

AMPlifier

Thorsten Hansen

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AMPlifier	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Thorsten Hansen	July 8, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AMPlifier	1
1.1	AMPlifier Dokumentation	1
1.2	Einführung	1
1.3	Hardwarevoraussetzungen	3
1.4	Benutzung	3
1.5	Menues	3
1.6	Projekt	4
1.7	Einstellungen	4
1.8	Player	5
1.9	Playlist	6
1.10	Konfiguration	6
1.11	Allgemein	6
1.12	Anzeige	7
1.13	Ausgabe	8
1.14	MPEG	9
1.15	Konfiguration	9
1.16	ARexx	11
1.17	QUIT	13
1.18	HIDEGUI	13
1.19	SHOWGUI	13
1.20	OPEN	13
1.21	PLAY	13
1.22	STOP	14
1.23	PLAYPAUSE	14
1.24	PAUSE	14
1.25	PLAYNEXT	14
1.26	PLAYPREV	15
1.27	SELECT	15
1.28	QUERYSELECTED	15
1.29	SEEK	15

1.30 VOLUME	16
1.31 WAIT	16
1.32 WAITABORT	16
1.33 ADD	16
1.34 REM	16
1.35 CLEAR	17
1.36 SORTLIST	17
1.37 PLAYSTATE	17
1.38 GETTIME	17
1.39 GETLENGTH	18
1.40 GETTAGINFO	18
1.41 Registrierung	19

Chapter 1

AMPLifier

1.1 AMPlifier Dokumentation

AMPLifier

Version 1.55

MPEG Audio Player

© 1999 Thorsten Hansen
Kato Development

<http://www.katodev.de>

Einführung

Worum geht's

Systemvoraussetzungen

Ohne das geht nichts

Benutzung

So funktioniert's

Tooltypes und Parameter

Einstellungen

ARexx

ARexx Port

Registrierung

Vollversion

1.2 Einführung

Einführung in AMPlifier

AMPlifier ist in erster Linie ein Abspielprogramm für MPEG-Audio, kann aber auch 16-bit Sound in verschiedenen Formaten abspielen.

Mit AMPlifier ist es nun möglich auf jedem Amiga komfortabel MPEGs abzuspielen. AMPlifier unterstützt sowohl hardware basierende MPEG Audio Dekoder als auch Softwaredekodierung mittels `mpega.library`.

Unterstützt Hardware Decoder:

Melody Z2, Melody1200+/pro, Peggy+, CD32 FMV

Software Dekodierung mittels `mpega.library` und AHI oder X-Audio.

Features:

- * Unterstützt Musicam bis Layer III und auch AIFF, MAUD, WAVE und RAW.
 - * Grundlegende Funktionalität, die von CD-Playern bekannt ist
(play, pause, stop, forward, backward, skip back, skipforward)
 - * Leistungsfähiges Plugin System - für externe Visualisierungs Plugins
 - * Größenveränderbare und konfigurierbare Benutzeroberfläche - einfach zu benutzen
 - * WinAMP skins (verschiedene Grafikdesigns)
 - * Öffnet und wechselt auf jeden "public screen" nach Wahl des Anwenders
 - * Komfortable und schnelle Positionierung in einem Song mittels Slider
 - * Umfangreiche Abspielliste (sortierbar)
 - * Laden, Speichern und Editieren der Abspielliste
 - * Zufälliges und endloses Abspielen
 - * Drag and Drop von Dateien und Verzeichnissen
 - * Rekursiver Scan durch Verzeichnisse, Unterverzeichnisse usw. (Drag&Drop) mit Abbruchmöglichkeit!
 - * ID3-Tag Unterstützung für genauere und bessere Informationen zu den Songs
(artist, title, album, year,...)
 - * Spielzeit/Restzeit Anzeige
 - * ARexx port
 - * Commodity
 - ...
-

1.3 Hardwarevoraussetzungen

Hard- und Softwarevoraussetzungen

- * Amplifier läuft auf allen Amigas ab AmigaOS 2.04. Da die Entwicklermaschinen ausschließlich OS 3.1 benutzen, und der Player an die Möglichkeiten dieser Betriebssystemversion angepaßt wurde, sollte möglichst OS 3.0 oder besser genutzt werden.
- * AMPlifier unterstützt sowohl DSP basierende Dekoder Karten als auch eine reine Softwaredekodierung. Für die Softwaredekodierung wird die `mpega.library` von Stephan Tavenard benötigt. Bei Hardware basierender Dekodierung muß das entsprechende MPEG Device eingestellt werden.

