

ASwarm

Markus Illenseer

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|--------------------------|-----------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> ASwarm | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Markus Illenseer | January 5, 2023 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | |
|---|----------|
| 1 ASwarm | 1 |
| 1.1 ASwarm II V2.0 - Anleitung | 1 |
| 1.2 ASwarm/Synopsis | 1 |
| 1.3 ASwarm/Beschreibung | 2 |
| 1.4 ASwarm/Quellsource | 2 |
| 1.5 ASwarm/Copyright | 3 |
| 1.6 ASwarm/Author & Support | 4 |
| 1.7 ASwarm/Veränderungen | 4 |
| 1.8 ASwarm/Purpose & Theory | 5 |
| 1.9 ASwarm/Version | 6 |
| 1.10 ASwarm/Starten | 7 |
| 1.11 ASwarm/Argumente | 8 |
| 1.12 ASwarm/Tool Type Einträge | 9 |
| 1.13 ASwarm/Tastenbefehle | 11 |
| 1.14 ASwarm/Edit Window | 13 |
| 1.15 ASwarm/Edit Window/Commodities Options | 15 |
| 1.16 ASwarm/Edit Window/Display Options | 15 |
| 1.17 ASwarm/Edit Window/Swarm Options | 16 |
| 1.18 ASwarm/Rexx Interface | 16 |
| 1.19 ASwarm/Edit Window/Pop Key | 17 |
| 1.20 ASwarm/Edit Window/Blank Key | 17 |
| 1.21 ASwarm/Edit Window/Timeout | 18 |
| 1.22 ASwarm/Edit Window/Client Timeout | 18 |
| 1.23 ASwarm/Edit Window/Final Timeout | 18 |
| 1.24 ASwarm/Edit Window/Joystick | 18 |
| 1.25 ASwarm/Edit Window/Speed | 19 |
| 1.26 ASwarm/Edit Window/Wasps | 19 |
| 1.27 ASwarm/Edit Window/Bees | 19 |
| 1.28 ASwarm/Edit Window/Tightness | 20 |
| 1.29 ASwarm/Edit Window/Velocit | 20 |

| | |
|---|----|
| 1.30 ASwarm/Edit Window/Color Cycling | 20 |
| 1.31 ASwarm/Edit Window/Aim Mode | 20 |
| 1.32 ASwarm/Edit Window/Mouseblank | 21 |
| 1.33 ASwarm/Edit Window/Hide | 21 |
| 1.34 ASwarm/Edit Window/Blank | 21 |
| 1.35 ASwarm/Edit Window/Quit | 21 |
| 1.36 ASwarm/Online Help | 22 |
| 1.37 ASwarm/Edit Window/Screenmode | 22 |
| 1.38 ASwarm/Commodities Exchange | 23 |
| 1.39 ASwarm/Display Modi | 23 |
| 1.40 ASwarm/Bekannte Probleme | 25 |
| 1.41 ASwarm/MUI | 28 |
| 1.42 ASwarm/Credits | 29 |

Chapter 1

ASwarm

1.1 ASwarm II V2.0 - Anleitung

ASwarm II V2.0 - Anleitung

I. [Synopsis](#)

II. [Beschreibung](#)

III. [Quellcode](#)

IV. [Copyright](#)

V. [Autoren & Support](#)

VI. [Änderungen](#)

VII. [Verwendung & Theorie](#)

VIII. [Version](#)

IX. [Starten](#)

X. [Argumente](#)

XI. [Tool Type Einträge](#)

XII. [Tastenbefehl](#)

XIII. [Konfigurationsfenster](#)

XIV. [ARexx Schnittstelle](#)

XV. [Aktive Hilfe](#)

XVI. [Commodities Exchange](#)

XVII. [Bildschirmauflösungen](#)

XVIII. [MUI System](#)

XIX. [Bekannte Probleme](#)

XX. [Danksagung](#)

1.2 ASwarm/Synopsis

NAME

SYS:WBStartup/ASwarm

Synopsis

ASwarm

CX_PRIORITY/N/K =<System Priorität>
CX_POPKEY/K =< Tastenbefehl Beschreibung >
CX_POPUP/S =<No Parameter>
BLANKKEY/K =< Tastenbefehl Beschreibung >
SECONDS=TIMEOUT/N/K =<1 - 3600>
CLIENTTIMEOUT/N/K =<1 - 60>
DISPLAY/K =< Auflösung >
CYCLE/S =<YES | NO>
AIM/S =<YES | NO>
WASPS/N/K =<1 - 10>
BEES/N/K =<1 - 500>
SPEED/N/K =<1 - 4>
TIGHTNESS/N/K =<1 - 10>
VELOCITY/N/K =<1 - 15>
MOUSEBLANKMETHOD/K =<Hardware | Window>
JOYSTICK/S =<YES | NO>
FINALTIMEOUT/N/K =<0 | 1 - 3600>

1.3 ASwarm/Beschreibung

Beschreibung

Bildschirmschoner mit hoher Sicherheit, brennt nicht seine Grafik auf den Schirm wenn die CPU belastet ist. Lustig anzusehen. Läuft nur unter Workbench Release 2.04 oder neuer. Benötigt das **MUI** Benutzerinterface.

1.4 ASwarm/Quellsource

Quellsource

Die Quellsource ist beigefügt, kann mit SAS/C 5.10a und neuer oder mit einer registrierten Version von DICE V2.06.54 oder höher kompiliert werden.

Die Sourcen sind beigefügt um einen Einblick in das Client/Server Modell von ASwarm II zu geben, sowie in das Commodity Interface. Bitte verbreiten Sie keine verbesserten Versionen von ASwarm II unter dem Namen von ASwarm. Dies führt zu Verwirrungen in der Öffentlichkeit, und ist auch unfair.

1.5 ASwarm/Copyright

Copyright

Copyright 1991,1992,1993 und 1994 liegt bei den Autoren.

ASwarm II V2.0 ist frei kopierbar (freely distributable).

ASwarm II V2.0 darf frei auf Public-Domain und Shareware

Disketten, speziell auf der von Fred Fish vertriebenen

AmigaLibDisk Serie, vertrieben werden, solange diese nicht

einen angemessenen Preis der niedriger als US\$6 oder DM 8.-

pro Diskette überschreitet.

Zur Benutzung in kommerziellen Produkten ist eine Erlaubnis

bei den Autoren einzuholen.

ASwarm II V2.0 darf kopiert und vertrieben werden über

elektronische Netzwerke wie z.B. das Internet, auch darf es

auf anonymen FTP-Servern, Mail-Boxen oder Boards abgelegt

werden.

ASwarm II V2.0 darf auf frei erhältlichen CD-ROM vertrieben

werden. Diese CD-ROM darf nicht kommerziell verwendet (z.B.

professionelle Kopierstation) werden. Der Preis des CD-ROM

ist unwichtig.

ASwarm II V2.0 darf nicht von militärischen Einrichtungen

benutzt werden, desweiteren auch nicht in privaten oder

zivilen Einrichtungen, die für militärische Ziele

Anwendungen erstellen.

Das Copyright liegt immer noch bei den Autoren.

Die Sourcen dürfen verändert oder verbessert werden. Bitte

verbreiten Sie KEINE eigene Version von ASwarm II unter dem

Namen von ASwarm, dies führt nur zu Verwirrungen in der

Öffentlichkeit. So geschehen bei ASwarm III, welches nicht

unser Produkt ist. Schicken Sie uns einfach eine Notiz, was

Sie geändert haben, sollte Sie es wirklich für notwendig

empfinden, eine eigene Version zu verbreiten, benutzen Sie

bitte einen anderen Namen.

