

# **SWOSEd**

Piotr Bieniek

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	August 22, 2024	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SWOSEd</b>	<b>1</b>
1.1	SWOS Ed v1.8	1
1.2	Wprowadzenie do SWOS Eda	1
1.3	Wymagania SWOS Eda	2
1.4	Instalacja na HD	2
1.5	Jak używać SWOS Eda	2
1.6	Sekcja plików	3
1.7	Sekcja drużyn	3
1.8	Sekcja graczy	4
1.9	Menu Program	4
1.10	Menu Drużyna	4
1.11	Menu Zawodnik	5
1.12	Special Menu	6
1.13	Menu Preferencje	7
1.14	SWOS Ed i sprawa praw autorskich	8
1.15	Kilka słów o autorze	9
1.16	Uwagi o programie SWOS Ed	10
1.17	Ważne	11
1.18	Historia SWOS Eda	11
1.19	Co do zrobienia w programie ?	14
1.20	Problemy dotyczące programu SWOS Ed	14
1.21	Magic User Interface	15
1.22	SWOS Ed Index	16

## Chapter 1

# SWOSEd

### 1.1 SWOS Ed v1.8

SWOS Ed v1.8

Copyright © 1998 Piotr Bieniek  
To jest program shareware.  
Wszelkie prawa zastrzeżone

Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomić to na moim sprzęcie ?
Instalacja	Jak to zainstalować na HD ?
Obsługa	Jak używać SWOSEda ?
Prawa autorskie	Prawa autorskie i rejestracja
Autor	Jak skontaktować się z autorem ?
Uwagi	Parę słów od autora
Ważne	Przeczytaj to, żeby ustrzec się kłopotów
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Problemy	Najczęstsze problemy

### 1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda

#### Wprowadzenie

SWOS Ed jest edytorem drużyn dla Sensible World of Soccer, czyli wspaniałej gry piłkarskiej. Uważam, że jest to najlepsza gra tego typu z dostępnymi na wszystkie komputery. Jedną z jej głównych zalet jest ilość danych, to znaczy drużyn i zawodników z całego świata. Niestety spora ich część jest bardzo stara. Na przykład w wersji 1.1 SWOSa polskie drużyny są z roku 1993 lub nawet 1992. Razem z grą nie jest dostarczany żaden edytor drużyn, ale teraz używając SWOS Eda możesz edytować swoją ulubioną drużynę, zmieniać umiejętności wszystkich zawodników itd.

---

Główne cechy SWOS Eda:

- Używa MUI (dostosowuje się do wybranej czcionki, jest łatwy w użyciu) i działa wsporniale w multitaskingu.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Pozwala na automatyczne pakowanie plików danych używając ProPacka.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Potrafi drukować składy drużyn.
- Posiada wsporniając opcję szukania zawodników.
- Pozwala zmieniać grafikę gry przy użyciu dowolnego programu graficznego.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na wiele języków.

## 1.3 Wymagania SWOS Eda

Wymagania

SWOS Ed powinien się uruchomić na każdej Amidze z Kickstartem 2.0+, zainstalowanym w systemie MUI 3.3 (lub nowszym) i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM z MUI 3.8.

Oczywiście potrzebujesz też kopię gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSem 1.0, 1.1, 95/96, EC'96 oraz 96/97.

## 1.4 Instalacja na HD

Instalacja

Możesz zainstalować SWOS Eda na HD w bardzo prosty sposób używając dołączonego skryptu instalującego. Aby go jednak uruchomić gdzieś w docierającym systemowej musi znajdować się Installer. Swoją drogą nie trudno jest też zainstalować SWOS Eda ręcznie. Wszystko, co musisz zrobić, to przenieść ikonę programu do dowolnego katalogu, który ci się podoba. Jeśli chcesz zainstalować również tę instrukcję, zrób to samo z ikoną szuflady Help. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł jej czytać po wciśnięciu klawisza Help. Tłumaczenia programu znajdują się w katalogu Catalogs, więc jeśli chcesz mieć możliwość uruchomienia SWOS Eda w różnych wersjach językowych, skopiuj również ten katalog.

## 1.5 Jak używać SWOS Eda

Obsługa

Główne okno

Po uruchomieniu SWOS Eda (poprzez dwuklik na jego ikonie) na ekranie pojawi się główne okno programu. Jest ono podzielone na trzy części

---

nazwane:

Sekcja plików      Sekcja drużyn      Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program      Drużyna      Zawodnik      Specjalne      Preferencje

Proszę, przeczytaj również część instrukcji zatytułowaną Ważne, zanim zaczniesz używać SWOS Eda.

## 1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocą gadżetu "SWOS Data Path" musisz określić ścieżkę dostępu, gdzie nagrane są pliki TEAM.???. Na przykład, jeśli zainstalowałeś SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gadżet tekstowy powinien zawierać "Work:Games/SWOS/data". Jeśli podasz poprawną ścieżkę, SWOS Ed automatycznie przeszuka podany katalog i wyświetli w liście poniżej spis krajów, dla których znalazł pliki danych. Możesz wtedy kliknąć na kraju, który chcesz edytować, a dane zostaną wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniżej listy znajdują się dwa bardzo ważne gadżety. Jeśli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Możesz przekopiować go do właściwego katalogu ręcznie. Gadżet "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz więc kopiować go gdziekolwiek indziej, możesz po prostu zacząć grać w nowego, zmienionego SWOSa.

