

# **SWOSEd**

Piotr Bieniek

COLLABORATORS

	TITLE : SWOSEd		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	June 4, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SWOSEd</b>	<b>1</b>
1.1	SWOS Ed v1.5	1
1.2	Introduzione a SWOS Ed	1
1.3	Requisiti di SWOS Ed	2
1.4	Installazione su HD	2
1.5	Come usare SWOS Ed	2
1.6	Sezione File	3
1.7	Sezione Squadre	3
1.8	Sezione Giocatori	4
1.9	Menu' Programma	4
1.10	Menu' Squadre	4
1.11	Menu' Giocatori	5
1.12	Menu' Settaggi	5
1.13	SWOS Ed Copyright	6
1.14	Notizie sull'Autore	7
1.15	Note su SWOS Ed	8
1.16	Importante	8
1.17	Storia di SWOS Ed	9
1.18	Aggiunte Future in SWOS Ed	10
1.19	Problemi con SWOS Ed	10
1.20	Magic User Interface	12
1.21	SWOS Ed Index	12

# Chapter 1

## SWOSEd

### 1.1 SWOS Ed v1.5

SWOS Ed v1.5

Copyright © 1996 Piotr Bieniek  
Questo e' un programma Postcardware.  
All rights reserved.

Introduzione	Cosa fa' SWOS Ed ?
Requisiti	Funzionera' sul mio Amiga ?
Installazione	Come installarlo su hd ?
Utilizzo	Come usare SWOS Ed ?
Note Copyright	Postcardware
Autore	Come raggiungere l'autore ?
Note	Note dell'Autore
Importante	Leggilo per prevenire eventuali problemi
Storia	Versioni Precedenti di SWOS Ed
Aggiunte Future	Idee per le versioni future
Problemi	Problemi Comuni

### 1.2 Introduzione a SWOS Ed

#### Introduzione

SWOS Ed e' un editor di squadre per Sensible World of Soccer, che e' un gioco di calcio eccellente. Io ritengo il miglior gioco di calcio con sezione manageriale per qualsiasi computer. Un suo grande vantaggio e' la quantita' di dati, che significa squadre e calciatori da tutto il mondo. Alcuni di loro pero' non sono aggiornati. Per esempio nella versione 1.1 di SWOS, le squadre polacche sono del 1993 o perfino del 1992. Sfortunatamente non c'e' un editor di squadre incluso con il gioco, ma ora usando SWOS Ed e' possibile modificare la tua squadra preferita e cambiare i valori di tutti i giocatori ecc.

---

Caratteristiche principali di SWOS Ed:

- Usa MUI (E' font sensitive ed e' facile da usare), e funziona bene in multitasking.
- Usa funzioni interne di unpacking RNC (I data files di SWOS sono compressi). Non c'e' necessita' di usare utilities esterne per decomprimere i data files.
- Puo' comprimere i data files usando ProPack.
- Permette di trasferire i giocatori tra squadre diverse e squadre in competizioni diverse.
- Un'utile funzione multifile.
- Puo' stampare l'organico delle squadre.
- Ha un'utilissima funzione di ricerca giocatori.
- E' localizzato in molte lingue con molte traduzioni disponibili.
- E' molto economico, dal momento che e' postcardware.

### 1.3 Requisiti di SWOS Ed

Requisiti

SWOS Ed puo' funzionare su qualsiasi Amiga con Kickstart 2.0+, con MUI 3.1 (o seguente) installata , e 1MB di memoria. Pero' poiche' possiedo un sistema superiore non posso dirlo con certezza. Ho testato il mio programma su un A1200/Kickstart~3.0/6MB~di~RAM con MUI 3.3.

Ovviamente c'e' bisogno anche di una copia di "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed e' stato testato con SWOS 1.0, 1.1, 95/96 e EC'96.

