

**AGA\_Puzzle**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> AGA_Puzzle		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 22, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>AGA_Puzzle</b>	<b>1</b>
1.1	Guide AGA Puzzle . . . . .	1
1.2	Copyright . . . . .	1
1.3	Installation . . . . .	2
1.4	Configuration requise . . . . .	2
1.5	Le jeu . . . . .	2
1.6	Nouveau . . . . .	2
1.7	L'auteur . . . . .	3
1.8	Bref mode d'emploi . . . . .	3
1.9	Quelques remarques . . . . .	4
1.10	Options . . . . .	4
1.11	Mes autres programmes . . . . .	5
1.12	Blitz Basic . . . . .	5
1.13	MCP . . . . .	5

---

# Chapter 1

## AGA\_Puzzle

### 1.1 Guide AGA Puzzle

AGA Puzzle v.1.1

par LUX Olivier.

AGA Puzzle est mailware. Si vous l'utilisez,  
envoyez moi  
juste un mail  
ou une lettre.

Copyright.

Installation.

Configuration requise.

Le jeu.

Nouveau.

L'auteur.

### 1.2 Copyright

AGA Puzzle copyright © 1998 par LUX Olivier.

AGA Puzzle est mailware. Si vous l'utilisez,  
envoieyiez moi  
SVP un mail  
ou une lettre. Un petit effort, je ne vous demande pas beaucoup !

J'autorise la diffusion d'AGA Puzzle :

---

- dans les collections de DP et shareware.
- sur les CD ou disquettes de magazines.
- sur les CD regroupant des DP ou shareware.

MAIS, il est strictement interdit de modifier le programme ou de le séparer de son guide. Par contre, vous pouvez, pourquoi pas, ajouter des images ou même des parties initialisées pour que l'utilisateur ne puisse regarder les images de départ.

Pour tous autre diffusion: me contacter.

### 1.3 Installation

Installation ??? Quoi ?

Copier le répertoire AGA Puzzle où vous voulez et c'est tout :)

### 1.4 Configuration requise

AGA Puzzle doit fonctionner sur tout Amiga AGA.

Il consomme pas mal de CHIP RAM (surtout si on choisi une grande image en 256 couleurs et peu de pièces). Un peu de FAST RAM n'est pas inutile (mais même sur un A1200 de base, si votre Workbench n'est pas trop gourmand, ce devrait suffir). Après avoir choisi un puzzle, AGA Puzzle contrôle si votre mémoire CHIP est suffisante pour celui ci.

Remarque : si l'image choisi est en basse résolution (et/ou a peu de couleurs), la consommation en mémoire CHIP est nettement moindre et l'affichage est accéléré. Voir :

Options

.

### 1.5 Le jeu

Bref mode d'emploi.

Quelques remarques concernant ce programme.

### 1.6 Nouveau

Le programme est maintenant localisé (merci à Xavier Nuel).

---

## 1.7 L'auteur

LUX Olivier  
1,rue des jardins  
67400 Illkirch  
FRANCE

E-mail : lux@srvmd.u-strasbg.fr  
WWW : http://srvmd.u-strasbg.fr/~lux

AGA Puzzle est mon deuxième programme. Vous pouvez aussi essayer mon tout premier programme: VDT. Sur Aminet: game/2play  
J'ai entièrement écrit AGA Puzzle en  
Blitz Basic  
.

Les remarques, commentaires ou conseils pour AGA Puzzle sont les bienvenus.

Pour ma part je conseille à tout le monde d'utiliser le formidable programme

MCP  
.

Voilà, c'est la fin de mon premier guide. Amusez vous bien !

## 1.8 Bref mode d'emploi

\* Pour débiter une partie: cliquez d'abord sur Charger une image ↩

Vous pouvez choisir n'importe quelle image IFF (non HAM). Veillez simplement que sa dimension (qui s'affiche lorsque vous l'avez sélectionnée) ne dépasse pas trop celle de votre écran.

\* Vous pouvez ensuite régler les nombreuses options que propose

AGA Puzzle.

\* Cliquez sur Jouer.

\* Cliquez sur Commencer.

