

SuperPlay_Ref_GER

COLLABORATORS

	TITLE : SuperPlay_Ref_GER		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		March 28, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SuperPlay_Ref_GER	1
1.1	SuperPlay_Ref_GER.doc	1
1.2	superplay.library/--background--	1
1.3	superplay.library/SPL_AllocHandle	2
1.4	superplay.library/SPL_FreeHandle	3
1.5	superplay.library/SPL_StopReplay	3
1.6	superplay.library/SPL_FreeResources	4
1.7	superplay.library/SPL_SuperPlay	4
1.8	superplay.library/SPL_SuperWrite	5
1.9	superplay.library/SPL_InitHandleAsDOS	6
1.10	superplay.library/SPL_InitHandleAsClip	7
1.11	superplay.library/SPL_SetWriteType	7
1.12	superplay.library/SPL_GetErrorString	8
1.13	superplay.library/SPL_SetWriteName	8
1.14	superplay.library/SPL_FileInfoRequest	9
1.15	superplay.library/SPL_SetReqIOWindow	10
1.16	superplay.library/SPL_ReadPlayData	10
1.17	superplay.library/SPL_ContinueReplay	11
1.18	superplay.library/SPL_FastForward	11
1.19	superplay.library/SPL_FastBackward	12
1.20	superplay.library/SPL_GetSampleList	12
1.21	superplay.library/SPL_SetSampleList	13
1.22	superplay.library/SPL_GetFileType	14

Chapter 1

SuperPlay_Ref_GER

1.1 SuperPlay_Ref_GER.doc

```
--background--
SPL_AllocHandle()
SPL_FreeHandle()
SPL_StopReplay()
SPL_FreeResources()
SPL_SuperPlay()
SPL_SuperWrite()
SPL_InitHandleAsDOS()
SPL_InitHandleAsClip()
SPL_SetWriteType()
SPL_GetErrorString()
SPL_SetWriteName()
SPL_FileInfoRequest()
SPL_SetReqIOWindow()
SPL_ReadPlayData()
SPL_ContinueReplay()
SPL_FastForward()
SPL_FastBackward()
SPL_GetSampleList()
SPL_SetSampleList()
SPL_GetFileType()
```

1.2 superplay.library/--background--

VERSION

\$VER: SuperPlay_Ref_GER.doc V5.1 (8.8.96)

COPYRIGHT

© 1994-96 by Andreas R. Kleinert. All rights reserved.

- Feel free to translate this Doc-File into other languages. -

GENERAL

Andreas R. Kleinert,
Sandstrasse 1,

D-57072 Siegen,
Germany.

E-Mail: Fido Andreas Kleinert 2:2457/350.18
Usenet/InterNet Andreas_Kleinert@superview.ftn.sub.org

If nothing else works, try one of these Fido-InterNet gateways:

Andreas_Kleinert@p10.f435.n2457.z2.fido.sub.org (in Germany)
Andreas_Kleinert@p10.f435.n2457.z2.fidonet.org (USA or other)

HISTORY

V2	bug-fixed ClipBoard-Support with the supplied SPObjets (ak)
V3	created working combination of SPL_SetSampleList() and SuperWrite() calls (ak)
V4	filetype recognition without loading (ak)
V4.6	Autodoc format SetWriteName: Correct type of write_name Change two SVL_ prefix to SPL_ Add version behind NAME (indy)
V5.1	SetWriteName parameter must be UBYTE * (ak)

1.3 superplay.library/SPL_AllocHandle

NAME

SPL_AllocHandle -- Handle reservieren (V1)

SYNOPSIS

```
APTR SPL_AllocHandle(APTR future)
D0    -$1e          A1
```

FUNCTION

Reserviert einen Handle zum Zugriff auf ein Sample/Module über
SPObjets.

INPUT(S)

future - derzeit immer NULL

RESULT

Ein Zeiger auf einen neu reservierten Handle oder NULL, falls
die Reservierung fehlschlägt.

WARNING

Überprüfe, ob das Ergebnis NULL oder ungleich NULL ist!

