

BlueEyes

Volker Georg Franke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BlueEyes		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Volker Georg Franke	June 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	BlueEyes	1
1.1	BlueEyes	1
1.2	einleitung	1
1.3	blue	1
1.4	install	2
1.5	neu	2
1.6	anforderungen	2
1.7	menu	2
1.8	tooltypes	3
1.9	knowhow	3
1.10	recht	3
1.11	bugs	4
1.12	zukunft	4

Chapter 1

BlueEyes

1.1 BlueEyes

Anleitung zu BlueEyes Version 1.3 © 1995/96 by Smile Soft

Kleine bunte Augen für den AMIGA.

Einleitung

BlueEye

Was ist neu ?

Installation

Anforderungen

Menu

ToolTypes

KnowHow

bekannte Fehler

Zukunft

Copyright

1.2 einleitung

Einleitung

BlueEyes sind kleine Augen die immer in Richtung des Mauszeigers schauen (sollten). Wir haben es geschrieben, weil es auf dem AMIGA noch keine bunten Augen gab und wir welche haben wollten. Es ist seit Version 1.1 ein Commodity. BlueEyes fordert seine Farben völlig dynamisch an. Dies hat zur Folge, daß diese **fast** immer stimmen, auch wenn Ihr sie gar nicht eingestellt habt. Einige Eigenschaften des Programms lassen sich über **ToolTypes** steuern. Auf ein Preference-Programm zur Einstellung der ToolType Werte haben wir bewußt verzichtet. Es hätte den Speicherverbrauch nur unnötig erhöht und wenig gebracht.

Dank an Dirk Schmidt & Mario Gräfe für Tests und Tips.

1.3 blue

BlueEye

BlueEye ist prinzipiell daß gleiche wie BlueEyes, nur mit einem Auge. Alles was für BlueEyes bis V1.3 gilt, gilt auch für BlueEye. Allerdings kann es mehrere einzelne Augen geben.

1.4 install

Installation von BlueEyes

Eigentlich gibt es nichts zu Installieren. Das Programm kann einfach in WBStartup oder einen anderen Ordner gezogen werden. Danach sollten noch die **ToolTypes** richtig gesetzt werden.

Vom CLI lassen sich keine Parameter übergeben. Es wäre zwar möglich, aber ich hatte keine Lust CLI-Argumente auszuwerten. BlueEyes ist ein Workbench-Programm und sollte auch von dort gestartet werden.

BlueEyes hat ein NewIcon. Das NewIcon System ist © by Nicola Salmoria und eine wirklich tolle Sache.

1.5 neu

Was ist neu ?

Version 1.3

- Weniger Speicherverbrauch ! - braucht keine Fonts mehr - der © Requester wurde durch einen Systemrequester ersetzt - Fehler in der Darstellung der Menus beseitigt

Version 1.2a

- **BlueEye**

Version 1.2

- weniger Speicherverbrauch - Fenster wird beim Start gleich mit der Hintergrundfarbe gefüllt

Version 1.1

- BlueEyes ist nun ein Commoditie Dies hat viele Vorteile bei der Signalverarbeitung. - die Farben wurden etwas geändert - es gibt einen neuen **ToolType** für den Augenhintergrund - das Programm läßt sich nun auch von der Shell starten - Menüs und Fehlermeldungen sind in Englisch - mehrere kleine Fehler wurden behoben

1.6 anforderungen

Systemanforderungen

Das Programm benötigt :

- einen AMIGA mit mindestens OS 3.0 - rund 27 kByte Speicher - rund 7 % Prozessorleistung beim Zwinkern bzw. Bewegen der Augen - BlueEyes ist für Screens mit einem Seitenverhältnis von 4:3 konzipiert - weiterhin benötigt BlueEyes folgende Librarys : commodities.library dos.library gadtools.library graphics.library intuition.library mathieeedoubbas.library mathieeedoubtrans.library

Das Fehlen der letzten beiden Librarys kann zum Absturz führen, da ich deren Existenz nicht testen kann. Sie werden vom Compiler automatisch eingebunden.

Das Programm wurde getestet auf :

- A3000 OS3.1 10Mb HD Merlin GFX - A4000/40 OS3.0 10Mb HD Retina GFX - A4000/30 OS3.0 4Mb HD - A\$000/30 OS3.0 4MB HD Picollo GFX - A1200 OS3.0 2Mb HD - DraCo

1.7 menu

Das Menu von BlueEyes

Project

about zeigt eine Copyright Requester quit beendet das Programm

Prefs

save pos speichert die X und Y Positon des Augenfensterns im Icon. Hierbei ist es wichtig daß die **ToolType** XPos und YPos im Icon stehen.

1.8 tooltypes

ToolTypes von BlueEyes

BlueEyes unterstützt verschiedene ToolTypes. Falls Sie diese nicht benutzen nimmt BlueEyes default-Werte. Zum speichern der Position müssen aber mindestens die beiden Tooltypes XPos und YPos im BlueEyes.info File stehen. Hierbei ist die Groß- und Kleinschreibung wichtig !

