

Odpalacz

Gluten/Cruel

Copyright © 1996 Cruel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Odpalacz		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Gluten/Cruel	September 4, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Odpalacz	1
1.1	Odpalacz	1
1.2	Informacje ogólne	1
1.3	Jak używać programu	1
1.4	History	2
1.5	Dystrybucja	3
1.6	Pozdrowionka	3
1.7	Checklmb	3
1.8	Jay	4

Chapter 1

Odpalacz

1.1 Odpalacz

Odpalacz
© 1996 Gluten of Cruel

Informacje ogólne
Jak uŕywaê programu
Pozdrowionka
Dystrybucja
Historia

1.2 Informacje ogólne

Co to jest Odpalacz© ?

Odpalacz© jest małym uŕytkiem umoŕliwiającym szybkie i łatwe uruchamianie programów, wyŕwietlanie obrazków, odgrywanie modułów, oglądanie tekstów i instrukcji, a takŕe rozpakowywanie danych zarchiwizowanych programami LHA, LZX i DMS.

Odpalacz© korzysta z reqtools.library autorstwa Nico Franois. ReqTools jest zastrzeŕonâ nazwâ (copyright©) Nico Franois.

Nowe wersje Odpalacza© juŕ wkrótce!

AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !
AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !
AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !
AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !
AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !
AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI ! AMIGA RZÂDZI !

100% Amos free-pure assembler code, Cruel product 1996.

1.3 Jak uŕywaê programu

Co naleŹy zrobiê, aby skorzystaê z programu:

1. Skopiowaê program w dowolne miejsce na twardzielu.
2. Za pomocâ programu Odpalacz_Configer stworzyê konfiguracjê wlasnego systemu (Konfigurator zapyta Ciê o odgrywajki i przeglâdarki). Jeœli nie mamy jakiegoœ z podanych programów, to wybieramy jakikolwiek plik. Przykâd: nie posiadamy Źadnej przeglâdarki do rysunków, wiêc wybieramy dowolny plik z dowolnego katalogu. W kaŹdym momencie moŹemy skonfigurowaê program na nowo za pomocâ~Odpalacz_configer'a (stworzy on plik Odpalacz.config w katalogu S:)
3. Uruchomiê program z poziomu cli/shell lub z Workbencha.

Od tej pory nie musisz juŹ wpisywaê dŹugich ôcieœek dostêpu w oknie cli. Nie musisz ich pamiêtaê. Wgraj Odpalacza© i sprawa zaŹatwiona. Jeœli chcesz mieê Źatwiejszy dostêp do Odpalacza, to skopiuj go do katalogu C:. Po wykonaniu tej czynnoœci wystarczy, Źe wpiszesz "odpalacz" w oknie cli/shell i program "wskoczy" na ekran. MoŹesz takŹe podaê jako argument ôcieœkê dostêpu do pliku (Odpalacz [ôcieœka_dostêpu]).

Odpalacza© moŹna obsŹugiwaê z klawiatury lub za pomocâ myszki.

MoŹesz takŹe skorzystaê z programiku Checklmb.

UWAGA: Odpalacz© korzysta z reqtools.library.

Jeœli nie masz tej biblioteki to program nie bêdzie dziaŹaê.

1.4 History

Raport 1 - 01.08.1996. v. 1.0

Program dziaŹa. Testujê jak sobie radzi "w praniu".

Raport 2 - 13.08.1996. v. 1.1

ZostaŹy poprawione nastêpujâce bŹêdy:

- * Podczas startu programu bez req.library umieszczonej w katalogu LIBS: program ulegaê zawieszeniu. Teraz wyskakuje odpowiedni komunikat.

ZostaŹy dodane nastêpujâce ulepszenia:

- * CD (Change directory) - niektóre programy korzystajâ z PROGDIR: .
Program daje moŹliwoœê zmiany katalogu przed odpaleniem wybranego pliku - naleŹy wcisnâê lewy klawisz.

Raport 3 - 13.10.1996. v. 2.0

ZostaŹy dodane nastêpujâce ulepszenia:

- * Program korzysta teraz z reqtools.library autorstwa Nico Franois.
Dziêki temu program ma wyglâd 3D.

