

HFM

Chaos Crew

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> HFM		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Chaos Crew	January 31, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HFM	1
1.1	HFMounter	1
1.2	kurzbeschreibung	2
1.3	voraussetzungen	3
1.4	installation	3
1.5	voreinstellung	3
1.6	anwendung	4
1.7	besonderheiten	5
1.8	bugs	6
1.9	history	6
1.10	danksagungen	6
1.11	adresse	7
1.12	hinweise	7

- VIII.
 - History
 - Versionsuebersicht
- IX.
 - Bugs
 - Käfer, bzw. Insekten...
- X.
 - Adresse
 - Erreichbarkeit der Autoren
- XI.
 - Danksagungen
 - Schmalz, Sülz...

1.2 kurzbeschreibung

HFMounter ist GIFT-Ware!
~~~~~

Das heißt nicht, daß es gefährlich oder gar tödlich ist,  
sondern:

Wenn Euch dieses Programm gefaellt, schickt uns was Ihr wollt!  
(Ausgenommen Schwiegermütter, Ataris, etc.)  
Bevorzugt werden AMIGA's der gehobenen Klasse, soll heißen,  
ab 3000 aufwärts.

Uns interessiert natürlich ob das Programm überhaupt von  
jemandem benutzt wird, insofern freuen wir uns auch über Postkarten,  
usw.

Wenn Ihr dieses Proggie fuer eigene Entwicklungen benutzt, bitten  
wir Euch um eine schriftliche Mitteilung, sowie eine Demo-Version  
des Programms !!!!! (wichtig!)

WASSSOLLES?

HFMounter (kurz HFM) ist ein Diskettenersatz auf einer beliebigen  
Festplatte. Die HF-Units eignen sich z.B. zum Entpacken von DMS-Archiven  
auf eine beliebige Festplatte.  
Es basiert auf dem genialen 'fmsdisk.device' von Matt Dillon ©1989 !!!

Die Units HF0: bis HF11: sind ein voller Diskettenersatz. Alle Funktionen  
einer herkömmlichen Diskette können auch auf die HF Units angewendet werden !

Es versteht sich von selbst ;-)) das die HF-Units nichts mit  
NON-DOS Disks anfangen koennen. Es sei denn es schriebe jemand einen  
Boot-Handler dafuer !

Diese Version von HFM ist auf maximal 12 HF Units beschränkt.  
Aber wir denken, dass die Anzahl für jeden reichen müsste :-)

-----  
Wir haben das Programm auf folgenden Systemkonfigurationen  
erfolgreich getestet:

Amiga 3000/030/25Mhz und 8 MB Fast-Ram/2 MB Chip-Ram/Kick/OS 3.1/SCSI-II  
Amiga 2000/020/14MHz und 8 MB Fast-Ram/Kick/OS 3.1/SCSI-II  
Amiga 2000/030/32Mhz und 6 MB Fast-Ram/Kick/OS 3.1/SCSI-II  
Amiga 2000/030/30Mhz und 8 MB Fast-Ram/2 MB Chip-Ram/Kick2.04/OS 2.1/SCSI-II  
Amiga 1200/14Mhz und 4 MB Fast-Ram/2 MB Chip-Ram/Kick/OS 3.0/AT-IDE  
Amiga 500/28Mhz und 4 MB Fast-Ram/Kick2.04/OS 2.1/SCSI-II

(Um jetzt mal ein bißchen auf die Kacke zu hauen... :)

## 1.3 voraussetzungen

Voraussetzungen

~~~~~

Eine oder mehrere Festplatten.

HFM benötigt mindestens Amiga OS2.1! (FastFileSystem V.38, locale.library)

Folgende Standard Soft muss vorhanden sein:

in C: oder ROM

- run
- mount
- assign
- dir
- cd

in sys:system/

- format

Auf der Festplatte MÜSSEN im Maximalfall mindestens 12 x 901120 Bytes frei sein! Also Bei 12 angemeldeten Units benötigt man genau 10.813.440 Bytes. Also ungefähr 11 MB.

Bei weniger angemeldeten Units natuerlich weniger.

1.4 installation

Installation

~~~~~

Die Installation geschieht ganz einfach durch das Installer Programm ...

Konfiguration der HFM-Tooltypes kann mit dem beiliegenden "Config-HFM" script geschehen. Einfach doppelt klicken und den Anweisungen folgen.

(Installer © Commodore/Escom/AT)

## 1.5 voreinstellung

---

Voreinstellung, bzw. Aufruf

~~~~~

Es gibt zwei Möglichkeiten HFM aufzurufen:

1. Via Piktogramm über dir Workbench:

- Voreinstellungen werden mit den Tooltypes vorgenommen.
Die Konfiguration der Tooltypes kann bequem mit dem beiliegenden Install-Script "Config-HFM" vorgenommen werden.

Folgende Tooltypes werden unterstützt:

- PUBSCREEN=<screenname> z.B. workbench oder GOLDED.1 oder " ↔
 Mein Screen"
- NAME=<Name fuer die Unit> z.B. emptyHF
 (Hinter den Namen wird immer die Nummer der Unit angehängt.
 In diesem Beispiel wäre der Name dann emptyHF0 bei Unit0 !)
- FFS=<TRUE/FALSE>
- INTL=<TRUE/FALSE>
- DIRCACHE=<TRUE/FALSE>
- NOICONS=<TRUE/FALSE>

Was die letzten Tooltypes bewirken kann der Dokumentation zum 'Format' ↔
Befehl

entnommen werden. Die Tooltypes wirken als Schalter. Werden sie also nicht
angegeben, oder in Klammern (FFS) gesetzt, bewirken sie nichts.

