

# **SWOSEd**

Piotr Bieniek

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	July 25, 2024	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 SWOSEd</b>	<b>1</b>
1.1 SWOS Ed v1.2	1
1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda	1
1.3 Wymagania SWOS Eda	2
1.4 Instalacja na HD	2
1.5 Jak używać SWOS Eda	2
1.6 Sekcja plików	3
1.7 Sekcja drużyn	3
1.8 Sekcja graczy	3
1.9 Menu Program	4
1.10 Menu Drużyna	4
1.11 Menu Zawodnik	4
1.12 Menu Preferencje	4
1.13 SWOS Ed i sprawa praw autorskich	5
1.14 Kilka słów o autorze	5
1.15 Uwagi o programie SWOS Ed	6
1.16 Historia SWOS Eda	6
1.17 Co do zrobienia w programie ?	7
1.18 Problemy dotyczące programu SWOS Ed	7
1.19 Magic User Interface	8
1.20 SWOS Ed Index	9

# Chapter 1

## SWOSEd

### 1.1 SWOS Ed v1.2

SWOS Ed v1.2

Copyright © 1996 Piotr Bieniek  
To jest program postcardware.  
Wszelkie prawa zastrzeżone

Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomię to na moim sprzęcie ?
Instalacja	Jak to zainstalować na HD ?
Obsługa	Jak używać SWOSEda ?
Prawa autorskie	Postcardware
Autor	Jak skontaktować się z autorem ?
Uwagi	Parę słów od autora
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Problemy	Najczęstsze problemy

### 1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda

#### Wprowadzenie

SWOS Ed jest edytorem drużyn dla Sensible World of Soccer, czyli wspaniałej gry piłkarskiej. Uważam, że jest to najlepsza gra tego typu z dostępnymi na wszystkie komputery. Jedną z jej głównych zalet jest ilość danych, to znaczy drużyn i zawodników z całego świata. Niestety spora ich część jest bardzo stara. Na przykład w wersji 1.1 SWOSa polskie drużyny są z roku 1993 lub nawet 1992. Razem z grą nie jest dostarczany żaden edytor drużyn, ale teraz używając SWOS Eda możesz edytować swoją ulubioną drużynę, zmieniać umiejętności wszystkich zawodników itd.

#### Główne cechy SWOS Eda:

- Używa MUI (dostosowuje się do wybranej czcionki, jest łatwy w użyciu)

- i działa wspaniale w multitaskingiu.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na język angielski, polski i holenderski.
- Nigdy jeszcze nie zawiesił mi systemu.
- Jest bardzo tani, gdy jest programem postcardware.

## 1.3 Wymagania SWOS Eda

### Wymagania

SWOS Ed powinien się uruchomić na każdej Amidze z Kickstartem 2.0+, zainstalowanym w systemie MUI i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na A1200/Kickstart 3.0/6MB of RAM. W programie nie ma żadnych instrukcji działających tylko na procesorze 68020+, nie ma też odwołań do procedur systemowych niedostępnych dla OS 2.0.

Oczywiście potrzebujesz też kopię gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSEm 1.0, 1.1 i 95/96.

## 1.4 Instalacja na HD

### Instalacja

Możesz zainstalować SWOS Eda na HD w bardzo prosty sposób używając dołączonego skryptu instalującego. Aby go jednak uruchomić gdzieś w docelowej systemowej musi znajdować się Installer. Swoją drogą nie trudno jest też zainstalować SWOS Eda ręcznie. Wszystko, co musisz zrobić, to przenieść ikonę programu do dowolnego katalogu, który ci się podoba. Jeżeli chcesz zainstalować również tą instrukcję, zrób to samo z ikoną szuflady Help. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł jej czytać po wciśnięciu klawisza Help. Tłumaczenia programu znajdują się w katalogu Catalogs, więc jeżeli chcesz mieć możliwość uruchomienia SWOS Eda w różnych wersjach językowych, skopiuj również ten katalog.