Die Autoren sind nicht verantwortlich für irgendeinen

Schaden, der ihnen durch ASwarm II V2.0 oder andere

Versionen von ASwarm zugefügt wird, insbesondere nicht für

Trauma oder hypnotische Wirkungen.

1.6 ASwarm/Author & Support

Author & Support

Markus Illenseer # Graphik Routinen

Kurt-Schumacherstraße 16 # Dokumentation

33615 Bielefeld # Dice Support

Germany

INTERNET: markus@techfak.uni-bielefeld.de

Z-Netz : markus%techfak.uni-bielefeld.de@uucp.zer

IRC: ill

Matthias Scheler # Server-Client Model

Schützenstraße 18 # Benutzerinterface

33178 Borcheln # SAS/C Support

Germany

INTERNET: tron@lyssa.pb.owl.de

tron@uni-paderborn.de

FIDO : Matthias Scheler@2:2432/360.10

Z-Netz : tron%lyssa.pb.owl.de@uucp.zer

IRC: Tron

SUPPORT FTP ADDRESS:

ftp.Uni-Paderborn.de [131.234.2.32] anonymer Zugang.

(Und somit jeder AmiNet Mirror rund um den Globus)

Bitte lesen sie erst die Sparte 'BEKANNTE PROBLEME'

durch, bevor Sie uns wegen eines Bug-Reports ansprechen,

jeder Kommentar ist willkommen.

1.7 ASwarm/Veränderungen

Veränderungen

Die vorliegende Version V2.0 fixt ein paar Bugs der

Vorgänger und führt das neue Feature 'Velocity' ein. Dies

wurde wegen der hohen öffentlichen Nachfrage eingebaut.

ASwarm II 2.0 führt zwei besonders interessante Features

ein - Novum unter den Screenblankern!

Neues Feature 'Final Timeout' wurde eingebaut, das moderne

Monitore unterstützt, die sich selbsttätig ausschalten, wenn

sich nichts mehr auf dem Schirm tut.

Nachdem der Blanker aktiviert wurde, zählt dieser Timer den

Final-Countdown, nachdem dann ASwarm den Schirm komplett

abschaltet.

Auch wurde - endlich - eingebaut ein Joystick-Support.

Somit erkennt ASwarm, daß der Benutzer aktiv ist - am Joystick, und der Bildschirm nicht ausgeschaltet wird. Dies ist nur möglich, indem man direkt auf die Hardware zugreift, eine nicht sehr elegante - da nicht zukunftssicher - Lösung, aber das Commodities-Interface bietet keinen Joystick- (gameport) support.

Desweiteren ist diese Version Fontsensitiv und berücksichtigt somit vorgegebene Fonts. Dies ist auf Systemen mit hoher Auflösung notwendig. Dazu benutzen wir das **MUI-System**.

Ein Rexx-Interface eingebaut, damit kann ASwarm bequem ein- und ausgeschaltet werden.

Sollten Sie ASwarm II aus dem "SYS:WBStartup"-Ordner (oder der Workbench im Allgemeinen) starten, so beachten Sie bitte den Punkt **Konfiguration Abspeichern** welcher die aktuelle Konfiguration selbstständig im Icon von ASwarm abspeichert.

1.8 ASwarm/Purpose & Theory

Verwendung und Theorie

ASwarm ist ein Bildschirmschoner. Die Grafik während der Schonphase baut locker auf Jeff Butterworth's 'xswarm' unter X11-Windows auf.

Eines Bildschirmschoners Ziel sollte es sein, den Bildschirm abzuschalten, bzw. jedwelche Ausgabe auf den Schirm zu vermeiden, und somit zu verhindern, das sich Pixel einbrennen, oder Geisterbilder entstehen.

Da es langweilig ist, nur einfach den Schirm abzuschalten, und der Amiga nun einmal Multitasking fähig ist, könnten wir doch auch ein paar lustige Sachen auf den Bildschirm zaubern, solange der Schirm abgeschaltet ist.

Nur müssen wir aufpassen, das unsere eigene Grafik sich nicht in den Bildschirm einbrennt, wenn wir mal selber keine Zeit zugewiesen bekommen, zu malen.

Dies passiert, wenn ein anderes, wichtiges, Programm viel Zeit des Prozessors benutzt, so etwa ein C-Compiler oder ein Raytracer.

Es gibt also zwei mögliche Zustände: Der Schoner bekommt

CPU-Zeit oder nicht. Wenn er CPU-Zeit hat, dann soll der Schoner auch lustig malen dürfen. Hat er sie nicht, muss die Mal-Routine abgeschaltet werden, und der Schirm ist wirklich schwarz zu schalten, bis er wieder CPU-Zeit erhält (wir haben ja ein preemptives Multitasking).

Dies machen wir mit einem einfachen Server-Client Model (Steuerprogramm und Ge-Steuertes Programm). Der Server läuft mit einer normalen Priorität, und hat nur eine einfache WaitPort()-Schleife (also keine echte CPU-Zeit Nutzung!) um den Aufwand der CPU zu erkennen, und dem Client Steuerbefehle zu schicken. Der Client wird vom Server gestartet, wenn das TIMEOUT (Zeit in der keine Eingabe erfolgte) erreicht wurde. Der Client läuft mit einer niedrigen Priorität. Hat der Server das CLIENTTIMEOUT (Zeit die der Client hat, um zu malen) erreicht, und bemerkt, das der Client ihm keine Meldung schickte, das er malen konnte, dann wird der Schirm wirklich abgeschaltet, da der Client offensichtlich von einem wichtigeren Programm prioritätenmäßig überlagert wird. Bitte versuchen Sie NICHT, den Client in seiner Priorität zu verändern, das hat schon so seinen Sinn.

Es gab eine Diskussion auf comp.sys.amiga.misc (Usenet 92) in der es um Screenblanker ging. Ich finde, alle dort angesprochenen Features und Voraussetzungen werden von ASwarm erfüllt.

1.9 ASwarm/Version

Version

Um einem Versions-Krieg vorzubeugen, haben wir ASwarm nach ASwarm II umbenannt. Es gibt bereits andere ASwarm oder Swarm, so etwa ein ASwarm als IPC-Port-Blanker für DMouse, geschrieben von Markus Illenseer (in KickPascal, mit Source erhältlich auf Anfrage), oder Swarm von Cristian von Roques mit Assembler-unterroutinen für die Grafik, leider nicht mit der Mehrschwarm-Option, ebenfalls für DMouse. Auch gibt es ASwarm Module für 'Shadow-Master' und 'Superdark'. Da ASwarm sowohl mit dem DICE als (oder) auch mit dem SAS/C übersetzt werden kann, können Sie die aktuelle Version mit

dem (CLI-)Kommando: "Version ASwarm FULL" herausfinden. Es wird den benutzen Compiler angeben. Default sollte SAS/C sein. Auch die Grösse sollte sich unterscheiden.

19256 Bytes für die DICE Version.

16940 Bytes für die SAS/C Version.

Unglücklicherweise hat Jake Rose unser ASwarm II V1.0 'verbessert', und es unter dem Namen ASwarm III verbreitet (Der Name ist korrekt, es ist ja eine neue Version).

Bitte benutzen Sie diese Version von ASwarm NICHT, sie hat zuviele Bugs (sorry Jake, nicht Dein Fehler). Diese Fehler wurden bereits in der Version 1.1 oder 1.2 beseitigt. Es ist möglich, das ASwarm III und natürlich unsere alte Version ASwarm II 1.0 Ihre Maschine zum Absturz bringt.

