

Iff2Ruby

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Iff2Ruby		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 8, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Iff2Ruby	1
1.1	Iff2Ruby.guide	1
1.2	Iff2Ruby.guide/AmigaGuide???	1
1.3	Iff2Ruby.guide/Prefazione	2
1.4	Iff2Ruby.guide/Prefazione/Premessa	2
1.5	Iff2Ruby.guide/Prefazione/Introduzione	2
1.6	Iff2Ruby.guide/Prefazione/Descrizione del programma	3
1.7	Iff2Ruby.guide/Installazione corretta di Iff2Ruby	3
1.8	Iff2Ruby.guide/Pannello Principale	4
1.9	Carica IFF	5
1.10	Pannello di visione IFF	5
1.11	Amos e Intuition	5
1.12	Mostra IFF	6
1.13	Libera Memoria	6
1.14	Seleziona Area	6
1.15	Zoom	7
1.16	Pannello di Preview del frame	7
1.17	Griglia On/Off	8
1.18	Separata On/Off	8
1.19	Inversione	8
1.20	Analisi degli asterischi	8
1.21	RubyView e gli asterischi	9
1.22	Gadget Ciclico: Colore	9
1.23	Ribaltamento Orizzontale e Verticale	10
1.24	Scrolling pixel x pixel	10
1.25	Guarda IFF (Lente)	10
1.26	Undo (X)	10
1.27	Salvataggio Frame	11
1.28	Pannello Preferenze	11
1.29	Preview Automatico	11

1.30	Griglia nella Preview	12
1.31	Frame in Grafica Separata	12
1.32	backgroundiff	12
1.33	Limita il mouse	12
1.34	Coordinata X, Coordinata Y, Lunghezza, Altezza	12
1.35	Colore Del Frame	13
1.36	Tipo di Grafica Separata	13
1.37	Path per i Frames	13
1.38	Valori Di Default	13
1.39	salvapreferenze	14
1.40	Qualche notiziola...	14
1.41	Cerea ne'!	14
1.42	...come registrarsi!	14
1.43	Grazie a...	15
1.44	Informazioni sull'autore	15

1.3 Iff2Ruby.guide/Prefazione

Prefazione

Premessa
Introduzione
Descrizione

1.4 Iff2Ruby.guide/Prefazione/Premessa

Premessa -Importante-

Iff2Ruby e' fornito "cosi' com'e'": Io, Claudio Mazzuco, non saro' responsabile di alcun problema generato da questi bytes che voi farete girare sulle vostre macchine, che sia fisico, spirituale, psicologico; ciononostante sono tendenzialmente convinto che niente dovrebbe accadere ;) Se non vi sentite in grado di accettare questa premessa, cancellate il programma e tutto cio' che lo accompagna; in caso contrario, benvenuti a Iff2Ruby!

Iff2Ruby e' un programma shareware crippled. Cio' significa che alcune sue potenzialita' sono state 'limate' e che solo in possesso dell'apposito key file fornito successivamente alla regolare registrazione queste funzioni potranno essere usate a pieno regime.

Vedi la sezione Registrazione per maggiori informazioni.

1.5 Iff2Ruby.guide/Prefazione/Introduzione

Introduzione

Iff2Ruby e' un programma scritto e compilato sotto Amos, capace di convertire riga per riga una porzione di un'immagine IFF secondo il formato grafico Cept-3 meglio conosciuto come Prestel.

Il programma e' nato principalmente per dare un valido aiuto a chi ha bisogno di creare schermate grafiche in Prestel di buona qualita', permettendo di usare un qualunque programma di grafica pittorica, anziche' il povero "Doodle" offerto dal Ruby View che, sorprendentemente rimane attualmente ancora l'unico programma in circolazione per Amiga in grado di permettere almeno un minimo editing.

Grazie alle sue capacita' di interazione con l'utente, quest'ultimo ha la capacita' di intervenire su gran parte delle definizioni dell'immagine finale, senza pero' modificarla nei singoli pixel (il programma non funge da Editor, ma da semplice convertitore di formato).