SEE ALSO

SPL_FreeResources, SPL_FreeHandle

1.4 superplay.library/SPL_FreeHandle

NAME

SPL_FreeHandle -- Handle freigeben (V1)

SYNOPSIS

```
VOID SPL_FreeHandle(APTR handle)
D0    -$24          A1
```

FUNCTION

Beendet das Abspielen und gibt alle Ressourcen sowie den zuvor mit SPL_AllocHandle reservierten Handle frei.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

-

SEE ALSO

SPL_AllocHandle, SPL_StopReplay, SPL_FreeResources

1.5 superplay.library/SPL_StopReplay

NAME

SPL_StopReplay -- Beendet Abspielen des Samples/Modules (V1)

SYNOPSIS

```
VOID SPL_StopReplay(APTR handle)
D0    -$2a          A1
```

FUNCTION

Beendet das Abspielen des mit den Handle angegebenen Sample/Module. Einige SPObjets ermöglichen es das Sample/Module durch Aufruf von SPL_ContinueReplay weiter abspielen zu lassen, nachdem es mit SPL_StopReplay gestoppt worden ist.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

-

SEE ALSO

SPL_ContinueReplay, SPL_FreeResources, SPL_FreeHandle

1.6 superplay.library/SPL_FreeResources

NAME

SPL_FreeResources -- Freigabe nicht benötigter Ressourcen (V1)

SYNOPSIS

```
VOID SPL_FreeResources(APTR handle)
D0    -$30              A1
```

FUNCTION

Gibt alle Ressourcen - des mit den Handle angegebenen Samples/Modules frei - die nicht benötigt werden, um es einfach nur abzuspielen. Das Abspielen des Samples/Modules wird weder gestoppt noch unterbrochen.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

-

SEE ALSO

SPL_AllocHandle, SPL_StopReplay, SPL_FreeHandle

1.7 superplay.library/SPL_SuperPlay

NAME

SPL_SuperPlay -- Lädt und spielt Sample/Module (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SuperPlay(APTR handle, char *filename)
D0    -$36              A1              A2
```

FUNCTION

Lädt und spielt das mit den Dateinamen spezifizierte Sample/Module ab. Das Handle wird initialisiert und das passende SPObject geöffnet und zum Abspielen des Sample/Module verwendet.

Das Abspielen kann entweder durch vollständige Freigabe des Handles (SPL_FreeHandle()) beendet oder mit SPL_StopReplay unterbrochen werden.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
filename - ein gültiger AmigaDOS Dateipfad und -name

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_AllocHandle, SPL_StopReplay, SPL_ContinueReplay,
SPL_FastForward, SPL_FastBackward, SPL_FreeHandle

1.8 superplay.library/SPL_SuperWrite

NAME

SPL_SuperWrite -- Sample/Module speichern (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SuperWrite(APTR handle, APTR source_handle)
D0      -$3c          A1          A2
```

FUNCTION

Normalerweise wird ein Sample/Module mit SPL_SuperPlay geladen und abgespielt: Abgesehen von SPL_AllocHandle()/SP_FreeHandle() sind hierzu sind keine weiteren Funktionsaufrufe zum Lesen und Abspielen der Daten nötig.

Zum Schreiben - also der Konvertierung eines Samples/Modules - müssen folgende Funktionsaufrufe ausgeführt werden:

```
source_handle = SPL_AllocHandle(N);
result        = SPL_ReadPlayData(source_handle, source_name);
dest_handle   = SPL_AllocHandle(N);
/* result     = SPL_InitHandleAsDOS(dest_handle, N); */ /* default */
result        = SPL_SetWriteName(dest_handle, dest_name, N);
result        = SPL_SetWriteType(dest_handle, dest_type, N);
result        = SPL_SuperWrite(dest_handle, source_handle);
SPL_FreeHandle(dest_handle);
SPL_FreeHandle(source_handle);
```

Wichtig: Überprüfe den "result" Wert NACH JEDEM Funktionsaufruf (siehe Beispiel Quellcodes) !

Alle möglichen Werte für dest_type können in der SPOBject-List der SuperPlayBase gefunden werden.
Diese Werte VERÄNDERN sich bei jeder Neuinitialisierung der

superplay.library, deshalb muß man sie bei jeden Öffnen der Library erneut auslesen.

WENN "source_handle" = NULL,
wird überprüft, ob eine SampleList mittels "SPL_SetSampleList()" gesetzt worden ist wenn dies der Fall ist wird diese SampleList komplett abgespeichert.

Ein wird empfohlen den alten Weg zur Konvertierung zwischen Dateiformaten und den neuen Weg zum Abspeichern einzelner (selbst erstellter) SampleLists zu verwenden.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle (zum Schreiben)
source_handle - ein anderer gültiger Handle (zum Lesen)

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_AllocHandle, SPL_ReadPlayData, SPL_FreeHandle

1.9 superplay.library/SPL_InitHandleAsDOS

NAME

SPL_InitHandleAsDOS -- Initialisiert Handle für AmigaDOS (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_InitHandleAsDOS(APTR handle, APTR future)
D0      -$42                A1                A2
```

FUNCTION

Initialisiert den Handle für den Zugriff über AmigaDOS hierbei wird der angegebene Dateiname benutzt.

Eine andere Möglichkeit besteht darin den Handle für den Clipboard Zugriff zu initialisieren (abhängig vom jeweiligen SPObject, z.B. IFF-8SVX).

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
future - derzeit immer NULL

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_InitHandleAsClip

1.10 superplay.library/SPL_InitHandleAsClip

NAME

SPL_InitHandleAsClip -- Initialisiert Handle für ClipBoard (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_InitHandleAsClip(APTR handle, APTR future)
D0      -$48                A1                A2
```

FUNCTION

Initialisiert einen Handle für den Zugriff aufs Clipboard, dabei wird ein (möglicherweise) angegebener AmigaDOS Datename ignoriert.