## 1.7 Sekcja drużyn

Sekcja drużyn

Tutaj możesz zmienić parametry drużyny. Po pierwsze musisz ustawić drużynę do edycji. Po kliknięciu na gadżet popup będziesz mógł wybrać jedną z nich z listy, która ukaże się na ekranie. Zmiana zawartości gadżetu tekstowego zmienia nazwę wybranej drużyny. Poniżej tego gadżetu możesz wpisać imię i nazwisko trenera, wybrać domyślne ustawienie i kolory strojów. Wszystko powinno być jasne, z wyjątkiem gadżetów opisanych poniżej.

"Wzór" określa on wygląd koszulek zawodników.

Jednolity – oznacza, że cała koszulka ma kolor określony jako Koszulki 1. Rękawki – cała koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rękawki mają kolor określony przez gadżet Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy – koszulki mają pasy w obydwu kolorach.

"Liga" określa w której lidze gra dany zespół. Proszę jednak pamiętać, że

nie wolno zmieniać ilości drużyn grających w danej lidze. Na przykład jeżeli promujesz jakąś drużynę o ligę wyżej musisz jednocześnie inną przesunąć do niższej ligi. Jeżeli tego nie zrobisz SWOS zawiesi się na końcu sezonu lub nawet wcześniej.

"Siatka drużyny" oddaje w Twoje ręce kontrolę nad ustawieniem zawodników. Gdy otworzy się nowe, specjalne okno symbolizujące boisko, możesz zawodników zamieniać miejscami używając techniki drag&drop (czyli "przesuń i puść"). Weź pod uwagę, że każda zmiana numeru dowolnego zawodnika drużyny powoduje utratę zmian dokonanych w siatce drużyny. Oczywiście nie stoi na przeszkodzie, żeby tej opcji użyć ponownie.

## 1.8 Sekcja graczy

### Sekcja graczy

Sekcja graczy to część okna, w której możesz zmieniać dane pojedynczych zawodników. Możesz wybrać gracza poddawanego edycji, zmieniać jego imię i nazwisko, narodowość, kolor skóry, włosy, pozycję i wiele innych parametrów. Proszę zauważyć, że niemożliwe jest aby mieć czarnoskórego gracza z jasnymi włosami. Suwak przedstawiający wartość zawodnika pełni różne funkcje w zależności od tego, czy edytujesz bramkarza, czy gracza z innej pozycji. W przypadku bramkarzy wszystkie parametry umiejętności zawodnika muszą zostać ustawione w pozycji 1, a o umiejętnościach decyduje wyłącznie wartość. Dla innych graczy wartość liczona jest w locie przy okazji zmian parametrów umiejętności. Nie można zmienić wartości graczy z pola inaczej niż poprzez modyfikację tych parametrów.

## 1.9 Menu Program

### Menu Program

O~programie~~Wyświetla okno z danymi o programie. Zastosowanie wyłącznie do celów informacyjnych.

Info o MUI - Wyświetla informację o MUI.

Wyjdú~~~~~Zgadnij co robi ta opcja! Powiem tylko w sekrecie, że nie formatuje ona twardego dysku...

## 1.10 Menu Drużyna

### Menu Drużyna

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranej drużyny do wewnętrznego bufora.

Wklej~~ - Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranej drużyny.

Zamień~ - Zamienia dane wybranej drużyny z danymi z bufora.

- Wczytaj - Wczytuje dane drużyny z pliku (utworzonego opcją Zapisz) na miejsce aktualnie wybranej drużyny.
- Zapisz jako - Zapisuje dane aktualnie wybranej drużyny do pliku, który może być później wczytany za pomocą opcji Wczytaj.
- Drukuj skład - Drukuje skład aktualnie wybranej drużyny.