Grazie a questo programma, coloro i quali sono soliti passare buona parte del proprio tempo nelle messengerie videotel, sia come utenti, sia come

F.I., potranno elaborare con molta facilità immagini grafiche anche di notevole dettaglio, facendo forza sull'editor IFF preferito e convertendo infine il risultato in prestel.

1.6 Iff2Ruby.guide/Prefazione/Descrizione del programma

Descrizione

Iff2Ruby è un programma che permette di convertire porzioni di schermate IFF in equivalenti schermate Prestel. Purtroppo, essendo il Prestel uno standard molto limitato, è praticamente impossibile convertire schermate IFF a più colori e ottenere un risultato decente, così il programma è nato con la filosofia di convertire schermate IFF monocromatiche, anche se viene lasciata la possibilità di caricare schermate colorate o addirittura HAM, senza però garantirne affatto la qualità dell'immagine uscente.

Il prestel infatti è molto farraginoso nell'assegnamento di colori ai caratteri grafici, arrivando addirittura ad occupare un carattere per ogni codice di controllo inserito. Quindi un algoritmo che prima di tutto cerchi di adattare i colori dell'Amiga (che sono 4096, se non 16 milioni nei nuovi modelli AGA) a quelli del Prestel (che sono 8) e che debba inoltre far fronte a simili limitazioni, riuscendo a produrre un risultato dignitoso, a mio avviso è irrealizzabile. Rimane inteso che se qualcuno ha delle buone idee a proposito, sarò ben lieto di ascoltarle.

Il programma può essere lanciato tranquillamente in multitasking senza nessun problema. Anzi, una volta lanciato, esso non appesantisce troppo la cpu e può venir lasciato attivo senza danneggiare eccessivamente la velocità degli altri tasks.

Per passare dallo schermo di Iff2Ruby a quello del Workbench (o quello di qualche altro task in esecuzione) basta premere contemporaneamente i tasti AMIGA e A. Da qui, poi, per ritornare allo schermo di Iff2Ruby è sufficiente ripetere la combinazione.

Ecco le caratteristiche principali di Iff2Ruby riguardanti la sua versatilità nella conversione in Prestel.

- Possibilità di convertire immediatamente una sezione dell'immagine a partire da coordinate prestabilite;
- Utilizzo facoltativo della grafica separata, in tre livelli di visualizzazione;
- Analisi delle combinazioni 'asterisco' nel frame in esame (vedi RubyView);
- Scrolling pixel per pixel del frame in esame con wrapping;
- Possibilità di definire il colore finale del frame;
- Capacità di ribaltare l'immagine secondo un asse x o y;
- Possibilità di invertire lo stato dei singoli pixel;
- Visualizzazione facoltativa di una griglia di riferimento.

1.7 Iff2Ruby.guide/Installazione corretta di Iff2Ruby

Installazione

Il programma vi DEVE essere stato fornito assieme al file "Iff2Ruby20.dat" che dev'essere obbligatoriamente sistemato nella stessa directory che contiene l'eseguibile principale. In ogni caso, comunque, il programma stesso vi avvisera' in caso di errata installazione.

Il programma e' stato testato senza alcun problema sulle seguenti macchine:

- Amiga 500
- Amiga 1200
- Amiga 2000
- Amiga 3000
- Amiga 3000T
- Amiga 4000

Grazie a cio' si puo' tranquillamente prevedere che non vi sia alcun problema nel farlo girare su una qualunque macchina della linea Amiga ;)

1.8 Iff2Ruby.guide/Pannello Principale

Schermata Principale

Subito dopo il caricamento del programma (e l'eventuale riconoscimento di utente registrato), vi troverete di fronte alla finestra principale del programma. Essa consiste in due finestre piuttosto grandi atte a contenere i dati sull'immagine caricata, sul frame in lavorazione e sulla memoria libera del sistema; subito sotto si stendono le due file di gadgets.

