

MonitorKiller

Matthias Faust

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MonitorKiller	1
1.1	Inhalt	1
1.2	Einführung	1
1.3	Rechtschreibung	2
1.4	Was ist neu ?	2
1.5	Voraussetzungen	2
1.6	Installation	3
1.7	Vertrieb	3
1.8	Instruction	3
1.9	Disclaimer	5
1.10	Zukünftige Pläne	5
1.11	Danksagungen	5
1.12	Autor	6
1.13	Programmgeschichte	7

Chapter 1

MonitorKiller

1.1 Inhalt

Willkommen bei MonitorKiller !

Zuerst muß ich sagen, wenn Du ein unerfahrener Benutzer und nicht technisch interessiert bist, laß dies hier sein und benutze das Programm nicht. Wenn Du es trotzdem benutzt, könnte Dein Monitor, wie der Name schon sagt, zerstört werden !

Du mußt Dich in der Technik einer Bildröhre auskennen.

Einführung
Rechtschreibung ;)
Sehr wichtig:
Was ist neu ?

Disclaimer
Voraussetzungen
Installation
Vertrieb
Anleitung
Zukünftige Pläne
Autor
Danksagungen
Programmgeschichte

1.2 Einführung

Dies ist keine große Anleitung, denn ich bin kein guter Schreiber.

Mit diesem Programm kannst Du Deine Monitor-Spezifikationen ändern, wie die analogen Signalintervalle und die Anzahl der ColorClocks (in 281.94 ns Einheiten auf PAL und 279.34 ns Einheiten auf NTSC Computern), die Anzahl der Bildschirmzeilen, den BeamCon0-, MinRow- oder MinCol-Wert. Das alles kann man jetzt ohne irgendeine Vorberechnung tun. Durch die Verwendung von Tooltypes für den Monitordaten-Bereich, den Panikknopf und den Simulationsmodus bekommt man somit ein

sehr mächtiges Monitor-Werkzeug.

Vergi all die Zeiten in denen Du gefragt hast:

"Wie bekomme ich 800x500 in 50 Hz hin ?"

Versuch es jetzt selber !

Dieses Tool ist kein Hotkey-Commodity, warum sollte es das sein ?

Es benutzt kein REXX, weil es zu riskant wre, ein Monitor ist kein robustes Teil, ein falscher Wert und schon wre es sein Tod.

Ja, es gibt noch mindestens ein Tool welches den selben Zweck erfllt:

MonEd von Raul A. Sobon.

Was ist der Unterschied zu diesem Programm ?

Erst einmal mchte ich Herrn Sobon danken, da er seine C-Quelltexte mit verffentlicht hat.

Der groe Unterschied ist die Gre der Gadgets, die Benutzung von MUI, mehr Werte zum Verndern, Simulationsmodus, automatischer Sicherheitsstop nach Erreichen von gefhrlichen Raten, exaktere Errechnung der Frequenzen, (Ich hatte es satt immer zu hren: 280 ns sei die Normalzeit fr einen ColorClock, das ist auf jeden Fall falsch, es ist nur ein Zwischenwert !, als Programmierer kann man sich ruhig die Arbeit machen und das bercksichtigen !), in einheitlicher Panikknopf und die Benutzung der Sprache E.

1.3 Rechtschreibung

Als entschiedener Gegner der deutschen Rechtschreibreform, benutze ich in jedweder Weise die "alte" Schreibweise. Also nichts mit "Rchtschraibung".;)

Ich wei: Das mu "heissen" heien... ;>>

Und auerdem duze ich den Anwender, denn das ist persnlicher.

Dies hier ist kein professionelles Geschftsprogramm, da brauche ich also nicht die bliche Distanz Entwickler <-> Nutzer zu wahren. :)

1.4 Was ist neu ?

Ich habe einen Extra-Teil fr BeamCon0 eingerichtet. Das Gadget in V1.3 war nicht gerade komfortabel.

