

**SFX-ARexx**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> SFX-AR <sub>exx</sub>		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 8, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SFX-ARexx</b>	<b>1</b>
1.1	3.1 Einführung . . . . .	1
1.2	3.2 Allgemeine Funktionen . . . . .	1
1.3	3.3 I/O Funktionen . . . . .	1
1.4	3.2.1 ActivateSFX . . . . .	2
1.5	3.2.2 ExitSFX . . . . .	2
1.6	3.2.3 RenameActiveBuffer . . . . .	2
1.7	3.2.3 SetActiveBuffer . . . . .	2
1.8	3.3.1 GetSample . . . . .	3
1.9	3.3.2 LoadSample . . . . .	3
1.10	3.3.3 PutSample . . . . .	3
1.11	3.3.4 SaveSample . . . . .	4
1.12	3.3.5 SelLoader . . . . .	4
1.13	3.3.6 SelPlayer . . . . .	4
1.14	3.3.7 SelSaver . . . . .	5

# Chapter 1

## SFX-ARexx

### 1.1 3.1 Einführung

#### 3.1 Einführung

-----

SoundFX besitzt seit der Version 2.85 einen AREXX-Port. Dieser hat allerdings noch nicht besonders viele Befehle und Funktionen. Das liegt daran, daß ich mir zur Zeit noch Gedanken über das Konzept des Ports mache. Ein großer Teil der Operatoren besitzt sehr viele Parameter. Wenn man diese alle beim Aufruf übergeben müßte, wäre das zu umständlich. Eine mögliche Lösung sehe ich zur Zeit in einem Verfahren mit Tag-Listen.

Wenn die Implementierung fertig ist, wird sich SFX komplett fernsteuern lassen und somit noch besser mit anderen Programmen zusammenarbeiten.

### 1.2 3.2 Allgemeine Funktionen

#### 3.2 Allgemeine Funktionen

-----

- 3.2.1 ActivateSFX
- 3.2.2 ExitSFX
- 3.2.3 RenameActiveBuffer
- 3.2.4 SetActiveBuffer

### 1.3 3.3 I/O Funktionen

#### 3.2 I/O Funktionen

-----

- 3.3.1 GetSample
- 3.3.2 LoadSample
- 3.3.3 PutSample
- 3.3.4 SaveSample
- 3.3.5 SelLoader
- 3.3.6 SelPlayer

### 3.3.7 SelSaver

## 1.4 3.2.1 ActivateSFX

### 3.2.1 ActivateSFX

-----

Aufruf :  
    ActivateSFX

Funktion :  
    Bringt den SoundFX-Screen in den Vordergrund

## 1.5 3.2.2 ExitSFX

### 3.2.2 ExitSFX

-----

Aufruf :  
    ExitSFX

Funktion :  
    Beendet SoundFX ohne Sicherheitsabfrage.

## 1.6 3.2.3 RenameActiveBuffer

### 3.2.3 RenameActiveBuffer

-----

Aufruf :  
    RenameActiveBuffer 'nname'

Funktion :  
    Ändert den Namen eines Puffers.

Parameter :  
    nname neuer Name

## 1.7 3.2.3 SetActiveBuffer

### 3.2.3 SetActiveBuffer

-----

Aufruf :  
    SetActiveBuffer 'bname'

Funktion :

Wählt den entsprechenden Buffer als aktiven aus.

Parameter :

bname Name des Samplepuffers

## 1.8 3.3.1 GetSample

### 3.3.1 GetSample

-----

Aufruf :

GetSample 'adresse typ'

Funktion :

Läd ein Sample aus SFX in einem Puffer. Hiermit kann ein Programm ein Sample aus SFX herausladen.

Parameter :

adresse Speicherbereich, in den das Sample geladen werden soll. Man sollte sicherstellen, daß dieser korrekt allokiert wurden, da SFX dies nicht prüft.

typ Noch nicht unterstützt - bitte '0' angeben.

## 1.9 3.3.2 LoadSample

### 3.3.2 LoadSample

-----

Aufruf :

LoadSample 'fname'

Funktion :

Läd ein Sample mit dem aktuellen Loader. Dieser kann mit SelLoader ausgeählt werden.

Parameter :

fname Dateiname incl. vollständigem Pfad.

## 1.10 3.3.3 PutSample

### 3.3.3 PutSample

-----

Aufruf :

PutSample 'adresse länge name typ'

Funktion :

Läd ein Sample aus einem Puffer in SFX. Hiermit kann ein Programm ein Sample in SFX hineinladen.

---

Parameter :

    adresse Speicherbereich, aus dem das Sample geladen werden soll. Man sollte sicherstellen, daß dieser korrekt allokiert wurden, da SFX dies nicht prüft.  
    länge Länge des Samples, welches geladen wird.  
    name Bezeichnung, die das Sample in SFX haben soll.  
    typ Noch nicht unterstützt - bitte '0' angeben.

## 1.11 3.3.4 SaveSample

### 3.3.4 SaveSample

-----

Aufruf :

    SaveSample 'fname'

Funktion :

    Speichert das Sample im aktuellen Puffer mit dem aktuellen Saver.  
    Dieser kann mit SelSaver ausgeählt werden.

Parameter :

    fname Dateiname incl. vollständigem Pfad.

## 1.12 3.3.5 SelLoader

### 3.3.5 SelLoader

-----

Aufruf :

    SelLoader 'lname'

Funktion :

    Wählt den entsprechenden Loader als aktuellen aus.

Parameter :

    lname Name des Loaders

## 1.13 3.3.6 SelPlayer

### 3.3.6 SelPlayer

-----

Aufruf :

    SelPlayer 'pname'

Funktion :

    Wählt den entsprechenden Player als aktuellen aus.

Parameter :

    pname Name des Player

---

## 1.14 3.3.7 SelSaver

### 3.3.7 SelSaver

-----

Aufruf :

SelSaver 'sname'

Funktion :

Wählt den entsprechenden Saver als aktuellen aus.

Parameter :

sname Name des Savers