

TicTagAMIGA

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> TicTagAMIGA		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 30, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	TicTagAMIGA	1
1.1	Das Hauptfenster	1
1.2	Was `n Spiel is`...	2
1.3	Freeware	2
1.4	Spielanleitung für TTA	2
1.5	Über TTA	3
1.6	Installation von TTA	3
1.7	Wie TTA bedient wird...	4
1.8	Geschichte	5
1.9	Wenn ein Fehler auftaucht...	5

Chapter 1

TicTagAMIGA

1.1 Das Hauptfenster

TicTacAMIGA v1.6a

(c) 1993-1995 by Jens Tröger. Alle Rechte vorbehalten.

TTA ist ein kleines
Spiel
für die Workbench. Ich habe versucht es möglichst
fontsensitiv zu programmieren und ich denke, das klappt ganz gut. TTA wurde
komplett in Assembler geschrieben (manchmal eine ziemlich knifflige Auf-
gabe...) und deshalb ist TTA relativ kompakt und schnell. Hoffe ich.

TTA ist
Freeware
.

Und nun wählen Sie bitte !!

Über
über TTA, Grüße etc.

Spielanleitung
wie wird's gespielt/Hinweise

Bedienung
was ist wie zu tun

Installation
wie TTA installiert wird

Geschichte
die Evolution von TTA

Fehlerreport
wenn ein Fehler auftaucht...

TTA ist Freeware. Soll TTA in eine PD-Serie aufgenommen werden, so ist der Autor zu informieren und mindestens die Disk, auf der TTA enthalten ist, dem Autor zuzusenden. Natürlich darf TTA nur komplett aufgenommen werden. Das Packet besteht aus (aktuelle Version: 1.6a)

TicTacAMIGA	-> das Spiel selbst
TicTacAMIGA.info	-> dessen Icon
TicTacAMIGA.catalog	-> der/die Katalog/e (mindestens deutsch)
TicTacAMIGA.ct	-> s. Bedienung
TicTacAMIGA.guide	-> Anleitung als AMIGA-Guide (dt, evtl. eng)
TicTacAMIGA.install	-> das Installer-Script
TicTacAMIGA.config	-> Beispielkonfiguration

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit TicTacAMIGA !

1.2 Was `n Spiel is`...

Sie wissen nicht, was ein Spiel ist ?!?!

Oh jeh...

1.3 Freeware

Freeware bedeutet, daß Sie das Programm beliebig weiterkopieren können, aber die Rechte beim Autor verbleiben. Die Software darf also NICHT verändert werden ! Freeware ist wie PD (Public Domain). PD ist günstige Software, Sie sollten lediglich die Disk selbst zahlen, aber nicht deren Inhalt.

1.4 Spielanleitung für TTA

Es war einmal, in einer laaaangweiligen Schulstunde, da hat mir ←
mein Freund

Ronny (hey Ronny, hoffe Dir geht`s gut...) ein einfaches aber unterhaltsames Spiel gelernt. Jetzt, eine Ewigkeit später, habe ich dieses Spiel auf dem AMIGA programmiert: TicTacAMIGA.

Vielleicht kennen Sie es schon, aber wenn nicht, hier ist die Anleitung: alles was gebraucht wird, sind zwei Spieler (oder einer, der andere ist der AMIGA), einer spielt die Kreise, der andere die Kreuze. Beide versuchen nun abwechselnd eine Reihe - horizontal, vertikal, diagonal - aus ihren Symbolen zu bauen. Das Problem ? Das Problem ist der Gegner, der immer versucht, die Reihen des Anderen zu blockieren. Alles klar ? Nicht ? Dann wählen Sie im Mode-

Menu

AMIGA-AMIGA und starten Sie das Spiel. Sie kriegens schon raus...

1.5 Über TTA

TicTacAMIGA ist copyright (c) 1993-1995 by Jens Tröger.
Alle Rechte sind vorbehalten.

TTA ist

Freeware

.

Benutzung ist IHR EIGENES RISIKO.

Der Autor übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Abstürze oder andere Reaktionen Ihres AMIGA.

Sollte ein Fehler auftreten oder Sie haben Vorschläge schreiben Sie bitte an unten angegebene Adresse.

Grüßen möchte ich folgende Personen:

"PackMAN" Falk Zühlsdorff (re)

Oliver Reiff (besser??)

