

Readme zu DDD.TTP

1 Funktion

Mit Hilfe von DDD.TTP können dreidimensionale Bilder erstellt werden, wie wir sie von N.E.Thing-Enterprises (und anderen) kennen. Die Bilder bestehen aus ASCII-Texten. Dadurch bedingt ist die Auflösung zwar eher bescheiden. Aber das Prinzip wird deutlich. Und das Programm läuft auf jedem System. Und einmal geschrieben, sollte die Erweiterung um eine echte Grafik nicht mehr so schwer sein.

2 Aufruf

```
ddd [/pMuster_Zeile] [/qMuster_File] [/fFrequenz] eingabe_file
```

Mit einer geeigneten Shell (z.B. Mupfel) kann die Ausgabe vom Bildschirm in ein File umgeleitet werden. Das geht so:

```
ddd [Optionen wie oben] eingabe_file >ausgabe_file
```

Es wird ein File `<ausgabe_file>` angelegt, in das alle Bildschirmausgaben gelangen. Auf dem Schirm tut sich nix! Wenn das Ausgabefile `prn:` heißt, geht alles auf den Drucker.

Nach Beendigung wartet das Programm auf einen Tastendruck. Gebt's ihm.

3 Eingabe

`eingabe_file` ist ein Text, der Informationen über das Bild enthält. Dabei gilt:

a-i	Figur ist hinter Bildebene	(9 Stufen)
1-9	Figur ist vor Bildebene	(9 Stufen)
SPACE	Bildebene	
CR	Neue Zeile	

Alle anderen Zeichen ergeben einen Fehler (Vergleiche Samples).

Muster_Zeile ist eine Textzeile, die zur Codierung der Grafik verwandt wird. Also z.B. „absolutes_Chaos“. Prima sind Worte mit ca. 16 Zeichen. Soll die Grafik verkleinert werden, entsprechend mehr Zeichen verwenden. Die Frequenz wird auf die Länge dieser Zeile gesetzt.

Muster_File Wie oben, nur daß der Text aus einem File geholt wird. Zu lange Worte werden abgeschnitten und in der nächsten Zeile fortgesetzt. Zum Briefe-Schreiben. Es empfiehlt sich, keine Sonderzeichen wie z.B. Umlaute

zu verwenden. Man weiß nie, was der Drucker draus macht. (Mein Drucker macht aus jedem ' | ' ein ' ö ', weil er auf den deutschen Zeichensatz eingestellt ist. Kann man aber umgehen, wenn man die Ausgabe in ein File umlenkt und dann mit einer Textverarbeitung ausdruckt.)

Wird kein Muster angegeben, erzeugt das Programm für jede Zeile ein neues, zufälliges Muster.

frequenz bezeichnet die Wiederholungsrate des Musters. /f8 bedeutet also, daß sich das Muster nach 8 Zeichen wiederholt. Ist das Muster länger als die hier angegebenen Zeichen, wird es über mehrere Zeilen verteilt. Ist es kürzer, wird es mit Zufallszahlen aufgefüllt. Default ist 16. Die Frequenz darf nicht größer als die Länge des Musters werden.

4 Ausgabe

Erfolgt auf dem Bildschirm (was, je nach Zeichensatz und Bildschirmgröße, nicht so dolle ist). Mit der richtigen Shell wird ein entsprechendes File erzeugt. Wer Lust hat, kann sich ein „leeres“ Bild erzeugen, um selber ein bisschen zu spielen (Zeichen löschen & einfügen). Ist recht lustig...
(Aufruf: `ddd nix.txt >nix.out`).

Für größere Bilder, die nicht auf ein Blatt passen, wird noch ein Programm folgen, daß die Ausgabe auf mehrere Blätter verteilt, die man dann zusammenkleben kann. Keine perfekte Lösung, aber wer hat schon einen DIN A 0 Drucker?

5 Schluss

Wer gute Bilder hat, darf sie mir gerne schicken. (Keine Angst, Künstler. Ich weiß um die Möglichkeiten und Grenzen, speziell bei ASCII-Bildern.) Dasselbe gilt latürnich für Verbesserungsvorschläge, Kritik, etc. am Programm oder Spenden jeder Art.

Wolfgang Westerboer
Tannenbergstr. 23
48147 Münster
westerb@math.uni-muenster.de