## 1.11 Menu Zawodnik

### Menu Zawodnik

- Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranego zawodnika do wewnętrznego bufora.
- Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranego zawodnika.
- Zamień~~~ Zamienia dane wybranego zawodnika z danymi z bufora.
- Szukaj - Szuka graczy o odpowiednich cechach ustalonych przez użytkownika. Otwiera osobne okno nazwane "Szukanie zawodników". W gaduët "Szablon imienia" możesz wpisać szablon w standardzie AmigaDOSa. Tylko zawodnicy, których imię i nazwisko pasują do niego będą mogli zostać ewentualnie wyświetleni jako znalezieni. Na przykład jeżeli wpiszesz tu "#?R#?" informujesz komputer, że chcesz listę zawodników posiadających w swoim imieniu literę "R". Poniżej właściwie opisanego gaduëtu znajdują się dwie listy, w których można ustalić narodowość i pozycję poszukiwanych zawodników. Jeżeli więc chcesz uzyskać informacje o polskich bramkarzach musisz zaznaczyć pozycje "POL" i "B" oraz odznaczyć pozostałe. Przycisk "Inwersja" powoduje zmianę stanu wszystkich pozycji listy na przeciwny, dotychczas wiązane stają się wyłączonymi i vice-versa. Po prawej stronie okna umieszczone są gaduëty słuujące do ustalania wartości minimalnych i maksymalnych umiejętności graczy. Tylko gracz którego każdy wyróżnik mieści się w zakresie pomiędzy wartościami minimalną i maksymalną tu ustawionymi może być znaleziony. Przykładowo jeżeli interesują cię tylko zawodnicy rezerwowi ustaw Numer min na 12, a Numer max na 16. Pozostały jeszcze dwa gaduëty. "Szukaj w pamięci" rozpoczyna przeszukiwania wśród graczy, których dane zostały wczytane. Gdy ustawiony jest tryb wieloplikowy szukanie odbywa się wśród wszystkich lig, nie tylko tej aktywnej. "Szukaj w plikach" daje ten sam rezultat z tym, że przeszukiwane są wszystkie pliki danych znajdujące się w katalogu danych SWOSa. Lista znalezionych zawodników pojawi się w polu "Raport z poszukiwań", można ją skasować za pomocą przycisku "Skasuj raport".
- Znajdź - Działanie tej opcji jest bardzo podobne do opcji poprzedniej. Program próbuje znaleźć zawodników o tych samych nazwiskach w tym samym pliku danych. Przykładowo możesz sprawdzić, czy jakiś gracz nie jest wpisany do gry kilkakrotnie. Jeżeli aktywna jest opcja "Tylko nazwisko" zawodnicy tacy jak "JAN KOWALSKI", "J. KOWALSKI" i "ROMUALD KOWALSKI" będą traktowani tak jakby mieli dokładnie te same personalia. Opcja "Sprawdzaj



narodowość" zmusza program do dodatkowego sprawdzania zgodności narodowości zawodników. Pozostałe gaduety i ich funkcje są identyczne jak w opcji "Szukaj...".

## 1.12 Special Menu

### Menu Specjalne

**Uaktualnij drużynę pucharowe** – Dzięki tej opcji możesz w bardzo prosty sposób uaktualniać drużynę pucharowe. Czynność ta jest wysoce zalecana, ponieważ gdy grasz karierę, dane dotyczące drużyny, z którymi twój klub spotyka się w pucharach pobierane są nie z plików lig narodowych, a z osobnego pakietu danych, który dopiero po wywołaniu tej opcji zostanie uaktualniony. Stare składy z plików pucharowych zostaną zastąpione nowymi. Jeżeli którykolwiek z plików potrzebnych do uaktualnienia będzie znajdował się aktualnie w pamięci, zostaniesz ostrzeżony, że w wypadku zapisania go do gry będziesz musiał ponownie dokonać uaktualnienia. Przyczyną jest to, że w procesie uaktualniania danych ←  
SWOS  
pobiera dane ze plików w pamięci SWOSa i nie wie o ←  
ładnych  
zmianach jakich dokonujesz w pliku znajdującym się już w pamięci komputera. W niezarejestrowanej wersji SWOS Eda działanie tej opcji jest ograniczone do Ligi Mistrzów.

**Uaktualnij POOLPLYR.DAT** – Ta opcja umożliwia uaktualnianie pliku POOLPLYR.DAT, w którym przechowywane są dane o wszystkich zawodnikach wystawianych na listę transferową. Jeżeli nie użyjesz tej opcji, transfery mogą działać niepoprawnie, a nawet może to spowodować wieszanie się SWOSa. W wersji niezarejestrowanej opcja ta jest w pełni funkcjonalna, tyle że będziesz musiał zamknąć kilka pojawiających się jeden po drugim "nervrequesterów".  
Uwaga! Plik POOLPLYR.DAT musi być spakowany. W przeciwnym razie SWOS zawiesi się zaraz po wystartowaniu kariery. Spróbuj zdobyć skądś ProPacka.

**Konwertuj grafikę** – Ta opcja pozwala zmieniać grafikę gry. Po pierwsze musisz podać poprawną ścieżkę dostępu do plików graficznych SWOSa. Jeżeli grę zainstalowałeś w katalogu Work:Games/SWOS powinieneś podać Work:Games/SWOS/grafs. Zostaną wtedy wyświetlone nazwy plików danych. Wyróżnij wybrany przez siebie plik i kliknij gaduget podpisany "Konwertuj RAW->ILBM". Po chwili zostaniesz zapytany o nazwę pliku pod jaką ma zostać zapisany plik IFF ILBM. Możesz go teraz wczytać do Personal Painta lub innego podobnego programu i zmienić. W wersji zarejestrowanej SWOS Eda będziesz mógł taki zmieniony obrazek wkleić ponownie do gry za pomocą opcji "Konwertuj ILBM->RAW". Nie wolno ci zmieniać rozmiarów obrazka lub liczby jego kolorów. Zmiany dokonane w palecie nie będą miały wpływu na wygląd grafiki w grze, ponieważ paleta nie jest zapamiętywana w plikach danych.