La presenza di eventuali lettere sottolineate nelle stringhe di identificazione dei gadgets stanno a significare la presenza di una Hotkey per quel gadget. In altri termini, premendo il carattere sottolineato verra' svolta la funzione associata al gadget stesso.

Alcuni gadgets, poi, hanno una doppia funzione, accessibile con il pulsante destro del mouse. In questo caso, per ottenere la seconda funzione, basta tener premuto il tasto Shift e successivamente digitare la lettera corrispondente.

- Carica IFF
- Mostra IFF
- Libera Memoria
- Seleziona Area
- Zoom
- Preview
- Salva Frame
- Preferenze
- About
- Esci

1.9 Carica IFF

Carica IFF

Con questo gadget potrete caricare l'immagine IFF di partenza. Il programma accetta ogni tipo di immagine IFF ILBM, comprese le Ham e i brushes (anche se alcuni di questi potranno essere deformati causa le loro specifiche di salvataggio spesso non standard). Sebbene io abbia solo un Amiga 500 (ebbene si! e senza HD!!), posso presumere che non potranno essere accettate dal programma le immagini IFF a 24bit e quelle salvate con il nuovo standard HAM8 introdotto nelle nuove macchine.

Per quanto riguarda le dimensioni, consiglio quindi di usare, per i vostri disegni, un piano di lavoro settato a 320x256x2, non interlacciato: una volta convertito in prestel, infatti, il vostro disegno abbandonerà tutti i colori e apparirà comunque nelle medesime dimensioni, quindi perché occupare memoria per poi non avere retribuzioni? :)

In ogni caso, lo spazio non definito di un'immagine verrà evidenziato con un pattern retinato, se è settato lo switch relativo nel pannello Preferenze

Utilizzando il tasto destro del mouse (o premendo Shift-c) verrà automaticamente caricata l'ultima immagine IFF selezionata precedentemente (bypassando quindi il File Requester). La presenza di tale opzione è giustificata dal vantaggio che può portare a chi modifica spesso e volentieri la propria immagine iff (tenendo il Deluxe Paint di turno in background), e si ritrova quindi a caricarla più volte. (G. Favrin)

Pannello di visione IFF

1.10 Pannello di visione IFF

Pannello di visione IFF

A disegno caricato, verrà visualizzato lo stesso nella parte superiore, seguito da un semplice pannello con quattro gadgets. Due, a forma di freccia (che trovano il tasto corrispondente nei due tasti cursore simili) spostano il pannello per visualizzare zone importanti del disegno; il gadget "Ok" ritorna al menu' principale, mentre il quarto gadget porta lo schermo del WorkBench davanti (A questo proposito, vedi Schermo Amos)

1.11 Amos e Intuition

ATTENZIONE

Il gadget di profondità dello schermo di Iff2Ruby, che riporta a quello del WorkBench, non funziona esattamente come il suo corrispondente nel WorkBench stesso. Uno schermo Amos, infatti, non è standard Intuition;

per questa ragione non potrete mai ritrovarlo ciclando tra quelli che avete in memoria con Amiga-M o con il gadget di profondita'. Per tornarvi, sara' quindi necessario digitare Amiga-A.

(clicca su ReTrace in alto!)

1.12 Mostra IFF

Mostra IFF

Alla pressione di questo gadget vi sara' rappresentata la schermata IFF caricata precedentemente (in questo senso il gadget e' inutilizzabile in mancanza di immagini in memoria).

Pannello di visione IFF

1.13 Libera Memoria

Libera Memoria

Cancella dalla RAM tutti i dati relativi all'immagine e al frame. La sua utilita' potrebbe suonarvi come dubbia, ma so che coloro che hanno solo 1 mega mi ringrazieranno, se sono abituati ad usare spesso il multitasking :)

Per ovvie ragioni, questa funzione chiede conferma all'utente.