### 1.4 Installazione su HD

Installazione

E' possibile installare facilmente SWOS Ed sul tuo HD usando lo script d'installazione fornito. Deve essere presente inoltre l'utility Installer di Sistema sul tuo hd . Anche se non e' difficile installare SWOS Ed manualmente. Tutto quello che devi fare e', portare l'icona del programma nella directory che vuoi. Se vuoi installare anche questa guida, fa' la stessa cosa con il cassetto help. Altrimenti, non sara' possibile leggere la guida in linea premendo il tasto Help. Le traduzioni del programma sono nella directory catalogs, cosi' se vorrai usare SWOS Ed con lingue diverse, dovrai copiare anche questa directory.

### 1.5 Come usare SWOS Ed

Utilizzo

Schermata Principale

Fatto partire SWOS Ed (con un doppio click sull'icona) la schermata

---

principale apparirà sul WB. E' divisa in tre parti, chiamate:

Sezione File            Sezione Squadre            Sezione Giocatori

Menu'

I menu' sono divisi in quattro gruppi chiamati:

Menu' Programma            Menu' Squadre            Menu' Giocatori            Menu' Settaggi

Per favore leggi anche la sezione Importante di questa guida, prima di cominciare ad usare SWOS Ed.

## 1.6 Sezione File

Sezione File

Usando il gadget "SWOS Data Path" devi specificare il path della directory dove sono contenuti i files TEAM.??? . Per esempio se hai installato SWOS sull' HD nella directory "Work:Games/SWOS", la stringa gadget dovrebbe contenere "Work:Games/SWOS/data". Quando si specifica un path SWOS Ed farà automaticamente lo scan dei data files contenuti e verrà mostrata una lista di nazioni trovate nei files. Puoi poi cliccare sulla nazione che vuoi modificare e il data file sarà caricato e decompresso se necessario. Sotto questa lista ci sono due gadget molto importanti. Cliccando sul primo di questi "Salva in RAM:" SWOS Ed salverà il data file (con le tue modifiche) in RAM:. Puoi poi copiarlo nella directory appropriata manualmente. Mentre "Salva nel Gioco" salva il file direttamente nella directory DATA del disco 2 del gioco e sovrascrive il file originale. In questo modo non ci sarà necessità di copiarlo in un'altra directory e sarà possibile cominciare ad usare la versione aggiornata di SWOS fin da subito.

## 1.7 Sezione Squadre

Sezione Squadre

Qui è dove è possibile cambiare i valori globali delle squadre. Prima di tutto devi selezionare una squadra da modificare. Dopo aver cliccato sul gadget popup sarà possibile selezionarne una dalla lista visualizzata. Cambiando il contenuto della stringa gadget, questa cambierà il nome attuale della squadra nel gioco. Sotto questo gadget puoi cambiare il nome dell'allenatore, selezionare lo schieramento e il colore delle maglie. Fin qui tutto sarebbe facile eccetto il gadget "Disegno Maglia". Questo definisce l'aspetto delle maglie dei giocatori.

Tinta Unita - indica che l'intera maglia utilizza il colore di Colore 1 .  
Maniche - le maglie sono del colore di Colore 1 con le maniche del colore di Colore 2 .

Strisce Verticali & Orizzontali - le maglie hanno righe colorate, ed usano ovviamente sia i colori di Colore 1 sia di Colore 2.

---

Il gadget "Divisione" permette di cambiare la divisione in cui la squadra gioca. Ricorda che non e' possibile cambiare il numero di squadre che giocano in una divisione. Per esempio se promuovi una qualsiasi squadra ad una divisione piu' alta devi farne retrocedere una. Altrimenti SWOS si blocchera' alla fine della stagione se non prima.

Il gadget "Formazione Squadra" apre una finestra separata, che mostra la formazione attuale della squadra e la posizione di ogni giocatore sul campo. Puoi cambiare le posizioni usando il sistema drag&drop , ma perderai i cambiamenti fatti nel caso vengano cambiati i numeri dei giocatori. Comunque puoi sempre settare di nuovo la formazione.

