

J2KONV

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> J2KONV	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		August 23, 2022
		<i>SIGNATURE</i>

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

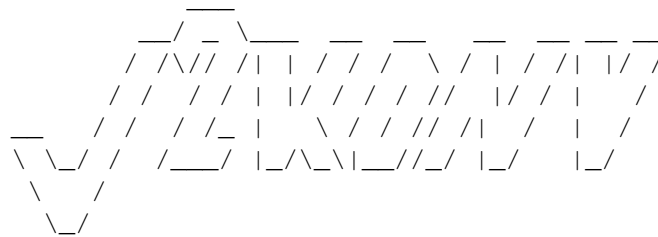
1	J2KONV	1
1.1	J2KONV	1
1.2	Einleitung	2
1.3	Notation	2
1.4	Beispiele	4
1.5	Der Programmierer	5

Chapter 1

J2KONV

1.1 J2KONV

Das ist das guide-file zu



Einleitung

Was solln das überhaupt?

Notation

Beschreibung der Eingabe-Parameter

Beispiele

n paar Anregungen

Der Programmierer

Ja, ich gebs ja zu. Ich wars.

Stand: 16.5.96

1.2 Einleitung

J2KONV ist ein Konverter von der site-swap-Notation in die, die das ultimative Jonglierprogramm JONGL versteht.

Zum Thema site-swap-Notation siehe beiliegendes Programm J2 und die mitgelieferte Dokumentation. J2 ist (C) Jack Boyce.

Eine Liste zulässiger Parameter zeigt das Programm an, wenn es nicht mit der richtigen Menge Parametern versorgt wurde:

.....

```
J2KONV [-adhiklLnprRsunwn] input [outfile]
-a:  asynchron werfen (trotz 'x' im Muster)
-d:  Mustereingabe durch Datei
-h:  hold-flag: Wurf 2 nicht werfen (default: werfen, bei Multiplex nicht)
-i:  Ringe statt Bälle
-k:  Keulen statt Bälle
-l:  Handbewegung für halfshower links rum
-L:  linke Hand wirft 1/4 Takt früher
-n:  nachher nicht jongl starten
-p:  2-Personen-Passing (<|> oder {} ist nicht nötig)
-r:  Handbewegung für halfshower rechts rum
-R:  rechte Hand wirft 1/4 Takt früher
-s:  synchron werfen (default: asynchron)
-un: setze 'upt=n'
-wn: Muster intern n-mal wiederholen
!..! in Ausrufezeichen eingeschlossene Texte werden direkt übergeben.
```

Hinweise: Die linke Hand wirft zuerst. Anleitung mit j2konv info.
 default-outfile: 'RAM:j2konv_out' Version (Jan 21 1995 - 00:51:43)

.....

Weiter gehts mit der
 Notation
 .

1.3 Notation

Aus Schreibersparnisgründen versteht das Programm auch andere Schreibweisen als die in 'notation.doc' definierten.

Synchron-Muster

Die "richtige" Schreibweise von Synchron-Mustern ist z.B. (4x,6)(6,4x)

J2KONV versteht das auch ohne Klammern und Kommata: 4x664x

Passing-Muster

Passing-Muster sollte man mit eckigen Klammern schreiben, wie z.B. `<1|1><7p|7p>`, was bei direkter Eingabe wie Ein-/Ausgabeumleitung wirkt.

Deshalb geht das entweder durch Setzen des Parameters `-p` für Passing oder durch Ersetzen der eckigen Klammern durch geschweifte, also:

`-p 117p7p` oder `{1|1}{7p|7p}`.

Eine dritte Möglichkeit ist das Verwenden von Anführungszeichen für das Muster, also: `"<1|1><7p|7p>"`.

Alles Quatsch: Wie man bei "Flags" nachlesen kann, reicht es, wenn im Muster ein `p` vorkommt, um den Passing-Modus zu aktivieren.

Synchron-Passing

Obwohl es im Original soweit ich weiß nicht vorkommt, versteht J2KONV auch Synchron-Passing.