XPos (default = 400) X-Position des Augenfensters.

YPos (default = 1) Y-Position des Augenfensters.

ToolPri (default = 0) Priorität des Tasks

SleepTime Zeit bis die Augen einschlafen in 1/10 sec.

BlinkTime Intervaldauer für das Augenzwinkern in 1/10 sec.

BackColor (default=2) Nummer des Registers für den Augenhintergrund. Dies ist besonders wichtig falls man Tools wie z.B. Fullbench benutzt oder die Augen über einem Workbenchhintergrund platzieren möchte.

Locked (default = yes) no = das Fenster läßt sich verschieben yes = das Fenster läßt sich nicht verschieben NO hat den Vorteil, da es beim (de-)Aktivieren nicht zu Graphikfehlern kommt.

Die AMIGA Standart ToolTypes für Commodities werden nicht unterstützt !

1.9 knowhow

KnowHow

Mausverfolgende Augen für den AMIGA gibt es schon viele. Ich fand diese aber alle recht farblos. Wer MyEyes auf dem MAC gesehen hat, weiß was ich meine. Der Trick bei BlueEyes besteht in der dynamischen Umordnung der Farbreister zur Laufzeit. Die Bilder für die Augendarstellung sind als Planar-Bild gespeichert. Beim Start des Programms wird mit der Funktion ObtainBestPenA() des Betriebssystems (ab OS3.0) festgestellt, in welchem Register sich die benötigte (oder eine ähnliche) Farbe befindet. Die eigentliche Farbzuordnung im Bild wird dann durch das neue Register ersetzt und so passen sich die Augen immer der aktuellen Palette an. Da das Registertauschen bei Planar-Bitplanes relativ lange dauert und aufwendig ist, wird das Bild zuvor in ein Chunky-Bild umgerechnet. Hier werden die Farbreister getauscht und dann wird das Bild wieder zu einem Planar-Bild gemacht. Hieraus resultiert die kurze Pause beim starten des Programms. Probleme mit der Farbzuordnung gibt es nur bei zu wenigen (freien) Farbreistern (<16). Hier versagt die beste Palettenverwaltung und es kommt auch bei BlueEyes zu Farbfehlern. Diese zeigen sich dann besonders beim Zwinkern. Falls die Augen also häßlich aussehen braucht Ihr mehr Farben für die Workbench. Die von BlueEyes belegten Farbreister stehen anderen Programmen nach wie vor zur Verfügung.

Das Programm wurde in C geschrieben und mit Maxon C++ compiliert. Die Routinen zur Bildkonvertierung sind in Assembler geschrieben.

1.10 recht

Rechtliches

Das Program BlueEyes ist Copyright 1995 by Rene Brothuhn & Volker Georg Franke

Diese Dokumentation und das Programm dürfen frei kopiert und weitergegeben werden, solange die Copyright-Notiz unverändert auf allen Kopien enthalten bleibt. Es wird keine Garantie für die fehlerfreie Funktion des Programms übernommen. Wir übernehmen keine Haftung für irgendwelche Schäden.

Das Programm BlueEyes ist "freely distributable", aber das Copyright liegt weiterhin bei Rene Brothuhn und Volker Georg Franke. BlueEyes darf in Public-Domain Sammlungen, Mailboxsystemen oder auf FTP Servern nur zusammen mit dieser Anleitung abgelegt werden. Das Programm darf ohne eine schriftliche Genehmigung der Autoren nicht zu kommerziellen Zwecken benutzt werden.

Bugs, Kritik und Wünsche sendet bitte an :

Volker Georg Franke Stolberger Straße 70 99734 Nordhausen

oder :

Rene Brothuhn Yorckstraße 2 99734 Nordhausen

email: "vgfranke@informatik.tu-clausthal.de" oder "CRUSH@DELTA.HMS.MCNET.DE"

Wir freuen uns über jede Reaktion auf unser Programm!

Nordhausen, Januar 1996

1.11 bugs

bekannte Fehler

- Falls kein Icon vorhanden ist gibt es einen Enforcer Hit ! - Befindet sich die Mause beim Start rechts von den Augen, so werden diese nicht sofort refresht - Beim anzeigen des © Requesters werden die Augen nicht neu gezeichnet - Absturz beim fehlen der Mathe Librarys

1.12 zukunft

Zukunft

Wir haben noch ein paar Verbesserungen für BlueEyes geplant.

- Die Augen sollen auch beim Zwinkern in Richtung Maus schauen. - Sounds sollen über einen Port zu UPD gesendet werden. - Das Geflimmere beim Pupillenmalen sollte entfallen. - ToolType für Pupillenfarbe - Das Verhalten der Augen muß verbessert werden.

Wann und wie schnell diese Funktionen implenientiert werden wissen wir noch nicht, aber wir arbeiten daran. Für Kritik und weitere Vorschläge sind **wir** natürlich dankbar.
