

Background

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Background		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 26, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Background	1
1.1	Background	1
1.2	Copyright&Rechtliches	1
1.3	Einführung	2
1.4	Systemvoraussetzungen	2
1.5	Installation	2
1.6	Konfiguration	2
1.7	Die Datei Background.conf	3
1.8	Die Bedeutung der Zeilen	3
1.9	Beispiel	4
1.10	Starten	4
1.11	Danksagungen	4
1.12	Bekannte Fehler	5
1.13	Autor	5
1.14	Zukünftiges	5
1.15	Geschichte	5

Chapter 1

Background

1.1 Background

Background v1.90

Background und dieser Text sind Copyright © 1996 Roland Haas

Frage: Weiß jemand, wie man nach dem AMIGA Verkauf an eine Lizenz für den
Installer und AmigaGuide kommt? Wer etwas weiß schreibe mir bitte
(dem Autor).

Copyright&Rechtliches
Einführung
Systemvoraussetzungen
Installation
Konfiguration
Starten
Danksagungen
Bekannte Fehler
Autor
Zukünftiges
Geschichte

1.2 Copyright&Rechtliches

Vertrieb

Background darf frei vertrieben werden, solange der Inhalt des Archivs
komplett weitergegeben wird. Außerdem darf nur eine Gebühr für den
Arbeits- und Materialaufwand verlangt werden.

Background darf mit frei kopierbarer Software vertrieben werden, solange die
oben genannten Bedingungen erfüllt sind. Der Vertrieb zusammen mit einem
kommerziellen Programm ist nur mit ausdrücklicher, schriftlicher Genehmigung
des Autor s erlaubt.

Gewährleistung

Es wird keine Haftung für Schäden übernommen, die dieses Programm verursacht, selbst wenn der Autor davon gewußt hätte.

SIE BENUTZEN DIESES PROGRAMM AUF EIGENES RISIKO

1.3 Einführung

Was ist "Background"?

Background ist ein Programm ähnlich den NickPrefs von Nicola Salmoria. Anders als bei NickPrefs WBPICTURE kann jedoch jedem einzelnen Workbenchfenster ein eigenes Bild zugeordnet werden.

Weshalb?

Background wurde geschrieben, weil ich zu diesem Zeitpunkt keine Möglichkeit hatte an NickPrefs heranzukommen. Als ich dann NickPrefs hatte reichten mir die Möglichkeiten nicht aus. Da ich nicht weiß, ob ein ähnliches Programm existiert, habe ich eben mein eigenes geschrieben.

1.4 Systemvoraussetzungen

Zwingend benötigt werden:

- mindestens OS 2.04
- IFFPARSE.library in LIBS:

Nicht erforderlich, aber empfehlenswert sind:

- 1 MBYTE Chip-RAM
- Festplatte

1.5 Installation

Kopieren Sie als erstes das Programm Background in die WBSTARTUP Schublade. Dann starten Sie einen Texteditor und erstellen die Datei "ENVARC:Background.conf". ("ed envarc:Background.conf" in einer Shell eingeben) Genaueres zum Aufbau dieser Datei finden sie in Konfiguration . Nachdem Sie die Datei erstellt haben, führen Sie entweder einen Neustart durch oder kopieren die Datei von ENVARC: nach ENV:

1.6 Konfiguration

Background erhält die Informationen zu den Fenstern aus der Datei ENV:Background.conf. Das Betriebssystem kopiert diese Datei während des Bootvorgangs von ENVARC: dorthin. Das hat zur Folge, daß Sie, um dauerhafte Änderungen vorzunehmen immer die Datei in ENVARC: verändern müssen und sie dann anschließend nach ENV: kopieren müssen. Lesen Sie dazu auch Zukünftiges .

Die Datei Background.conf
Beispiel

1.7 Die Datei Background.conf

Die Datei muß folgenden Aufbau haben:

Erste Zeile : Pfad_zu_einem_Bild,Erkennungsmuster,TILE/S
Zweite Zeile : Pfad_zu_einem_Bild,Erkennungsmuster,TILE/S
Übrige Zeilen: Pfad_zu_einem_Bild,Erkennungsmuster,TILE/S

Pfad_zu_einem_Bild bezeichnet dabei das IFF-Bild, das als Hintergrund dient.

Wird TILE angegeben, dann wird das Bild als Muster verwendet, das so oft aneinandergesetzt wird wie nötig. Dabei muß natürlich die untere Kante an die obere und die linke an die rechte passen. Wird TILE dagegen weggelassen, wird alles, was nicht vom Bild bedeckt wird mit der Hintergrundfarbe (grau) gefüllt.

Das Erkennungsmuster ist ein DOS-Muster, das angibt, für welche Fenster das Bild verwendet werden soll. Mögliche Muster sind zum Beispiel:

(Prefs|Presets) - die Schubladen Prefs und Presets
Pictures.~(HAM) - alle Pictures. Schubladen außer der
Schublade Pictures.HAM
"#? % voll, #? frei, #? belegt" - alle Diskettenfenster

Beachten Sie die Anführungszeichen um das letzte Muster, sie sind nötig, weil das Muster Leerzeichen enthält.