## 1.8 Sezione Giocatori

### Sezione Giocatori

La sezione giocatore e' una parte dello schermo dove puoi cambiare i valori individuali dei giocatori. Puoi selezionare quale giocatore modificare, cambiargli nome, nazionalita', pelle, capelli, ruolo e molti altri valori. Ricorda che non e' possibile avere un giocatore con pelle nera e capelli biondi.

## 1.9 Menu' Programma

### Menu' Programma

Informazioni - Mostra il requester Informazioni. Utile per avere qualche dettaglio in piu' sul programma.

Informazioni MUI - Mostra informazioni sulla MUI.

Abbandona - Indovina cosa fa'! Ti lascerò nel dubbio, non formatta il tuo hard disk...

## 1.10 Menu' Squadre

### Menu' Squadre

Copia - Copia i dati della squadra selezionata nella clipboard.

Paste - Copia i dati dalla clipboard alla squadra selezionata.

Scambia - Scambia i contenuti della clipboard con i dati della squadra selezionata.

Carica - Carica i dati della squadra dal file (creato usando l'opzione salva) e rimpiazza i dati correnti della squadra con quelli importati con l'opzione Carica.

Salva come - Salva i dati della squadra in un file, che puo' essere caricato in seguito usando l'opzione Carica.

Stampa Squadra - Stampa l'organico attuale della squadra selezionata.

## 1.11 Menu' Giocatori

### Menu' Giocatori

- Copia - Copia i dati del giocatore selezionato nella clipboard interna.
- Paste - Copia i dati del giocatore dalla clipboard al giocatore selezionato.
- Scambia - Scambia i contenuti della clipboard con quelli del giocatore selezionato.
- Ricerca - Ricerca i giocatori con le caratteristiche settate dall'utente. Verra' aperta una schermata separata chiamata "Ricerca Giocatore". Nel Gadget "Chiave di Ricerca" puoi inserire una chiave di ricerca in formato AmigaDOS. Verranno visualizzati solo i nomi dei giocatori contenuti nella chiave di ricerca. Per esempio se scrivi "#?R#?" comunichi al computer che vuoi una lista di giocatori il cui nome contenga la lettera "R". Nella schermata sotto il Gadget "Chiave di Ricerca" ci sono due liste. Qui puoi selezionare ruolo e nazionalita' del giocatore. Gli elementi di queste liste marcati da "+" sono selezionati. Così se vuoi informazioni su un portiere polacco, devi marcare "POL" e "G" e lasciare vuoti tutti gli altri. Il bottone "Inverti" inverte l'ordine di tutti gli elementi delle liste, tutti quelli marcati verranno annullati e viceversa. C'e' anche un gruppo di gadgets sul lato destro dello schermo. Qui e' possibile regolare il valore minimo e massimo delle capacita' del giocatore. Verranno trovati i giocatori i cui valori minimo e massimo rientrano tra quelli specificati. Per esempio se vuoi informazioni sulle riserve, scegli come numero minimo 12 e come numero massimo 16. Rimangono solo altri due gadgets. "Ricerca in memoria" cerca i giocatori specificati in memoria. Se il modo multifile non e' attivo fa' lo scan solo del campionato selezionato, se il modo multifile e' attivo fa' lo scan di tutti i dati di tutti campionati presenti in memoria. "Ricerca su files" cerca i giocatori in tutti i datafiles dai SWOS data path. E' possibile vedere la lista dei giocatori trovati in "Log di ricerca", che puoi azzerare usando il gadget "Pulisci log di ricerca".

