

SWOSEd

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOS Ed v1.2	1
1.2	Introductie in SWOS Ed	1
1.3	SWOS Ed Benodigdheden	2
1.4	Installatie op HD	2
1.5	Hoe gebruik ik SWOS Ed	2
1.6	Bestand Sectie	3
1.7	Team Sectie	3
1.8	Speler Sectie	3
1.9	Programma Menu	4
1.10	Team Menu	4
1.11	Speler Menu	4
1.12	Voorkeuren Menu	4
1.13	SWOS Ed Copyright	5
1.14	De Auteur	5
1.15	SWOS Ed	6
1.16	SWOS Ed Geschiedenis	6
1.17	Nog in SWOS Ed verbeteren	7
1.18	Problemen met 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
Dit programma is postcardware.
Alle rechten voorbehouden.

~Introductie~~~~~ Wat doet SWOS Ed ?

~Benodigdheden~~~~~ Loopt 't op mijn Amiga ?
~Installatie~~~~~ Hoe installeer ik het op HD ?
~Gebruik~~~~~ Hoe gebruik ik SWOS Ed ?
~Copyright~~~~~ Postcardware
~Auteur~~~~~ Hoe bereik ik de auteur ?
~Mededelingen~~~~~ Mededelingen van de auteur

~Geschiedenis~~~~~ Voorgaande versies van SWOS Ed
~Toekomst~~~~~ Ideeën voor toekomstige versies
~Problemen~~~~~ Veelvoorkomende problemen

1.2 Introductie in SWOS Ed

Introductie

SWOS Ed is een team editor voor Sensible World of Soccer, wat trouwens een fantastisch voetbalspel is, ik denk zelfs dat 't het beste voetbalspel met managementoptie is wat verkrijgbaar is op elke computer. Een van de grote voordelen is de hoeveelheid informatie, hiermee bedoel ik de teams en spelers over de hele wereld, waar anders vind uit dat Protasov samen met Gillhaus bij Gamba Osaka speelt? Maar sommige competities zijn hopeloos verouderd. In SWOS 1.1, de Poolse teams zijn van 1993 of zelfs '92, in Nederland speelt Jaap Stam bijvoorbeeld nog bij Cambuur maar ook bij Willem II (Ja, inderdaad hij zit nu bij PSV!) en komt Peter Hoekstra helemaal niet voor. Helaas is er bij het spel door de makers geen team editor bijgeleverd, maar nu kun je met SWOS Ed je eigen team samenstellen en de mogelijkheden van die spelers veranderen!

Belangrijkste mogelijkheden van SWOS Ed:

- Het gebruikt MUI (Het is lettertype gevoelig en makkelijk te gebruiken), en multitasked goed.
- Er wordt gebruik gemaakt van interne RNC uitpakking (SWOS data files zijn gepacked). Je hebt geen extern programma nodig om de files uit te pakken.
- Je kunt spelers transferen tussen teams en tussen competities (Bergkamp bij Twente....)
- Makkelijke multifile~mode.
- Het is lokaliseerbaar. Engelse, Poolse en Nederlandse vertalingen zijn verkrijgbaar.
- Het heeft mijn Amiga nog niet gecrashed.
- Het is heel goedkoop, Omdat het postcardware is.

1.3 SWOS Ed Benodigdheden

Benodigdheden

SWOS Ed Zou moeten werken op iedere Amiga met Kickstart 2.0+, MUI geïnstalleerd, de Workbench, en 1MB geheugen. Omdat de auteur een betere machine heeft is hij niet zeker. Het programma is getest op een A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM en een gewone A1200 met HD. Er zijn geen 68020 CPU instructies gebruikt in SWOS Ed en gebruikt geen procedures die niet beschikbaar zijn in OS 2.0.

Natuurlijk heb je ook "Sensible World of Soccer" nodig.

SWOS Ed is getest met; SWOS 1.0, 1.1 and 95/96.

1.4 Installatie op HD

Installatie

Je kunt SWOS Ed installeren op je HD op de makkelijke manier door het bijgeleverde installatie-script te gebruiken. Het Installer programmaatje moet ergens in je systeem aanwezig zijn om het script te gebruiken. (meestal in de C lade) Alhoewel het niet moeilijk is om het handmatig te doen. Het enige dat je moet doen is het icoontje naar de gewenste lade te slepen. Als je deze guide ook wil installeren moet je hetzelfde doen met de Help lade. Doe je dit niet dan kun Help niet gebruiken door op de help knop te drukken. Programma vertalingen bevinden zich in de Catalogs lade, je hebt dus de mogelijkheid om SWOS Ed in verschillende talen te gebruiken, voor deze mogelijkheid doe je hetzelfde als met de voorgaande lades.