Konwerter grafiki był testowany ze SWOSem 96/97 i pracował poprawnie. Nie musisz nawet pakować danych za pomocą ProPacka.

## 1.13 Menu Preferencje

### Menu Preferencje

- Tryb wieloplikowy - Opcja ta umożliwia wczytywanie wielu plików danych do pamięci i przełączanie się między nimi bez utraty dokonanych zmian. Gdy tryb jest wyłączony, zmiana ligi powoduje skasowanie danych z pamięci podczas wczytywania pliku. Jeżeli tryb wieloplikowy jest uaktywniony gdy zmieniasz ligę, dane nie są tracone, ale przechowywane w pamięci. Kiedykolwiek wybierzesz znów tę ligę, dane nie będą wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamięci i wszystkie zmiany, które zostały dokonane pozostaną nietknięte.
- Grafika - Jeżeli twoja Amiga ma Kickstart 3.0, możesz zobaczyć podczas edycji, jak wygląda strój danej drużyny. Ta pozycja menu naprzemiennie włącza i wyłącza tę opcję. Jest ona użyteczna tylko jeżeli ekran, na którym uruchomiono SWOS Eda ma 16 lub lepiej 32 kolory.
- Pakowanie - Jeżeli posiadasz ProPacka nagrany na twardym dysku jako "C:ProPack", SWOS Ed umożliwia automatyczne pakowanie plików danych. "Brak" oznacza wyłączenie pakowania, "Rozmiar" użycie algorytmu jak najbardziej kompresującego dane, "Szybkość" - pliki są pakowane tak, aby jak najszybciej dało się je odpakować. Kompresja szybkościowa została użyta w SWOSie 1.0 oraz 1.1, a kompresja rozmiarowa - w SWOSie 95/96.
- Interfejs - "Pop-listy" do ustawienie standardowe powodujące, że spis drużyn i zawodników pojawia się w listach tuż pod gadułem nazwy drużyny lub zawodnika, a po dokonaniu wyboru lista znika z ekranu. Opcja "Okna" powoduje natomiast, że spisy te pojawiają się w zwykłych okienkach, które można niezależnie przesuwać po ekranie, skalować je itd. Drugie rozwiązanie jest o wiele wygodniejsze jeżeli twoja praca polega tylko na szybkiej zmianie kilku parametrów dla poszczególnych zawodników.
- Zapisz preferencje - Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta ilość danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny będzie wczytywany za każdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.
- Preferencje MUI - Wywołuje program konfiguracyjny MUI. Zmiany

dokonane w konfiguracji pozostanã aktualne tylko dla SWOS Eda.

## 1.14 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

### Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem shareware. Oznacza to, że możesz go bez ograniczeń kopiować, dawać przyjaciołom itd. Jeżeli jednak zdecydujesz się na używanie go, musisz wysłać do autora trochę kasy. Nie wolno ci modyfikować żadnego pliku ani rasemblować programu.

SWOS Ed jest aplikacją MUI. Prawa autorskie do MUI posiada Stefan Stuntz.

SWOS Ed był testowany przez dość długi okres czasu i wydaje się być stabilnym w codziennym użytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za żadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzętu, które mogą się zdarzyć bezpośrednio lub pośrednio w wyniku działania tego programu.

Pracowałem nad rozwojem SWOS Eda przez długi czas i muszę za każdym razem, gdy chcę jakąś opcję udoskonalić, spędzać mnóstwo czasu nad urodówkami. Nie muszę chyba się tłumaczyć, że chciałbym ze swojej pracy mieć jakieś bardziej wymierne korzyści. Jeżeli uważasz, iż mój program Ci się podoba i przydaje, proszę, zarejestruj się. Wersja niezarejestrowana ma zablokowane niektóre nowe opcje i za każdym razem po jej uruchomieniu przez 20 sekund wyświetla okienko przypominające o konieczności rejestracji. Proszę o zrozumienie, ja naprawdę potrzebuję karty turbo do mojej A1200...

Jeżeli mieszkasz w Polsce (a zapewne mieszkasz skoro czytasz tą wersję językową instrukcji) masz o wiele prostszą drogę do rejestracji niż wszyscy pozostali. Kwota rejestracyjna wynosi zaledwie 20 PLN, a jeżeli wcześniej przesłałem ci pocztówkę (kiedy to SWOS Ed był programem postcardware) płacisz tylko 10 PLN. Pieniądze możesz przesłać albo w liście wraz z formularzem rejestracyjnym albo przekazem pocztowym. Jeżeli wybierzesz tę drugą możliwość prześlij mi też w liście formularz rejestracyjny oraz kserokopię dowodu wysłania przekazu.