1.14 Seleziona Area

Seleziona Area

Questa opzione e' il fulcro del programma. Davanti all'immagine IFF apparira' un rettangolo di dimensioni identiche a quelle precedentemente settate nelle Preferenze, ma comunque modificabili in qualunque momento semplicemente utilizzando i quattro tasti cursore.

Definita la sua posizione col mouse, premendo il tasto sinistro del mouse (o RETURN) avra' luogo la conversione, la cui durata (comunque minima) varia a seconda della dimensione dell'area e delle capacita' di calcolo della macchina. Nel caso in cui il cursore vi dia fastidio, e' possibile switcharlo mediante il tasto DEL; nel caso in cui vogliate abbandonare la procedura di selezione area sara' sufficiente premere ESC.

Selezionando il gadget col tasto destro (o premendo Shift-a), la conversione partira' dalle coordinate settate nelle Preferenze; questo e' molto utile per chi necessita di alta precisione, o per chi e' abituato a far partire i propri disegni da una specifica coordinata. Nel caso in cui anche lo switch Preview Automatico sia attivo, sara' visualizzata la

preview subito dopo la conversione.

1.15 Zoom

Zoom

Converte in pixel larghe porzioni dell'immagine, riscalandole proporzionalmente per renderle idonee alla lunghezza e larghezza precedentemente settate.

Ovviamente in questo modo le immagini possono essere sia ingrandite sia rimpicciolite rispetto all'originale; in entrambi i casi e' ovvio che, dato l'esiguo numero di punti disponibili, sovente i risultati saranno forse poco soddisfacenti in quanto a definizione. Per disegni semplici, pero', questo e' un metodo davvero eccellente per ottenere, grazie magari a qualche piccola rifinitura, delle ottime conversioni.

Influisce molto quindi alla qualita' dell'immagine prodotta, la dimensione del frame. E' logico pensare che in un frame 2x2 la qualita' di un'immagine riscalata sia molto inferiore a quella di un frame 39x24. Comunque il metodo migliore e' quello che io definisco "empirico": ovvero provate! :)

Il procedimento e' intuitivo: vi bastera' selezionare gli angoli del quadrato che delimita la zona da riscaldare.

Anche in questo caso, se e' attivato lo switch Preview Automatico , il programma vi condurra' direttamente al pannello di Preview senza passare per la schermata principale.

1.16 Pannello di Preview del frame

Preview

Questo e' il secondo schermo principale di Iff2Ruby. Qui l'utente ha pieno controllo del risultato finale della sua conversione. Lo schermo e' diviso in due grandi blocchi: in alto c'e' un dump grafico dell'area selezionata dall'immagine IFF (in questo senso il gadget e' inutilizzabile se non dopo aver compiuto tale azione) mentre nel pannello inferiore si possono notare tutti i gadgets:

- Griglia On/Off
- Separata On/Off
- Inverti
- Asterischi
- Gadget Colore
- H/V Flip del Frame
- Pixel Scrolling
- Guarda IFF (Lente)
- Undo (X)

1.17 Griglia On/Off

Griglia

Con questo Gadget potrete (dis)attivare la griglia di riferimento, che apparirà nel dump grafico superiore.

1.18 Separata On/Off

Grafica Separata

Questo gadget vi permette di utilizzare la grafica Prestel "separata" o "grigliata". Il codice di controllo Prestel che istruisce il terminale sull'uso di tale grafica vi "rubera" un carattere, quindi, in presenza di tale grafica le dimensioni massime della finestra di conversione passeranno a 38x24. Nessun carattere sarà sottratto, invece, se la finestra di conversione ha estensione orizzontale minore di 39.

Per definire in precedenza l'uso della grafica separata basta settare nelle Preferenze lo switch corrispondente.

Iff2Ruby, per vostra comodità, vi mette a disposizione tre tipi differenti di visualizzazione dei pixel in grafica separata, che differiscono nelle dimensioni degli stessi (Vedi Preferenze).

