

0-0

Bernhard Lindner and Developed in Germany

Copyright © Copyright 1999-2001 by Bernhard Lindner

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 0-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Bernhard Lindner and Developed in Germany	August 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	0-0	1
1.1	Die Bedienungsanleitung	1
1.2	Copyright-Informationen	2
1.3	Ablauf der Benutzer-Registrierung	2
1.4	Funktion des Keyfiles	3
1.5	Über den Autor dieses Programms	3
1.6	Wer mir geholfen hat	4
1.7	Eigenschaften des Programms und Grundsätzliches	4
1.8	Installation des Programms	5
1.9	Die Hilfssysteme dieses Programms	5
1.10	Zum Starten des Programms	5
1.11	Die Entwicklungsgeschichte des Programms	6
1.12	Die geplanten Weiterentwicklungen	6
1.13	Die Dateien im Programmpaket	6
1.14	Entwicklerinformationen	7
1.15	Die verschiedene Fenster des Programms	8
1.16	Funktion der Systemgadgets	8
1.17	Übersicht über die Arexx-Befehle des Programms	8

Chapter 1

0-0

1.1 Die Bedienungsanleitung

```
*****
*
*      T. U. M. M. Y.      *
*
*
*****
The Ultimate Magic Yard

Version 1.10
```

```
~~~~~Copyrights~~~~~
Die Copyright-Bedingungen.

~~~~~Registrierung~~~~~
Wenn das Programm gefällt.

~~~~~Autor~~~~~
Über mich und wie man Kontakt aufnimmt.

~~~~~Danksagungen~~~~~
Wer mir geholfen hat.

~~~~~Einleitung~~~~~
Grundsätzliches zum Programm.

~~~~~Installation~~~~~
Ablauf der Installation.

~~~~~Programmstart~~~~~
Starten des Programms.

~~~~~Hilfssysteme~~~~~
Was sie bei Unklarheiten tun können.

~~~~~Versionen~~~~~
Die Entwicklungsschritte und Bugfixes.

~~~~~Voraussicht~~~~~
```

Geplante Weiterentwicklung.

~~~~Programmpaket~~~

Welche Dateien zum Programm gehören.