Poniższe informacje o kwotach rejestracyjnych dotyczą wszystkich mieszkających poza Polską. Myślę, że cena rejestracji nie jest bardzo wysoka. Wcześniejsze wersje programu były rozprowadzane na zasadach postcardware i ludzie, którzy przysłali mi przed 20 marca 1997 pocztówki płacą znacznie mniej.

waluta (tylko waluty z listy są akceptowalne)	kwota "standardowa"	dla ludzi, którzy przysłali mi pocztówki przed dniem 20 marca 1997.
GBP (Wielka Brytania)	10 GBP	5 GBP
USD (U.S.A.)	15 USD	8 USD
DM (Niemcy)	20 DM	10 DM

Uważam, że najlepszą drogą przesłania pieniędzy jest włożenie banknotów

(nie monet!) pomiędzy dwie czyste kartki papieru (aby zapobiec wykryciu ich) do koperty razem z arkuszem rejestracyjnym (RegForm). Jeżeli nie masz adresu e-mailowego, proszę, dołącz tę kopertę zaadresowaną do Ciebie i znaczki pocztowe. Nawet bez tego prześlę Ci numer rejestracyjny, jednak skróciłoby to znacznie czas Twojego oczekiwania. Nie jestem odpowiedzialny za zgubienie pieniędzy na pocście. Jeżeli boisz się tego, spróbuj przesłać kasę tak, abyś w razie nieprzewidzianych okoliczności mógł ją odzyskać.

Powinieneś otrzymać swój numer rejestracyjny w czasie od tygodnia do ośmiu tygodni (w Polsce szybciej). Jeżeli jednak tak się nie stanie, proszę o niezwłoczne skontaktowanie się ze mną. Postaramy się wyjaśnić, co poszło nie tak. Jeżeli masz adres e-mailowy i wpiszesz go do arkusza rejestracyjnego przyspieszy to proces przysyłania do Ciebie odpowiedniego numeru.

Rozpowszechnianie numeru rejestracyjnego jest zabronione. Numer zostanie zablokowany w przyszłych wersjach programu, jeżeli dowiem się, że korzystasz z niego ktokolwiek poza legalnie zarejestrowanym użytkownikiem.

Niezarejestrowana wersja SWOS Eda posiada następujące ograniczenia:

- Przy każdym uruchomieniu programu pojawia się "shareware reminder" blokujący SWOS Eda na 20 sekund.
- Opcje Zawodnik/Znajdź tych samych i Preferencje/Interfejs/Okna są zablokowane.
- Opcja Specjalne/Uaktualnij drużyny pucharowe działa tylko na danych Ligi Mistrzów. Nie możesz uaktualniać Pucharu UEFA i Pucharu Zdobywców Pucharów.
- Opcja Specjalne/Konwertuj grafikę potrafi konwertować dane RAW do formatu ILBM (więc możesz zobaczyć, że jesteś w stanie ją edytować dowolnym programem graficznym) ale nie potrafi grafiki skonwertować ponownie do formatu RAW.
- Podczas uaktualniania pliku POOLPLYR.DAT kilkakrotnie pojawia się "nervrequester".

## 1.15 Kilka słów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra Bieika, który jest dziewiętnastoletnim uczniem szkoły średniej w Łodzi w Polsce.

Fotografię autora można znaleźć w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostępny na Aminecie.

Jeżeli chcesz się ze mną skontaktować, spróbuj którąś z poniższych możliwości:

przez pocztę elektroniczną (E-mail):

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

przez zwykłą pocztę (Jest to również adres pod który należy przysyłać pieniądze):

Jeżeli chcesz, abym odpowiedział na Twój list, dołącz do swojego listu kopertę zaadresowaną do Ciebie wraz ze znaczkami pocztowymi.

Piotr Bieniek  
ul. 11-go listopada 63 m.27  
91-371 Łódź  
Polska

Możesz też spróbować dostać się do mojej strony WWW:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/>  
<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/>

Składam podziękowania Rafałowi Sądzie i Jeffowi Crawfordowi. Bez nich moja strona WWW wciąż byłaby tylko marzeniem, nie rzeczywistością.

## 1.16 Uwagi o programie SWOS Ed

### Uwagi

Większa część SWOS Eda została napisana w C, ale część procedur dla zysku szybkości została przepisana na assembler. Napisanie pierwszej jego wersji zajęło mi tylko około 10 dni i było to możliwe tylko dlatego, że MUI obsługuje wszystkie sygnały od użytkownika, więc miałem dużo mniej pracy niż gdybym korzystał z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglądu okna użyłem MUI Buildera 2.2. Teraz źródłówka SWOS Eda jest kompletnie zmieniona w porównaniu z wersją pierwotną. Kod źródłowy ma 283KB i jest zapisany w jedenastu modułach.

Gdy siedziałem przed klawiaturą i monitorem, słuchałem kasety "Elf" grupy Varius Manx. Można więc powiedzieć, że ich muzyka mobilizowała mnie do pracy!

Chciałbym podziękować kilku osobom. Po pierwsze, dzięki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegą z klasy i to on zasugerował mi, żeby napisać edytor drzewin dla SWOSa. Gorąco pozdrawiam wszystkie znane mi dziewczyny. Gdyby ich nie znał, moje życie byłoby tylko marnym cieniem takiego, jakie mam teraz.

