

# **SuperDark**

Thomas Landspurg

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SuperDark		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thomas Landspurg	January 18, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SuperDark</b>	<b>1</b>
1.1	SuperDark . . . . .	1
1.2	Introduction . . . . .	1
1.3	Installation . . . . .	2
1.4	Utilisation . . . . .	2
1.5	Configuration . . . . .	3
1.6	darkdir . . . . .	4
1.7	cxpopkey . . . . .	4
1.8	blankkey . . . . .	4
1.9	modmain . . . . .	4
1.10	param . . . . .	5
1.11	tempo . . . . .	5
1.12	quiet . . . . .	5
1.13	lock . . . . .	5
1.14	topaz . . . . .	5
1.15	smallmem . . . . .	6
1.16	password . . . . .	6
1.17	remove . . . . .	6
1.18	save . . . . .	6
1.19	help . . . . .	6
1.20	hide . . . . .	6
1.21	modules . . . . .	7
1.22	3d . . . . .	8
1.23	anim . . . . .	8
1.24	Arexx . . . . .	8
1.25	ASWarm . . . . .	9
1.26	Effets . . . . .	9
1.27	FireWork . . . . .	10
1.28	flyingtoaster . . . . .	10
1.29	fracblank . . . . .	10

---

---

1.30	line	10
1.31	line2	11
1.32	melt	11
1.33	mistify	11
1.34	music	12
1.35	plasma	12
1.36	plasma_cycle	12
1.37	shuffle	12
1.38	slide-show	13
1.39	spot	13
1.40	star	13
1.41	text	14
1.42	time	14
1.43	random	14
1.44	Improvement	15
1.45	bugreport	15
1.46	history	15
1.47	adress	17
1.48	thanks	17

---

## 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.

---







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 exécuté en guise d'économiseur d'écran.

Voir aussi

Modules

## 1.10 param

Param->:

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

## 1.11 tempo

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.

## 1.12 quiet

Quiet:

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

## 1.13 lock

Lock:

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

Voir aussi

Passwd

## 1.14 topaz

Topaz:

Ce choix permet de choisir entre un affichage utilisant la fonte par défaut, et un affichage utilisant la classique fonte Topaz 8.

Cela permet de rapidement revenir à une petite fonte standard, au cas où il y aurait des problèmes de visualisation dus à la taille des fontes.

---

## 1.15 smallmem

SmallMem:

Ce choix indique que les modules ne seront charge en memoire que quand cela sera vraiment necessaire. Il n'y a en effet qu'un module charge a la fois en memoire, mais si celui si est gourmand en memoire, cela pourrais influencer sur le fonctionnement nominal de la machine. Donc en validant ce choix, le module sera charge lorsqu'il faudra faire un blank, et enleve a la fin de ce blank.

## 1.16 password

Passwd:

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

## 1.17 remove

Remove:

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

## 1.18 save

Save:

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

## 1.19 help

Help:

Affiche un petit texte d'aide. Permet aussi de verifier le numéro de version et de révision de superdark.

## 1.20 hide

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>.

## 1.21 modules

Note:

Toutes les fenêtres de configuration des modules ont au moins ces quatre boutons:

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.

3d

Anim

Line

Slide show

ARexx

Line2

Spot

ASWarm

Melt

Star

Effets

Mistify

Time

FireWork

Music

Random

FracBlank

Plasma

FlyingToaster

Plasma Cycle

Vous pouvez facilement ajouter ou enlever des modules. Pour cela ↔  
, il

suffit de supprimer les modules 'indésirables' dans le répertoire où ils se trouvent à l'aide de votre utilitaire disk favori, ou en les déplaçant vers la poubelle, puis sélectionner le gadget "dark directory" et appuyer sur return,

la liste sera remise à jour.

Même chose pour rajouter des modules: déplacer les vers le répertoire ou se trouve les autres modules, sélectionné dark directory puis return!

## 1.22 3d

Affiche un objet en 3D fil de fer. Pour le moment, il n'y a que deux objets, mais d'autres devraient suivre.

```
OBJET=[ computer | logo commodore ]
```

```
* consommation CPU: moyenne
```

```
* consommation mémoire: moyenne
```

## 1.23 anim

### 3.2.1 anim

Ce module permet d'afficher une animation IFF, grâce à un player externe. PlayerName permet de donner le nom du player externe utilisé. Par défaut, c'est MugIFF. Vous pouvez éventuellement en utiliser un autre, mais il est OBLIGATOIRE que ce player sorte lorsqu'il reçoit un CTRL-C. Or, pp\_anim de F.Nico ne réagit pas au Ctrl\_C, il est donc à proscrire!

FileName est le nom de l'animation IFF qui sera rejouée.