~~~~Fenster~~~~~

Die Fenster und ihre Funktionen.

~~~~ARexx-Port~~~~~

Entwicklerinformationen

Diese Anleitung sollte unbedingt gelesen werden. Bewußte Programmbedienung ist sonst sehr schwierig.

## 1.2 Copyright-Informationen

T.U.M.M.Y. - Copyright © 1999-2001 by  
Bernhard~Lindner

.

Diese Software unterliegt der Standard~Amiga~FD-Software~Copyright~Note.  
Sie ist SHAREWARE wie definiert in Absatz~4s.

Falls du sie magst und regelmäßig benutzt, sende bitte DM 20,- an den  
Autor

.

Für mehr Informationen lies bitte AFD-COPYRIGHT.de (Version 1.4 oder höher) im  
Verzeichnis TUMMY/AFD-Files.

## 1.3 Ablauf der Benutzer-Registrierung

Ein Benutzer kann sich auf zwei verschiedene Weisen registrieren ↔  
lassen:

### 1) Per Post

- Bezahlung erfolgt per Überweisung oder per beigelegtem Verrechnungsscheck.
- Das

Keyfile

wird per Diskette (HD oder DD) zurückgesandt.

Hierzu wird unbedingt eine formatierte AMIGA Diskette und ein passender frankierter Rückumschlag benötigt! Es wird dann auch die neueste Version des Programms kopiert.

- Das Registrierungsformular muß auf der beigelegten Diskette als ASCII gespeichert oder ausgedruckt und beigelegt werden.

### 2) Per E-Mail

- Bezahlung erfolgt per Überweisung oder per zugesandtem Verrechnungsscheck.
-

- Das Keyfile wird per E-Mail versandt und somit wird im Registrierungsformular außerdem eine Internet-Adresse des Benutzers benötigt. Das aktuelle Programmpaket selbst wird grundsätzlich nicht per E-Mail versandt. Der Aufwand wäre zu groß. Es kann über das Aminet oder per WWW bezogen werden.
- Das Registrierungsformular muß als ASCII per E-Mail an den Autor direkt gesandt werden.

Registrierungen per E-Mail und Keyfile

-Versand per E-Mail werden bevorzugt behandelt, Postsendungen werden aber selbstverständlich auch schnellstmöglich bearbeitet.

Lesen Sie hierzu auch die Copyright-Bedingungen und das Registrierungsformular!

## 1.4 Funktion des Keyfiles

Läßt sich ein Anwender registrieren, so erhält er ein ↔ persönliches Keyfile in dem sein Name und ein Erkennungscode gespeichert sind.

Wird dieses File nicht gefunden oder als fehlerhaft erkannt darf das Programm nur getestet, jedoch nicht auf Dauer genutzt werden. Ein kleiner Nervrequester erinnert dann hin und wieder an die noch ausstehende Registrierung.

Achtung: Das Keyfile darf nie von mehreren Benutzern gleichzeitig verwendet oder gespeichert werden sondern ist nur auf einen bestimmten Benutzer zugelassen!

Das Keyfile ist direkt in die Programm-Schublade zu kopieren. Bei einem erneuten Start des Programms wird das Keyfile automatisch erkannt, ausgelesen und überprüft.

Lesen Sie hierzu auch die Copyright-Bedingungen !

## 1.5 Über den Autor dieses Programms

Mein Name ist Bernhard Lindner und ich bin nicht nur überzeugter AMIGA (forever!) Freak sondern auch Geräteelektroniker und Student der Sensor-Systemtechnik an der FH-Karlsruhe.

---

Meine Interessen liegen besonders bei der Erstellung tauglicher Soft- und Hardware für AMIGAs und AMIGA-kompatible Systeme im Bereich der Hobby- und Laborelektronik. Darum suche ich auch nach C/C++ Programmierern und nach Elektronikern die dieses Interesse teilen und zu Kooperationen bereit sind. Insbesondere suche ich Hilfe bei der Entwicklung einer eigenen objektorientierten Klassenbibliothek.

Ich bin unter folgender Netzadresse zu erreichen:

tummy-support@bernhard-lindner.de

Technischer Support im WWW unter:

<http://www.bernhard-lindner.de>

Die Sharewaregebühr ist an folgende Bankverbindung zu überweisen:

Volksbank Herrenberg  
BLZ: 60391310  
KNR: 438986008  
Kennwort: T.U.M.M.Y Registrierung

Dies ist meine Postadresse:

Bernhard Lindner  
Über Der Brücke 10  
79669 Zell-Mambach

## 1.6 Wer mir geholfen hat

Danken möchte ich:

- In erster Linie allen Internet- und vor allem Z-Netz Teilnehmern die nicht müde geworden sind meine schier endlose Flut von unqualifizierten Fragen zu beantworten.
- Allen AMIGA-Usern die es bis heute nicht aufgegeben haben den AMIGA vorwärts zu bringen!
- Allen PC-User die nicht zu bremsen waren, mich von den Fehlern ihres Systems ↔ zu überzeugen.

## 1.7 Eigenschaften des Programms und Grundsätzliches

Dieses Programm ist eine Magic The Gathering (TM) tradeable card game Datenbank ↔

Man kann nach Karten suchen und Kartenlisten erstellen.