## 1.12 Menu' Settaggi



## Menu' Settaggi

- Modo Multifile - Questo rende possibile caricare piu' data files in memoria e cambiarli tra loro senza perdita di dati. Quando non e' selezionato, se cambi campionato verranno persi i dati in memoria che saranno cancellati appena caricato un campionato diverso. Se il modo multifile viene attivato quando cambi campionato, i dati non andranno persi, ma collocati in memoria. Se selezioni lo stesso campionato di nuovo, i dati non verranno caricati di nuovo dal disco, ma recuperati dalla memoria e qualsiasi cambiamento fatto sara' tenuto intatto.
- Grafica - Se il tuo Amiga ha il Kickstart 3.0 e' possibile vedere l'aspetto delle maglie durante le modifiche. E' possibile settare questo menu-item su on e off. Per vedere i colori delle maglie in modo corretto, devi usare SWOS Ed su uno schermo con almeno 16 colori, 32 preferibilmente se possibile.
- Compressione - Se hai l'utility ProPack installata sul tuo hard disk come "C:ProPack" SWOS Ed puo' comprimere automaticamente i data files. "Nessuno" significa che non sara' usata alcun tipo di compressione, "Size" indica che i files saranno compressi usando un algoritmo che li rende piu' piccoli che puo', "Speed" indica che i files sono compressi con un algoritmo che li decompime piu' velocemente. La compressione "Speed" e' usata in SWOS 1.0 e SWOS 1.1, la compressione "Size" e' usata in SWOS 95/96. Se non hai ProPack, c'e una breve descrizione a riguardo nella sezione Problemi di questa guida.
- Salva Settaggi - Salva il config file. Salva il SWOS data path e il settaggio del modo multifile. Viene caricato ogni volta che utilizzi SWOS Ed.
- Settaggi MUI - Carica il programma di preferences MUI. Le modifiche fatte nel programma di configurazione MUI saranno attivi solo per SWOS Ed.

## 1.13 SWOS Ed Copyright

### Copyright

SWOS Ed e' postcardware. Questo significa che puoi liberamente copiarlo, darlo ai tuoi amici etc. Se pero' decidi di usarlo, devi mandare una cartolina all' autore. Non puoi modificare alcun file o riassemblare gli eseguibili.

Io lavoro da un anno allo sviluppo di SWOS Ed e devo spendere molto tempo sui sorgenti di SWOS Ed ogni volta che voglio aggiungere qualcosa. Come probabilmente avrei intuito, mi piacerebbe una ricompensa per tutto

---

il mio lavoro.

Se il mio programma ti e' utile e ti piace usarlo, per favore, mandami 7~GBP, 10~USD or 10~PLN (PoLish New zloties). Non ho reso ancora SWOS Ed un'applicazione shareware , ma ci sto pensando. Se tu mandi i soldi ora (e includi il tuo indirizzo, ovviamente), riceverai una keyfile o un numero di registrazione. Non dovrai pagare nulla , non importa che costo per lo shareware io decida di far pagare. Per favore cerca di essere comprensivo io ho davvero bisogno di una scheda acceleratrice per il mio 1200.

SWOS Ed e' un'applicazione MUI . MUI is copyrighted 1992-96 by Stefan Stuntz.

SWOS Ed e' stato testato per un po' ed e' stato trovato stabile . Comunque l'autore non si ritiene responsabile per perdita di dati, danni a software o hardware che possono risultare causati direttamente o indirettamente dall'utilizzo di questo programma.

## 1.14 Notizie sull'Autore

Notizie sull'autore

SWOS Ed e' stato scritto da Piotr Bieniek, che e' un ragazzo di 17 anni studente di scuola secondaria a Lodz, Polonia.

Una foto dell'autore puo' essere trovata nella directory Help , nel formato PNG. Un datatype PNG e' disponibile su Aminet se ancora non ne hai uno.

Per contattarmi, prova uno di questi metodi:

Via E-Mail:

adam@chemul.uni.lodz.pl  
bieniek@krysia.uni.lodz.pl

Per favore metti come "Subject" del messaggio "to Piotr Bieniek" , perche' gli indirizzi sopra sono di mio padre.