Les boutons SEL et Player permettent respectivement de choisir à l'aide d'un requester de fichier les noms du fichier à rejouer et du player.

```
PLAYERNAME=[Nom du player]
```

```
FILENAME=[Nom d'un fichier anim IFF]
```

```
* consommation CPU: moyenne
```

```
* consommation mémoire: moyenne
```

## 1.24 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 d'inactivité, pour l'arrêter ensuite. Enfin je n'ai pas encore d'idées précises, mais je suis sûr que l'on pourrait trouver de nombreuses applications.

AREXEXPORT: 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

## 1.25 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

## 1.26 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'interférence (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

## 1.27 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

## 1.28 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 parti du code de ce module dans un DP nommé "FlyingToaster" par xxx

\* consommation CPU: moyenne  
\* consommation mémoire: faible

## 1.29 fracblank

### 3.2.6 Fracblank

La encore, il s'agit d'un adaption d'un autre blanker d'écran en provenance du DP Amiga, nommé très justement FracBlank, crée par XXXX. Il à été indspiré lui aussi par le même article du scientific america.

\* consommation CPU: importante  
\* consommation mémoire: moyenne

## 1.30 line

### 3.2.7 Line

quelques petits effets de dispqritions de lù'écran...

---

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

## 1.31 line2

### 3.2.8 Line2

Affiche des lignes de toutes les couleurs....

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

## 1.32 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

## 1.33 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
-

## 1.34 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, quatres 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 soundtracker, 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

## 1.35 plasma

### 3.2.11 Plasma

Cet effet utilise un principe bien connu dans les démos.

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

## 1.36 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

## 1.37 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

## 1.38 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

## 1.39 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
- \* Mediy Memory-User

## 1.40 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
* Medium memory-user
```

## 1.41 text

Text

C'est un petit effet sans prétention, 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.

## 1.42 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
```

## 1.43 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!

---

## 1.44 Improvement

Améliorations:

Les améliorations suivantes vont être réalisées:

- Utilisation de la locale.library
- amélioration des blankers existants, et ajout de nouveaux modules

## 1.45 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 dû au fait que les bitmaps sont 'entrelacées' 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.

## 1.46 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 commodity

- 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 causes a modulo problem...
- Bug fixed in the FireWork module, sometime the module never exits.

- 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

25/03/93:

v1.4b

- Support for other fonts than topaz 8. (All interlace WB users will be happy!)
- New features: choice between Topaz and default font
- New features and SmallMem
- Bug: I had also a famous \_lock\_ bug... forgot to UnLock()..
- bug: RemPort was used instead of DeletePort(), this cause some bytes of mem to be lost...
- Fixed problem with mode who wanted a copy of workbench screen. Now this copy look like the original WBench screen...
- UnLock screen is now in hires
- Changed place of a SetTaskPri, so now even if there is a high CPU usage, you see the blanking module. But if there is absolutly no CPU left, it could stop and not show anything... next step: put a timeout and show a black screen...

27/03/93:

v1.5

- Size of superdark have been reduced from about 4k by writing my own printf(using RawDoFmt of course, scanf, etc....
- Clock is now moving.
- Better look of the blanker in random mode...Last screen is now taken as the current screen for effects like shuffle,melt...

- Also in random mode: all the selected effects are show once  
No more seing twice the same effect, or never saw one..
- Music module is now in 4 bitplanes, instead of 5 before->  
smaller, faster.
- GREAT (for me!): Slide show use WB3.0 datatypes, so now  
is you have the good datatype, you can display any kind  
of images, GIF,IFF,etc...  
Now the slide show file requester can also use multiselection

05/04/93:

v1.5b

- The font requester is now the asl font requester, no more  
the reqtools font req.
- Screen Mode requester, is now the ASL screenmode requester  
if available (V38), or Reqtools screenmode req. if available.
- Use protos instead of CLIB -> smaller
- NEW: module anim (play animation, the old anim is renamed  
to 3d)

11/04/93:

v.15c

- Correction of the last spot bug in WB3.0
- Main Window reorganisation, so all gadget are visible in NTSC  
screen.

## 1.47 adress

Mon adresse:

Thomas LANDSPURG  
9, Place Alexandre 1er  
78000 VERSAILLES  
FRANCE

FidoNet: 2:320/104.18  
AMyNet: 39:180/1.18  
UseNet: Thomas\_Landspurg@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,  
excéption faite des modules Frackblank, ASWarm et FLyingToaster qui sont  
la proprité 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...

## 1.48 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\_Jonson
  - Aeneas Verhe
  - Chris Hurley
  - Theodore A. Serreyn
  - Peter Smets
  - Carl Tashian
-