1.4 Benutzung

Benutzung

AMPlifier kann von der Workbench oder einer Shell aus gestartet werden. Die Benutzeroberfläche ist der eines CD-Players nachempfunden. Im PullDown Menü läßt sich ein Fenster mit der Abspielliste öffnen. Es beinhaltet die Songs, die nacheinander abgespielt werden. Durch Anklicken eines Eintrags in der Liste kann man den Titel direkt abspielen oder auch Titel überspringen.

Werden Songs per Drag-and-Drop auf den Player geworfen oder über den Datei Requester ausgewählt, wird die Abspielliste ersetzt. Um Songs zur Liste hinzuzufügen, werden diese auf dem Fenster der Abspielliste fallengelassen.

Daten unbekanntem Formats werden grundsätzlich nicht abgespielt. Man kann dies durch einen Tooltype toleranter gestalten, um RAW-Samples (Big-Endian, MSB first, Motorola) abzuspielen.

Durch Ziehen an der rechten unteren Ecke des Playerfensters, kann man dessen Größe variieren.

Menüs

Player

Abspielliste

Konfiguration

1.5 Menues

Menüpunkte

Projekt

Einstellungen

1.6 Projekt

Projekt

Öffnen...

Hiermit wird ein ASL-Filerequester zur Auswahl der abzuspielenden Files geöffnet.

Hinzufügen...

Öffnet einen ASL-Filerequester um mehrere Titel der Abspielliste hinzuzufügen.

Abspielliste...

Öffnet das Fenster mit der Abspielliste.

Abspielliste laden...

Hier läßt sich eine zuvor abgespeicherte Abspielliste einladen, welche die aktuelle Liste ersetzt.

Abspielliste speichern...

Speichert die aktuelle Abspielliste in einer Datei.

Über

Informationen über den Autor und das Programm.

Verbergen

Verstecken der Oberfläche des Players. Dies ist eine sogenannte Commodity-Fähigkeit.

Der versteckte Player läßt sich mit dem Betriebssystem Commodity Exchange zurückholen.

Beenden

Der Punkt, den Sie hoffentlich nur sehr selten benutzen: Er dient zum Beenden des Programms und erfüllt die gleiche Funktion wie das Schliesssymbol des Playerfensters.

1.7 Einstellungen

Einstellungen

Konfiguration...

Öffnet das Konfigurationsfenster.

Zufall

Bei Aktivierung dieses Punktes werden die Titel in einer Zufallsreihenfolge abgespielt.

Wiederholung

Nach Abspielen des letzten ungespielten Titels stoppt der Player nicht, sondern beginnt die Liste erneut abzuspielen.

Vergehende Zeit

Zeigt die gespielte Zeit an.

Verbleibende Zeit

Schaltet auf Restzeit Anzeige um.

Anzeige

Standard Oberfläche

Info

Schaltet die Zeile des Players, in der Informationen über den laufenden Titel dargestellt werden, an bzw. ab.

Positions-Slider

Schaltet den Positions-Slider an bzw. ab.

Bedienungsfeld

Schaltet das Bedienfeld ('CD-Player-Tasten') an bzw. ab.

Skin Oberfläche

Skin auswählen...

Öffnet ein Fenster mit den vorhandenen Skins um den Player ein neues Aussehen zu verschaffen.

Bildschirm

Über diesen Punkt läßt sich ein Fenster öffnen, in dem man zwischen den vorhandenen Public-Screens auswählen kann. Auf dem gewählten Screen wird dann AMPlifier seine Oberfläche öffnen.

Fixieren

Hiermit wird z.B. die Position und Größe des Player-Fensters und der Abspieliste für den nächsten Programmstart gespeichert.