1.5 Voraussetzungen

Du bentigst folgende Dinge:

- o - Kickstart 3.0 oder hher
 - o - muimaster.library in der Version 13 oder hher, hole Dir einfach das neueste MUI-Paket.
 - o - einen MultiSync-Monitor
-

- o - viel Wissen und Erfahrung über die Technik einer Bildröhre

1.6 Installation

Es gibt ein Installationsskript, einfach aufs Icon doppelklicken.

Mehr ist es nicht...

1.7 Vertrieb

Dieses Programm ist FREeware.D.h.Du kannst bzw.muß das GANZE Paket ohne meine Erlaubnis vertreiben.

Aber alle Rechte sind mir vorbehalten.

Alle Verkäufe und Veränderungen von irgendetwas und irgendwo im und am Paket sind verboten.

Der ganze Paket-Inhalt:

ReadMeFirst!	- ein kurzer Beschreibungstext
ReadMeFirst!.info	- das Icon
MonitorKiller	- das Programm
MonitorKiller.info	- das Icon
MonitorKillerE.guide	- der englische Anleitungstext oder für die finnische Version ohne E
MonitorKillerE.guide.info	- das Icon
MonitorKillerD.guide	- der deutsche Anleitungstext
MonitorKillerD.guide.info	- das Icon
MonitorKiller-Install	- das Installationsskript
MonitorKiller-Install.info	- das Icon
MonitorKiller.ct	- die Sprachenkatalog-Übersetzungsvorlage
MonitorKiller.cd	- die Sprachenkatalog-Beschreibung
deutsch/MonitorKiller.ct	- das deutsche Übersetzungsskript
deutsch/MonitorKiller.catalog	- das deutsche Catalogfile
suomi/MonitorKiller.ct	- das finnische Übersetzungsskript
suomi/MonitorKiller.catalog	- das finnische Catalogfile

1.8 Instruction

Dies ist eine kurze Beschreibung des Hauptfensters

Das Fenster ist unterteilt in zwei Teile.

Oberer Teil:

Dieser Teil ist ebenfalls unterteilt in zwei Register-Teile.

Im Parameter-Teil werden die aktuellen Spezifikationen für den Monitor angezeigt.

Die erste Zeile zeigt den Monitortyp und die Frequenzen an.

In einer großen umrahmten Box sieht man viele Slider-Gadgets zur Manipulation der Monitorspezifikationen.

Simulation	- du kannst hier den Simulationsmodus ein- und ausschalten, probier es aus !
HBlank start	- Start des horizontalen Blanks
HSync start	- Start der horizontalen Synchronisation
HSync stop	- Ende der horizontalen Synchronisation
HBlank stop	- Ende des horizontalen Blanks
Total color clocks	- Anzahl der ColorClocks in 281.94/279.37 ns-Schritten, abhängig vom Computer
VBlank start	- Start des vertikalen Blanks
VSync start	- Start der vertikalen Synchronisation
VSync stop	- Ende der vertikalen Synchronisation
VBlank stop	- Ende des vertikalen Blanks
Total rows	- Anzahl der Bildschirmzeilen
MinRow	- Minimumstart-Zeile für die Anzeige, Achtung: bleibe damit besser immer über \$1d (29) Zeilen.
MinCol	- Minimumstart-Reihe für die Anzeige

Im BeamCon0-Teil können die Daten für das BeamCon0-Register geändert werden. Jedes Bit für durch ein CheckMark-(Häkchen) Gadget dargestellt.

Achtung: Das BlankEn-Bit ist offiziell unbenutzt, das es aber manchmal gesetzt ist habe ich es trotzdem integriert.

Die Bits beschreibe ich jetzt aber nicht so genau, wenn Du Dich nicht auskennst, ist dieser Teil sowieso nichts für Dich. Denn dazu muß man das Registerset des AGA-Chipsets kennen. Und dieses dokumentiere ich hier nicht. Eine Dokumentation ist im Aminet verfügbar.

Unterer Teil:

Es folgt ein großes Gadget, der sogenannte Panikknopf.