1.10 ASwarm/Starten

Starten

ASwarm ist ein Commodity, deshalb läuft es nur unter der Workbench Release 2.0 (V37.175) und neuer. Seit der Version 2.0 muss auch das Magic User Interface (MUI) in der Version 1.4 oder höher vorliegen. Siehe auch [readme.mui](#) und [MUI](#).

Beigelegt ist ein Install-Script, dazu brauchen sie den Installer von Commodore. Er ist auf einer neueren AmigaLibDisk von Fred Fish zu finden (911), und sollte sich unter Workbench 3.0 auch auf Ihren System-Disketten befinden. Der Installer wird im Workbench Such-Pfad gesucht.

Ein Commodity wird normalerweise im "SYS:WBStartup"-Ordner gestartet. So wird es automatisch gestartet, wenn die Workbench gestartet wird (LoadWB, üblichweise in "S:Startup-Sequence").

Haben Sie keinen Installer kopieren Sie einfach "ASwarm" und "ASwarm.info" nach "SYS:WBStartup", oder klicken und schieben sie das Icon dorthin.

Um ASwarm jetzt zu starten, ohne jetzt neu booten zu müssen, klicken Sie in gewohnter Weise auf das Icon. Wenn die Tool Types noch nicht geändert wurden, wird ein Fenster geöffnet. Sollte dies nicht der Fall sein, klicken Sie das Icon noch

einmal an. Das ist das **Konfigurationsfenster** von ASwarm.

Klicken Sie nun auf das Gadget 'Hide' oder auf das 'Close-Gadget' um das Fenster zu schliessen.

ASwarm ist jetzt gestartet. Nach 60 Sekunden wird der Schirm abgeschaltet, natürlich nur, wenn Sie bis dahin keine Eingabe auf der Tastatur gemacht haben, oder die Maus bewegt haben.

Sie können ASwarm auch vom CLI oder einer anderen Shell starten. So z.B. können Sie ASwarm in "S:User-Startup" starten:

```
Run >NIL: <NIL: ASwarm
```

Die Argumente für den CLI-Start sind identisch zu den Tool Type Einträgen des WB-Starts.

ASwarm unterstützt auch die ReadArgs()

Routinen für Parameterübergabe. Starten Sie hierzu ASwarm aus dem CLI heraus mit der Option '?'.

1.11 ASwarm/Argumente

Arguments

Wie jedes gute Commodity unterstützt auch ASwarm Tool Type Einträge. Klicken Sie dazu auf das ASwarm.info und drücken dann die "Rechte-Amiga-Taste i" (Information), um einen Eintrag zu ändern oder einen neuen zu definieren.

Tatsächlich ist dies nicht mehr notwendig, da wir nun die Konfiguration unter **Save Config** im **Konfigurationsfenster** abspeichern können. Die Tool Types werden alle in das Icon von ASwarm eingetragen. Dies ist nur dann möglich, wenn ASwarm von der Workbench aus gestartet wurde.

In den Tool Type Einträgen sind (per default) eingetragen:

DONOTWAIT # Der Workbench sagen, nicht zu warten

CX_PRIORITY =0 # Priorität in der "commodities.library"'s Schlange

CX_POPUP # Konf.-Fenster bei Start öffnen

CX_POPKEY =ctrl alt s # Konf.-Fenster Tastenbefehl

BLANKKEY =ctrl alt b # Tastenbefehl für sofortiges Schonen

TIMEOUT =60 # Zeit nach der ASwarm schonen soll

CLIENTTIMEOUT =5 # Zeit nachdem der Client abgeschaltet wird

DISPLAY =PAL:Hires # Auflösung des Schirms

CYCLE =YES # Farbrollen eingeschaltet.
AIM =NO # Magnet-Modus eingeschaltet
WASP =2 # Anzahl Wespen ist 2 gesetzt
BEES =25 # Anzahl Bienen ist auf 4 gesetzt
SPEED =4 # Geschwindigkeit ist auf Modus 4
TIGHTNESS =5 # Maximale Annäherung der Bienen auf 5
VELOCITY =5 # Wie schnell Bienen werden, Länge derselben
MOUSEBLANKMETHOD =Window # Art der Mauszeiger-Abschaltung
JOYSTICK =NO # Schaltet Joystick-Abfrage aus
FINALTIMEOUT =0 # Finaler Countdown aus.

Diese Tool-Type-Einträge sind der normale Weg für Commodities und reine Workbenchprogramme, um Parameter zu übergeben. Lesen Sie dazu bitte auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel "Workbench Programme", insbesondere das Kapitel "Der WBStartup Ordner") um eine bessere Idee der Tool-Type-Einträge zu erhalten.

1.12 ASwarm/Tool Type Einträge

Tool Type Einträge

DONOTWAIT

Wenn von WBStartup gestartet, lass WB wissen, das es nicht auf ASwarm warten soll.

CX_PRIORITY=<-128 - 128>

Priorität in der "commodities.library" Schlange

CX_POPUP=NO

Das **Konfigurations-Fenster** soll beim Start erscheinen wenn Parameter gesetzt, im Icon kann ein Parameter 'NO' benutzt werden.

CX_POPKEY=<Tastenbefehl>

Bitte lesen Sie weiter unten mehr über die

Tastenbefehle . Damit wird das Konfigurationsfenster geöffnet.

BLANKKEY=<Tastenbefehl>

Bitte lesen Sie weiter unten mehr über die

Tastenbefehle . Hiermit wird der Schoner sofort eingeschaltet.

TIMEOUT=<1 - 3600>

Das ist der Auszeit-zähler in Sekunden. Innerhalb

dieser Zeit darf keine Eingabe erfolgt sein, um den Schoner zu starten. Normal ist eine Zeit um 60 Sekunden.

CLIENTTIMEOUT=<1 - 60>

Nach dieser Zeit schaltet der Server den Schirm ab, wenn er bemerkt, das der Client nicht fähig war, etwas zu malen. Normal ist eine Zeit um 5 Sekunden.

DISPLAY=<Auflösungsbeschreibung>

Bitte sehen Sie weiter unten für die **Auflösungen** .

Hier können Sie die Größe ihres Screen einstellen, auf dem ASwarm malt.

WASPS=<1 - 10>

Anzahl der Wespen.

BEES=<1 - 500>

Anzahl der Bienen.

AIM=<YES | NO>

Wespen-Such-Modus (Magnet-Modus) schalten. (Default ist NO)

CYLCE=<YES | NO>

Farbrollen schalten (Default ist YES).

SPEED=<1 - 4>

Geschwindigkeit einstellen. 4 ist maximale Geschwindigkeit. Dieser Modus ist abhängig von der benutzten CPU. Auf einem A4000 mit 68040 CPU erscheinen hier andere Modi im Klartext, als auf einem A500 mit 68000 CPU.

TIGHTNESS=<1 - 10>

Stellt die Entfernung ein, die die Bienen minimal zur Wespe haben dürfen. Je größer der Wert, umso näher.

MOUSEBLANKMETHOD=<Hardware | Window>

Ab Version 1.3 von ASwarm II, wird der Mauszeiger immer mit Sprite DMA abgeschaltet. Dies geht auf einigen VGA Grafikkarten nicht. Die Option 'Window' benutzt eine Software Methode, um den Mauszeiger abzuschalten, welche auch mit diesen Karten laufen sollte.

VELOCITY=<1 - 15>

Die Bienen und Wespen beschleunigen mit einer stetigen Geschwindigkeit. Je größer der Wert, um so schneller wird beschleunigt. Je schneller die Biester werden,

desto größer wird ihre Erscheinung.

FINALTIMEOUT=<0 | 1 - 3600>

Der finale Countdown, der runtergezählt wird, wenn der Blanker aktiviert wurde. Danach schaltet sich ASwarm selbsttätig ab. Ist der Wert auf 0 eingestellt, so bleibt ASwarm eingeschaltet.