1.8 Player

Player

Die Bedienung des Players ist einem CD-Player nachempfunden. Die selbe Funktionalität wird man auch hier wiederfinden.

Es gibt Knöpfe für Play, Stop, Pause sowie für das Überspringen und Zurückgehen zu vorher gespielten Liedern.

Die zu spielenden Songs lassen sich mittels Dateirequester auswählen welcher ebenfalls eine Mehrfachauswahl (Multiselect) unterstützt.

Es ist ebenfalls möglich das gesamte Verzeichnis ueber den Dateirequester auszuwaehlen wenn keine Datei angewählt wurde.

Die einfachste Möglichkeit neue Lieder zu Spielen ist das Drag-and-Drop von Dateien oder Verzeichnissen über den Player. Dazu braucht man lediglich eine

Datei oder auch ein Verzeichnis welches dann nach spielbaren Liedern durchsucht wird auf das Fenster des Players werfen.

1.9 Playlist

Abspielliste

In der Abspielliste werden die zu spielenden Lieder aufgelistet. Es wird zu jedem Lied die Spielzeit und der Titel angezeigt.

Bei MPEG Dateien mit ID3 Informationen werden diese statt des Titels angezeigt.

Zum Editieren der Abspielliste finden sich an der Oberseite des Fensters die notwendigen Funktionen. Es können eine oder mehrere Dateien mittels Dateirequester ausgewählt und damit zu der derzeitigen Liste hinzugefügt werden. Eine Mehrfachauswahl ist auch hier möglich.

Es gibt Knöpfe zum Entfernen eines Eintrages oder zum Löschen der gesamten Liste. Ausserdem läßt sich die Liste Alphabetisch Sortieren.

Solange der Player Verzeichnisse rekursiv durchsucht (Laufwerk bzw. Verzeichnis, Unterverzeichnis, dessen Unterverzeichnisse etc.) wird rechts unten ein Abbruchknopf angezeigt. Sollte die Suche zu lange Dauern, kann sie hiermit abgebrochen werden. Der Knopf verschwindet übrigens im Anschluß, wenn der komplette Verzeichnisbaum eingelesen wurde.

Bereits abgespielte Einträge werden von Fett auf Normalschrift umgeschaltet. Ein besonderer Genuss dieses Fensters sollte der schnelle und softscrollende Listview sein, der natürlich mit jedem Schriftsatz zurechtkommt.

1.10 Konfiguration

Konfiguration

Allgemein

Anzeige

Ausgabe

MPEG

1.11 Allgemein

Allgemein

Laden

Prüfe Dateityp beim Laden

veranlaßt AMPlifier schon beim Laden zu prüfen, ob Dateien abspielbar sind.

Vor dem Abspielen wird in jedem Fall kontrolliert.

ID3-Tag Info

ID3-Tag ist ein angehängter Infoblock für MPEG-Dateien. Dort werden Informationen wie Titel, Interpret, Musikrichtung etc. abgelegt. Es kann eingestellt werden ob AMPlifier die erweiterten Daten auswerten soll und ob dies schon beim Einlesen der Dateien geschehen soll. Mit einer Konfigurationszeile läßt sich das Anzeigeformat definieren.

Natürlich können nur Informationen angezeigt werden, wenn welche vorhanden sind. Es gibt Werkzeuge, um diese Einträge zu erzeugen und zu bearbeiten. Ein in Kürze erscheinender Standard wird zukünftig ebenfalls unterstützt werden, da ID3-Tag angehängte Daten nutzt, die z.B. im Sendebetrieb erst verfügbar werden, wenn der Song bereits abgespielt wurde.

Starte Abspielen

Das Einlesen kann je nach Datenbestand sehr lange dauern. AMPlifier kann schonmal anfangen zu spielen, während die Datenträger noch nach spielbaren Titeln durchsucht werden. Die Zeit, wie lange abgewartet werden soll, ist in Sekunden einstellbar.

Versch.

Lied Verzeichnis

Standard Lied Verzeichnis.

Titellisten Verzeichnis

Standard Titellisten Verzeichnis.