Via posta ordinaria (E' anche l'indirizzo dove mandare Cartoline e Soldi!):

Piotr Bieniek  
ul. 11-go listopada 63 m.27  
91-371 Lodz  
Poland

Potresti visitare anche la mia pagina WWW, che e' disponibile ai seguenti indirizzi:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/> (Versione completa)

<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/> (Versione incompleta)

Grazie a Rafal Sanda e Jeff Crawford. Senza di loro la mia pagina WWW sarebbe rimasta solo un sogno.

---

## 1.15 Note su SWOS Ed

Note su SWOS Ed

SWOS Ed e' stato scritto in C. Mi ha impegnato circa 10 giorni scrivere la prima versione di questo programma ed e' stato possibile solo perche' MUI gestisce tutti gli user input, cosi' io ho avuto meno lavoro che se avessi usato la gadtools.library. Per creare il design della finestra ho usato MUI Builder 2.2. Attualmente il sorgente di SWOS Ed e' completamente cambiato se comparato alla sua prima versione. Il sorgente completo e' di 183KB ed e' utilizzato in 8 moduli.

Mentre sedevo davanti alla tastiera e al monitor, ascoltavo il nastro "Elf" dei Varius Manx. Si potrebbe dire che mi hanno incoraggiato a realizzare questo lavoro!

Vorrei ringraziare delle persone. Prima di tutto, grazie a Piotr Cieniak. E' mio compagno di classe e mi ha suggerito di scrivere SWOS team editor in primo luogo. I ringraziamenti vanno anche a Kasia S. Se non l'avessi conosciuta, la mia vita sarebbe solo un'ombra di cio' che e' ora.

Grazie a Jeff Crawford per essere stato uno dei primi utenti di SWOS Ed e per aver corretto questa guida. Ora assomiglia molto piu' all'inglese di quanto assomigliasse all'inizio.

Grazie anche a Russell Eyre per essere stato il primo utente registrato di SWOS~Ed.

Inoltre mando un saluto alla classe IIIa at XII LO a Lodz.

## 1.16 Importante

Importante

SWOS Ed 1.4 supporta l'editing delle squadre di coppa. Ma questa opzione ha molte limitazioni. Se non vuoi aver problemi, leggi attentamente cosa puoi fare e cosa non devi fare.

Non devi:

- Scambiare le squadre di coppa.
- Fare il Paste di una squadra di un campionato invece di una squadra di coppa da un altro campionato.

Puoi:

- Aggiornare le squadre di coppa. Puoi usare la clipboard per fare questo.
- Rimpiazzare una squadra di coppa con un'altra squadra dallo stesso ↔ campionato,  
ma devi prima scambiare queste due squadre nel data file di quel campionato.

Le routine della clipboard per le squadre sono state riscritte in SWOS Ed 1.4. Ha molti vantaggi, ma le routine precedenti erano piu' sicure. Così per favore usa la clipboard per le squadre solo se ne hai effettivo bisogno. Era una piccola annotazione sulla clipboard utilizzata per le squadre. In ogni caso e' possibile

---

usare la clipboard per i giocatori senza la minima limitazione.

## 1.17 Storia di SWOS Ed

### Storia

Versione 1.0 (17.01.96) - Versione Iniziale

Versione 1.1 (5.03.96)

- Supporto per i data files di SWOS 95/96.
- La possibilita' di trasferire giocatori tra squadre.
- La possibilita' di trasferire squadre tra nazioni diverse.
- Aggiunta del modo Multifile. Puoi caricare piu' campionati in memoria per volta e scambiare dati tra loro senza perdere i cambiamenti fatti.
- File di configurazione che salva il tuo SWOS data path e settaggi del modo multifile .
- GUI ridisegnata parzialmente (bugfixed).
- Molti cambiamenti nella struttura interna del programma che gli utenti probabilmente non noteranno mai. Ora il programma e' veramente object oriented.
- Documentazione Inclusa.