JOYSTICK=<YES | NO>

Abfrage auf Joystickbewegung einschalten.

BEMERKEN SIE:

Die Tool-Type-Einträge sollten alle GROSS geschrieben werden.

BEMERKEN SIE:

Aus Kompatibilitätsgründen unterstützen wir auch den Tool Type "SECONDS", der identisch zu "TIMEOUT" ist.

1.13 ASwarm/Tastebefehle

Tastebefehle

Bitte lesen Sie dazu bitte auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel Die Extras Programme, Der Commodities Ordner) um eine gültige Liste aller erhältlichen Tastebefehle zu erhalten, die folgende Übersicht mag mit einer neueren Commodities.library obsolet sein.

Die Tastebefehle können in den String-Gadgets im Konfigurations-Fenster eingegeben werden. Die Syntax und Korrektheit wird überprüft.

Ein Wort zur Schreibweise und Tippweise:

Bei der Eingabe im String-Gadget wird eine Tastebefehl-Beschreibung im Klartext erwartet, nicht der Tastebefehl selber. Soll z.B. der Tastebefehl 'Linke Amiga Taste + q' benutzt werden, so ist dies im Gadget mit 'lcommand q' einzutippen (alle 10 Zeichen, inklusive des Leerzeichen).

Nachdem der Tastebefehl in die Commodities Schlange eingetragen wurde, läßt sich dann der Tastebefehl mit 'Drücken und gedrückt lassen der linken Amiga Taste gefolgt vom Drücken der q Taste' aktivieren.

GEBRAUCH: [<Steuertaste> [<Steuertaste>...] <Taste>

Steuertasten Schlüsselwörter:

(Drücken und halten einer oder mehrerer Steuertasten)

alt Linke oder rechte der ALT Taste
ralt Rechte ALT Taste
lalt Linke Alt Taste
shift Linke oder rechte Shift Taste
lshift Linke Shift Taste
rshift Rechte Shift Taste
capslock Caps Lock Taste
lcommand Linke Amiga Taste
rcommand Rechte Amiga Taste
control Control Taste (CTRL)
numericpad Schalter um den Nummernblock zu nutzen
rbutton Rechte Maustaste drücken und halten
midbutton Mittlere Maustaste drücken und halten
(natürlich nur bei Mäusen mit einer solchen Taste)
lbutton Linke Maustaste drücken und halten
newprefs Preferences Änderung
diskremoved Diskette entfernt
diskinserted Diskette eingeschoben
Tasten (drücken und loslassen, nur EINE Taste kann gewählt werden)
a .. z, 0 .. 9, etc. Normale Tasten
f1 .. f10 Funktionstasten
hoch, runter, links, rechts Cursor Tasten
help Help Taste
del Delete Taste
return Return Taste
enter Enter Taste (Nur in Verbindung mit
'numericpad' !)
backspace Löschtaste
esc Escape Taste
space Leertaste
comma Komma Taste
upstroke Hochkomma Taste
Beispiele:
lalt ralt return # Linke Alt-Taste gefolgt von Return-Taste
rcommand f10 # Rechte Amiga-Taste gefolgt von F10-Taste
alt X # Linke oder rechte Alt-Taste gefolgt von shift-X-Taste
lalt numericpad enter # Linke Alt-Taste gefolgt von Enter-Taste auf Steuerblock
BEMERKEN SIE:
Suchen Sie sich ihren Tastenbefehl VORSICHTIG aus, da

Commodities eine hohe Priorität in Eingabe-Auftritten haben (z.B. können Sie existierende Definitionen überschreiben). Auch können Tastenbefehle keinen Sinn machen, oder aber mit anderen Tools oder Funktionen der WB kollidieren.

BEMERKEN SIE:

Der Workbench-Screen (bzw. der Default-PubScreen, wenn dieser den Shanghai-Modus aktiviert hat) wird nach vorne geholt, wird das ASwarm-Konfigurationsfenster mittels Tastenbefehl aufgerufen.

BEMERKEN SIE:

Wenn eine Kombination einer Steuertaste und einer Taste illegal ist, wird ASwarm gestartet aber der Tastenbefehl funktioniert nicht.

Beispiele für illegale Kombinationen:

lalt a b # Zwei Tasten gewählt

control rcommand lcommand x # Trivial :-) Wird aber nicht geprüft!

lbutton # Keine Taste festgelegt

Werden die Tastenbefehle mittels des Konfigurations-Fenster eingegeben, so wird die Korrektheit überprüft.

Wenn illegal, wird der alte Tastenbefehl angezeigt.

BEMERKEN SIE:

Wegen eines Fehlers in der Commodities Library ist es unmöglich, einen Mausknopf ohne Steuertaste oder Taste zu benutzen.

(ParseIX()) setzt die ix_QualMask nicht richtig

BEMERKEN SIE:

Die Tastenbefehlsbeschreibung hat sich in der Release 3.0 der Workbench verändert.

1.14 ASwarm/Edit Window

Edit Window

Wenn CX_POPUP auf gesetzt ist, und ASwarm gestartet wurde, oder aber der Tastenbefehl gedrückt wurde, dann öffnet sich ein Fenster auf einem durch MUI festgelegtem Schirm.

Wir haben das Konfigurationsfenster unter Berücksichtigung vieler möglicher Umstände getestet. Teilen Sie uns bitte mit, wenn Sie ein Problem damit haben.

Sie sehen nun ein paar Gadgets und eine Scroll-Liste.

Die Werte innerhalb der Text-Gadgets sind defaultmäßig auf die übergebenen Werte der Tool Types oder CLI- Parameter gesetzt. Wird ein falscher Wert eingegeben, wird der zuletzt benutzte Wert eingesetzt.

Bei Eingabe eines Tastenbefehls für die Hot Keys wird die übergebene Zeichenfolge überprüft, im Fehlerfalle wird die alte oder die vorgegebene Zeichenfolge zurückgegeben.

Sie werden bemerken, das die Gadgets einen Namen haben, in dem ein Zeichen unterstrichen ist. Das sind Tastenbefehle, um die Gadgets schnell zu erreichen und zu Ändern ohne die Maus zu bewegen.

In Slider- und Cycle-Gadgets kann nach deren Aktivierung mit den Cursor-Tasten ein Wert gesetzt werden. Siehe auch bei **MUI**.

Die Zeichen innerhalb der eckigen Klammern [] sind die Tastenbefehle.

[T]imeout [P]op Key

C[.]lient timeout Blank [K]ey

[F]inal Timeout [J]oystick

Swarm Options: Display Mode:

[S]peed ScreenMode

[W]asps

B[e]es

[V]elocity

T[i]ghtness

[C]olor Cycling

[A]im Mode [M]ouse Blank

[H]ide [B]lank [Q]uit

Menü Einträge:

Die Menu-Einträge können auch per Tastatur erreicht werden, benutzen Sie die angezeigten Tastenbefehle.

Project:

Load Config:

Dieser Eintrag ist nur aktiv, wenn ASwarm II von der Workbench gestartet wurde.

Lädt die Tool Type Einträge aus dem Icon von ASwarm und aktiviert die dort gefundenen Parameter.

Save Config:

Dieser Eintrag ist nur aktiv, wenn ASwarm II von der Workbench gestartet wurde.

Speichert die aktiven Parameter in die Tool Type Einträge des Icon von ASwarm, die Einträge werden beim nächsten Start von ASwarm geladen.

Überschreibt dabei alle vorhandenen Tool Type Einträge. Es ist somit nicht mehr notwendig, die Tool Type Einträge zu editieren.

About:

Zeigt Version und Copyright.