Start Datei

Hier kann ein Titel oder ein Verzeichnis angegeben werden welche beim Programmstart gestartet/eingelesen wird.

Datei Muster

Hiermit läßt sich das Suchen nach spielbaren Titeln einschränken. Es werden nur Dateien angeschaut welche auf die Beschreibung passen.

Aktivieren mit Doppelklick

Möchte man die Abspielliste editieren während der Player im Hintergrund spielt so kann es störend sein, daß beim Anwählen eines Eintrages in der Abspielliste dieser sofort gespielt wird. Diese Option aktiviert einen Eintrag erst nach einem Doppelklick.

1.12 Anzeige

Anzeige

Skins

Amplifier kann neben der traditionellen Oberfläche auch die sogenannten Skins des auf PC's verbeiteten Players WinAMP benutzen. Diese gemalten Oberflächen sind leider oftmals schwer zu erkennen und besitzen nicht die Fähigkeit frei vergrößerbar zu sein. Sie sind bedienungstechnisch eingeschränkt aber hübsch bunt. Es ist eben eine Geschmackssache.

Bei Nutzung der Skin Oberfläche läßt sich eine optische Anzeige in Form

eines Volume Meter, Oscilloscope oder eines Spectrum Analyzers einschalten.

(Wenn eine Melody1200 mit MPEG Hardware Unterstuetzung vorhanden ist, so wird die spezielle Hardware für die graphische Anzeige genutzt!)

In dieser Rubrik kann das Verzeichnis gewählt werden, in dem sich die Skins befinden.

Die aus der PC-Welt stammenden Skins sind in Echtfarben realisiert. Auf einem Amiga mit wenig Farben sehen sie also ggf. etwas übel aus. Es sei auf farbreduzierte Umrechnungen verwiesen. Sollte es Probleme mit der Darstellung geben, ist das picture.datatype zu alt und evtl. auch zu langsam.

Sind die Skins aktiviert, erscheint ein neuer Menüpunkt im Pull-Down-Menü Einstellungen, worüber diese ausgewählt werden können.

1.13 Ausgabe

Ausgabe

Ausgabegerät

Es lassen sich die Ausgabetreiber (Device) und ihre Unit-Nummer sowohl für MPEG DSP Karten als auch für Audio Ausgabe einstellen.

Dies ist beim Betrieb mehrerer Karten notwendig.

Es ist beispielsweise auch ein Betrieb von zwei übereinander gesteckten Melody 1200 möglich. Nähere Informationen gibt es auf Anfrage.

MPEG

Für die Melody 1200 pro und plus 'mell200mpeg.device'.

Peggy-Besitzer tragen hier entsprechend 'peggympeg.device' ein.

Audio

Der Name des Audio Devices (mell200audio.device).

Benutze AHI

Nicht Melody Benutzer schalten hier auf AHI Ausgabe um.

Es koennen auch mehrere Instanzen von AMPlifier gestartet werden und gleichzeitig über AHI die Ausgabe mischen.

Datei Puffer

Hier wird die Größe des Datei Puffers eingestellt.

Die Blockgröße gibt an, in wie große Blöcke der Puffer unterteilt ist.

Der Datei Transfer geschieht dann in der angegebenen Blockgröße.

Achtung: Bei der Peggy darf der Wert nicht größer als 5 kB betragen.

Audio

Hier wird der Audio Puffer eingestellt. Diese Einstellung wird bei MPEG Hardware Dekodierung ignoriert. Sie gilt für die Softwaredekodierung und für das Abspielen von anderen Audio Dateien.

Die Puffergröße wird in Sekunden eingestellt.

Um beim Beginn eines MPEG Titels oder nach dem Positionieren des Sliders

kurzzeitige Aussetzer zu vermeiden ist die Vor-Puffern Einstellung. Hier wird angegeben, wieviel Prozent des Audio-Puffers gefüllt sein müssen bis das Abspielen beginnt.

Außerdem kann die Priorität des Audio Tasks eingestellt werden. Empfohlen ist eine Priorität von über 20.