1.19 Inversione

Inverti

Tramite questa funzione potrete trasformare il frame prestel in una maniera riconducibile al "negativo" delle fotografie: i pixel del frame infatti cambieranno di stato.

1.20 Analisi degli asterischi

Analisi degli asterischi

Questo gadget analizza il frame in memoria ed evidenzia le possibili combinazioni asterisco. L'utilità di questa opzione sarà chiara per tutti considerando i problemi incontrati dal RubyView nell'invio di disegni con tali combinazioni (vedi RubyView).

1.21 RubyView e gli asterischi

Il problema dell'asterisco.

Premessa: durante una scansione di una pagina grafica, successivamente ad ogni codice grafico Prestel, il terminale costruisce l'immagine della riga che sta componendo a partire dal codice ASCII dei singoli caratteri che seguono il codice di controllo, mediante un semplice algoritmo che non descrivero' per brevit .

Il programma RubyView, pero', nella sua funzione di Send, sostituisce al carattere asterisco "*" (Ascii 42) il carattere DEL (Ascii 127), deturpando visibilmente il vostro disegno.

Per mettervi in guardia da questa noiosa eventualita' il programma e' stato dotato di una piccola sezione di controllo in grado di riconoscere ed evidenziare tutte le eventuali combinazioni Ascii asterisco (Vedi Preview).

Cosa fare per correggere un'eventualita' del genere?
Ci sono quattro possibili soluzioni:

1> E' possibile ritoccare a mano, una a una, tutte le zone interessate con un editor di schermate prestel (l'Edit del RubyView va benissimo).

2> E' altres  possibile utilizzare l'opzione "Send Full Frame" sempre del RubyView; in questo modo non sara' filtrato alcun carattere, ma verranno aggiunti dei codici CR in coda ad ogni linea, quindi tale opzione risulta molto scomoda per tutti quegli input fields che hanno nel semplice codice di Invio la conferma del termine dell'input stesso.

3> La terza soluzione, molto piu' comoda, consiste nell'usare il potente scroll pixel x pixel che Iff2Ruby vi mette a disposizione nel pannello di Preview . Essendo infatti un carattere prestel diviso in una griglia 2x3, ed essendoci una corrispondenza tra singoli bits e stato d'accensione dei pixel, ne deriva che spostando di un singolo pixel, tutti i caratteri dell'immagine saranno modificati. Questo bastera' di certo ad 'abbattere' tutte le combinazioni asterisco, ma non garantira' affatto il non formarsene di nuove. E' infatti impossibile nel modo piu' assoluto garantire una posizione (tra le sei possibili) "sicura" per ogni Frame elaborato; in gran parte dei casi, comunque, essa esiste.

4> Quarta soluzione, la piu' sicura in assoluto ma la piu' laboriosa: usare un altro terminale (JRComm, NComm, Term...) per inviare il vostro file come se fosse un file Ascii qualunque. Il risultato, questa volta, e' garantito, ma non vi sara' possibile vedere l'immagine inviata, dato che i terminali Ascii non hanno, ovviamente, un'emulazione Prestel (almeno non ne conosco di tali).

1.22 Gadget Ciclico: Colore

Colore

Questo gadget vi permette di scegliere il colore finale del vostro disegno. Esso e' altresì presente nelle Preferenze , per consentire all'utente di settare il colore senza utilizzare per forza la Preview.

1.23 Ribaltamento Orizzontale e Verticale

Flip del frame

Grazie a questi due gadgets (identificabili con le due freccette contrastanti poste l'una dietro/sotto l'altra) potrete ribaltare sui due assi il frame in lavorazione, per creare effetti grafici particolari.

1.24 Scrolling pixel x pixel

Scrolling Pixel x Pixel

Questa potente funzione (i cui gadgets rappresentano quattro frecce poste all'estrema destra del pannello) vi permettera' di spostare nelle quattro direzioni il frame in lavorazione. Utilissimo per centrare l'immagine, ma soprattutto per risolvere (a volte, purtroppo, solo parzialmente) gli eventuali problemi derivati dalla presenza di combinazioni asterisco nel frame (Vedi RubyView).