Hide:

Schliesst das Konfigurations-Fenster.

Quit:

Verläßt ASwarm.

Edit:

Reset To Defaults:

Setzt alle Parameter auf die vordefinierten Werte zurück.

[Übersicht](#)

1.15 ASwarm/Edit Window/Commodities Options

Konfigurations-Fenster/Commodities Options

Commodities Options:

[\[T\]imeout \[P\]op Key](#)

[C\[I\]ient Timeout Blank \[K\]ey](#)

[\[F\]inal Timeout \[J\]oystick](#)

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.16 ASwarm/Edit Window/Display Options

Konfigurations-Fenster/Display Options

Display Options:

Display Modi

[\[M\]ouseblank](#)

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.17 ASwarm/Edit Window/Swarm Options

Konfigurations-Fenster/Swarm Options

Swarm Options:

[S]peed

[W]asps

B[e]es

[V]elocity

T[i]ghtness

[C]olor Cycling

[A]im Mode

Übersicht Konfigurationsfenster

1.18 ASwarm/Rexx Interface

Arexx Schnittstelle

Seit der Version 2.0 bietet ASwarm II auch ein Arexx-Interface, welches es erlaubt, den Blanker temporär abzuschalten, das Konfigurationsfenster zu öffnen und aber ASwarm auch zu verlassen.

Dies ist z.B. sinnvoll, wenn ein Programm gestartet wird, welches mit ASwarm als Screenblanker nicht zurecht kommt. Das kann ein Spiel sein (bestes Beispiel: Wing Commander), oder ein Programm, welches eine Copperliste benutzt, statt eines richtigen Screens, und mit ASwarm nichts anfangen kann, bzw. einfach nicht system-konform arbeitet.

Die Ähnlichkeit der Befehle zu denen des Commodities Exchange Programmes sind Absicht.

Der ARExx-Port heißt 'ASWARM' und kennt die folgenden Befehle:

OPENWINDOW - Öffnet das Konfigurationsfenster von ASwarm.

CLOSEWINDOW - Schliesst das Konfigurationsfenster von ASwarm, war dieses geöffnet.

ENABLE - Schaltet ASwarm wieder ein, war es durch DISABLE (oder durch Commodities Exchange Tool) vorübergehend abgeschaltet. Ab sofort gelten wieder alle Einstellungen.

DISABLE - Schaltet ASwarm vorübergehend ab. Der Schoner wird nicht mehr aufgerufen. Der Rexx-Port bleibt weiterhin aktiv. Dieser Punkt ist wichtig für einige Spiele, die zwar systemkonform arbeiten, aber es

nicht mögen, wenn ein anderer Screen sich öffnet.

Es lassen sich auch andere Ideen hiermit realisieren,

z.B. eine primitive Form von modularen Blankern.

BLANK - Schaltet den Schoner sofort ein.

Das MUI Interface stellt dann noch weitere Befehle zur Verfügung:

QUIT - Verläßt ASwarm (komplett).

HIDE - Iconifiziert das Konfigurationsfenster.

SHOW - Öffnet das Konfigurationsfenster.

INFO - Zeigt verschiedene Informationen über ASwarm an, lesen Sie hierzu bitte die MUI-Dokumentation/Arexx.

HELP - Zeigt alle Rexx-Befehle an (funktioniert nur bei Start von ASwarm von CLI)

SHOW und HIDE funktionieren nur dann richtig, bzw. wie erhofft, wenn das Konfigurationsfenster bereits einmal geöffnet war. Ansonst wird nur das Icon geöffnet und geschlossen. Wenn das Konfigurationsfenster bereits geöffnet war, und mit HIDE iconifiziert wird, und es dann mit QUIT geschlossen wird, dann wird das Konfigurationsfenster leider nocheinmal komplett geöffnet.

Dies ist ein scheinbarer Bug von MUI, ist aber keiner, sondern liegt an unserer Verwendung von MUI. Wir wollen MUI erst dann, wenn es wirklich benötigt wird.

1.19 ASwarm/Edit Window/Pop Key

Konfigurations-Fenster/Pop Key

POPKEY=<Tastenbefehl>

Bitte lesen Sie weiter unten mehr über die

[Tastenbefehle](#) .

Mit diesem Tastenbefehl wird das Konfigurationsfenster bei Bedarf geöffnet.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.20 ASwarm/Edit Window/Blank Key

Konfigurations-Fenster/Blank Key

BLANKKEY=<Tastenbefehl>

Bitte lesen Sie weiter unten mehr über die

[Tastenbefehle](#) .

Mit diesem Tastenbefehl wird der Blanker sofort eingeschaltet.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.21 ASwarm/Edit Window/Timeout

Konfigurations-Fenster/Timeout

[T]imeout: <1 - 3600>

Der vorgegebene Wert für die Auszeit des Schoners.

Nach dieser Zeit (in Sekunden) wird der Schoner eingeschaltet. Werte zwischen 1 und 3600.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.22 ASwarm/Edit Window/Client Timeout

Konfigurations-Fenster/Client Timeout

C[l]ient timeout: <1 - 60>

Die Zeit, die der Server dem Client gibt, nicht fähig zu sein, etwas zu tun. Danach wird der Schirm echt abgeschaltet. DAS Feature von ASwarm II !

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.23 ASwarm/Edit Window/Final Timeout

Konfigurations-Fenster/Final Timeout

[F]inal timeout: <0 | 1 - 3600>

Die Zeit, verstreichen darf, nachdem der Blanker aktiviert wurde. Danach wird der Blanker ausgeschaltet. Der Wert 0 schaltet das Feature nicht ein.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.24 ASwarm/Edit Window/Joystick

Konfigurations-Fenster/Joystick

[J]oystick: <Yes | No>

Schaltet die Abfrage nach Joystick-Betätigung ein bzw. aus. Sinnvoll nur bei bestimmten Begebenheiten, so z.B. Spielen, die systemkonform sind, aber den Screenblanker nicht mögen, wenn er seinen Screen nach vorne holt.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.25 ASwarm/Edit Window/Speed

Konfigurations-Fenster/Speed

[S]peed:

Cycle-Gadget, welches vom benutzten Prozessor abhängt (68000 bis 68040). Geht von 'Slow Motion' bis 'Incredible'.

Die Geschwindigkeit der Wespen und Bienen wird hiermit beeinflusst.

[Übersicht Andere Optionen Konfigurationsfenster](#)

1.26 ASwarm/Edit Window/Wasps

Konfigurations-Fenster/Wasps

[W]asps: (engl. für Wespen)

Anzahl der Wespen. Werte von 1 bis 10. Je mehr Wespen Sie wählen, desto mehr Schwärme bilden sich. In Verbindung mit dem Aim-Modus kann es aber auch passieren, daß die ein oder andere Wespe mal keinen lästigen Verfolger hat.

[Übersicht Andere Optionen Konfigurationsfenster](#)

1.27 ASwarm/Edit Window/Bees

Konfigurations-Fenster/Bees

B[e]es: (engl. für Bienen)

Anzahl der Bienen. Werte von 1 bis 500. Je mehr Bienen Sie wählen, um so mehr Bienen tummeln sich auf dem Bildschirm. Da jede Biene sich ihren eigenen Weg zur eindringenden Wespe sucht, kann es dazu führen, das der Rechner ganz schön beschäftigt ist, den Weg einer jeden Biene zu berechnen. In Verbindung mit dem Aim-Modus ergeben sich einige interessante Effekte, so z.B. daß eine Biene sich nicht zwischen zwei Wespen entscheiden kann, und im Kreis herumfliegt.

