

**AV**

**COLLABORATORS**

|               |                      |              |                  |
|---------------|----------------------|--------------|------------------|
|               | <i>TITLE :</i><br>AV |              |                  |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i>          | <i>DATE</i>  | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY    |                      | July 1, 2022 |                  |

**REVISION HISTORY**

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

# Contents

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>AV</b>  | <b>1</b> |
| 1.1      | main . . . . .                                   | 1        |
| 1.2      | Do czego program służy . . . . .                 | 1        |
| 1.3      | Obsługa programu . . . . .                       | 1        |
| 1.4      | Uruchomienie programu . . . . .                  | 2        |
| 1.5      | Wymagania . . . . .                              | 2        |
| 1.6      | Co nowego w wersji 1.3 . . . . .                 | 2        |
| 1.7      | Jak zarejestrować program ABK VIEW 1.3 . . . . . | 2        |
| 1.8      | Autor . . . . .                                  | 3        |
| 1.9      | Błędy . . . . .                                  | 3        |

---

# Chapter 1

## AV

### 1.1 main

---

ABK VIEW 1.3  
BY ADAM TURCZAK

---

Do czego program służy

Obsługa

Uruchomienie

Wymagania

Błędy

Co nowego w wersji 1.3

Jak zarejestrować

Autor

---

### 1.2 Do czego program służy

Program Abk View służy do oglądania: obrazków, bobów, spritów, ikon i przesłuchiwania muzyczek zapisanych w formacie ABK.

### 1.3 Obsługa programu

---

Po pojawieniu się menu głównego, klikając na odpowiednie ikonki wybieramy, co chcemy obejrzeć. Następnie wybieramy odpowiedni plik. W wypadku oglądania spritów, bobów lub ikon, po wybraniu pliku, należy podać numer boba (bądu sprita, lub ikony). Po jego wyświetleniu, klikając na odpowiednie ikonki, możemy oglądać kolejne lub poprzednie obiekty. Klikając na ikonę "OK" wracamy do menu głównego.

## 1.4 Uruchomienie programu

By uruchomić program należy skopiować katalog Abk-View w dowolne miejsce na dysku.

Następnie uruchomić program z Workbench lub shella.

## 1.5 Wymagania

By program mógł się uruchomić należy posiadać w katalogu "libs" powerpacker.library i około 150 kilobajtów wolnej pamięci. Abk View 1.3 był testowany na A1200 z 6MB RAM i kickstartem 3.0.

## 1.6 Co nowego w wersji 1.3

- Przystosowanie programu do pracy z szybszymi procesorami (poprzednie wersje na procesorach szybszych niż 020, w pewnych miejscach chodziły za szybko).
- Dodanie opcji "BACK" przy przeglądaniu spritów, bobów i ikon.
- Pracując w multitaskingingu nie spowalnia, tak jak w starszych wersjach, pracy systemu.
- Przy oglądaniu bobów, spritów i ikon wyświetla cały czas numer aktualnie wyświetlanego obiektu.
- Lepsze umiejscowienie ikon "NEXT", "BACK" i "OK" na ekranie (nie zasłaniają teraz większych obiektów).
- Po wybraniu banku, który chcemy przejrzeć, wyświetlana jest teraz liczba wszystkich obiektów znajdujących się w danym banku.

## 1.7 Jak zarejestrować program ABK VIEW 1.3

Program Abk View 1.3 jest programem postcardware. Oznacza to, że można go kopiować i rozdawać bez ograniczeń. Nie można natomiast go w żaden sposób bez zgody autora zmieniać. Jeśli zdecydujesz się na jego używanie, powinieneś go zarejestrować. By zarejestrować program Abk View 1.3 należy przesłać kartę pocztową na adres

autora

.

---

## 1.8 Autor

Adam Turczak

Przyjacióŕ Woŕnierz 42/5  
71-670 SZCZECIN  
POLSKA

## 1.9 Bîedy

Podstawowym bîedem, którego niestety nie udaŕo mi sië usunãê, jest fakt, ŕe program czësto nie uruchamia sië na Amigach 600. Innym zauwaŕonym przeze mnie bîedem jest to, ŕe gdy przeglãda sië ikony i dojedzie sië do koŕca, program wraca do menu gîównego.

---