Versione 1.2 (2.04.96)

- GUI ridisegnata in modo significativo.
- Aggiunta la localizzazione. Inglese, Polacco e Olandese sono disponibili.
- Aggiunta la possibilita' di modificare il numero di maglia dei giocatori.
- Classificazione dei giocatori in fase di salvataggio. I giocatori differenti non vengono mischiati dopo essere stati caricati in SWOS.
- Fixato un bug quando quando veniva caricato lo stesso files da path diversi.

Versione 1.3 (7.06.96)

- GUI riscritta, ora il programma con MUI v3 funziona meglio.
- Aggiunta la possibilita' di vedere le maglie (Richiesto OS3).
- Aggiunta la compressione dei files con ProPack (ovviamente hai bisogno dell'utility ProPack).
- Aggiunte le traduzioni in Norvegese e in Tedesco.

Versione 1.4 (4.08.96)

- Caricamento e salvataggio individuale delle squadre.
- Aggiunta la possibilita' di modificare le squadre di coppa. Pero' ci ← sono ancora delle limitazioni (per favore, leggi la sezione Importante di questa guida).
- Possibilita' di stampare l'organico delle squadre.
- Aggiunta l'opzione di ricerca giocatori.
- Riscritte le routine della clipboard per le squadre. Ora puoi cambiare la divisione, in cui e' la squadra, usando le opzioni Copia/Paste/Scambia.
- Aggiunto un Dynamic Object Linking . Tutta gli ambienti GUI sono stati creati quando realmente erano necessari, cosi' ora occupano meno RAM

- di prima.
- Molti cambiamenti nella GUI. Cambiamenti significanti sono stati fatti nella lista dei giocatori.
- Piccoli bugfixes. A volte SWOS Ed non libera tutta la memoria allocata
- Aggiunta la traduzione in Tedesco.

Versione 1.5 (29.10.96)

- Aggiunta la possibilita' di modificare la formazione delle Squadre.
- Ora puoi cambiare la divisione in cui e' la squadra cliccando su su un gadget.
- cambi interni.

## 1.18 Aggiunte Future in SWOS Ed

Aggiunte Future

Sarebbe utile avere in SWOS Ed un'opzione di salvataggio per i datafiles compressi. ↵  
SWOS non richiede che lo siano, (tranne per quando modifichi il campionato inglese ↵  
, vedi Problemi),  
sebbene un file compresso sia circa tre volte piu' piccolo di uno non compresso.  
Questo e' pero' importante per gli utenti che lo giocano da floppy disks, infatti ↵  
i  
i dischi originali di SWOS sono quasi pieni. Io non l'ho ancora inclusa, ↵  
semplicemente  
perche' non ho le routine di compressione RNC. Se tu le conosci, o conosci ↵  
qualcuno  
che le ha, mandamele immediatamente :)

Ritengo che sarebbe simpatico tradurre SWOS Ed in altre lingue.  
Se qualcuno se la sente di tradurre i messaggi all'interno del programma e  
la sua documentazione, in qualsiasi altra lingua, per favore si metta in  
contatto con me.

Sono impaziente di sentire qualsiasi suggerimento o commento che tu hai da fare  
sul mio programma. Mandameli ora!

## 1.19 Problemi con SWOS Ed

Problemi Comuni

Q: Cos'e' MUI e perche' senza non posso usare SWOS Ed ?

A: MUI e' un sistema per creare un'interfaccia grafica font sensitive e  
facile da usare. Credo che ogni Amighista dovrebbe usarla!  
Puoi fare il download in util/libs/mui36usr.lha da Aminet. Per una  
descrizione piu' dettagliata di MUI, leggi la sezione MUI di questa  
guida.

Q: Io ho la versione su Floppy di SWOS. Come posso installarla su HD? Il mio  
problema e' che quando provo a salvare un data file non compresso creato da  
SWOS Ed, il disco e' pieno.