## 1.5 Jak używać SWOS Eda

### Obsługa

### Główne okno

Po uruchomieniu SWOS Eda (poprzez dwuklik na jego ikonie) na ekranie pojawi się główne okno programu. Jest ono podzielone na trzy części nazwane:

Sekcja plików      Sekcja drużyn      Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program      Drużyna      Zawodnik      Preferencje

## 1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocą gadżetu "SWOS Data Path" musisz określić ścieżkę dostępu, gdzie nagrane są pliki TEAM.???. Na przykład, jeśli zainstalowałeś SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gadżet tekstowy powinien zawierać "Work:Games/SWOS/data". Jeśli podasz poprawną ścieżkę, SWOS Ed automatycznie przeszuka podany katalog i wyświetli w liście poniżej spis krajów, dla których znalazł pliki danych. Możesz wtedy kliknąć na kraju, który chcesz edytować, a dane zostaną wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniżej listy znajdują się dwa bardzo ważne gadżety. Jeśli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Możesz przekopiować go do właściwego katalogu ręcznie. Gadżet "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz więc kopiować go gdziekolwiek indziej, możesz po prostu zacząć grać w nowego, zmienionego SWOSa.

## 1.7 Sekcja drużyn

Sekcja drużyn

Tutaj możesz zmienić parametry drużyny. Po pierwsze musisz ustawić drużynę do edycji. Po kliknięciu na gadżet popup będziesz mógł wybrać jedną z nich z listy, która ukaże się na ekranie. Zmiana zawartości gadżetu tekstowego zmienia nazwę wybranej drużyny. Poniżej tego gadżetu możesz wpisać imię i nazwisko trenera, wybrać domyślne ustawienie i kolory strojów. Wszystko powinno być jasne, mały wyjątek może stanowić gadżet "Wzór". Określa on wygląd koszulek zawodników.

Jednolity - oznacza, że cała koszulka ma kolor określony jako Koszulki 1.

Rękawki - cała koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rękawki mają kolor określony przez gadżet Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy - koszulki mają pasy w obydwu kolorach.

## 1.8 Sekcja graczy

Sekcja graczy

Sekcja graczy to czyste okna, w której możesz zmieniać dane pojedynczych zawodników. Możesz wybrać gracza poddawanego edycji, zmieniać jego imię i

nazwisko, narodowość, kolor skóry, włosy, pozycję i wiele innych parametrów. Proszę zauważyć, że niemożliwe jest aby mieć czarnoskórego gracza z jasnymi włosami.

## 1.9 Menu Program

Menu Program

O~programie~~Wyświetla okno z danymi o programie. Zastosowanie wyłącznie do celów informacyjnych.

Wyjdź~~~~~Zgadnij co robi ta opcja! Powiem tylko w sekrecie, że nie formatuje ona twardego dysku...

## 1.10 Menu Drużyna

Menu Drużyna

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranej drużyny do wewnętrznego bufora.

Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranej drużyny.

Zamień~~ Zamienia dane wybranej drużyny z danymi z bufora.

## 1.11 Menu Zawodnik

Menu Zawodnik

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranego zawodnika do wewnętrznego bufora.

Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranego zawodnika.

Zamień~~ Zamienia dane wybranego zawodnika z danymi z bufora.

## 1.12 Menu Preferencje

Menu Preferencje

Tryb wieloplikowy - Opcja ta umożliwia wczytywanie wielu plików danych do pamięci i przełączanie się między nimi bez utraty dokonanych zmian. Gdy tryb jest wyłączony, zmiana ligi powoduje skasowanie danych z pamięci podczas wczytywania pliku. Jeżeli tryb wieloplikowy jest uaktywniony gdy zmieniasz ligę, dane nie są tracone, ale przechowywane w pamięci. Kiedykolwiek wybierzesz znów tą ligę, dane nie będą wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamięci

i wszystkie zmiany, które zostały dokonane pozostaną nietknięte.

Zapisz preferencje - Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta kopiećka danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny będzie wczytywany za każdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.

## 1.13 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem postcardware. Oznacza to, że możesz go bez ograniczeń kopiować, dawać przyjacielom itd. Jeżeli jednak zdecydujesz się na używanie go, musisz wysłać kartkę pocztową do autora. Nie wolno ci modyfikować żadnego pliku ani reasemblować programu.

SWOS Ed jest aplikacją MUI. Prawa autorskie do MUI posiada Stefan Stuntz.

W celu stworzenia GUI użyłem programu MUI Builder 2.2, którego autorem jest Eric Totel.

