

Boop

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Boop		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Boop	1
1.1	Boop - dokumentacja	1
1.2	Do czego ten program służy	1
1.3	Jak się tym posługiwać	2
1.4	Historia programu	2
1.5	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	3
1.6	Podziękowania	3
1.7	Autor, czyli jak się ze mną skontaktować	4

Chapter 1

Boop

1.1 Boop - dokumentacja

```
Boop - Bootblock Options
wersja 1.02 (1.1.95)
LeMUr/Fire & blabla
```

Opis programu:

Do czego ten program służy

Jak się nim posługiwać
Na koniec:

Historia programu

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Podziękowania

Autor, czyli jak się ze mną skontaktować

UWAGA: program ten może przyczynić się do uszkodzenia danych na Twoich dyskach. Uważaj więc co robisz! Jeżeli dojdzie już (nie daj Boże) do jakichkolwiek uszkodzeń Autor programu nie jest za nie odpowiedzialny.

1.2 Do czego ten program służy

Program "Boop" jest programem do obsługi bootblocków dyskietek. Obsługa w tym znaczeniu to chyba za duże słowo, ale program może się przydać.

"Boop" potrafi odczytać i zapisać bootblock dowolnej dyskietki. Bootblock ten jest zapisywany (lub odczytywany) do pliku. Czy to się może przydać? TAK!

Jeden ze sposobów wykorzystania "Boopa" to podesłanie komuś... wirusa! Załóżmy, że znalazłeś na jakimś dysku wirusa bootblockowego, a Twój znajomy trochę Cię wkurzył i chcesz mu zrobić na złość. "Boop" to jeden z

bezpieczniejszych sposobów na przeniesienie wirusa. Wystarczy tylko za jego pomocą odczytać bootblock zainfekowanej dyskietki i nagrać go w jakimś pliku. Potem należy taki plik zainstalować na dyskietce, którą mamy znajomemu. Prawda że proste?

Powyższy przykład jest jednak trochę złośliwy. Jeśli masz znajomy "pułci" dysk w obieg to po jakimś czasie pói miasta będzie posiadało wirusa w swoich zbiorach...

Ale powróćmy do "Boopa". Niby można przenosić bootblocki za pomocą np. VirusZeta, ale program ten nie instaluje wirusa na dyskietce! "Boop" jest o tyle głupi, że nie rozpoznaje wirusów, więc instalacja przebiegnie "bezboleśnie".

Pliki, które zawierają bootblock dowolnej dyskietki można zdobyć na kilka sposobów. Jednym z nich jest użycie "Boopa" i zgranie bootblocku na dysk. Inny sposób to zgranie bootblocku do pliku, ale za pomocą np. VirusZeta (program ten nagrywa identyczne pliki jak "Boop"! Takie pliki nagrywa także wiele innych programów, np. BootX).

1.3 Jak się tym posługiwać

Program "Boop" jest komendą. Oznacza to, że jedyny sposób na jego wykorzystanie to wpisanie go jako rozkazu razem z parametrami w oknie CLI lub Shell.

Parametrami programu są:

OPCJA/A - najważniejszy parametr. To tutaj "sterujemy" programem.
Dostępne są dwie opcje:

r (lub R) - odczyt bootblocku i jego zapis do pliku
w (lub W) - odczyt pliku i zapisanie go jako bootblock

NAPĘD/N/A - tutaj należy podać liczbę określającą napęd. Są to odpowiednio liczby:

0 - dla DF0:
1 - dla DF1:
2 - dla DF2:
itd. dla kolejnych napędów.

PLIK/A - ten parametr określa nazwę pliku do/z którego będzie zapisywany/czytany bootblock.

Jak widać wszystkie parametry są obowiązkowe (końcówka "/A"). Niepodanie któregośkolwiek spowoduje komunikat o błędzie.

1.4 Historia programu

Program "Boop" ma bardzo krótką historię.

Wersja 1.0 - 31 paŹdziernika 1994

- pierwsza wersja, która miała problemy z nagrywaniem bootblocku.

Wersja 1.01 - 1 listopada 1994

- program wydużył się nieco, ale teraz wszystko jest OK.
- dodałem sprawdzanie stanu dyskietki (czy jest w stacji i czy jest zabezpieczona w przypadku zapisu bootblocku).

Wersja 1.02 - 1 stycznia 1995

- zmieniłem kilka rzeczy w Źródłowie - teraz jest mniej zmiennych i ponoć lepiej wszystko pasuje do systemu.

1.5 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Program "Boop" w wersji 1.02 jest programem FreeWare. Oznacza to, że można go używać i rozpowszechniać nieodpłatnie. Zastrzegam sobie jednak wszelkie prawa autorskie do niego.

Nie zezwalam na odpłatne rozpowszechnianie programu (poza kwotę za rozpowszechnianie programów Public Domain). Nie zezwalam również na dokonywanie jakichkolwiek zmian w programie.

Program może być rozpowszechniany jedynie w całości, tzn. dołączone muszą być pliki:

Boop	- program główny
Boop.guide	- dokumentacja do programu
Boop.guide.info	- ikona do pliku z dokumentacją

Program może być również rozpowszechniany w formie zarchiwizowanej (np. LhA).

Plik z kodem Źródłowym jest dostępny wyłącznie u mnie. Być może w czasie kiedy zgłosisz się do mnie po ten plik dostaniesz nowszą wersję "Boopa" (razem z Źródłową o ile będzie ona dostępna).

1.6 Podziękowania

Chciałbym z tego miejsca serdecznie podziękować wszystkim tym, którzy w jakikolwiek sposób przyczynili się do powstania "Boopa". Sã to:

CED/Fire oraz TND/Fire - dziękuję Wam chłopaki, za to, że nie przeszkadzaliście mi podczas pracy nad "Boopem".

Kamil Iskra - dzięki człowieku! Za wszystko, a przede wszystkim za 1. część artykułu "Device'y w praktyce" z MA 8/93. Jak widzisz tym razem obeszło się bez Twojej pomocy przy Źródłowie ;-)

oraz wiele innych osób, o których w tej chwili nie pamiętam.

Dziękuję także Tobie - szanowny użytkowniku. Mam nadzieję, że "Boop" będzie do czegoś przydatny.

1.7 Autor, czyli jak się ze mną skontaktować

Jeśli masz jakieś sugestie lub znalazłeś jakiś błąd w programie to postaraj się mnie o tym powiadomić. Wszelkie wieści nt. "Boopa" kieruj na adres:

Łukasz "LeMUr" Prokulski
Dziaduszyce 25
32-218 Siaboszów