1.25 Guarda IFF (Lente)

Guarda IFF (Lente)

Il gadget a forma di lente d'ingrandimento vi consentira' di guardare l'immagine IFF di partenza, in memoria.

Pannello di visione IFF

1.26 Undo (X)

Undo

Il gadget a forma di X ha una funzione molto utile: riefettuera' la conversione dell'immagine alle coordinate scelte, riportando quindi il frame alla sua condizione originale e rendendo vane tutte le modifiche fino ad ora impostegli. Destinato a chi, a forza di smanettare, ha danneggiato troppo il frame...

1.27 Salvataggio Frame

Salvataggio Frame

Penso che questo gadget sia autoesplicativo; in dettaglio, esso apre un requester e vi consente di salvare il prodotto delle vostre fatiche ;) Una nota importante e' che il programma si preoccupera' di eliminare ogni estensione presente (.IFF, .bsh, .23.43.2.32., eccetera) ed aggiungera' in coda al nome del file cosi' pulito, l'estensione ".frame", necessaria al RubyView per riconoscere il file.

La seconda funzione di questo gadget e' simile a quella di Carica IFF , ossia salva il frame bypassando il requester e usando il path di default.

Il path di default per il salvataggio dei frames puo' essere selezionato nelle Preferenze ; in sua mancanza sara' usato come path di default l'ultimo percorso selezionato tramite requester (che nella maggior parte dei casi equivale alla directory da cui proviene l'immagine IFF).

1.28 Pannello Preferenze

Preferenze

Questo e' il terzo pannello principale di Iff2Ruby. Segue una descrizione accurata della funzione di ogni gadget.

- Preview Automatico
- Griglia nella Preview
- Frame in Gr. Separata
- Background negli IFF
- Limita il Mouse
- Coord. X,Y,Lung.,Alt.
- Colore del frame
- Tipo di Gr. Separata
- Path per i Frames
- Valori di Default
- Salva Preferenze

1.29 Preview Automatico

Preview Automatico

Questo switch, se settato, vi portera' automaticamente al Pannello Di Preview , senza passare precedentemente per il menu' principale, successivamente ad ogni conversione.

1.30 Griglia nella Preview

Griglia nella Preview

Questo switch, se settato, visualizzera' subito la Griglia di riferimento nel pannello grafico della preview.

1.31 Frame in Grafica Separata

Frame in Grafica Separata

Autoesplicativo: con questo switch settato, la conversione avverra' da subito utilizzando la grafica separata Prestel.

1.32 backgroundiff

Background negli IFF

Settato questo switch, al momento della visualizzazione di un'immagine IFF, la zona di schermo priva di informazioni grafiche sara' retinata per differenziarla dal colore di sfondo dell'immagine stessa, se nero. Vedi anche Limita Mouse .

1.33 Limita il mouse

Limita il Mouse

Selezionando questa funzione, il mouse sara' limitato nei suoi movimenti solo nei confini dell'immagine IFF caricata; in questo modo (e unitamente alla possibilita' di differenziare il Background) l'utente ha la possibilita' di scegliere con maggiore tranquillita' la zona da convertire.

1.34 Coordinata X, Coordinata Y, Lunghezza, Altezza

Coordinata X / Y, Lunghezza, Altezza

Con questi quattro gadgets di inserimento stringa e' possibile preselezionare il rettangolo da convertire. Utile per chi necessita di alta precisione o per chi e' abituato a disegnare a partire da una certa coordinata.

Attenzione: mentre i due valori delle coordinate sono espressi in pixel, i

valori di Lunghezza e Altezza sono espressi in caratteri: per questo, questi due ultimi valori possono essere usati per predefinire anche l'area da convertire a mano (comunque ridefinibile ulteriormente durante la scelta)

1.35 Colore Del Frame

Colore del Frame

Questo gadget ciclico vi consente di predeterminare il colore finale del Frame. E' possibile comunque cambiarlo ulteriormente nel pannello di Preview.