SWOS Ed był testowany przez jakiś czas i wydaje się być stabilnym w codziennym użytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za żadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzętu, które mogą się zdarzyć bezpośrednio lub pośrednio w wyniku działania tego programu.

## 1.14 Kilka słów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra Bieńka, który jest siedemnastoletnim uczniem szkoły średniej w Łodzi w Polsce.

Fotografię autora można znaleźć w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostępny na Aminecie.

Jeżeli chcesz się ze mną skontaktować, spróbuj którąś z poniższych możliwości:

przez pocztę elektroniczną (E-mail):

adam@chemul.uni.lodz.pl  
bieniek@krysia.uni.lodz.pl

Proszę wpisać "dla Piotra" jako "Subject:" twojego listu, ponieważ powyższe adresy są adresami mojego ojca.

przez zwykłą pocztę (Jest to również adres pod który należy przysyłać pocztówki):

Piotr Bieniek

ul. 11-go listopada 63 m.27  
91-371 Ńódú  
Polska

## 1.15 Uwagi o programie SWOS Ed

Uwagi

SWOS Ed zostaŃ napisany w C. Napisanie pierwszej jego wersji zajęo mi tylko okoŃo 10 dni i byŃo to moŃliwe tylko dlatego, Ńe MUI obsŃuguje wszystkie sygnaŃy od uŃytkownika, więc miaŃem duŃo mniej pracy niŃ gdybym korzystaŃ z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglâdu okna uŃyŃem MUI Buildera 2.2.

Gdy siedziaŃem przed klawiaturâ i monitorem, sŃuchaŃem kasety "Elf" grupy Varius Manx. MoŃna więc powiedzieŃ, Ńe ich muzyka mobilizowaŃa mnie do pracy!

ChciaŃbym podziękowaŃ kilku osobom. Po pierwsze, dzięki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegâ z klasy i to on zasugerowaŃ mi, Ńebym napisaŃ edytor druŃyn dla SWOSa. Gorâco pozdrawiam Kasię S. Gdybym jej nie znaŃ, moje Ńycie byŃoby tylko marnym cieniem takiego, jakie jest teraz.

Podziękowania dla Jeffa Crawforda za to, Ńe jest jednym z pierwszych uŃytkowników SWOS Eda i za korektę angielskiej wersji instrukcji. Teraz język przypomina angielski duŃo bardziej niŃ przedtem.

Chcę podziękowaŃ równieŃ Russellowi Eyre za to, Ńe jest pierwszym zarejestrowanym uŃytkownikiem SWOS Eda. Jego pocztówka zmobilizowaŃa mnie do rozpoczęcia pisania SWOS Eda 1.1.

WysŃŃam pozdrowienia dla caŃej klasy IIa z XII LO w Ńodzi.

## 1.16 Historia SWOS Eda

Historia

Wersja 1.0 (17.01.96) - Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- ObsŃuga plików danych dla SWOS 95/96.
- MoŃliwoŃ transferu graczy międy druŃynami.
- MoŃliwoŃ kopiowania druŃyn pomiędy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. MoŃesz teraz wczytywaŃ dane wielu lig naraz i przeŃaczaŃ się międy nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje ŃcieŃkę danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- Troszkę zmieniony GUI (poprawienie bŃędów).
- Wiele zmian w wewnętrznej strukturze programu, których uŃytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauwaŃy. Teraz program jest naprawdę zorientowany obiektowo.
- Udoskonalona dokumentacja.

Wersja 1.2 (2.04.96)

- Okno znacząco przeprojektowane.
- Lokalizacja. Dostępny język angielski, polski i holenderski.
- Dodana edycja numerów graczy.
- Sortowanie graczy podczas zapisu plików. Gracze różnych pozycji nie są przemieszani po wczytaniu do SWOSa.
- Poprawka małego błędu występującego podczas wczytywania tego samego pliku z różnych ôcieûek dostępu.

## 1.17 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Byłoby to bardzo uÛyteczne, aby zapisywaê dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligë angielskâ, zobacz Problemy), ale spakowany plik jest okoîo trzy razy krótszy niû rozpakowany. Moûe to byê szczególnie waûne, gdy gramy z dyskietek, poniewaû oryginalne dyski sã prawie peîne. Nie dodałem jeszcze do programu tej moûliwoôci po prostu dlatego, ùe nie mam procedury pakujãcej RNC. Jeôli ty jã posiadasz, albo znasz kogoô kto moûe jã mieê, proszë, skontaktuj sië~ze mnã.