Die beinahe fast immer benutzte Möglichkeit besteht in der Initialisierung des Handle zum AmigaDOS Zugriff (wird von allen SPObjects unterstützt).

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
future - derzeit immer NULL

RESULT

NULL oder ein SPERR-Fehlercode.

SEE ALSO

SPL_InitHandleAsDOS

1.11 superplay.library/SPL_SetWriteType

NAME

SPL_SetWriteType -- Schreibtyp setzen (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SetWriteType(APTR handle, ULONG write_type, APTR future)
D0      -$4e                A1                A2                A3
```

FUNCTION

Setzt den Schreibtyp für einen SPL_SuperWrite() Aufruf. Siehe dortige Beschreibung und Beispiel Quellcodes für weitere und detailliertere Informationen.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
write_type - ein gültiger - zeitlich begrenzter - write_type Code
 aus der SPObjekt List
future - derzeit immer NULL

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SuperWrite

1.12 superplay.library/SPL_GetErrorString

NAME

SPL_GetErrorString -- Liefert Fehlertext (V1)

SYNOPSIS

```
char * SPL_GetErrorString(ULONG error_code)
D0      -$54              A1
```

FUNCTION

Liefert den Fehlertext für eine bestimmte Fehlernummer die von einer der superplay.library Funktionen zurückgegeben worden ist.

INPUT(S)

error_code - eine SPERR-Fehlernummer

RESULT

Nur-Lese Zeiger auf einen SPERR-Fehlertext

SEE ALSO

-

1.13 superplay.library/SPL_SetWriteName

NAME

SPL_SetWriteName -- Dateinamen für SPL_SuperWrite() setzen (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SetWriteName(APTR handle, UBYTE *write_name, APTR future)
D0      -$5a              A1              A2              A3
```

FUNCTION

Setzt den Dateinamen für einen SPL_SuperWrite() Aufruf.
Siehe dortige Beschreibung und Beispiel Quellcodes für weitere
und detailliertere Informationen.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
write_name - ein gültiger AmigaDOS Dateipfad und -name
future - derzeit immer NULL

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SuperWrite

1.14 superplay.library/SPL_FileInfoRequest

NAME

SPL_FileInfoRequest -- Zeigt Informationen zum Sample/Module (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_FileInfoRequest(APTR handle, struct Window *window,  
D0      -$60              A1          A2  
  
                        APTR future)  
                        A3
```

FUNCTION

Gibt ein Infofenster mit mehr oder weniger detaillierten Informationen
über das derzeit geladene Sample/Module aus.
Es ist möglich einen Zeiger auf ein Fenster anzugeben mit dem
spezifiziert wird wo dieses Infofenster erscheinen soll.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
window - ein gültiger Fensterzeiger oder NULL
future - derzeit immer NULL

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SetReqIOWindow

1.15 superplay.library/SPL_SetReqIOWindow

NAME

SPL_SetReqIOWindow -- Default Fenster für Dialogfenster setzen (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SetReqIOWindow(APTR handle, struct Window *window)
D0      -$66                A1                A2
```

FUNCTION

Setzt ein Default-Fenster (default: IntuitionBase->FirstWindow) für alle Dialogfenster.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
window - ein gültiger Fensterzeiger oder NULL

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_FileInfoReq

1.16 superplay.library/SPL_ReadPlayData

NAME

SPL_ReadPlayData -- Lädt Daten eines Samples/Modules (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_ReadPlayData(APTR handle, char *filename)
D0      -$6c                A1                A2
```

FUNCTION

Lädt die Daten eines mittels des Dateinamen spezifizierten Samples/Modules aber spielt diese NICHT ab.
Das Handle wird initialisiert und das entsprechende SPObject geöffnet, um mit SPL_SuperWrite auf die Sample/Module Daten zugreifen zu können.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
filename - ein gültiger AmigaDOS Dateipfad und -name

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SetWriteName, SPL_SetWriteType, SPL_SuperWrite

1.17 superplay.library/SPL_ContinueReplay

NAME

SPL_ContinueReplay -- Abspielen fortsetzen (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_ContinueReplay(APTR handle)
D0      -$72          A1
```