Podziękowania dla Jeffa Crawforda za to, że jest jednym z pierwszych użytkowników SWOS Eda i za korektę angielskiej wersji instrukcji. Teraz język przypomina angielski dużo bardziej niż przedtem.

Chcę podziękować również Russellowi Eyre za to, że jest pierwszym zarejestrowanym użytkownikiem postcardware'owej wersji SWOS Eda oraz Davidowi Chanowi, za to, że jako pierwszy przysłał mi pieniądze.

Podziękowania dla Aitortxu Garcia (RiPP/GoBLinS) za pomoc w odkrywaniu znaczenia poszczególnych bajtów w plikach danych. Dzięki niemu dane nagrywane przez SWOS Eda są bardziej zgodne z oryginalnymi niż byłyby bez jego pomocy.

Wysyłam pozdrowienia dla całej klasy IVa z XII LO w Łodzi.

## 1.17 Waûne

Waûne

SWOS Ed 1.4 umoûliwia edycjê druûyn grajâcych w europejskich pucharach. Ta opcja ma jednak wiele ograniczei. Jeoli nie chcesz mieê problemów, przeczytaj dokâdnie, co moûesz, a czego nie moûesz robiê.

Nie wolno ci:

- Zmieniaê druûyn pucharowych miejscami (uûywajâc opcji Zamieï)
- Kopiowaê danych druûyny z jednego kraju zamiast druûyny pucharowej z innego kraju.

Moûesz:

- Uaktualniaê skâady druûyn. Moûesz nawet uûyê do tego celu bufora danych druûyny.
- Zastâpiê druûynê pucharowâ innâ druûynâ z tego samego kraju, ale musisz uprzednio zamieniê te dwie druûyny miejscami w pliku danych ligi krajowej.

Procedury obslûgi bufora danych druûyny sâ w SWOS Edzie 1.4 napisane od nowa. Ma to wiele zalet, ale poprzednie procedury byiy bezpieczniejsze. Proszê wiêc, aby uûywaê bufora tylko jeoli jest to rzeczywiêcie potrzebne. Piszê tu o buforze druûyny. Bufora zawodnikow moûesz uûywaê bez ûadnych ograniczei.

Najbezpieczniej jest uaktualniaê dane europejskich pucharow uûywajâc opcji Specjalne/Uaktualnij druûyny pucharowe.

Jeoli nie chcesz, aby SWOS siê wieszaï, nie wolno ci:

- zmieniaê liczby druûyn grajâcych w poszczegolnych ligach. SWOS Ed 1.8 na szczêôcie sprawdza to i nie pozwoli ci zapisaê pliku z tâ wadâ.
- zmieniaê druûyn pucharowych îamiâc zasady opisane powyûej.
- zapisywaê danych ligi angielskiej i pliku POOLPLYR.DAT w wersji odpakowanej. Pliki te w takiej formie sâ zbyt dîugie dla SWOSa i gra zawiesza siê przy próbie wczytania ich.

Jeoli nie chcesz, aby SWOS siê wieszaï, musisz:

- po zapisaniu wszystkich zmodyfikowanych przez ciebie plikow lig krajowych uaktualniê druûyny pucharowe i plik POOLPLYR.DAT (uûyj odpowiednich opcji z menu Specjalne).
- wczytaê wszystkie uaktualnione przez ciebie za pomocâ SWOS Eda w wersji niûszej niû 1.8 pliki do SWOS Eda 1.8 i zapisaê je ponownie (nie musisz niczego modyfikowaê).

Uwaga! Te stare uaktualnienia muszâ mieê poprawnâ liczbê druûyn grajâcych w poszczegolnych ligach. W przeciwnym wypadku SWOS bêdzie nadal siê wieszaï.

## 1.18 Historia SWOS Eda

Historia

---

Wersja 1.0 (17.01.96) – Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- Obsługa plików danych dla SWOS 95/96.
- Możliwość transferu graczy między drużynami.
- Możliwość kopiowania drużyn pomiędzy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. Możesz teraz wczytywać dane wielu lig naraz i przełączać się między nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje historie danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- Trochę zmieniony GUI (poprawienie błędów).
- Wiele zmian w wewnętrznej strukturze programu, których użytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauważy. Teraz program jest naprawdę zorientowany obiektowo.
- Udoskonalona dokumentacja.

Wersja 1.2 (2.04.96)

- Okno znacząco przeprojektowane.
- Lokalizacja. Dostępny język angielski, polski i holenderski.
- Dodana edycja numerów graczy.
- Sortowanie graczy podczas zapisu plików. Gracze różnych pozycji nie są przemieszani po wczytaniu do SWOSa.
- Poprawka małego błędu występującego podczas wczytywania tego samego pliku z różnych historii dostępu.