Die Bedeutung der Zeilen

1.8 Die Bedeutung der Zeilen

Die einzelnen Zeilen haben folgende Bedeutung:

Zeile 1: Gibt an, welches Bild verwendet werden soll, falls keines der Namensmuster paßt.
(Das Erkennungsmuster wird nicht beachtet)

Zeile 2: Diese Zeile muß nicht zwingend vorhanden sein. Wenn vorhanden, gibt sie an, welches Bild verwendet werden soll, wenn das Fenster keinen Titel hat. Dies trifft z.B. auf das Workbench Hauptfenster zu. (Nur

wenn "Backdrop" angewählt ist)
(das Erkennungsmuster wird nicht beachtet)

Andere : Legen fest, daß für Fenster, auf deren Titel das Erkennungsmuster paßt, das Bild Pfad_zu_Bild verwendet werden soll. Paßt ein Fenstername auf mehrere Muster, dann wird das Bild, das zuletzt angegeben wurde verwendet.

Wenn eine Leerzeile gefunden wird, so wird das entsprechende Bild nicht geladen. Also ist z.B. folgende Konfiguration gültig:

```
Work:Gfx/back1 % TILE
;Brauchen wir nicht, Workbench läuft im Fenster
Work:Gfx/Sand (Wüste|Zeit|Uhr) TILE
```

1.9 Beispiel

```
Work:gfx/Pix/Back1 TILE ;Standartbild für alle, für die sonst nichts paßt
Work:Gfx/Pix/Romantique ;Workbenchfenster
Work:Gfx/Pix/Disks "#? % voll, #? frei, #? belegt" TILE ;Alle Disketten
Work:Gfx/Pix/Back2 (Prefs|Presets|Devs|System) TILE ;Systemschubladen
```

oder

```
Work:Gfx/back1 % TILE
;Brauchen wir nicht, Workbench läuft im Fenster
Work:Gfx/Sand (Wüste|Zeit|Uhr) TILE
Work:Gfx/Disks "#? % voll, #? frei, #? belegt" TILE
```

1.10 Starten

Background kann sowohl vom CLI als auch von der Workbench aus gestartet werden. In beiden Fällen kann das Schlüsselwort NOSCAN angegeben werden. Dieses Schlüsselwort verhindert, daß Background den Hintergrund schon offener Fenster ändert.

```
CLI: background NOSCAN/S
WB: NOSCAN als Tooltype
```

1.11 Danksagungen

Dank an folgende Leute, ohne die ich dieses Programm nie geschrieben hätte:

David Benn : Für seinen ACE Compiler, mit dem dieses Programm geschrieben wurde. Siehe auch Geschichte .

Meinem Bruder : Niemand findet so viele Fehler ;-)

Nicola Salmoria : Für die Nickprefs, die mich auf die Idee brachten das Programm zu schreiben.

1.12 Bekannte Fehler

- Bei sehr kleinen Bildern (<64x64) stürzt das Programm ab
Workaround: Bild mit DPAINT aneinandersetzen
- Kein richtiger Fehler: Es ist nicht möglich einen Patch sicher aus dem System zu entfernen.

1.13 Autor

Wer einem armen Schüler eine kleine Spende für seine Mühe zukommen lassen will, der schicke Geld, Programme etc. an :

Roland Haas
Mühlweg 16
77948 Friesenheim
Deutschland

Telefon: 07821/68084

1.14 Zukünftiges

- Preferences editor (siehe Geschichte)
- Bild für den Bildschirm

Anregungen, Kritik, Fehler etc. an den Autor

1.15 Geschichte

Die Anfänge des Programms sind mir selbst unbekannt, es begann alles irgendwann im November '95 mit einer Laderoutine für IFF-ILBM Bilder. Hier die dokumentierten Ereignisse seit dem 20 Januar '96:

20.01.1996: V1.15 Lauffähige Version (na ja fast)
20.02.1996: V1.20 Mungwall-hit und andere Unstimmigkeiten
24.02.1996: V1.21 Noch'n Mungwall-hit
25.02.1996: V1.25 MatchWin und TestHook jetzt Assembler
05.03.1996: V1.30 ViewPic nach Assembler
09.03.1996: V1.31 Kleinere Fehler in CleanExit
16.03.1996: V1.32 Fehler bei der Erkennung des aufrufenden Tasks
14.04.1996: V1.33 NamelessPic kann fehlen
05.05.1996: V1.34 PORTIERT NACH ASSEMBLER
17.05.1996: V2.00 • benötigt weniger Speicher

- Preferences editor

01.06.1996: V1.90 Preferences editor wird nicht fertig, die Schule beginnt

Ab V1.25 sind die Routinen, die vom System aufgerufen werden in Assembler geschrieben (A68k).

Ab V2.0 ist das gesamte Programm Assembler.