FUNCTION

Einige SPObjects bieten die Möglichkeit das durch SPL_StopReplay unterbrochene Abspielen des Samples/Modules durch Aufruf dieser Funktion fortzuführen.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SuperPlay, SPL_StopReplay

1.18 superplay.library/SPL_FastForward

NAME

SPL_FastForward -- Schnellvorlauf (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_FastForward(APTR handle)
D0      -$78          A1
```

FUNCTION

Einige SPObjects unterstützen die auch von Kassettenrecordern bekannte Möglichkeit des Schnellvor- bzw. rücklaufs durch ein Sample/Module.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_FastBackward

1.19 superplay.library/SPL_FastBackward

NAME

SPL_FastBackward -- Schnelldrücklauf (V1)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_FastBackward(APTR handle)
D0      -$7e          A1
```

FUNCTION

Einige SPObjekte unterstützen die auch von Kassettenrecordern bekannte Möglichkeit des Schnellvor- bzw. rücklaufs durch ein Sample/Module.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_FastForward

1.20 superplay.library/SPL_GetSampleList

NAME

SPL_GetSampleList -- Zugriff auf SampleList (V2)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_GetSampleList(APTR handle, struct SPO_SampleList **list)
D0      -$84          A1          A2
```

FUNCTION

Während bzw. nachdem Laden einer Sample-Datei erstellen SPObjekte der Version 2 eventuell eine spezielle Liste aller Samples die in dieser Datei enthalten sind.

Dies wird in der Regel bei einer Sample-Datei ein Sample sein und eine ganze Reihe von Samples bei einem Module.

Nicht alle SPObjets, speziell nicht alle ModuleType-SPObjets, unterstützen dies und werden in diesen Fall eine Fehlernummer oder eine leere SampleList als Ergebnis liefern.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
list - ein Zeiger auf einen SPO_SampleList Zeiger

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_SetSampleList

1.21 superplay.library/SPL_SetSampleList

NAME

SPL_SetSampleList -- SampleList setzen (V2)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_SetSampleList(APTR handle, struct SPO_SampleList *list)
D0      -$8a          A1          A2
```

FUNCTION

Zum Speichern von Sample-Dateien mit SPObjets der Version 2 kann eine spezielle Liste aller Samples, die in dieser Datei erscheinen sollen, verwendet werden.

Dies wird in der Regel bei einer Sample-Datei ein Sample sein und eine ganze Reihe von Samples bei einem Module.

Nicht alle SPObjets, speziell nicht alle ModuleType-SPObjets, unterstützen dies und könnten stattdessen ein SPERR_ACTION_NOT_SUPPORTED als Fehler liefern.

INPUT(S)

handle - ein gültiger Handle
list - ein Zeiger auf eine SPO_SampleList

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_GetSampleList

1.22 superplay.library/SPL_GetFileType

NAME

SPL_GetFileType -- Liefert Dateitypen-Code (V4)

SYNOPSIS

```
ULONG SPL_GetFileType(APTR handle, char *filename, ULONG *filetype)
D0      -$90          A1          A2          A3
```

FUNCTION

Findet den SuperPlay spezifischen Dateitypen-Code (der bei jeder (neuen)-Initialisierung der Library neu definiert wird) oder SP_FILE_TYPE_UNKNOWN (== NULL == FALSE).

Benutzen Sie folgende Funktionsaufrufe für eine einfache Überprüfung:

```
handle    = SPL_AllocHandle(N);
SPerr     = SPL_GetFileType(handle, filename, &filetype);
          SPL_FreeHandle(handle);
```

Dieser Handle darf NICHT für weitere Operationen mit dieser Datei benutzt werden (Datei wird einmal geöffnet und zweimal überprüft aber nur einmal geschlossen, usw.)

Initialisierungs Funktionen wie SPL_InitHandleAsClip() sind gar nicht erlaubt.

Wichtig, diese Funktion setzt nur die FILETYPES und nicht die SUBTYPES. Zum Schreiben müssen sie z.B. diese SUBTYPES spezifizieren.

FILETYPES sind nur für eine einfache Identifikation gedacht und geben nur den allgemeinen Typ an (8SVX, ST).

INPUT(S)

```
handle    - ein gültiger Handle
filename  - ein gültiger AmigaDOS Dateipfad- und -name
filetype  - Zeiger auf ULONG für SP_FILETYPE-Wert
```

RESULT

NULL oder eine SPERR-Fehlernummer.

SEE ALSO

SPL_AllocHandle(), SPL_FreeHandle()