Wersja 1.3 (7.06.96)

- Część programu tworząca GUI napisana od nowa, teraz program lepiej współpracuje z MUI v3.
- Dodana graficzna reprezentacja strojów (wymagany OS3).
- Pakowanie plików przy użyciu ProPacka (oczywiście potrzebujesz programu ProPack).
- Program przetłumaczony na język norweski i niemiecki.

Wersja 1.4 (4.08.96)

- Wczytywanie i zapisywanie pojedynczych drużyn.
- Możliwość edycji drużyn pucharowych. Ma to jednak wiele ograniczeń (przeczytaj część instrukcji zatytułowaną Ważne).
- Drukowanie składów drużyn.
- Dodana opcja szukania zawodników.
- Procedury obsługujące bufor drużyn zostały napisane od nowa. Teraz możesz zmieniać numer ligi, w której znajduje się drużyna, używając opcji Drużyna Kopiuj/Wklej/Zmień.
- Dodane dynamiczne tworzenie obiektów. Elementy GUI są tworzone tylko, jeśli są rzeczywiście potrzebne, więc zajmują teraz dużo mniej pamięci RAM.
- Wiele zmian w GUI. Szczególnie widoczna zmiana w liście graczy.
- Małe poprawki błędów. Czasem SWOS Ed nie zwalniał po wyjściu całej pamięci, którą zarezerwował.
- Dodane niemieckie tłumaczenie.

Wersja 1.5 (29.10.96)

- Dodana opcja edycji siatki drużyny.
- Teraz można zmieniać ligę, w której występuje drużyna poprzez kliknięcie na jeden gaduget.
- Zmiany wewnętrzne w programie.

Wersja 1.6 (15.3.97)

---

- Dodane procedury dekodowania numeru rejestracyjnego i wyświetlania "shareware reminder".
- Nowa opcja szukania tych samych zawodników (tylko zarejestr.)
- Możesz teraz mieć spisy drużyn i zawodników w zwykłych oknach, co umożliwia ich przesuwanie, skalowanie i ułatwia znacznie operowanie na danych różnych klubów i graczy. (tylko zarejestr.)
- Jeśli rozpoczniesz szukanie zawodników mając ustawioną zmienną dostępu do danych SWOSA, możesz teraz przerwać szukanie.
- Kilka mniejszych poprawek. Ta wersja powinna być dużo bardziej "godna zaufania" niż poprzednie.

#### Wersja 1.61 (26.8.97)

- SWOS Ed 1.6 mógł zawieszać komputery wyposażone w procesory 040 i 060 jeśli włączona była pamięć podręczna dla danych (data cache). Problemy w takich warunkach stwarzała też ProPack. SWOS Ed 1.61 czyści pamięć podręczną tam, gdzie jest to konieczne do poprawnego działania programu, więc teraz nie powinno być już żadnych problemów.

#### Wersja 1.62 (20.9.97)

- Znaczące zmiany w procedurach odpowiedzialnych za wyświetlanie grafiki stroju, w jakich występuje zespół. Procedura remapująca kolory została przepisana na assembler i jest teraz około dwa razy szybsza niż wcześniej. Poza tym nowa procedura potrzebuje mniejszej ilości danych, aby zrobić to samo, co poprzednia wersja, co skróciło plik programu o około 6KB. Operacje na bitmapach są teraz dokonywane w sposób przyjańniejszy dla systemu operacyjnego.
- Zmiany w wbudowanych w program tekstach angielskich. Przykładowo opcja "Find the Same" nazywa się teraz "Find Duplicates".

#### Wersja 1.7 (25.11.97)

- Teraz możesz zmieniać grafikę gry przy użyciu SWOS Eda i dowolnego programu malarskiego (jak Personal Paint, Deluxe Paint lub Brilliance). SWOS Ed konwertuje grafikę z wewnętrznego formatu SWOSA do plików IFF ILBM zrozumiałego przez niemal wszystkie użytki graficzne. (ta opcja jest w pełni funkcjonalna tylko w wersji zarejestrowanej)
- Możesz w łatwy sposób uaktualniać pliki z danymi europejskich pucharów używając opcji Specjalne/Uaktualnij drużyny pucharowe. To powinno rozwiązać większość problemów z zawieszaniem się SWOSA spowodowanym nieumiejętnymi zmianami w plikach z danymi pucharowymi. (w pełni funkcjonalne tylko w wersji zarejestrowanej)
- Numer ligi, w której występuje drużyna, jest wyświetlana w liście drużyn. Teraz nie musisz uaktywniać drużyny, aby to sprawdzić.

#### Wersja 1.8 (16.1.98)

- Lepszy i bardziej kompatybilny ze SWOSEm sposób uaktualniania wartości gracza.
- Możesz teraz uaktualniać plik POOLPLYR.DAT ("bezstresowo" tylko w wersji zarejestrowanej).
- SWOS Ed sprawdza ilość drużyn grających w poszczególnych ligach. Jeśli coś zmieniło się (nie wolno ci tego robić), SWOS Ed nie pozwoli ci zapisać pliku.
- Mniejsze zmiany, które powinny zwiększyć kompatybilność zapisywanych przez SWOS Eda danych z danymi oryginalnymi. Teraz SWOS nie powinien się wieszać w ogóle (jeśli nie złamiesz reguł opisanych w tej instrukcji).