Raport 4 - 20.12.1996. v. 3.0

Zostały dodane następujące ulepszenia:

- * Program uruchamia programy, w których nazwa zawiera spację
- * Program odpala się z Workbench
- * Program pobiera argumenty z podanego polecenia
na przykład DH0:Programy/Odpalacz [ocieuka_dostepu]
- * Program umożliwia teraz:
 - uruchamianie programów wykonywalnych
 - oglądanie niespakowanych rysunków formatu ILBM
 - odtwarzanie modułów (z rozszerzeniami mod. Mod. MOD. .mod .MOD p6l. P6l.
.p6l .P6l med. Med. MED. digi Digi DIGI)
 - oglądanie tekstów(.txt .Txt .TXT) i instrukcji-guideów(guide)
 - rozpakowywanie LHA(.lha .Lha .LHA) LZX(.lzx .Lzx .LZX)
i DMS(.dms .Dms .DMS)

1.5 Dystrybucja

Odpalacz© jest programem prayware. Oznacza to, że możesz go spokojnie rozpowszechniać. Tylko jedna próba - pomódł się w intencji Jaya Minera - twórcy tego wspaniałego komputera stojącego przed Tobą.

1.6 Pozdrowionka

Gritzy lecą do:

- Acida (czadowe azkii, kawał dobrej roboty - dzięki stary!)
- Atoma (reklaaaaaaaa!)
- Br0wara (PTK2 mode!)
- Ekstenda (nareszcie w Gdańsku!)
- Kafla (czadowe ikonki, kawał dobrej roboty - dzięki stary!)
- Krystiana (zabieraj się za kodowanie!)
- Madda (tropicielu błędów trop dalej, dzięki za tłumaczenie!)
- Mata (tak trzymać)
- Marsa (nie daj się ogłupiść pisi-lamerom)
- Mustafy (już my tym głębom pokażemy!)
- Outsidera
- Pafcia (już niedługo friendship code!)
- Pinguina (spreaduj dalej!)
- Rafika (move.l -408(a6), dzięki za pomoc!)
- Skrapiego (jabole dwa, a może i trzy!)
- Topoora (co tam słychać do nędzy?)
- Quo Vadisa

1.7 Checklmb

Checklmb jest malutkim programikiem (tylko 56 bajtów), który sprawi, że twoje życie stanie się jeszcze łatwiejsze i przyjemniejsze.

Działanie Checklmb sprowadza się do sprawdzania stanu lewego przycisku

myszy. Jak z tego skorzystaê? Otóu moûemy wstawiê go na poczâtek pliku startup-sequence i uwarunkowaê wgrywanie Odpalacza® od wciôniêtego klawisza.

Przykładowy startup-sequence:

```
assign >NIL: ENV: SYS:pref/ENV-Archive
C:checklmb ;Checklmb wraz ze ôcieûkâ dostëpu
IF WARN ;jeûeli klawisz byî wciôniety, wczytaj
C:Odpalacz ;Odpalacza wraz ze ôcieûkâ

ELSE ;jeûeli klawisz nie byî wciôniety
;wykonaj normalny startup

;;;;;;;;;;;;;

;reszta Twojego startup-sequence

;;;;;;;;;;;;;
ENDIF ;koniec
```

Wykorzystanie w praktyce:

Nie musisz juû przytrzymywaê dwóch klawiszy myszki podczas resetu, wybieraê "Boot with no startup-sequence", wpisywaê "tasiemców" w CLI. Wystarczy, ûe przytrzymasz lewy klawisz podczas startu. Na ekran wskoczy Odpalacz® i da ci moûliwoêê odpalenia kolejnej super produkcji z twojego twardego dysku. Dzięki temu zaoszczędzisz duûo czasu i nerwów.