2. Via Shell-Fenster:

- Shellkomandos sind:

PUBSCREEN, NAME, FFS, INTL, DIRCACHE, NOICONS

Voreingestellt ist:

PUBSCREEN=workbench, NAME=emptyHF, OFS, NOINTL, NODIRCACHE

Beispiel:

```
> HFM pubscreen "Mein Gilded.1" name testunit ffs intl dircache noicons
```

Groß- und Kleinschreibung ist egal.

1.6 anwendung

Anwendung

~~~~~

HFM kann sowohl von der Shell, als auch von der Workbench via  
Piktogramm aufgerufen werden.

Natuerlich kann man es auch in den Toolmanager oder in den

Tool-Demon einbauen.

Von diesen eben genannten Tool`s, laesst sich HFM auch bequem per Shortcut ( Tasten-Kombination ) starten!!!

Sollte kein FMS: Assign existieren, erscheint ein Requester, in dem Ihr angeben müsst, welchem Verzeichniss FMS: zugewiesen werden soll.

Das Installer-Script hat per Default seit Version 2.1 auch ein Assign in die User-Startup eingefuegt.

```
| 3 Zeilen: ;BEGIN HFM
|           assign FMS: <Dein ausgewaeltes Verzeichnis>
|           ;END HFM
```

Wenn Ihr Eure Wahl getroffen habt, erscheint der naechste Requester. In diesem könnt Ihr die Nummer der Unit bestimmen.

```
Also, Knopf 0 fuer Unit HF0:
"" , "" 1 "" "" HF1:
usw.
```

Mit dem Fenster-Schliess-Knopf(hmpf) wird HFM abgebrochen !!

Wenn Ihr Euch entschieden habt, welche HF-Unit angemeldet werden soll, erscheint ein weiterer Requester worin gefragt wird, ob die von Euch gewählte Unit formatiert werden soll !!

Wieder gibt es 2 Auswahlmöglichkeiten !  
JA zum formatieren, NEIN eben nicht formatieren :-))

Egal, wie Ihr Euch entscheidet, danach geht es zurueck zum UNIT Auswahlrequester !

Dann koennt Ihr noch eine ( oder mehrere Units ) anmelden oder das Tool mit dem legendären Fenster-Schliess-Knopf verlassen !!!

## 1.7 besonderheiten

Im von Euch erzeugtem Assign FMS: erscheinen je nach angemeldeten Units, Files mit den Namen UNIT0 bis UNIT11.  
                                  ^^^^^          ^^^^^^

Es ist nicht möglich, diese FILES vor dem nächsten RESET zu löschen !

Wenn Ihr sie nicht löscht, bleibt der Inhalt dieser Units bestehen.

Das bedeutet, wenn Ihr sie nach einem RESET noch einmal anmelden wollt, braucht Ihr sie nicht zu formatieren !!  
Sie erscheinen auf der WB mit ihrem alten Namen !!!

So könnt Ihr z.B. ein Spiel, was 4 Disketten hat, auf HF Units kopieren und in dem Verzeichnis stehen lassen !



An alle Kaffeeroester ein herzliches Aroma-HOI !

Außerdem ein GROßES Dankeschön an den Autor des FMSdisk.devices !!  
Matt, this was one of your smallest, but in our opinion nicest coding!

...und ein GROßES Dankeschön an den Autor der bgui.library (JAN VAN DEN BAARD)!!

-->> We tried to email you a copy of HFM but your email-adress wasn't ok :-((

## 1.11 adresse

JENS KREIENSIEK  
FORSTWEG 3  
33818 LEOPOLDSHÖHE  
TSCHOERMANNIE  
Via E-MAIL = SHARKY@TEKKNO.TEUTO.DE

DIRK HEBISCH  
APP. 2.1.1b  
FUERSTENALLE 3-5  
33102 PADERBORN  
FED.REP. GERMANY  
Via E-MAIL = VISION@komet.TEUTO.de

## 1.12 hinweise

Die Autoren uebernehmen keinerlei Verantwortung fuer Schäden,  
die durch dieses Programm an Hard- oder Software entstehen !!

Also, Ihr handelt auf Eure eigene Verantwortung.  
(Wie immer...)

It is allowed to enclose HFMounter within a regularly released  
Public-Domain Diskette (Fish, etc) as long as the copy fee  
doesn't exceeds the equivalent of 5 DM or 3 \$.

It is allowed to give the program to any other over BBS's etc.,  
as long as the archiv stays complete.

Contents of this archiv:

c/hfm  
  /hfm.info  
devs/dosdrivers/HF0  
  /dosdrivers/HF0.info  
  /fmsdisk.device  
  /hf-mountlist  
libs/bgui.library  
catalogs/deutsch/hfm.catalog  
catalogs/deutsch.info

---

HFM.GUIDE  
HFM.GUIDE.info  
Config-HFM  
Config-HFM.info  
Install\_HFM  
Install\_HFM.info  
HFM\_e.Guide  
HFM\_e.Guide.info  
fms1\_0.lha

---