Myôlë, ùe miô by byô przetûumaczyê SWOS Eda na inne jëzyki. Tylko angielska, polska i holenderska wersja jest dostêpna w tej chwili. Jeôli ktokolwiek czuje sië na siêch, aby przetûumaczyê wszystkie teksty wyôwietlane przez program i jego dokumentacjë na jakiô inny jëzyk, proszë o kontakt ze mnã.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich uÛywajãcych mojego programu. Przeôlij je do mnie juû teraz!

## 1.18 Problemy dotyczãce programu SWOS Ed

Najczëstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogë uruchomiê SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglãdajãcych, dostosowujãcych sië do wybranych czcionek graficznych interfejsów uÛytkownika. Uwaûam, ùe kaûdy Amigowiec powinien go uÛywaê! Moûesz ôciãgnãê z Aminetu plik dev/gui/mui33usr.lha. Dokãdniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji MUI tej instrukcji.

P: Mam dyskietkowã wersjë SWOSa. Jak mogë go zainstalowaê na HD? Mój problem polega na tym, ùe gdy próbujë nagraê rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien byê dostêpny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeôli nie masz twardego dysku (co ???) moûesz zrobiê dostatecznie duûo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa nastêpujãcych plików:

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Pliki te zawierają dane o reprezentacjach narodowych, więc nie będziesz mógł rozgrywać na przykład mistrzostw świata.

P: Gdy próbuję edytować drużyny angielskie, powoduje to zawieszanie się SWOSa. Co mogę z tym zrobić?

O: Plik danych ligi angielskiej jest najdłuższy, a gdy jest rozpakowany, jego długość również dodatkowo około trzy razy. Oto powód zawieszania się gry. Rozpakowany plik jest większy niż wewnętrzny bufor SWOSa, więc gra nie może go poprawnie wczytać. Aby gra działała poprawnie musisz ponownie spakować plik używając zewnętrznych programów, na przykład ProPacka. Wszystko będzie w porządku. Jeśli nie możesz tego zrobić, możesz wybrać jedną z innych lig, skopiować do niej swoje ulubione drużyny i grać tą ligą, ale z angielskimi drużynami. Ponadto możesz też czekać na nową wersję SWOS Eda, która będzie zapisywała pliki pakowane. Niestety nie posiadam procedury pakującej RNC, więc nie mogę na razie dodać tej możliwości. Jeśli ty posiadasz odpowiednią urodówkę, prześlizgnij ją do mnie czym prędzej! Spytaj kolegów, może oni mogliby pomóc!

P: Co mogę zrobić, aby zmobilizować autora do pisania następnych wersji SWOS Eda?

O: To bardzo proste. Prześlizgnij mu ładną pocztówkę, sugestie, karty dopalające do jego Al200, miliony dolarów, ekskluzywne samochody itd.

## 1.19 Magic User Interface

Ta aplikacja używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem do tworzenia graficznych interfejsów użytkownika i zarządzania nimi. Za pomocą programu preferencyjnego użytkownik aplikacji ma możliwość dostosowania wyglądu GUI do jego osobistego gustu.

MUI jest rozprowadzany na zasadach shareware. Aby dostać pełny pakiet zawierający mnóstwo przykładów i więcej informacji o rejestracji szukaj, proszę, pliku nazwanego "muiXXusr.lha" (XX oznacza najnowszą wersję) w twoim lokalnym BBSie lub na dyskach public domain.

Jeśli chcesz się zarejestrować bezpośrednio u autora wyślij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-StraÙe 7  
80935 München  
GERMANY

## 1.20 SWOS Ed Index

Index

Autor	Jak skontaktowaê sië z autorem ?
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Instalacja	Jak to zainstalowaê na HD ?
Obsługa	Jak uÿywaê SWOEda ?
Prawa autorskie	Postcardware
Problemy	Najczëstsze problemy
Uwagi	Parë sów od autora
Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomië to na moim sprzëcie ?