Sollten sich Interessenten finden, so wird eine starke Erweiterung des Programms nicht ausgeschlossen. Wenn Sie also ein leistungsfähigeres Programm wünschen, lassen Sie sich registrieren oder melden Sie zumindest Interesse an!

---



Das Programm wurde unter GNU C++ entwickelt und basiert auf einer eigenen Klassenbibliothek.

## 1.8 Installation des Programms

Die Installation von T.U.M.M.Y ist eigentlich recht einfach. Das Programm benötigt verschiedene externe Dateien die jedoch alle automatisch gefunden werden. Das einzigste was der Benutzer zu tun hat ist die Programmschublade, so wie sie nach dem Entpacken vorliegt, auf den gewünschten Datenträger zu kopieren. Irgendwelche Assigns oder anderer Programmpfad abhängiger Humbug ist nicht notwendig!

Achtung: Die Dateien und Schubladen die sie in der Programmschublade finden dürfen vom Anwender nicht verändert oder gelöscht werden.

## 1.9 Die Hilfssysteme dieses Programms

Sollten sie einmal auf Unklarheiten stoßen stellt dieses Programm ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung diese zu lösen.

Das Programm besitzt grundsätzlich zwei verschiedene Hilfssysteme. Zum ersten die Kurzhilfe, ein schnelle, einzeilige Hilfe die ihnen die Funktion aller Fenster und Gadgets umreißt, und die Hyperhelp, ein System das ihnen auf der Basis dieses Amigaguide-Textes ebenfalls zu jedem Gadget, zu Fenster und auch zu den Menüs eine ausführliche Funktionsbeschreibung liefert.

Die Kurzhilfe ist fester Bestandteil des Programms und funktioniert ohne zutun des Benutzers. Wird der Mauszeiger über ein aktiviertes Fenster oder ein Gadget eines aktivierten Fenster positioniert so erscheint in der Titelleiste des Bildschirms eine kurze Beschreibung des Fensters bzw. des Gadgets.

Sollte ihnen die Kurzhilfe Information nicht ausreichen so steht es ihnen offen auch die Hyperhilfe aufzurufen. Wenn sie den Mauszeiger über dem Objekt ihres Interesses positioniert haben und die entsprechende Kurzhilfe-Information in der Titelleiste erschienen ist reicht ein einfacher Druck auf die Taste <Help> um die entsprechende Seite dieser Amigaguide-Anleitung aufzurufen.

## 1.10 Zum Starten des Programms

Das Programm kann sowohl von der Workbench als auch vom CLI aus gestartet werden.

Workbench-Tooltypes oder CLI-Parameter werden weder benötigt noch unterstützt.

Sollte nach dem Start des Programms irgendetwas schief gehen wird das Programm über diesen Umstand sofort Bericht erstatten. Unter der Voraussetzung daß die externen Dateien und Pfade korrekt vorliegen dürften aber keine unlösbaren

Probleme auftreten.

## 1.11 Die Entwicklungsgeschichte des Programms

T.U.M.M.Y

Version 1.00

- Die erste, veröffentlichte Version

Version 1.05

- Multi-Color Bug beseitigt
- ESC-Button Bug beseitigt
- Erweiterung "Planshift" hinzugefügt

Version 1.10

- Programmtext korrigiert
- Instant-Kartentyp-Bug beseitigt
- Siebte Edition hinzugefügt

## 1.12 Die geplanten Weiterentwicklungen

Zuerst ist zu sagen das eine Weiterentwicklung des Programms nicht garantiert, jedoch angestrebt wird.

WICHTIG: Insbesondere hängt eine Weiterentwicklung von Registrierungen ab.

Folgende Änderungen, Erweiterungen oder Verbesserungen sind geplant:

- Eine WarpUp PPC Version.
- Allgemeine Programmoptimierungen
- Ständige Aktualisierung der Datenbank
- Weitere Funktionen (z.B. vorgefertigte Filtereinstellungen zur Suche nach turnierlegalen Karten uvm.)

## 1.13 Die Dateien im Programmpaket

Zu T.U.M.M.Y gehören folgende Dateien:

|                        |                                             |
|------------------------|---------------------------------------------|
| TUMMY                  | (Das Hauptverzeichnis)                      |
|                        |                                             |
| +-TUMMY                | (Hauptprogramm)                             |
|                        |                                             |
| +-Docs                 | (Verzeichnis mit der Programmdokumentation) |
|                        |                                             |
| +-English+-TUMMY.guide | (Die Hypertext-Hilfsdatei in Englisch)      |
| +-TUMMY.regist         | (Das Registrierungsformular in Englisch)    |
|                        |                                             |