1.5 Hoe gebruik ik SWOS Ed

Gebruik

Hoofdmenu

Als je SWOS Ed gebruikt zal het hoofdmenu verschijnen. Dit is verdeeld in drie stukken:

~Bestand~Sectie~ ~Team~Sectie~ ~Speler~Sectie~

Menus

De menu's zijn verdeeld in vier groepen genaamd:

~Programma~ ~Team~ ~Speler~ ~Voorkeuren~

1.6 Bestand Sectie

Bestand Sectie

Wanneer je op het "SWOS Data Pad" knopje klikt wordt je gevraagd de lade aan te geven waar de TEAM.??? bestanden zijn opgeslagen. Als je SWOS bijvoorbeeld op je HD hebt staan in de lade Work:Games/SWOS", dan zou het knopje "Work:Games/SWOS/data" moeten aangeven. Als je een goede lade hebt aangegeven zal SWOS Ed automatisch scannen naar de data bestanden en een lijst weergeven van landen hierin. Vervolgens kun je op het land klikken wat je wilt veranderen en het data bestand zal geladen en uitgepakt worden. Onder de lijst zijn twee hele belangrijke knopjes. Als je op de eerste klikt "Opslaan in RAM:" zal SWOS Ed het data bestand (met jouw veranderingen) naar RAM: opslaan. Je kunt het dan handmatig naar de gewenste lade kopiëren. Als je daarentegen "Opslaan in Spel" gebruikt slaat SWOS Ed het op over het oude data bestand. Je hoeft het dan dus niet meer zelf te kopiëren en kun je zo met je gemodificeerde SWOS aan de gang.

1.7 Team Sectie

Team Sectie

Dit is de afdeling waar je de team factoren kunt veranderen. Je moet allereerst een team kiezen die je wilt veranderen. Door op het knopje rechtsbovenaan te klikken kun je het team kiezen, waarna er een lijst zal verschijnen. Je kunt hier dus de naam van het team ook veranderen! Hieronder staat de naam van de trainer, de standaard formatie, en de shirtkleuren. Alles is tot hier vrij duidelijk, behalve het "Patroon" knopje. Hiermee specificieer je hoe de shirts eruit komen te zien.

Solide - betekent 1 kleur.

Mouwen - De body van het shirt is kleur 1 terwijl de mouwen kleur 2 zijn.
Verticale en horizontale strepen - het shirt heeft 2 kleuren, 1 en 2, die horizontaal of verticaal over het shirt lopen.

1.8 Speler Sectie

Speler Sectie

De spelers sectie is het gedeelte van het venster waar je de data van de individuele spelers kunt veranderen. Je selecteert de speler die je wilt veranderen/bijwerken, verandert zijn naam, nationaliteit, huidskleur, haarkleur, en vele andere aspecten. Bedenk wel dat een donkere speler met licht haar onmogelijk is!

1.9 Programma Menu

Programma Menu

Over - Laat het Over venster zie. Alleen voor internationale doeleinden.

Stop - Wat zou dit nou doen! Ik zal je een hint geven, hij formatteert je harddisk niet...

1.10 Team Menu

Team Menu

Kopieer - Kopieert de data van het geselecteerde team naar een interne team buffer.

Plak - Plakt de data vanuit de buffer naar het geselecteerde team.

Verwissel - Verwisselt de data uit de buffer met die van het geselecteerde team.

1.11 Speler Menu

Speler Menu

Kopieer - Kopieert de data van de geselecteerd speler naar een interne buffer.

Plak - Kopieert de spelersdata vanuit de buffer naar de geselecteerde speler.

Verwissel - Verwisselt de inhoud van de buffer met de geselecteerde speler.

1.12 Voorkeuren Menu

Voorkeuren Menu

Multifile Mode - Dit maakt het mogelijk om verschillende data bestanden in het geheugen te laden en hiertussen te switchen zonder data te verliezen. Wanneer het niet aanstaat en je verwisselt van competitie is je veranderde data weg. Wanneer multifile mode is geactiveerd en je wisselt van competitie dis de data niet weg maar opgeslagen in het geheugen. Wanneer je de bewuste competitie dus weer selecteert zijn alle veranderingen er nog.

Bewaar Voork. - Bewaart het configuratie bestand. Hierin staat het SWOS Data Pad en de multifile mode status. Iedere keer als je SWOS Ed laadt wordt deze geladen.