---

A: Il mio installer per SWOS HD dovrebbe essere disponibile su Aminet come swoshd.lha in game/patch. Se non hai un Hard Disk (Come mai ???) dovresti fare abbastanza spazio cancellando i seguenti files dal disco 2 di SWOS :

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Questi files contengono i dati internazionali, in questo modo pero' non potrai piu', per esempio, giocare la coppa del mondo.

Q: Quando provo a modificare le squadre Inglesi, causa un crash a SWOS. Cosa posso fare per risolvere questo problema? ←

A: Il datafile del campionato Inglese e' il piu' grande e quando non e' compresso e' circa tre volta piu' grande di quando lo era! Ecco la ragione del crash del gioco. Il file non compresso e' piu' grande del buffer interno di SWOS e il gioco non puo' funzionare. Per far lavorare il gioco correttamente, devi ricomprimere il file usando un programma esterno come ProPack. Allora ogni cosa funzionera' bene. Nel caso non possa fare queste operazioni potresti scegliere uno degli altri campionati, copiarci le squadre scelte e giocare quel campionato, pero' con squadre Inglesi. In alternativa, puoi aspettare la nuova versione di SWOS Ed che salvera' data files compressi. Sfortunatamente non ho le routine di compressione RNC e al momento non posso ancora implementare questa opazione. Se tu hai una di queste mandamela ora! Chiedi ai tuoi amici, potrebbero aiutarci! ←

Q: Come posso procurarmi ProPack? Non l'ho trovato su Aminet.

A: ProPack sembra che sia un prodotto commerciale, cosi' non e' disponibile in alcuna collezione PD/shareware. Eccoti a seguire una breve descrizione sul ProPack e sul suo publisher:

PRO-PACK 2.08 Software Developers File Compression Utility 2 Apr 92  
Copyright (c) 1991,92 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.  
PO Box 17 Bordon Hants GU35 8DY U.K. Tel:0428-713635 Fax:0428-713999

Questa e' un'informazione risalente al 1992, non garantisco in caso di eventuali cambiamenti.

Q: Cosa posso fare per incoraggiare l'autore a scrivere nuove versioni di SWOS Ed?

A: E' molto semplice. Mandagli una cartolina simpatica, suggerimenti, schede acceleratrici per il suo A1200, milioni di dollari, macchine costose etc.

Please also read Importante section of this guide.

---

Se non sai ancora come risolvere un tuo problema, per favore, visita la mia pagina WWW (vedi Autore). Se non dovessi trovare una soluzione li', mandami un'e-mail.

## 1.20 Magic User Interface

Questa applicazione usa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/96 di Stefan Stuntz

MUI e' un sistema per creare e mantenere interfacce grafiche. Con l'ausilio di un programma di preferences, l'utente di un'applicazione ha la facolta' di customizzare (fare su misura) l'interfaccia a seconda dei gusti personali.

MUI e' distribuito come shareware. Per ottenere il pacchetto completo che ↔ contiene molti esempi e piu' informazioni sulla registrazione puoi cercare un file chiamato "muiXXusr.lha" (XX indica il numero dell'ultima versione) su un bulletin boards system o su dischi di pubblico dominio.

Se vuoi registrarla direttamente, puoi inviare

DM 30.- o US\$ 20.-

a

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

## 1.21 SWOS Ed Index

Indice

Autore	Come raggiungere l'autore ?
Note Copyright	Postcardware
Storia	Versioni precedenti di SWOS Ed
Importante	Leggilo per prevenire eventuali problemi
Installazione	Come installarlo su hd ?
Introduzione	Cosa fa' SWOS Ed ?
Note	Note dell'Autore
Problemi	Problemi comuni
Requisiti	Funzionera' sul mio Amiga ?
Aggiunte Future	Idee per le versioni future
Utilizzo	Come usare SWOS Ed ?