1.14 MPEG

MPEG

Hier werden die MPEG Einstellungen für die Softwaredekodierung vorgenommen. Es kann getrennt für MPEG Audio Layer I/II und für Layer III die Softwaredekodierung eingeschaltet und konfiguriert werden.

Achtung: Für die DSP basierende MPEG Dekodierung darf die Option nicht eingeschaltet sein.

1.15 Konfiguration

Einstellungen und Parameter

Es lassen sich diverse Optionen mittels Tooltypes einstellen oder per Shell als Argument übergeben.

Folgende Tooltypes sind im Programm Icon einstellbar:

CONFIG=Prefsfile

Hier kann die Datei gewählt werden in der AMplifier seine Einstellungen speichert. Dies ist beim betrieb von mehreren Instanzen mit unterschiedlicher Konfiguration Sinnvoll.
(Default: ENVARC:AMplifier.prefs)

CX_POPUP=Yes/No

Wenn auf 'No' gesetzt erscheint nach dem Programmstart anstatt der Oberfläche ein AppIcon.

CX_POPKEY=Hotkey

Definiert die Tastenkombination um die Programmoberfläche zu öffnen. Voreingestellt ist shift-F1.

CX_PRIORITY=pri

Definiert die Priorität des Commodities.

MPEGDevice=MPEGDeviceName

Hier wird der Device Name der entsprechenden MPEG Hardware eingetragen. Für die Melody 1200 pro und plus 'mel1200mpeg.device'. Peggy-Besitzer tragen hier entsprechend 'peggympeg.device' ein.

MPEGUnit=Nummer

Identifikation von mehreren MPEG Karten. (normal 0)

AudioDevice=AudioDeviceName

Hier wird der Device Name der entsprechenden Audio Hardware eingetragen.
Für die Melody 1200 'mel1200audio.device'.

AudioUnit=Nummer

Identifikation von mehreren MPEG Karten. (normal 0)

BuffSize=Puffergröße in KBytes

Anzahl der der Bytes die zur Pufferung des Datenstroms eingesetzt werden.

BlockSize=Größe eines einzelnen Pufferblock

Anzahl der der Bytes die in einem Stück vom Datenstrom in das Device geschrieben werden.

Ausreichend sind 32kb.

Achtung: Bei der Peggy aufgrund eines Fehlers im Device nicht mehr als 5kB eintragen.

noAppIcon

Der Player läßt kein AppIcon auf der Workbench erscheinen

PubScreen=ScreenName

Hier kann ein beliebiger Public Screen eingetragen werden, auf den AMPlifier geöffnet werden soll.

AudioPri=Priorität

Hier kann die Priorität des Audiotasks eingestellt werden. (default 21)

RemainingTime

Der Player zeigt nicht mehr die gespielte Zeit, sondern die Restzeit an.

Pattern=#?.(MP2|AIFF|WAV|MAUD)

Im Dateirequester werden nur die Files mit der hier definierten Endung angezeigt.

Random

Der Player spielt die Einträge der Abspielliste nicht mehr nacheinander sondern in zufälliger Reihenfolge ab.

Loop

Der Player stoppt nicht, nachdem die Abspielliste komplett abgespielt wurde, sondern arbeitet die Liste erneut ab.

CDDA

Wird CDDA aktiviert, so ist es möglich Titel, welche keinen Header haben, abzuspielen. Ist dieses Flag nicht aktiviert, wird AMplifier gewisse Songs schlicht ignorieren und so ein Rauschen verhindern.

CDDAIntel

Für CDDA-Daten (RAW) gibt es zwei verschiedene Kodierungen, die ihren Ursprung ganz unten auf Prozessorebene haben. Dieses Flag ermöglicht das Spielen von Daten, die aus Sicht des im Amiga verwendeten Prozessors verdreht sind. Wenn es beim Abspielen nur rauscht einschalten bzw. ausschalten.

StopBeforeScan

Bevor AMPlifier einen neuen Titel spielt wird dieser erstmal gescheckt, ob dieser auch spielbar ist. Wenn gleichzeitig ein anderer Titel gespielt

wird kann dies bei sehr langsamen Datentraegern etwas dauern.
Mit dieser Option eingeschaltet wird zuerst der alte Titel gestoppt bevor
der neue eingelesen wird.