1.36 Tipo di Grafica Separata

Tipo di Grafica Separata

Questo gadget ciclico permette di definire il look estetico del frame, nel caso in cui sia stata attivata la grafica separata Prestel. E' utile far notare che questo non influisce sul frame in se' stesso, ma solo sul suo aspetto per quanto riguarda Iff2Ruby; una volta salvato e caricato in un altro programma di editing o di terminale, il frame acquistera' l'aspetto caratteristico di quel secondo programma.

Ci sono tre modalita' di visualizzazione, che trovano la loro differenza nelle dimensioni dei pixel: DENSA, RADA e PIXEL; come si puo' intuire, le dimensioni dei pixel, rispettivamente, decrescono.

1.37 Path per i Frames

Path per i Frames

In questo gadget e' possibile specificare un percorso per il salvataggio dei frames generati da Iff2Ruby.

1.38 Valori Di Default

Valori di Default

Se selezionato, questo gadget, dopo opportuna conferma, si preoccupa di resettare ogni singolo settaggio alle condizioni di default.

1.39 salvapreferenze

Salva Preferenze

Non spieghero' l'ovvia funzione di questo gadget; e' comunque utile far notare che il file di configurazione verra' automaticamente cercato nello stesso path che contiene il programma eseguibile oppure in S:. Al momento del salvataggio, comunque, verra' visualizzato un comodo requester.

1.40 Qualche notiziola...

About

Successivamente alla selezione di questo gadget verranno visualizzate delle informazioni varie sullo status della copia in possesso (Valutazione o Registrata), sulla sua versione e... su me stesso ;)

1.41 Cerea ne'!

Esci

Con questo gadget ponete fine alle operazioni. Chiede conferma.

1.42 ...come registrarsi!

Shareware & C.

Iff2Ruby, nella versione dimostrativa (cioe' quella che la maggior parte di voi dovrebbe aver avuto assieme a questo stesso file) consente un pieno accesso alle funzioni del programma, eccettuando la limitazione nelle dimensioni del frame finale, limitazione che riduce sia l'estensione orizzontale che verticale del frame a 10 caratteri.

Una volta presente il file Iff2Ruby.key, e successivamente alla sua positiva decrittazione, l'utente avra' piena capacita' di conversione di un frame fino alle massime dimensioni possibili, e cioe' 39 x 24 (o 38 x 24 se utilizzata la grafica separata).

Chi era gia' in possesso di una versione registrata di Iff2Ruby 1.0, puo' richiedere da me il file .key con sole 5 mila lire; per tutti gli altri il prezzo e' di 15 mila lire.

Per il pagamento e' sufficiente un vaglia postale all' Autore .

E' SEVERAMENTE VIETATO distribuire il proprio file "Iff2Ruby.Key".

1.43 Grazie a...

Ringraziamenti

I miei saluti vanno a...

I miei saluti vanno a...

Phalanx, paziente betatester, e autore di questo file di documentazione
ottimamente redatto.

Bug, compagno di incredibili avventure in aula studio (!)

Roby, per il supporto musicale, per avermi fatto conoscere Aweida, e per le
risate che puntualmente riesce a farmi fare

E lasciatemi mandare un saluto molto speciale a due ragazze: Cianci e
Vale. Tante parole sarebbero inutili e inefficaci per esprimere l'affetto
che provo per voi. Preferisco dirvi semplicemente, ma con tutto il cuore:
vi voglio bene.

1.44 Informazioni sull'autore

Autore

Claudio Mazzuco
Via Monte Abetone 20
30030 Favaro Veneto (VE)

Telefono: ++39-41-634402

FidoNet: 2:333/714.3
InterNet: Claudio.Mazzuco@p3.f714.n333.z2.fidonet.org
InterNet: kirk@maya.dei.unipd.it