1.8 Jay

JAY MINER STORY

~~~~Jay Miner urodziî siê w roku 1932. Elektronikâ intresowaî siê "od zawsze", lecz dopiero komputery pozwoliîy mu wypînâ na powierzchnię. Pierwszâ jego konstrukcjâ, która zdobyîa duûâ popularnoêê, byîa bardzo prosta konsola do gier telewizyjnych o nazwie... Atari. Pomysî ten zostaî rozwiniety w stworzonym takûe przez Minera prototypie komputera, nazwanym Atari 600, oraz w jego wersji rozwojowej, nazwanej 800XL. Produkt ten (o dziwo) sprzedawaî siê doêd dobrze. Miner nie zamierzaî jednak na tym poprzestaê. Zaproponowaî Nolanowi Bushowi (ówczesnemu szefowi tejûe firmy) produkcjê komputera 16-bitowego. Propozycja ta zostaîa totalnie zlekcewaûona, co staîo siê przyczynâ opuszczenia Atari przez Jaya. Wraz z dwoma kolegami zaîoûyî niewielkâ firmê o nazwie Hi Toro. Spółka ta wkrótce zmieniîa nazwê. Przyjaciele pozostali jednak w "hiszpańskim krëgu siów" i tak narodziîa siê Amiga. Anegdota powiadajâ, ûe nazwê tê zaproponowaî sam Miner, poniewaû chcaî, aby w katalogach alfabetycznych pojawiaî siê przed Atari. Prace nad prototypem komputera 16-bitowego zajmowaîy mnóstwo czasu i pochłoniely wszystkie pieniâdze, jakimi dysponowaîa spółka Amiga. Jay czësto nie dojadâ, przesiadywaî w nie ogrzewanym (dla oszczędnoêci) pomieszczeniu. Prowadzâc taki tryb ûycia, nabawiî siê powaûnego schorzenia nerek. Nie pomogîy jednak nawet takie wyrzeczenia. Prototyp komputera byî "w proszku", a pieniâdze definitywnie siê skończyy. Spółka postanowiîa zatem poszukaê sponsora i ogîosiîa przetarg na wykup swoich akcji. Do przetargu stanâî Jack Tramiel. Staîo siê to zaraz po tym, jak po kiótniach odszedî z firmy Commodore, obiecujâc srogâ zemstê (wraz z nim odszedî konstruktor C-64,



Shiraz Shinvij). Tramiel po cichu wykupił Atari i począł się rozglądać za odpowiedniego kalibru bronią. Nasz rodak zaproponował dość niską cenę, poniżej dolara za jedną akcję firmy Amiga. Jej właściciele nie zgodzili się na to. Odpowiedzią Tramiela było dalsze obniżanie proponowanej ceny...

~~~~W pewnym momencie do drzwi firmy zapukał Irving Gould, jeden z członków zarządu Commodore Inc. Zaproponował Minerowi i spółce po... 4 dolary za akcję. Nie wiadomo dlaczego, na tę cenę również nie wyrażono zgody, mimo że było to już ponad pięć razy więcej niż oferował Tramiel. Ostatecznie stanęło na 4 dolarach i 25 centach za jedną akcję nieznanej wówczas firmy Amiga. Commodore wykupił część jej aktywów i sygnął groszem w stronę projektantów.

~~~ Zasilony pieniędzmi i ludźmi CBM, Jay Miner mimo kłopotów zdrowotnych zaczął pracować nad Amigą. Pierwowzór Agnusa był złożony z trzech kart, wyposażonych w około 250 małych skomplikowanych układów scalonych każda, a całość tego, co dzisiaj jest niewielką kosteczką, była nieco tylko mniejsza od głównej płyty Amigi 1200. Tak samo wyglądały pozostałe układy specjalizowane Amigi. W końcu prototyp zadziałał i firma Commodore ogłosiła, że premiera Amigi odbędzie się na targach CES w Las Vegas, 14 grudnia 1983 roku. Mało brakowało, aby ten historyczny dzień stał się dniem ostatecznej klęski Amigi. Przywieziony na targi prototyp odmówił posłuszeństwa. A tu zaproszenia rozesłane, szampan chłodzi się w wiaderkach... Ale plama! Jay Miner ze swoim zespołem do ostatniej chwili przed pokazem pracował i, "sztukując" zawodzące układy...przewodami, doprowadził Amigę do stanu używalności. Nadszedł czas na doprowadzenie do porządku systemu operacyjnego. Zdesperowani programiści pracowali po 20 godzin dziennie. Żeby nie usnęli, puszczana była głośnie muzyka. Dlatego też przylgnęło do nich powiedzenie "dancing fools" (tańczący głupecy). Mogli się oni relaksować w specjalnym pomieszczeniu, gdzie leżała mata do medytacji (już wiecie, dlaczego mamy Guru meditation!!!). Wreszcie odbył się pokaz. Była to impreza "za zamkniętymi drzwiami". Zaproszeni goście byli zaszokowani widoczną na ekranie odbijającą się kolorową piłeczką (legendarne demo Boing!) i dźwiękami wydawanymi przez nowy komputer. Oszałamiający sukces zmusił Goulda do szczodrego sypnięcia groszem i w 1984 roku pojawiła się na rynku pierwsza Amiga 1000. Kosztowała "zaledwie" 2100 dolarów (to nie pomyłka w tekście). Co było (i jest) dalej z Amigą, wszyscy z grubsza wiedzą. Warto wspomnieć jednak że patronat Commodore nie wyszedł jednak zespołowi konstrukcyjnemu na dobre. Wielki brat począł realizować własną politykę marketingową, której dzieckiem były Amigi 500 i 2000, podczas gdy ojcowie komputera mieli w związku z nim zupełnie inne plany...