[Übersicht Andere Optionen Konfigurationsfenster](#)

1.28 ASwarm/Edit Window/Tightness

Konfigurations-Fenster/Tightness

T[i]ghtness: (engl. für Dichte)

Der Wert bestimmt die relative Nähe der Bienen zur Wespe. Dichten von 1 bis 10. Die Bienen werden nie näher an die Wespe geraten, als dieser Wert angibt. Hängt auch ab von der gewählten Geschwindigkeit.

[Übersicht](#) [Andere Optionen](#) [Konfigurationsfenster](#)

1.29 ASwarm/Edit Window/Velocity

Konfigurations-Fenster/Velocity

[V]elocity: (engl. für Schnelligkeit)

Die Bienen und Wespen beschleunigen mit einer stetigen Geschwindigkeit. Je größer der Wert, um so schneller wird beschleunigt. Je schneller die Biester werden, desto größer wird ihre Erscheinung.

[Übersicht](#) [Andere Optionen](#) [Konfigurationsfenster](#)

1.30 ASwarm/Edit Window/Color Cycling

Konfigurations-Fenster/Color Cycling

[C]olor Cycling:

Ein- oder Abschalten des Farb-Zyklus. Es werden 32 Farben zyklisch eingestellt. Aber keine Angst, ASwarm benutzt nur 2 Bitplanes, also kaum Speicherplatz.

[Übersicht](#) [Andere Optionen](#) [Konfigurationsfenster](#)

1.31 ASwarm/Edit Window/Aim Mode

Konfigurations-Fenster/Aim Mode

[A]im Mode:

Ein- oder Abschalten des Such-Modus. Die Bienen suchen dann die nächste Wespe, das kann zu tollen Effekten führen.

[Übersicht](#) [Andere Optionen](#) [Konfigurationsfenster](#)

1.32 ASwarm/Edit Window/Mouseblank

Konfigurations-Fenster/Mouseblank

[M]ouse Blank:

Schaltet die Methode des Mausblanks um. Es gibt zwei Modi, einmal den schnellen Hardware-Modus, der den Maus-Zeiger durch ein Hardwareflag abschaltet, und den wesentlich systemkonformeren Softwaretrick 'Window'.

[Übersicht Andere Optionen Konfigurationsfenster](#)

1.33 ASwarm/Edit Window/Hide

Konfigurations-Fenster/Hide

[H]ide:

Schließt das Fenster. Alle bis dahin neu eingegebenen Werte werden gemerkt und bei der nächsten Schonphase benutzt. ASwarm II bleibt natürlich aktiv.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.34 ASwarm/Edit Window/Blank

Konfigurations-Fenster/Blank

[B]lank:

Sofort Schonphase einschalten. Alle bis dahin neu eingegebenen Werte werden gemerkt und benutzt. Das Konfigurationsfenster bleibt geöffnet und aktiv.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.35 ASwarm/Edit Window/Quit

Konfigurations-Fenster/Quit

[Q]uit:

ASwarm beenden. Ebenfalls möglich mit Senden eines CTRL-C oder durch das Commodities [Exchange](#) Programm.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.36 ASwarm/Online Help

Aktive Hilfe

Seit Version 2.0 von ASwarm ist es möglich, eine aktive Hilfe für alle Gadgets zu erhalten, während das Konfigurationsfenster offen ist.

Dazu kopieren Sie diese Datei "ASwarm.guide" (nach Ihrer Wahl entweder die Deutsche oder Englische Version) in den Ordner, von dem aus ASwarm gestartet wird (meist Sys:WBStartup, bzw. ProgDir:).

Das Installer-Script tut dies für Sie.

Alternativ können Sie auch die Datei ENV:AmigaGuide/Path (bzw. das Pendant in ENVARC:) um den Suchpfad "<ASwarm/Deutsch>" erweitern.

Oder auch z.B. "Docs:", und ASwarm.guide dorthin kopieren, näheres siehe AmigaGuide.

Danach können Sie mit der Maus auf eines der Gadgets zeigen (nicht klicken), und dann die HELP-Taste auf der Tastatur drücken. Es sollte dann der AmigaGuide, bzw. das Multiview Programm gestartet werden, und eine Hilfestellung über das befragte Gadget angezeigt werden.

Dazu ist es nötig, das AmigaGuide oder Multiview der Workbench bekannt sind, also im Suchpfad liegt (Normal: Sys:Utilities/AmigaGuide)

1.37 ASwarm/Edit Window/Screenmode

Konfigurations-Fenster/Auflösung

Suchen Sie sich hier Ihren Modus für den Schirm aus, der während der Schonphase verwendet werden soll. Benutzen Sie den Schiebe-Balken um eventuell andere vorhandene Modi anzuzeigen, dies hängt vom verwendeten System ab. Sollten sie hier nur den System Default Modus sehen, so ist Ihr System falsch installiert. Bitte lesen Sie auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch unter 'Monitors' nach.

[Übersicht Auflösungen](#) .

1.38 ASwarm/Commodities Exchange

Commodities Exchange

Mit dem Commodities Exchange Tool können Sie temporär ASwarm anhalten mit DISABLE, erneut starten mit ENABLE, abbrechen mit KILL (so wie es QUIT im Konfigurationsfenster tun würde), das Konfigurationsfenster anzeigen mit SHOW und dieses mit HIDE wieder schliessen.

Das Exchange Tool ist ein bequemer Weg, um ASwarm abzubrechen, es anzuhalten oder erneut zu starten.

Bitte lesen Sie dazu auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel AmigaDOS Reference und Workbench Programme) um mehr über das Exchange Tool zu erfahren.

1.39 ASwarm/Display Modi

Achtung !

Bitte, bitte, bitte passen Sie hier auf!!!

Wir sind NICHT verantwortlich für IRGENDEINEN Benutzerfehler ihrerseits. Die angezeigte Liste hängt von Ihrem System ab.

Alle neueren Amigas, wie etwa der A500+, A600, A2000C und A3000 haben alle die ECS-Denise für die erweiterten Bildschirmmodi. Aber nicht alle Amiga mit einem 2.0

Kickstart auf ROM haben auch eine ECS Denise... Natürlich können Sie alle gewünschten Modi einschalten, aber nicht alle Modi sind auch auf jedem MONITOR erhältlich. Bitte sehen Sie dazu auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel Workbench Programme, AddMonitor) für mehr Information.

Die neuen Amiga 1200 und 4000 haben unter WB 3.0 und mit ihren AGA Chips, nochmal ein komplett andere Liste.

Warum so penibel ? Ganz einfach:

Sie könnten Ihren Monitor ZERSTÖREN.

Hier ist eine Liste der (normal gegebenen) ECS Display Modi:

(Diese Liste ist nur für die Workbench V37.175 korrekt, neuere Versionen der Workbench werden neue, andere Modi besitzen, diese Liste ist nur ein Beispiel)

NTSC:Lores

NTSC:Hires

NTSC:SuperHires

NTSC:Lores-Interlaced

NTSC:Hires-Interlaced

NTSC:SuperHires-Interlaced

PAL:Lores

PAL:Hires

PAL:SuperHires

PAL:Lores-Interlaced

PAL:Hires-Interlaced

PAL:SuperHires-Interlaced

VGA-ExtraLores # -

VGA-ExtraLores-Interlaced #

VGA-Lores #

VGA-Lores-Interlaced # Multiscan Monitor wird benötigt

Productivity #

Productivity-Interlaced # -

A2024_10Hz #

A2024_15Hz # A2024 benötigt

Andere Modi werden von Fremdherstellern - zumeist für

Grafikerweiterungen - unterstützt.

Overscan wird bei allen Modi benutzt, stellen Sie Ihre

Overscan-Größe bitte mit dem ScreenMode Preference Tool ein.