Jan van den Baard

Jana Tröger (mein Schwesterlein :)

allen Leuten vom Channel #amigager (besonders LazyJoe (danke) und ZZA)

Biene (hoffentlich bald ;0)

Ernest Otte für die Übersetzung ins Niederländische

TTA wurde in Assembler geschrieben. Wenn Sie Fragen haben, den Sourcecode wollen oder mir einfach schreiben wollen, bitte an folgende Adresse:

Post: Jens Tröger
Jahnstraße 5
08209 Auerbach/V.
GERMANY

E-Mail: troeger@rmhs2.urz.tu-dresden.de

IRC: meist savage (oder insania oder sartori)
relativ regelmäßig im #amigager

"Make a step on your stairway, one step closer to what you live for"

"Across the universe you smell the smell of lies"

"When the sinner searches sin it's all of us, when we finally search inside
it's under us"

Halloween

1.6 Installation von TTA

ERSTER WEG (einfach)

Sie nutzen das Installer Script. So wird TTA mit den Katalogen etc. copiert.

ZWEITER WEG (von Hand)

```
#?:          TicTacAMIGA (.info)
LIBS:       locale.library
LOCALE:catalogs/deutsch/  TicTacAMIGA.catalog
ENVARC:     TicTacAMIGA.config
```

Hinweis: im Prinzip kann TTA ohne jedwede externe Datei laufen. Dadurch verlieren Sie aber eine Menge an Komfort (z.B. deutsche Oberfläche).

1.7 Wie TTA bedient wird...

Die Benutzung der Menus ist einfach (Bsp: englische Menus):

Project

About: Öffnet ein Fenster mit Infos über TTA
Quit: so wird das Spiel beendet (oder das Close-Gadget drücken)

Game

Mode Player-Player: Zwei Spieler spielen gegeneinander.
AMIGA-Player: AMIGA gegen Spieler. AMIGA fängt an.
Player-AMIGA: Spieler gegen AMIGA. Spieler beginnt.
AMIGA-AMIGA: AMIGA gegen sich selbst. Nutzen Sie das für Demo.
Start: Das Spiel wird im gewählten Modus gestartet.
Stop: Bricht ein angefangenes Spiel ab.
New: Bricht das aktuelle Spiel ab und beginnt neu.

Um einen Stein zu setzen, klicken Sie entweder das entsprechende Feld an oder Sie benutzen den Dezimalblock rechts auf der Tastatur (die Ziffern symbolisieren das entsprechende Feld).

Mit dem Größen-Gadget können Sie das Fenster in eine von Ihnen gewünschte Größe bringen. Das ist bei großen Auflösungen mit relativ kleinem Schriftsatz praktisch. Danke Oliver Reiff für diesen Vorschlag.

Durch drücken von [S] werden Position/Dimension des Spielfensters gesichert, sodaß bei jedem weiteren Öffnungsversuch das Fenster an eigene Wünsche angepaßt werden kann. Die Daten werden in der Datei "ENVARC:TicTacAMIGA.config" gesichert. Der (Miß)Erfolg wird in der Fensterleiste angegeben. Folgende Fehler können beim Speichern auftreten:

- (1) Auf die Datei existiert ein Lock, das heißt, sie ist bereits geöffnet, aber nicht geschlossen worden.
- (2) Kein Speicher mehr auf dem Datenträger, um ALLE Daten zu sichern (ist zwar so gut wie unmöglich, aber kann theoretisch auftreten).

Kann das Fenster nicht an der gesicherten Position/Dimension geöffnet werden, paßt es sich automatisch dem Screen-Font an.

Soll TTA an eine andere Sprache angepaßt werden, übersetzen Sie bitte die Datei TicTacAMIGA.CT und "compilieren" Sie sie mit entsprechenden Tools (z.B. MakeCat von PALADIN SOFTWARE). Haben Sie einen neuen Catalog erstellt, möchte ich Sie bitten, mir diesen zuzusenden, damit ich ihn mit dem ganzen Packet veröffentlichen kann.

Im Modus AMIGA-AMIGA wird das Feld durch Benutzen der Space-Taste gesetzt. Dadurch sollte es einfacher sein, das Spielprinzip zu erkennen.