Hierbei sollte die folgende Schreibweise verwendet werden: `{4x|4x}{4xp|4xp}` bzw. `-p 4x4x4xp4xp`.

Wahlweise geht auch `..px..` statt `..xp...`

Flags

Das Flag `-s` braucht nicht angegeben zu werden, wenn im Muster ein `x` vorkommt. Will man doch asynchron werfen, muß `-a` angegeben werden.

Das Flag `-p` braucht nicht angegeben zu werden, wenn im Muster ein `p` vorkommt.

Leerzeichen

Zur Gliederung der Notation können beliebig viele Leerzeichen verwendet werden.

Bei der direkten Eingabe Gänsefüßchen nicht vergessen: `"64x 4x6"`.

outfile

Gibt man `*` als outfile an, dann wird die `jongl`-Musterdatei auf dem Bildschirm erzeugt. Das funktioniert aber nur, wenn man die Option `-n` mit angibt, weil sonst `'jongl'` versucht, aus `'*'` zu lesen..., was man aber mit `CTRL-\` abbrechen kann.

Multiplex

Multiplex sollte auch schon gehen. Dabei wird die normale Schreibweise verwendet: 24[54].

Hinweis

Das Programm ist leider noch zu blöd dazu, die Periode eines Musters zu erkennen. Deshalb gibt es den Pfusch-Parameter "w=", der die Anzahl der internen Wiederholungen angibt. Wenn also merkwürdige hohe Würfe vorkommen, die da nicht hingehören, dann sollte man mit w=2, w=3, usw. rumprobieren, bis es klappt.

Wenn das nix hilft, dann bleibt immer noch die Möglichkeit der Nachbearbeitung von Hand durch Einsatz von wrap-around (siehe [jongl.guide](#)).

Es folgen ein paar

Beispiele

.

1.4 Beispiele

Einige Beispiele, wie man übliche Muster erzeugt:

```
J2KONV 5 (5 Bälle)
J2KONV -k 453 (double-triple-single mit 4 Keulen)
J2KONV -rRi 6x (halfshower rechtsrum mit 6 Ringen)
J2KONV -h!a=10!w3 2a00 (shower mit 3 Bierkisten)
J2KONV 4x4x4xp4xp (8-Ball Synchron-Passing)
J2KONV 555p5p (10-Ball-Passing mit selfs in 5-Ball-Höhe)
J2KONV -akw7 334xp4xp (7-Keulen-Passing mit doubles)
J2KONV -k 335p5p (8-Keulen-Passing mit triples)

J2KONV 4xp6xp
J2KONV -iw4 9p7p5p3p
J2KONV -kp 57
J2KONV -i 5p7p

J2KONV "2x4 42x" (Wippe)
J2KONV "2x6 2x6 62x 62x" (Wippe mit 4, #1)
J2KONV "2x8 2x4 82x 42x" (Wippe mit 4, #2)
J2KONV -w3 "2x6x 6x2x2" (sprung-cascade mit 4)
J2KONV -w3 "2x8 2x8 2x8 82x 82x 82x" (Wippe mit 5, #1)

J2KONV 47333
J2KONV 4447333
J2KONV -w3 6334
J2KONV -w3 35536
J2KONV 633534
```

Wenn das Ergebnis nicht den Erwartungen entspricht, gips 2 mögliche Ursachen und 2 mögliche Maßnahmen:

a) Du hast was falsch eingegeben.

b) Das Programm hat (mindestens) einen Fehler.

A) Du ärgerst Dich und benutzt J2KONV nie wieder.

B) Du überarbeitest den output im Editor, bis er Deinen Wünschen entspricht.

Und verbrochen hat den ganzen Käse:

Der Programmierer

.

1.5 Der Programmierer

Werner Riebesel
Auenbruggerstr. 110
80999 München
Telefon 089 / 8 12 51 52
email: Katja.und.TheWerner@t-online.de
(könnte sich in nächster Zeit ändern in:
Katja.und.TheWerner@muenchen.org)

Ich weiß, das das Programm nicht ausgereift ist, aber momentan habe ich weder Zeit noch Lust dazu. Aber besser als nix isses.