Diese Liste ist nur dann erhältlich, wenn das Icon

'Mode_Names' im WBStartup-Ordner vorhanden ist. Dies mag

mit einer neuen Version der Workbench überflüssig sein.

BEACHTEN SIE:

Nutzen Sie NIE die VGA-Modi auf einem NON-VGA- oder NON-Multisync Monitor. Versuchen Sie noch NICHT einmal die Modi zu TESTEN, wenn Sie nicht sicher sind über ihre Monitor-Fähigkeiten.

Da das Original xswarm auf X-Workstations arbeitet, und diese normal ein höheres der Grafikauflösung des Amigas haben, ziehe ich SuperHires vor, da dieser Modus dem Original nahe kommt. ASwarm II benutzt 4 Farben.

BEMERKEN SIE:

Seien sie gewarnt. Wir übernehmen keine Haftung.

ACHTUNG:

Die oben angegebene Liste ist KOMPLETT anders, lassen sie ASwarm II auf einem A1200/A4000 mit den neuen AGA Modi der Workbench 3.0 laufen.

1.40 ASwarm/Bekannte Probleme

Bekannte Probleme

Wir wissen von einigen Problemen und rätselhaften Verhalten, einige von Ihnen sind es nicht mehr, wenn Sie dies gelesen haben:

- Einige lassen sich auf das in seiner Vielfalt schier unglaubliche und aber auch durchaus auch unübersichtliche MUI zurückführen. So kann es durchaus mal sinnvoll sein, die Datei(en)

"ENV(arc):Mui/Aswarm.#?" zu löschen, und das MUI Preference Tool neu zu starten, bzw. dort die Defaults einzustellen.

- Nutzen Sie ARQ 1.66 oder kleiner ? (Ersatz der System Requester) Dann sollten Sie dies ausprobieren:

Ändern Sie das Timeout auf einen kleinen Wert, z.B. 5 Sekunden, dann tippen Sie folgendes im CLI:

```
wait 10 <RETURN> (nicht auf das Prompt warten)
```

```
dir blafasel: <Return>
```

(Das (logische) Gerät blafasel: sollte nicht existieren)

ASwarm schaltet den Schonschirm ein, wie gewöhnlich, aber dann öffnet ARQ einen Requester AUF dem ASwarm-Schirm !! Sie können den Schirm nicht eher schliessen, als bis Sie auf 'ABORT' geklickt haben.

Und ASwarm kann den Schirm auch nicht mehr schonen (Es wartet ja immer noch vergeblich auf die erfolgreiche Rückkehr des ScreenClose())

Das ist ein BUG in ARQ ! Er mag in einigen Fällen gefährlich sein, er könnte den Requester auf den Schirm brennen. Bitte installieren sie die neueste Version von ARQ (V1.78), und das Problem sollte behoben sein.

(Leider immer noch nicht ganz perfekt, da ARQ das PubScreen-Konzept anders interpretiert, Martin!!)

- Sie haben einen C-Compiler am Laufen, oder einen Raytracer. ASwarm schaltet den Schonschirm ein, aber nicht eine Biene ist zu sehen, und nur während Diskettenzugriff kommen mal ein paar Bienen.

Das ist KEIN Bug, das ist DAS Feature von ASwarm !!

Das ist der Weg auf dem ASwarm den Schirm schont, wenn

bereits viel CPU-Zeit von anderen Prozessen benutzt wird. Während einen Diskettenzugriff ist dann die CPU-Zeit für Aswarm wieder da, und findet ein wenig Zeit etwas zu malen.

- Wenn bei eingeschaltetem Schonschirm eine Diskette eingelegt wird, wird der Schirm eingeschaltet. Dies ist normal, da Diskettenbewegung als Eingabe erkannt wird, genau wie alle anderen Eingaben den Schirm auch abschalten sollen.

- ASwarm startet nicht, obwohl es im WBStartup-Ordner steht. Naja, das passiert wenn eine falsche Kombination von Tastenbefehl benutzt wurde. Versuchen Sie bitte eine andere Kombination einzugeben. Testen Sie ihren Tastenbefehl ! Prüfen Sie bitte auch die Einstellungen der MUI-Preferences.

- ASwarm zeigt sein Konfigurationsfenster obwohl der Tool Type Eintrag CX_POPUP auf 'NO' gesetzt wurde. Das passiert, wenn ASwarm zweimal gestartet wird. (Doppelklick (oder Aufruf vom CLI) = Start, erneuter Doppelklick (oder Aufruf vom CLI) öffnet das Fenster) Bitte überprüfen Sie auch die Einstellungen in den MUI Preferences.

- ASwarm ist verdammt langsam. Huh.. 'tschuldigung :-)
Die Autoren haben eine schnelle Maschine. Versuchen Sie die Anzahl der Wespen oder Bienen herabzusetzen. Oder nutzen Sie eine weniger große Auflösung. Sie dürfen aber gerne auch eine schnellere Version programmieren, wenn Sie möchten.

- ASwarm macht Lärm wenn es den Schonschirm einschaltet. Das passiert wenn ein Display Modus gewählt wurde, der unterschiedlich zur aktuellen Auflösung ist. Und es passiert bei alten Monitoren mit Lautsprecher. Ungefährlich.

- ASwarm verursacht Flicker auf dem Monitor, wenn es den Schonschirm einschaltet. Das passiert, wenn Aswarm auf einem PAL-Schirm schonen soll, aber der bis dahin aktive Schirm NTSC war (oder umgekehrt). Der Monitor braucht nur Zeit, sich neu zu synchronisieren. Ungefährlich.

- Kollisionen mit anderen Blankern. Tja, Sie können so viele Blanker laufen lassen, wie Sie wollen. Etwa DMouse, Spliner, Fracblanc. ASwarm versucht immer seinen Screen nach vorne zu holen, wenn es merkt das der eigene hinten ansteht. Das sieht ganz lustig aus :-)
 - Das Konfigurationsfenster öffnet sich nicht, wenn der Tastenbefehl gedrückt wurde. Vielleicht haben Sie einen falschen Tastenbefehl benutzt. Benutzen Sie das Exchange Tool um das Fenster zu öffnen. Im Gadget 'Pop Key' steht der aktuelle Tastenbefehl. Er kann hier geändert werden, und auch getestet werden. Wird ein falscher Tastenbefehl übergeben, wird der alte Tastenbefehl wieder erscheinen. Bitte prüfen Sie auch die MUI-Preferences.
 - Es gibt einen 70Hz Hack für Multisync Monitore und einer Productivity Umgebung (WB). Dieser kann bei ASwarm fehllaufen. Kein Bug von ASwarm, andere Programme laufen ebensowenig. Unter der WB 3.0 und WB 2.1 gibt es den Screenmodus "Euro 72", der Ihnen auch für ASwarm den 70Hz Modus zur Verfügung stellt.
 - Es gibt tatsächlich Leute, die keine Workbench gestartet haben, die werden dann leider nie mehr als einen HiRes-Screen einschalten dürfen. Warum ? Die Mode_Names-Liste wird von der Workbench gestartet. Und das Screenmode Preferences benutzt wohl hard-codierte Screen-Auflösungen. Wir wollten aber nur die Modi unterstützen, die auch die Workbench unterstützt. Ohne WB nix los (die schlappen 30 k.), nun, ab WB 2.1 ist es möglich, dies mit dem Befehl 'AddMonitor' doch zu tun.
Unter WB 3.0 und WB 2.1 ist allerdings auch dieses Problem behoben. Einfach den Monitor Typ im System anhängen.
 - Die Bienen formieren sich nicht zu einem schönen Schwarm. Das ist kein Bug, sondern das ist versehentlich einer Rationalisierung zum Opfer gefallen. Ist verändert worden.
 - Einige dieser Power- Pro- Wasauchimmer-Tracker haben enorme Probleme wenn ASwarm blankt. Tatsächlich haben
-

sie Probleme mit allen Screenblankern. Bei Powertracker ist dies sicher, da es keinen eigenen Screen öffnet, sondern eine Copperlistw. Ausserdem glaubt es ein Recht zu haben das System zu blockieren *sigh*.