~~~ Niewielu wie natomiast, jakie były dalsze losy jej twórcy - nazwanego przez przyjaciół Guru. Jay Miner nie zagrażał długo miejsca w Commodore, gdy historia się powtórzyła: propozycja prac nad komputerem 32-bitowym nie została przyjęta, bo firma Commodore (nie poraz pierwszy i nie ostatni) zaczęła mieć, mimo doskonałej sprzedaży Amigi, kłopoty finansowe. Dodatkowo zdenerwowała Minera próba przeniesienia przez CBM ludzi, z którymi pracował, do Filadelfii. Na powtórzenie "indywidualnych" prac nad nowym komputerem nie pozwalało mu już zdrowie. Opuścił Commodore, jednak ciągle bardzo interesował się tym, co dzieje się z Amigą. Osiadł w Los Angeles, gdzie został sysopem - koordynatorem amigowskiego BBS'u. Miałem szczęście spotkać się i zamienić kilka słów z tym człowiekiem legendą. Było to na targach WOC' 92 we Frankfurcie. Miner wywarł na mnie bardzo sympatyczne wrażenie, choć byłem nieco zaszokowany jego wyglądem. Długą, siwą, zmierzwioną brodę i bardzo zniszczoną twarz przypisywałem "artystycznemu" stylowi życia tego nietuzinkowego człowieka. Nie wiedziałem, że Miner był już wówczas bardzo chory i wyprawa na drugą stronę oceanu była z jego strony

olbrzymim poświęceniem. Od kolegów z niemieckiego AMIGA magazyn dowiedziałem się, że ten niezrównany gawędziarz przyleciał do Frankfurtu na trzy godziny. Wydawało mi się to co najmniej dziwne. Lecieć przez pół świata tylko po to, aby za trzy godziny wracać? Myślałem wówczas, że Jay pracuje nad nową Amigą i dlatego nie ma czasu. Prawda okazała się, niestety, zupełnie inna. Miner prosto z lotniska udał się do szpitala na kolejny zabieg. A mimo tego potrafił rzucić wszystko, aby spotkać się, choć na chwilę, z europejskimi fanami Amigi. Do tego nie każdy jest zdolny. ~~~~Wyczerpany walką z chorobą nerek organizm Minera bronił się długo. 20 czerwca 1994 walki tej nie wytrzymało jego serce. Niewykluczone, że "dołożyła się" informacja o kłopotach amerykańskiego Commodore. ~~~~Ludzie tacy jak Miner nie rodzą się na kamieniu. Gdyby nie on, to pewnie wszyscy bylibyśmy dziś przykuci do niebieskich puszek na konserwy. Źegnaj Jay! Mogę Ci tylko obiecać, że zrobię wszystko, co w mojej mocy, aby Twoje dzieło - Amiga - trwało jak najdłużej. Przynajmniej w Polsce.

Marek Pampuch