```

| +-Deutsch--TUMMY.guide      (Die Hypertext-Hilfsdatei in Deutsch)
|           +-TUMMY.regist    (Das Registrierungsformular in Deutsch)
|
+-Catalogs                    (Schublade aller Katalogverzeichnisse)
| |
| +-English--TUMMY.catalog    (Verzeichnis mit englischem Sprachkatalog)
| +-Deutsch--TUMMY.catalog    (Verzeichnis mit deutschem Sprachkatalog)
|
+-Config                      (Schublade für alle Einstellungsdateien)
| |
| +-#?.config                 (Verschiedene Einstellungsdateien)
|
+-Icons                       (Schublade mit den verwendeten Icons)
| |
| +-TUMMY.AppIcon             (Das Iconify-Icon)
|
+-AFD                         (Das Verzeichnis mit den AFD-Dateien)
| |
| +-AFD-COPYRIGHT             (Die
|           Copyrightbedingungen
|           in Englisch)
| +-AFD-COPYRIGHT.#?         (Die
|           Copyrightbedingungen
|           anderer Sprachen)
|
.
.
.
+-TUMMY.key                   (Ihr
|           Keyfile
|           : Nur bei
|           Registrierung
|           !!!)

```

## 1.14 Entwicklerinformationen

Der Arexxport. Er versteht verschiedene Befehle die das Benutzerinterface betreffen. Der Arexx-Port ist sowohl als Kommando-Host wie auch als Funktions-Host benutzbar. Weitere Informationen zur Programmiersprache Arexx sind im AMIGA Arexx-Benutzerhandbuch oder in geeigneter Literatur zu finden.

Der ArexxPort ist nur für registrierte User freigeschaltet.

Der öffentlichen Name des Ports kann im Informationsrequester nachgelesen werden

Im Moment sind recht wenige Befehle verfügbar. Registrierte Benutzer dürfen gerne Vorschläge für die Implementierung weiterer Befehle machen.

## 1.15 Die verschiedene Fenster des Programms

Dieses Programm basiert auf mehreren Fenstern die jeweils eine Funktionsbereich abdecken. Jedes dieser Fenster kann durch sein Schließgadget oder die Taste <Esc> geschlossen werden.

Eine Ausnahme bildet das Listenfenster selbst. Wird es geschlossen entspricht das dem Verlassen des Programms.

Wird in einem der Fenster die <TAB> Taste gedrückt so wird das erste Text- oder numerische Gadget aktiviert.

Die meisten Funktionen der Fenster sind auch als Pull-Down-Menü vorhanden und damit existiert auch für jede dieser Funktionen eine Tastenabkürzung die im jeweiligen Pull-Down-Menü nachgesehen werden kann.

ACHTUNG: In der vorliegenden Version werden die Fenster noch nicht näher beschrieben.

Sollten sich Interessenten für das Programm melden werde ich die Anleitung gerne Vervollständigen.

## 1.16 Funktion der Systemgadgets

Dieses Gadget ist ein Systemgadget und wurde automatisch durch das Betriebssystem angelegt. Wie es funktioniert können sie im Benutzerhandbuch ihres AMIGAs nachlesen.

## 1.17 Übersicht über die Arexx-Befehle des Programms

Standard Fehlerrückgabecodes (RC) sind:

|    |          |                                                                                                                                                                                |
|----|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0  | RC_OK    | Keine Fehler. Wird von allen Funktionen bei Erfolg zurückgegeben.                                                                                                              |
| 5  | RC_WARN  | Befehl konnte nicht vollständig ausgeführt werden. Wird nicht von allen Befehlen zurückgegeben, Ursache ist befehlspezifisch.                                                  |
| 10 | RC_ERROR | Wird von allen Befehlen zurückgegeben wenn der Befehl nicht ausgeführt werden konnte. Wird außerdem bei einem unbekanntem Befehl oder falschen/fehlenden Argumenten geliefert. |
| 20 | RC_FATAL | Fataler Fehler. Wird zurückgegeben wenn der Port nicht in der Lage ist den Befehl zu bearbeiten, zum Beispiel wenn gerade geschlossen wird.                                    |

Die Funktionen geben im Moment noch kein sekundäres Ergebnis (RESULT) zurück.

T.U.M.M.Y erkennt folgende Arexx-Befehle:

---

**QUIT [REQUEST]**

Das Programm wird beendet.

**REQUEST**

Es erfolgt eine Rückfrage beim Benutzer. Wird diese Option nicht angegeben beendet sich das Programm direkt.

Ergebnis: RC

**ICONIFY**

Das Programm wird iconifiziert, das heißt die Benutzeroberfläche geschlossen und stattdessen ein Icon auf der Workbench eröffnet. Ist das Programm bereits iconifiziert so wird der Befehl ignoriert.

Ergebnis: RC

**UNICONIFY**

Die Benutzeroberfläche wird wieder geöffnet. Ist das Programm nicht iconifiziert wird der Befehl ignoriert.

Ergebnis: RC

---