## 1.19 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Większość ulepszeń z poniższej listy zapewne pojawi się wyłącznie w zarejestrowanej wersji programu, ale niektóre (jak np. poprawki błędów) będą również dostępne dla "biedniejszych" użytkowników.

Byłoby to bardzo użyteczne, aby zapisywać dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligę angielską lub uaktualniamy plik POOLPLYR.DAT, zobacz Problemy), ale spakowany plik jest około trzy razy krótszy niż rozpakowany. Może to być szczególnie ważne, gdy gramy z dyskietek, ponieważ oryginalne dyski są prawie pełne. Nie dodałem jeszcze do programu tej możliwości po prostu dlatego, że nie mam procedury pakującej RNC. Jeśli ty ją posiadasz, albo znasz kogoś kto może ją mieć, proszę, skontaktuj się ze mną.

Myślałem, że miło by było przetłumaczyć SWOS Eda na inne języki. Jeśli ktokolwiek czuje się na siłach, aby przetłumaczyć wszystkie teksty wyświetlane przez program i jego dokumentację na jakiś inny język, proszę o kontakt ze mną.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich używających mojego programu. Prześlij je do mnie już teraz!

## 1.20 Problemy dotyczące programu SWOS Ed

Najczęstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogę uruchomić SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglądających, dostosowujących się do wybranych czcionek graficznych interfejsów użytkownika. Uważam, że każdy Amigowiec powinien go używać! Możesz ściągnąć z Aminetu plik util/libs/mui36usr.lha. Dokładniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji MUI tej instrukcji.

P: Mam dyskietkową wersję SWOSa. Jak mogę go zainstalować na HD? Mój problem polega na tym, że gdy próbuję nagrać rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien być dostępny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeśli nie masz twardego dysku (co ???) możesz zrobić dostatecznie dużo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa następujących plików:

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

Pliki te zawierają dane o reprezentacjach narodowych, więc nie będziesz mógł rozgrywać na przykład mistrzostw świata.

P: Gdy próbuję edytować drużyny angielskie lub uaktualniam plik POOLPLYR.DAT, powoduje to zawieszanie się SWOSa. Co mogę z tym zrobić?

O: Plik danych ligi angielskiej jest najdłuższy, a gdy jest rozpakowany, jego długość rośnie dodatkowo około trzy razy. Oto powód zawieszania się gry. Rozpakowany plik jest większy niż wewnętrzny bufor SWOSa, więc gra nie może go poprawnie wczytać. To samo dotyczy się pliku POOLPLYR.DAT. Aby gra działała poprawnie musisz ponownie spakować plik używając zewnętrznych programów, na przykład ProPacka. Wszystko będzie w porządku. Jeśli nie możesz tego zrobić, możesz wybrać jedną z innych lig, skopiować do niej swoje ulubione drużyny i grać tą ligą, ale z angielskimi drużynami. Ponadto możesz też czekać na nową wersję SWOS Eda, która będzie zapisywała pliki pakowane. Aby uaktualnić plik POOLPLYR.DAT ponowne spakowanie pliku jest jedynym rozwiązaniem.

P: Jak mogę zdobyć ProPacka? Nie znalazłem go w Aminecie.

O: ProPack jest programem komercyjnym, więc nie można go zdobyć w ładnej kolekcji PD/shareware. Poniżej znajduje się krótka informacja o ProPacku i jego wydawcy:

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

Dane te są z roku 1992, więc nie gwarantuję, że są wciąż aktualne.

P: Co mogę zrobić, aby zmobilizować autora do pisania następnych wersji SWOS Eda?

O: To bardzo proste. Prześlij mu ładną pocztówkę, sugestie, karty dopalające do jego Al200, miliony dolarów, ekskluzywne samochody itd.

## 1.21 Magic User Interface

Ta aplikacja używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem do tworzenia graficznych interfejsów użytkownika i zarządzania nimi. Za pomocą programu preferencyjnego użytkownik aplikacji ma możliwość dostosowania wyglądu GUI do jego osobistego gustu.

MUI jest rozprowadzany na zasadach shareware. Aby dostać pełny pakiet zawierający mnóstwo przykładów i więcej informacji o rejestracji szukaj, proszę, pliku nazwanego "muiXXusr.lha" (XX oznacza najnowszą wersję) w twoim lokalnym BBSie lub na dyskach public domain.

Jeśli chcesz się zarejestrować bezpośrednio u autora wyślij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

## 1.22 SWOS Ed Index

### Index

Autor	Jak skontaktowaê sië z autorem ?
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Instalacja	Jak to zainstalowaê na HD ?
Obsługa	Jak uŹywaê SWOSEda ?
Prawa autorskie	Prawa autorskie i rejestracja
Problemy	Najczëstsze problemy
Uwagi	Parë sów od autora
Waune	Przeczytaj to, Źeby ustrzec sië kłopotów
Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomië to na moim sprzëcie ?