Ein Drücken auf dieses oder der Leertaste setzt alle geänderten Daten zurück. Es ist der sogenannte Panikknopf. Wenn Du in Panik gerätst, drücke einfach die Leertaste oder dieses Gadget, sofort werden alle Daten zurückgesetzt.

Die unterste Reihe aus Gadgets ist zur Programm-Steuerung.

Speichern - speichert alle Daten in das jeweilige .info-File und beendet das Programm.

Benutzen - speichert nicht, benutzt nur die Daten, für Testzwecke, beendet das Programm danach.

ACHTUNG:Nach dem Drücken eines der beiden Gadgets kann nicht mehr zurück-gesetzt werden durch den Panikknopf !

Nächster Schirm	-	das Fenster wird geschlossen und wird auf dem nächsten Schirm geöffnet, welcher auch in einem Monitortyp sein kann.Das Fenster und das Programm passen sich automatisch diesem Schirm an. Geänderte Daten werden davor zurückgesetzt.
Ende	-	Beenden des Programms, geänderte Daten werden zurück-

gesetzt.

Tooltypes -----

Ich habe dieses hinzugefügt für Leute die bessere und schnellere Ergebnisse wollen ohne Angst zu haben, daß ihr Monitor gleich zerstört wird. Das Programm macht einen automatischen Stop wenn der Sicherheitsbereich für deinen Monitor verlassen werden könnte.

MIN_HZ,

MAX_HZ - der Bildwiederholungsraten-Bereich, z.B.40-100 Hz,
MIN_HZ ist die kleinste Frequenz in Hertz für
Deinen Monitor und MAX_HZ der maximalste.

MIN_KHZ,

MAX_KHZ - der Zeilenfrequenz-Bereich, z.B.15-62 Khz,
MIN_HZ ist die kleinste Frequenz in Kilohertz für
Deinen Monitor und MAX_HZ der maximalste.

Einige Bemerkungen: -----

Für Deine eigene Sicherheit würde ich immer immer plus 1 für Minimum-Werte und minus 1 für Maximum-Werte dazu rechnen.

Wird ein Wert kleiner oder gleich Null angegeben, wird dieser Wert ignoriert.

1.9 Disclaimer

THIS PROGRAM WILL BE PROVIDED ON "AS-IS" BASE.
I AM NOT LIABLE FOR ANY DAMAGES OR ANY OTHER
NEGATIVE EFFECTS CAUSED BY USE OR MISUSE OF THIS PROGRAM.
USE THIS PROGRAM AT YOUR OWN RISK !

1.10 Zukünftige Pläne

Ich plane einen CyberGraphics-Support. :)

1.11 Danksagungen

Ein großer Dank geht an:

Fabian Fagerholm - er war der einzige der mir per Email mitgeteilt hat,
daß er das Programm benutzt, und er hat mir ebenfalls
den Fehler mit dem fehlenden Text mitgeteilt.
Danke für den Screenshot, Fabian ! Er hat mich Meilen
vorangebracht, sonst wäre ich bis heute am Suchen !

Paljon kiitoksia, Fabian,
ja paljon leikkiä ohjelmanin kanssa !

- Anu Seilonen - für den Bugreport. So war es korrekt !
- Meinen Kollegen
im #amigager - für das Angebot meine Texte probezulesen, aber sorry,
dazu habe ich leider keine Zeit, dieses Update eilt !
Danke cdTV und Tom für euren Tip More nicht mehr zu nutzen.
Danke, tarbos, daß Du Dich nachts um 2:45 Uhr am 5.11.
nochmal hingesetzt hast und mir das Teil durchgecheckt hast,
und für Deine große Geduld beim Betatesten. :)
- Frank Pagels - für den geduldigen Test, ich weiß diese Version ist was
für Dich ;)
Und ich werde jetzt mir Dein Programm "ArtPRO" unter die ←
Lupe
nehmen. :)
- Urban Müller - für sein AmiNet, für die einzige Möglichkeit Software
weltweit zu veröffentlichen.
Nur das AmiNet wird den Amiga am Leben erhalten !
Und noch einmal danke für das Löschen der <V1.3-Archive.