1.8 Geschichte

- v1.0 - niemals geschrieben (nur Tests, Versuche und Ideen...)
- v1.1 - Erste spielbare Version. Ich habe versucht, alle Fehler zu beseitigen.
- v1.2 - Fehler aufgetaucht, kann ihn aber nicht finden. Jetzt wird auch der Dezimalblock unterstützt.
- v1.3 - Fehler beseitigt. Die Linie des Siegers wird in einer anderen Farbe gezeichnet, Code optimiert.
- v1.3a - Neuer Startup-Code. Weitere Optimierungen vorgenommen.
- v1.4 - Größen-Gadget eingebunden. Außerdem wurde schwerer Fehler bei Speicher-Allokierung/-Freigabe beseitigt. TTA arbeitet nun sauber (Danke Jan van den Baard für den Hinweis und Devitt für das Programm MemLeak)
- v1.4a - Mit der Taste [S] können jederzeit die Position/Dimension des Spielfensters gespeichert werden. Bei jedem weiteren Öffnungsversuch werden diese Daten berücksichtigt.
- v1.5 - TTA unterstützt ab jetzt die locale.library, das heißt, mit dem entsprechenden Catalog kann TTA eine andere Sprache gelernt werden. Außerdem sind die Menüs an OS3.0 angepaßt worden (NewLookMenüs).
- v1.5a - Die Art, wie der AMIGA selbst die Steine setzt, wurde etwas verbessert.
- v1.5b - Große Optimierungsaktion durchgeführt. Dadurch ist v1.5c fast 2kByte kürzer als v1.5a.
- v1.5c - Gräßlichen Fehler beseitigt (danke "PackMAN" für Deinen AMIGA)
 - crash auf A500/1MB CHIP, 1.5MB FAST/1 ext. Floppy/KS37
 - (LockIBase() stürzt ab - eigentlich unmöglich, aber so isses)
 - Weitere Code-optimierung (danke Werner Hilf für das Buch "Mikroprozessoren in 32-Bit-Systemen" -> eine super Lektüre)
- v1.5d - Nach Schließen des About-Fensters erscheint das Spielfenster wieder an der alten Position und im alten Modus, die Datei ENVARC:TicTacAMIGA.config wird NICHT mehr gelesen!! Weitere Code-Optimierungen.
- v1.5e - Habe versucht, den Absturz auf Blizzard zu beheben (aber keine Möglichkeit zum testen...). Size- und Zoom-Gadgets werden nun während dem Spiel nicht mehr entfernt - stattdessen wird die Funktion WindowLimits() genutzt. Neuer About-Text.
- v1.6 - AMIGA spielt nun wesentlich besser.
- v1.6a - Jetzt wird die Space-Taste im Modus AMIGA-AMIGA unterstützt.

1.9 Wenn ein Fehler auftaucht...

Wenn etwas unerklärbares passiert, drucken Sie bitte diese Seite, ↔
 füllen sie
 aus und schicken sie an mich (Adresse steht bei
 Über
). Ich will versuchen,
 den Fehler zu beseitigen und wenn alles klappt, finden Sie schnell die neue
 Version in der PD.

Das Fehlerreport-Formular wurde von Dave Haynie's DiskSalv2 übernommen.
 Danke Dave.

===== HIER SCHNEIDEN =====

Ihr Computer:

A500 A1000 A2500 A1200 CDTV/CD32
 A600 A2000 A3000 A4000 Anderer

KS Version_____ RAM_____ \$^1\$andere HW_____

WB Version_____ \$^2\$HD_____ HD Controller_____

Bitte das Problem so gut wie möglich beschreiben:

File System Version/Typ_____

ScreenMode_____ Font_____

Shell/CLI Workbench Locale_____

Problem: komplett stehengeblieben
 GURU/Crash
 kann Fehler nicht fixieren

Wie tauchte der Fehler auf_____

Bemerkung_____

Ihre Adresse_____

\$^1\$ - Hardware

\$^2\$ - Festplatte

===== HIER SCHNEIDEN =====

Bitte bedenken Sie: Ich kann keinen Fehler beseitigen, den ich nicht kenne.

Danke für Ihre Hilfe,
Jens

WICHTIG: ich weiß von Abstürzen auf der Blizzard, habe aber keine Möglichkeit, den Bug genau zu lokalisieren. Trotzdem habe ich versucht, den Fehler

"auf gut Glück" zu beseitigen (danke ZZA).
