

Maxi-Mal

Andreas Heinrich

Copyright © 1996 by Andreas Heinrich

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Maxi-Mal		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andreas Heinrich	July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Maxi-Mal	1
1.1	Maxi-Mal	1
1.2	Einführung	1
1.3	Bedienungsanleitung	1
1.4	Hinweise für Blitz Basic 2 Programmierer	2
1.5	Hinweis zu den Vorlagen	2
1.6	Copyright	3
1.7	Adresse des Autors	3

Chapter 1

Maxi-Mal

1.1 Maxi-Mal

Malprogramm für jüngere Kids

von Andreas Heinrich

Veröffentlicht am 21.02.1996

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Bedienung

Hinweise für BB2-User

Hinweis zu den Vorlagen

Copyright

Adresse des Autors

1.2 Einführung

Maxi-Mal ist ein einfaches Malprogramm, das ich geschrieben hatte, um die Mal- und Zeichenfunktionen in Blitz Basic 2 auszuprobieren.

Gerade jüngere Kinder sind mit der Funktionsvielfalt der "Professionellen" Malprogramme überfordert. Hier bei Maxi-Mal können Vorlagen geladen und diese farbig ausgefüllt werden. Das ganze läßt sich aber auch auf Papier bringen. Am besten durch einen Farbdrucker.

Weiter geht es mit der Bedienungsanleitung .

1.3 Bedienungsanleitung

Nach dem Start des Programms ist der "Maxi-Mal" Screen sichtbar. Am unteren Rand sind dann 5 Schalter, wobei der unfarbige Frosch ganz links, die Ladefunktion ist. Normalerweise müßte sich der Mauszeiger schon darauf befinden. Wird dieser Schalter gedrückt, erscheint ein ASL-Filerequester und man kann in das Verzeichnis Vorlagen gehen. Hierbei ist der Filter .vorlage gesetzt, der die Auswahl von Files mit der Extension ".vorlage" herausfiltert. Die Sache mit dem Filerequester ist eigentlich das einzige Handicap des Programms. Können Kinder noch nicht lesen, müssen die Vorlagen im "Blindflug" geladen werden. Über den 5 Schaltern sind 17 Farben die gewählt werden können. Zur Kontrolle wird die gewählte "Farbe" rechts unten angezeigt. Nun kann man in die Vorlage gehen und diese farbig ausfüllen. Aktiviert ist diese Füllfunktion gleich beim Start des Programms, gekennzeichnet durch die farbigen "Dreiecke" im 3. Schalter von links. Wird der Schalter rechts daneben gedrückt, kann auch gezeichnet werden. Dieses ist allerdings mehr eine Kritzelfunktion. Geht einen die Musik auf die Nerven, kann diese durch Druck auf den "Notenschalter" ausgeschaltet werden. Damit das ganze "Kunstwerk" auch gesichert werden kann, ist nur ein Druck auf den farbigen "Froschschalter" nötig und der Filerequester erscheint. Die Druckfunktion ist nur über die Menüleiste erreichbar. Hier stehen zwei Funktionen zur Auswahl. Einmal den farbigen Ausdruck (oder in Graustufen) und die Vorlagen-Druckfunktion. Die Vorlagen-Druckfunktion ist dazu gedacht, nur die Vorlage auf das Papier zu bringen. (Damit die Kids nicht so lange vor dem Rechner sitzen und auch mal zu Buntstiften greifen.) Alle Bilder/Vorlagen lassen sich in 5 verschiedenen Größen ausdrucken. Von Daumennagelgröße bis (fast) Din A4.

Siehe auch unter : Hinweis zu den Vorlagen

Weiter geht es mit Hinweise für BB2 Programmierer .

1.4 Hinweise für Blitz Basic 2 Programmierer

Der neue TED-Editor 2.1 bietet zwar auch die Funktion des "CD"=CH-Dir, leider hatte dieses meistens bei mir einen Absturz zur Folge, wenn "nur" das CD ausgeführt wurde. Deshalb hatte ich zusätzlich im Listing die vollständigen Pfade angegeben um die Samples, Modules usw. zu laden.

Also, das Listing muß dementsprechend geändert werden.

Hinweis zum Copyright .

1.5 Hinweis zu den Vorlagen

Die Vorlagen sind mit LHA komprimiert und somit um das ca. 10-fache zusammengestaucht. Natürlich lassen sich auch unkomprimierte Bilder

einladen. Das Programm erkennt am "Header" -lh5-, daß das Bild entpackt werden muß. Der Packer LHA sollte im C-Verzeichnis der Bootpartition der Festplatte bzw. Diskette stehen. Da beim entpacken die Shell aufgemacht und eine "Ram Disk:" gebraucht wird, sollte schon ein komplettes Betriebssystem installiert sein. (Evtl. gibt es Schwierigkeiten mit reinen Diskettensystemen). Schlägt der Entpackvorgang fehl, kann man mit links Amiga-M, bzw. Mausclick oben rechts auf die Workbench gehen und die Shell mit "endcli" schließen.

Vorlagen können mit jedem x-beliebigen Malprogramm erstellt werden. Am besten, man lädt eine entpackte Vorlage in das Malprogramm, damit die Farbpalette und das Format schon anpepaßt sind. Die Hintergrundfarbe sollte aus der Farbe 0 bestehen. Die schwarzen Linien müssen mit der Farbe 31 gezeichnet werden. Das ist deshalb wichtig, da diese Farbe nicht übermalt werden kann. Also die Farbe Schwarz ist zweimal vorhanden und nur die letzte sollte zum zeichnen der Vorlage genommen werden.

Zurück zur Bedienungsanleitung oder zum Inhaltsverzeichnis .

1.6 Copyright

Diese Anleitung mit dem Amigaguidetext, dem Programm Maxi-Mal, sowie des dazugehörigen Listings sind

Copyright © 1996 von Andreas Heinrich.

Alle Rechte vorbehalten.

Das Programm Maxi-Mal ist Freeware und kann frei kopiert und weitergegeben werden. Sollte das Programm in einer FD-Serie aufgenommen werden, darf der Preis pro Einzeldisk nicht höher als 10.- DM sein.

Die Samples, Modules, und teilweise auch die Vorlagen stammen aus dem freikopierbaren PD-Pool und waren meines Wissens nicht mit einem Copyright belegt.

Siehe auch: Adresse des Autors .

1.7 Adresse des Autors

Wenn Ihr neue Vorlagen habt, immer her damit.

Andreas Heinrich
Ellerstraße 34

33615 Bielefeld

Ich bedanke mich im vorraus.