1.13 SWOS Ed Copyright

Copyright

SWOS Ed is postcardware. Dit betekent dat je het vrij mag kopiëren, aan je vrienden geven etc. Maar als je besluit het te gebruiken, moet je een kaartje sturen naar de auteur. Je mag de bestanden niet aanpassen of opnieuw compileren.

SWOS Ed is een MUI applicatie. MUI is copyrighted 1992-94 door Stefan Stuntz.

Om het frontje te maken heb ik gebruik gemaakt van MUI Builder 2.2 geschreven door Eric Totel.

SWOS Ed is nu al een tijdje getest en gebleken dat het erg stabiel is voor dagelijks gebruik. Maar... de auteur is niet aansprakelijk voor enige schade die dit programma direct of indirect zou kunnen toebrengen aan Hard- of Software.

1.14 De Auteur

Wie is de Auteur

SWOS Ed is geschreven door Piotr Bieniek, hij is een 17 jarige middelbare scholier in Lodz, Polen.

Een foto van de auteur is te vinden in de Help lade. Het is opgeslagen in PNG-formaat. Het PNG datatype is verkrijgbaar op Aminet.

Om hem te bereiken, probeer dan de volgende mogelijkheden:

email:

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

Zet "to Piotr Bieniek" in de "Subject:" van je mailtje, want beide adressen behoren toe aan zijn vader.

Gewone post; (Dit is ook het adres voor het kaartje!):

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Lodz
Poland

1.15 SWOS Ed

Mededelingen

SWOS Ed is geschreven in C. Het heeft ongeveer 10 dagen geduurd voordat de eerste versie klaar was en dit was alleen mogelijk omdat MUI zorgt voor alle gebruikersinput, dus had ik veel minder werk dan wanneer ik het met de gadtools.library had moeten doen. Om het venster te ontwerpen heb ik MUI Builder 2.2 gebruikt.

Terwijl ik voor mijn keyboard en monitor zat, luisterde ik naar het bandje "Elf" door Varius Manx. Ik mag wel zeggen hun muziek gaf me energie om door te werken.

Ik wil graag een aantal mensen bedanken. Allereerst, Piotr Cieniak. Hij is een vriend van me op school en hij stelde mij voor om een SWOS team editor te schrijven. Groeten ook aan Kasia S. Als ik haar niet kende zou mijn leven maar een schaduw zijn van wat het nu is.

Bedankt Jeff Crawford hij was een van de eerste gebruikers van SWOS Ed en voor het corrigeren van de Engelse versie van deze Guide. Het leek na de correctie al meer op Engels!

Bedankt Russell Eyre, de eerste geregistreerde gebruiker van SWOS Ed. Zijn kaartje zette me aan het werk om versie 1.1 te schrijven.

Nederlandse vertalingen van de guide en catalog door Jeroen Borgmeyer.

De groeten aan iedereen in de klassen IIa at XII LO in Lodz.

1.16 SWOS Ed Geschiedenis

Geschiedenis

Versie 1.0 (17.01.96) – Eerste uitgave.

Versie 1.1 (5.03.96)

- Ondersteuning voor SWOS 95/96 data files.
 - De mogelijkheid om spelers tussen teams te transfereren.
 - De mogelijkheid om teams tussen landen te transfereren.
 - Multifile mode toegevoegd. je kunt verschillende competities
-

- tegelijkertijd in het geheugen hebben en hiertussen schakelen zonder dat er data verloren gaat
- Het Config bestand voor het SWOS data pad en multifile state.
- GUI een beetje herontworpen (bugfixed).
- Veel veranderingen in het programma zelf, gebruikers zullen dit niet merken. Het programma is nu echt object- georiënteerd.
- Verbeterde documentatie.

Versie 1.2 (2.04.96)

- Venster is behoorlijk herontworpen.
- Localiseerbaar. Engelse, Poolse en Nederlandse taal verkrijgbaar.
- Nummers van spelers tijdens bewerken toegevoegd.
- Spelers worden gesorteerd wanneer je het naar SWOS opslaat.
- Kleine bugfix wanneer je hetzelfde bestand laadt uit verschillende paden.

1.17 Nog in SWOS Ed verbeteren

Toekomst

Het zou handig zijn om gepackte bestanden te kunnen opslaan. SWOS heeft dit niet nodig met uitzondering van de Engelse League, zie Problemen), Een gepackt bestand is ongeveer drie keer zo klein dan een niet gepackt. Dit is voornamelijk belangrijk voor mensen die van Floppy af spelen, omdat de originele schijven praktisch vol zitten. Ik heb dit nog niet toegevoegd, simpel gezegd; ik heb de RNC packroutine niet. Als jij, of je kent iemand die hem wel heeft, stuur het dan alsjeblieft naar mij.