Visual=1,2,3

Hier kann die optische Anzeige gewählt werden die bei der Nutzung der Skin
Oberfläche angezeigt wird.

1=Volume Meter, 2=Oscilloscope, 3=Spectrum Analyzer

SAScale=spectrum scale

Hier kann die Skalierung des Frequenzbereichs vom Spectrum Analyzer Effekt
eingestellt werden.

VisualPri=pri

Hier kann die Priorität des Visualtasks eingestellt werden.

Viele Optionen stehen als Shell-Argumente zur Verfügung.

Die Bedeutung ist mit dem WB-Tooltypes identisch.

```
FILENAME=StartFile
CONF=CONFIGFILE
CX_POPUP=<YES/NO>
DEV=DEVICENAME
U=UNIT
BUFF=BUFFERSIZE
BLOCK=BLOCKSIZE
PS=PUBLICSCREEN
```

1.16 ARexx

AMPlifier ARexx-Port

Der ARexx-Port von AMPlifier ist unter AMPLIFIER.1 ansprechbar. Weitere
gestartete Instanzen von AMPlifier erhalten den Namen AMPLIFIER.2 usw.

Folgende ARexx-Befehle stehen zur Verfügung:

```
QUIT
  Beendet das Programm

HIDEGUI
  Anzeige verbergen

SHOWGUI
  Anzeige öffnen

OPEN
  Öffnet einen Titel

PLAY
  Starte Abspielen

STOP
```

Stoppe Abspielen

PLAYPAUSE
Wechsel von Play/Pause

PAUSE
Pausieren

PLAYNEXT
Spielt nächsten Titel

PLAYPREV
Spielt vorigen Titel

SELECT
Wählt Titel in der Abspielliste

QUERYSELECTED
Gibt Informationen über angewählten Titel

SEEK
Setzt die Spielposition

VOLUME
Setzen/Abfragen der Lautstärke

WAIT
Warten auf Liedende

WAITABORT
WAIT abbrechen

ADD
Dateien/Verzeichnisse hinzufügen

REM
Titel aus Abspielliste entfernen

CLEAR
Löscht die Abspielliste

SORTLIST
Sortiert die Abspielliste

PLAYSTATE
Zustand des Players abfragen

GETTIME
Spielzeit abfragen

GETLENGTH
Länge des Titels abfragen

GETTAGINFO
ID3-TAG Informationen abfragen

1.17 QUIT

QUIT

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Beendet das Programm

1.18 HIDEGUI

HIDEGUI

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Verbirgt die Benutzeroberfläche

1.19 SHOWGUI

SHOWGUI

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Öffnet die Benutzeroberfläche

1.20 OPEN

OPEN

Befehlsmuster

TITLE/A

Beschreibung

Öffnet den Titel mit dem angegebenen Dateinamen.

1.21 PLAY

PLAY

Befehlsmuster
TITLE, INDEX/N/K

Beschreibung
Ohne Argument wird der aktuelle Titel abgespielt;
mit Argument wird die entsprechende Datei geladen und abgespielt.
Mit dem Index Argument wird die entsprechende Nummer in der
Abspielliste gespielt.

1.22 STOP

STOP

Befehlsmuster
-

Beschreibung
Stoppt das Abspielen des aktuellen Titels.

1.23 PLAYPAUSE

PLAYPAUSE

Befehlsmuster
-

Beschreibung
Schaltet nach jedem Aufruf zwischen Play und Pause um.

1.24 PAUSE

PAUSE

Befehlsmuster
-

Beschreibung
Hält das Abspielen des aktuellen Titels an.

1.25 PLAYNEXT

PLAYNEXT

Befehlsmuster
-

Beschreibung

Spielt den nächsten Titel in der Abspielliste.
Ist der Zufalls-Modus aktiviert, so wird ein zufälliger Titel
gespielt.

1.26 PLAYPREV

PLAYPREV

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Spielt den vorigen Titel.

1.27 SELECT

SELECT

Befehlsmuster

INDEX/N/K, NEXT/S, PREV=PREVIOUS/S, TOP/S, BOTTOM/S

Beschreibung

Wählt Titel in der Abspielliste.