- Die Grafikerweiterung 'DOMINO' erlaubte nicht, den Mousepointer auszuschalten, da sie das DMA-Bit nicht emulierte. Dies wurde mit den neuen Optionen 'WINDOW' umgangen.

- Die Grafikerweiterung 'RETINA' hat dieselben Probleme, schlimmer noch, keine der Optionen der Version 1.3 von MOUSEBLANK funktionierte. Dies wird jetzt umgangen. (Frage mich was passiert wenn wir jemals RTG sehen werden...)

- Das Commodity 'Cycle2Menu' funktionierte aufgrund eines Fehlers in der Gadget-Struktur nicht. Dies ist behoben, wir benutzen MUI :-)

- Die Online-Hilfe wird nicht geladen. Nun, da gibt es verschiedene Fälle: Der AmigaGuide-Anzeiger ist nicht im Suchpfad der Workbench. Das ASwarm.guide ist nicht im Ordner HELP:Deutsch. Der AmigaGuide-Suchpfad ist nicht gesetzt.

1.41 ASwarm/MUI

MUI

Für ASwarm II 2.0 wurde auf das MUI (Magic User Interface) System von Stefan Stunz zurückgegriffen, welches dem Programmierer eine Menge Arbeit bzgl. der Oberfläche abnimmt. Der Benutzer hat die vielfältigsten Möglichkeiten das Aussehen der Oberflächen einer MUI-Applikation zu verändern.

MUI ist ein Shareware-Produkt und ist auf dem AmiNet, oder auf anderen PD- und Shareware-Serien beziehbar. Ohne Registrierung von MUI gibt es nur die Einschränkung, das die Preferences nicht abgespeichert werden können. Ansonst voll funktionsfähig und auch lohnenswert!

Bitte lesen Sie auch die Datei 'ReadMe.MUI', die diesem Archiv beiliegen sollte.

Wir haben uns entschlossen, ASwarm II V2.0 als MUI Applikation herauszubringen, weil MUI einen erfrischenden neuen Standard für Benutzeroberflächen bietet, den wir selber nur durch wesentlich erhöhten Programmieraufwand bekommen hätten, der aber den Rahmen eines einzelnen Commodity sprengt.

Alleine der Aufwand der nötig ist, die Fontsensitivität (die bereits in einer internen Version fertig vorliegt, die wir aber NICHT veröffentlichen werden) eines einfachen Fensters wie das von ASwarm, gerechtfertigt nicht, weiter mit GadTools zu arbeiten, es sei denn, man tut dies professionell.

Ein mit GadTools programmiertes ASwarm II 2.0 wäre ca. 5 bis 10KB größer (vom Source nicht zu sprechen) als ein mit MUI erstelltes. Und hat beileibe nicht alle Möglichkeiten, die MUI bietet. Die MUI-Library wird nur (!) geladen, wenn das Konfigurationsfenster geöffnet wird. Desweiteren gibt es mittlerweile eine ganze Menge Tools und Programme, die auf MUI umgeschwenkt sind, bzw. eigens dafür oder damit erstellt wurden, so das die Library nicht wegen ASwarm alleine im System vorhanden sein muß.

Was dem einen sein Uhl, ist dem anderen sein Pfuhl....
(oder so :-)

1.42 ASwarm/Credits

Credits

Jeff Butterworth für sein xswarm unter für X Windows, erhältlich als xlock-Modus und als Stand-alone Programm.

Wir haben seine Routinen allerdings so stark verändert, das wir nur sagen können, das es nur 'locker' auf xswarm gebaut ist. Sollten Sie jemals eine X Windows Plattform unter den Fingern haben, so probieren Sie 'xswarm -t10' aus.

Matt Dillon für seinen DICE. So konnten wir es schaffen, ASwarm mit einem der meist verwendesten Low-Cost C-Compiler zu entwickeln. (Nur die registrierte Version)

Stefan Becker, der immer noch nicht überredet werden konnte, ASwarm II zu benutzen .. :-) [Stefan ist nicht mehr zuständig für die Verteilung von DICE in Europa, hat er

letztens seinen Ingenieur gebastelt und kaum noch Zeit,
Glückwunsch!]

SAS/C Gruppe für Ihre hervorragende Arbeit. Die SAS-Version
ist bislang schneller und kürzer.

Roger 'Budda' Westlund, für den Bugreport vom 70Hz Hack.

Jörg 'Skull' Bublath, für seine Idee mit dem AIM-Modus.

Markus 'Corwin' Stipp, der uns mit dem DICE half, und uns
auf das Problem mit den interleaved Bitmaps von WB3.0
aufmerksam machte.

Fred Fish, Mr. Public Domain, hoffe du magst das hier um es
in einer deiner nächsten 'Fishe' zu publizieren. Erlaubnis
hiermit gegeben. Inklusive CD.

Andrew 'Guardian' Denton, der uns sagte, das Jay Miner
unseren Blanker mag; uns half, ASwarm auf einem 040 zu
testen, und der einige neue Ideen einbrachte. [Jay Miner,
der Vater des Amigas ist schwer krank, wollen hoffen er
schafft es noch eine Weile!]

Dr. P. Kittel, der uns auf der CeBIT '92 erlaubte, ASwarm
II unter der Workbench 2.1 zu testen. Es funktioniert immer
noch korrekt, auch mit den vielen neuen Features. [Nun,
mittlerweile läuft ASwarm sogar auf einem A4000/40 unter
WB3.0 und benutzt auch ein paar Features von WB3.0, bleibt
zu wundern, warum WB2.1 erst im Oktober '93 freigegeben
wurde in Deutschland]

Jake Rose, der ein paar neue Features in ASwarm III
einbrachte, die wir z.T. in ASwarm II 1.3 nachmachten
(nicht eine Zeile seines Codes wurde benutzt). Wenn er uns
doch bloss nur einfach seine Ideen vorgeschlagen hätte
anstatt einen Clone zu fabrizieren... [Mittlerweile gibt es
ein paar andere Clones von ASwarm, so gibt es u.a. einen
ASwarm Client für den GBlanker (er benutzt unseren
originalen Code), und gar ein ASwarm für Windows (frage ich
warum es ASwarm und nicht WSwarm heisst :-)]

Rickard 'Richie' Olsson, der uns erzählte, das seine Katze
'Pixel' ASwarm mag, und das ASwarm ihn überredete einen
Bildschirmschoner einzusetzen.

[Er war der erste, der uns mitteilte, das Katzen wohl sehr
gerne ASwarm mögen, und mitunter arg unter den statischen
Schocks leiden, wenn sie eine Biene versuchen zu fangen :-)]

Roger 'Budda' Westerlund, der uns vom 70Hz Hack erzählte.

Roland Bless für die Beseitigung einiger Bugs im CLI

Parameter Kram.

Michael Janich für die Entdeckung eines fiesen Bugs in der
Blankkey-Routine.

Holger 'Hal' Lubitz für den sehr guten Artikel über ASwarm
II im Amiga Plus Magazin 11/92.

Und zuletzt Stefan Stuntz für das arbeitserleichternde MUI !

Dank auch an diverse Netz-Teilnehmer für ihre (eigenartigen)
Bug-Reports.

Markus Illenseer

Matthias Scheler

Januar 1994