Ik zou het fantastisch vinden om SWOS Ed ook in andere talen vertaalt te hebben. Alleen Engelse, Poolse en Nederlandse versies zijn nu verkrijgbaar. Als iemand de strings die in het programma staan en de documentatie wil vertalen, neem dan contact met mij.

Ik wacht met smart op suggesties en feedback van iedereen die mijn programma gebruikt. Stuur deze naar mij nu!

1.18 Problemen met SWOS Ed

Veelvoorkomende problemen

V: Wat is MUI en waarom kan ik SWOS Ed niet draaien zonder dit?

A: MUI is een systeem om goeduitziende lettertype gevoelige en makkelijk te gebruiken gebruikersomgevingen te maken. Ik vind dat iedere Amigafan het zou moeten gebruiken! Je kunt MUI downloaden via Aminet op dev/gui/mui33usr.lha. Voor een gedetailleerdere beschrijving van MUI zie de MUI sectie van deze guide.

V: I heb de floppy versie van SWOS. Hoe kan ik het op m'n HD installeren? Mijn probleem is dat wanneer ik de ongepackte data door SWOS Ed wil opslaan de schijf vol is.

A: Mijn SWOS HD installer zou verkrijgbaar moeten zijn op Aminet als swoshd.lha in game/patch. Wanneer je geen HD hebt (waarom niet???) kun je genoeg ruimte vrijmaken door de volgende bestanden te verwijderen van SWOS disk2:

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

Deze bestanden bevatten internationale data, dus kun je geen WK meer spelen bijvoorbeeld.

V: Als ik de Engelse Teams bewerk en opsla en ik laadt SWOS weer crashed de Amiga. Wat kan ik hieraan doen?

A: Het data bestand van de Engelse league is grootste en als het uitgepakt is is het zo'n drie keer groter dan wanneer het gepackt is! Dat is de reden dat het spel crashed. Het uitgepakte bestand is groter dan de interne buffer van SWOS en dus kan het spel het bestand niet goed laden en crashed het. Om het spel weer normaal met dit bestand te laten werken moet je het weer packen met een extern programma zoals ProPack. Alles werkt dan weer perfect. Wanneer dit niet mogelijk is kun je altijd nog een andere competitie gaan bewerken en kopieer je jouw favoriete Engelse teams daarnaartoe en speel je deze competitie in plaats van de Engelse. Je kunt natuurlijk ook wachten op de nieuwe versie van SWOS Ed die wel gepackte bestanden opslaat. Zoals eerder gezegd heb ik de RNC packroutine niet en kan ik die functie nog niet implementeren. Wanneer iemand me deze routine kan bezorgen kun je mij hier bereiken. Vraag vrienden en bekenden, kennissen en familie, misschien kunnen zij helpen!

V: Wat kan ik doen om de auteur te stimuleren nieuwe versies van SWOS Ed te schrijven?

A: Heel simpel, stuur hem een kaartje, suggesties, accelerators, A1200 kaarten, de inhoud van Nick Leeson's Zwitserse bankrekening, dure auto's etc..

1.19 Magic User Interface

Dit programma gebruikt

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/96 door Stefan Stuntz

MUI is een systeem om grafische gebruikers interfaces te genereren en te behouden. Met behulp van een voorkeuren programma, heeft de gebruiker de mogelijkheid om een MUI applicatie helemaal naar eigen smaak in te richten.

MUI wordt verspreid als shareware. Om in bezit te komen van het hele pakket met daarin voorbeelden, en meer informatie over het registreren kijk dan naar een bestand genaamd "muiXXusr.lha" (XX staat voor nieuwste versie)

op je locale BBS, PD disks of Aminet.

Als je je wil direct wil registreren, stuur dan

DM 30.- of US\$ 20.-

naar

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.20 SWOS Ed Index

Index

~Auteur~~~~~	Hoe bereik ik de Auteur?
~Benodigdheden~~~~	Loopt 't wel op mijn Amiga?
~Copyright~~~~~	Postcardware
~Gebruik~~~~~	Hoe werkt SWOS Ed ?
~Geschiedenis~~~~~	Voorgaande verseis van SWOS Ed.
~Installatie~~~~~	Hoe installeer ik het op HD?
~Introductie~~~~~	Wat kan ik ermee?
~Mededelingen~~~~~	Mededelingen van de auteur
~Problemen~~~~~	Veelvoorkomende problemen
~Toekomst~~~~~	Ideeen voor toekomstige versies