1.28 QUERYSELECTED

QUERYSELECTED

Befehlsmuster

PLAYED/S, INDEX/S, NAME/S, LABEL/S

Beschreibung

Gibt Informationen über den angewählten Titel in der Abspielliste
zurück.

1.29 SEEK

SEEK

Befehlsmuster

SEC/N/A

Beschreibung

Setzt die Spielzeit des aktuellen Titels in Sekunden.

1.30 VOLUME

VOLUME

Befehlsmuster
LEVEL/N

Beschreibung
Einstellen der Lautstärke (0-64).
Ohne Argument wird die aktuelle Lautstärke zurückgegeben.

1.31 WAIT

WAIT

Befehlsmuster
-

Beschreibung
Dieser Befehl wartet solange bis der aktuelle Titel abgespielt wurde.

1.32 WAITABORT

WAITABORT

Befehlsmuster
-

Beschreibung
Bricht den
WAIT
Befehl ab.

1.33 ADD

ADD

Befehlsmuster
TITLES/M

Beschreibung
Fügt mehrere Dateien oder Verzeichnisse der Abspielliste hinzu.

1.34 REM

REM

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Entfernt Titel aus der Abspielliste.

1.35 CLEAR

CLEAR

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Löscht die Abspielliste.

1.36 SORTLIST

SORTLIST

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Sortiert die Abspielliste alphabetisch.

1.37 PLAYSTATE

PLAYSTATE

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Zustand des Players abfragen.

Rückgabewert

1=Stop

2=Pause

3=Wiedergabe

1.38 GETTIME

GETTIME

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Aktuelle Spielzeit abfragen.

Rückgabewert

Spielzeit in Sekunden.

1.39 GETLENGTH

GETLENGTH

Befehlsmuster

-

Beschreibung

Länge des aktuellen Titels abfragen.

Rückgabewert

Titellänge in Sekunden.

1.40 GETTAGINFO

GETTAGINFO

Befehlsmuster

STEM/K

Beschreibung

Gibt in der angegebenen Variable ID3-TAG Informationen über den aktuellen Titel zurück.

Rückgabewert

READY 0 - keine ID3-TAG Informationen vorhanden.
1 - die folgenden Informationen sind vorhanden und können abgefragt werden.

TITLE Titel
ARTIST Interpret
ALBUM Album
YEAR Jahr
COMMENT Kommentar
GENRE Kategorie

Beispiel

OPTIONS RESULTS

ADDRESS AMPLIFIER.1

```
GETTAGINFO STEM tag

IF tag.ready = "1" THEN DO
  SAY "Title:" tag.title
  SAY "Artist:" tag.artist
  SAY "Album:" tag.album
  SAY "Year:" tag.year
  SAY "Comment:" tag.comment
  SAY "Genre:" tag.genre
END
```

1.41 Registrierung

Registrierung

Melody Benutzer

Solten Sie stolzer Besitzer einer Melody Z2/Melody 1200 Soundkarte sein, dann ist AMPlifier uneingeschränkt für Sie nutzbar und Sie brauchen sich nicht registrieren.

Alle Anderen

AMPlifier ist Shareware. Wenn Sie das Programm länger als zwei Wochen nutzen, müssen Sie sich Registrieren lassen.

Die Shareware-Gebühr beträgt 30 DM.

Registrierte Benutzer erhalten von mir ein persönliches Keyfile. Im Keyfile sind Ihre Daten gespeichert.

Das Keyfile darf nur auf einem Rechner installiert sein und auf keinen Fall weitergegeben werden.

Das Keyfile werde ich in uuencodeter Form per EMail verschicken.

Ich benötige von Ihnen: Name
Adresse
EMail Adresse

Die Zahlung erfolgt bar oder durch Überweisung auf mein Bank Konto (Senden Sie mir eine EMail um meine Konto-Nummer etc. zu erfragen).

Thorsten Hansen
Geerzkamp 16a
22119 Hamburg
Germany

EMail: hansen_t@informatik.fh-hamburg.de