\* Pendant la partie : appuyer :

- sur 'espace' pour changer d'écran,
- sur 'n' pour retourner la pièce (si Retourner on est sélectionné),
- sur 'q' pour revenir au Workbench (la partie n'est pas perdue pour autant).

\* Après avoir appuyer sur 'q' :

- appuyer sur Continuer pour continuer le puzzle.
  - si vous voulez sauver la partie en cours, cliquez sur Sauvegarde.
-

- En plus du fichier de sauvegarde (que vous appelez par exemple puzzle1), AGA Puzzle crée en plus un fichier puzzle1.IFF qui contient les informations graphiques nécessaires pour recréer le puzzle.
- appuyer sur Arrêter pour arrêter ce puzzle, la partie est ainsi perdue.
- \* Enfin pour reprendre une partie préalablement sauvegardé, cliquez sur Charger partie.

## 1.9 Quelques remarques

- \* Vous utilisez bien sûr AGA Puzzle à vos propres risques.
- \* Si j'avais trouvé un bug dans cette version d'AGA Puzzle, j'aurais essayé de le supprimer. Aussi si jamais vous trouviez un bug, je serais très reconnaissant si vous pouviez  
me  
le décrire.
- \* La particularité d'AGA Puzzle, est d'ouvrir 2 écrans un peu plus grand que la taille de l'image choisie. AGA Puzzle est multitâche. Vous pouvez donc baisser ces écrans ou les faire passer en arrière à votre guise. Cependant je vous conseille plutôt d'utiliser 'q' car cela vous donne plus de contrôle sur le programme (cela réouvre la fenêtre d'où vous pouvez choisir de continuer, sauvegarder ou d'arrêter). Si néanmoins vous avez quittez un écran d'AGA Puzzle sans 'q', par suite, un simple clique sur une des deux grilles affichera l'écran "actif". Cela permet de reprendre la partie très simplement.
- \* J'ai choisi de ne pas faire d'option permettant la visualisation de l'image de départ pendant le jeu. Cela serait assez complexe, surtout sans ouvrir de troisième écran. Cependant vous pouvez, si votre CHIP RAM vous le permet, afficher votre image à l'aide de votre viewer préféré.  
Pour ma part je préfère ne pas regarder l'image de départ du tout.
- \* Le nombre de pièces justes donné dans la deuxième fenêtre est indicatif. AGA Puzzle vérifie si le puzzle est exactement reconstitué. S'il y a des pièces symétriques ou s'il y a 2 pièces identiques, vous ne pourrez pas voir la faute.

## 1.10 Options

- \* L'option Haute res.|Basse res. vous permet de choisir d'ouvrir des écrans hautes définitions ou basses définitions. Il est très utile de sélectionner "Basse res." si vous voulez faire un puzzle avec une image basse définition (par exemple 320\*256).
  - \* L'option Renverse on|Renverse off vous propose d'autoriser oui ou non
-

AGA Puzzle à retourner les pièces.

- \* Vous pouvez également changer le nombre de lignes et le de colonnes que possèdera votre puzzle. Le nombres de pièce est limité à 10000 (Si quelqu'un veut faire un puzzle de plus de 10000 pièces, qu'il m'écrive :) ). A vous de choisir la difficulté de votre puzzle. Pour un enfant, vous pouvez choisir d'avoir peu de pièces. Dans ce cas, je vous conseille plutôt d'utiliser des images basses résolutions car sinon l'affichages de grandes pièces est lent.

## 1.11 Mes autres programmes

### 1.12 Blitz Basic

Pour moi, le Blitz Basic est un langage de programmation intéressant, malgré quelques défauts hérités du Basic. Son grand point fort étant l'accès facile et rapide aux particularités de l'Amiga.

Blitz Basic 2 Copyright 1995 - Acid Software.

### 1.13 MCP

Je n'est rien à voir avec MCP, mais je le trouve indispensable. C'est un regroupement de commodités accompagné d'un excellent éditeur de préférences (MUI).

Même AGA Puzzle est amélioré par MCP :

- Nouvelle Gadtools : permet d'avoir des gadgets biens plus élégants.
- Centrer Ecran : fait que les écrans s'ouvrent centrés et non plus dans le coin supérieur gauche du moniteur.