Und zu den ersten Versionen V1.0-V1.2 muß ich sagen:

Das war der größte Schrott den man veröffentlichen kann.

Und wenn alles schief geht, dann auch richtig. :)

1.12 Autor

Sende Bug-Reporte, Kommentare, Spenden und etc. an:

Meine neue Hauptadresse
Matthias Faust
Max-Planck-Ring 2, H304
98693 Ilmenau
Germany

Matthias Faust
Burgker Strasse 6
07907 Möschlitz
Germany

Email:
faust@rz.tu-ilmenau.de

Internet:
Kommt bald:

<http://www.rz.tu-ilmenau.de/~faust>

Aber Vorsicht, diese Seite befindet sich noch im Aufbau !

- Bug-Reporte sollten alle Dinge beinhalten die Du entdeckt hast,
und die exakte Beschreibung Deiner Maschinendaten, und wenn es geht
einen Screenshot bitte mit hinterher plus Guru-Code falls verfügbar.

Diese Methode ist sehr hilfreich, siehe Danksagungen.

1.13 Programmgeschichte

Das Programm wurde in E programmiert, auf einem A1200, mit einer BlizzardIV-1230-50, 10 MB RAM und einer 850 MB Western Digital-Festplatte.

Ich habe MungWall und Enforcer Debugger benutzt.

- | | | |
|------|---|---|
| V1.0 | - | erste Herausgabe, kein Bugs entdeckt. |
| V1.1 | - | ein Bug im deutschen Catalog-File wurde entfernt, Simulationsmodus wurde hinzugefügt, Panikknopf-Handling verbessert, er arbeitet jetzt auch wenn das Gadget nicht mehr zu sehen ist, bessere Oberfläche, keine lange Reihe von Gadgets mehr, Tooltypes hinzugefügt, exaktere Frequenzberechnungen, Auflösungsanzeige hinzugefügt, BeamCon0-, MinRow- und MinCol-Gadgets hinzugefügt, Sicherheitsstop und vieles mehr.. |
| V1.2 | - | schwerer Bug wurde beseitigt, dieser machte sich bemerkbar beim Laden, wenn die Locale im Englisch-Modus stand: Es erschien kein Text sondern Speichermüll, peinlich, sehr peinlich : , der Fehler bestand darin, daß ich vergessen habe den Standard-Zeiger auf mein Text-Array zu setzen :(Der Bug ist jetzt beseitigt und jetzt ist hoffentlich soweit so gut okay. Außerdem wurde die automatische Sicherheitsabfrage vor dem Speicher eingeführt. Somit dürfte das Programm nun alles haben was man sich in dieser Klasse erwarten kann. |
| V1.3 | - | sehr schweren Bug entfernt, ich habe locale.library Version 39 verlangt, und was war mit V<39 ? Das Fenster war nicht zuzukriegen, was war es genau, das hat mich vor sehr ernste Probleme gestellt, ich schreibe in E, und E hat ein sehr wertvolles Feature, es besitzt Exception-handling, nun im Falle einer nicht gelungenen OpenLibrary() führte dies ebenfalls zu einer Exception, ich erzwang aber eine Rückkehr im Falle locale <39, ein Fehler, wie ich nun merkte. ←
Nun, denn ich habe das geändert ;
Der Panikknopf arbeitet jetzt hoffentlich ordentlich, er war mein größtes Sorgenkind.
Das Verbot im PAL und NTSC Modus wurden eingeführt. Alles wurde jetzt nochmal gründlich unter die Lupe genommen, obwohl es immer noch sein kann, daß... ;) |
| V1.4 | - | Weil das BeamCon0-Gadget im Prinzip unbenutzbar war habe ich einen Extra-Teil für das beamCon0-Register eingeführt. Keine Bugs entfernt. |
-