

MagicClock

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MagicClock	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MagicClock	1
1.1	MagicClock V1.2 von Ronny Dudeck	1
1.2	index	1
1.3	Einführung	2
1.4	Geschichtliches	3
1.5	Rechtliches	3
1.6	Autoren	5
1.7	Anforderungen	5
1.8	Benutzung	5
1.9	Konfigurierung	6
1.10	Project	7
1.11	Hands	7
1.12	HourHand	8
1.13	MinHand	9
1.14	SecHand	10
1.15	Display	10
1.16	Minute	11
1.17	Hour	12
1.18	Quarter	13
1.19	Twelve	14
1.20	Background	15
1.21	Dithermode	17
1.22	Border	17
1.23	Activated	18
1.24	Inactivated	19
1.25	Sound	19
1.26	Alarm	20
1.27	Counter	21
1.28	Chime	22
1.29	Hour	22

1.30 Quarter	22
1.31 half	23
1.32 Installation	23
1.33 Bekannte Fehler	24
1.34 Zukunft	24
1.35 Getestet auf	24
1.36 Registrierung	25
1.37 Danksagung	25
1.38 iff.library	26
1.39 Registrierungsformular	26

Installation
Wie kann ich MagicClock installieren?

Benutzung
Wie benutze ich MagicClock?

Konfiguration
Wie konfiguriere ich MagicClock?

Getestet auf
Getestete Rechnerkonfigurationen!

Bekannte Fehler
Welche Fehler sind bereits bekannt?

Autoren
Wer is schuld?

Geschichtliches
Was war wann?

Zukunft
Was wir noch vorhaben

Danksagung
Dank an ...

1.3 Einführung

Einführung:

MagicClock ist ein Analoguhr für die Workbench.

Jeder der MagicWB auf seinem Rechner installiert hat, sollte auch auf MagicClock nicht verzichten, denn die Oberfläche ist so gestaltet, daß sie genau in das Bild von MagicWB paßt.

Sie können natürlich das Aussehen der Oberfläche von MagicClock so gut wie vollständig selbst bestimmen. Dabei ist es egal, ob Sie eine einfache Farbe in die Uhr legen möchten, einen Colorpattern, einen Brush oder den Fensterhintergrund einfach durchgucken lassen wollen.

Ich habe mich bemüht, das Arbeiten mit MagicClock so einfach wie möglich zu gestalten, sollte jedoch irgendetwas unklar sein, dann lesen Sie es bitte im Guidefile nach. Sollten trotzdem Probleme auftauchen, oder Sie finden Fehler, bzw. haben Vorschläge, oder was auch immer, dann schreiben oder mailen Sie an eine der angegebenen

Adressen

.

Ich wünsche allen die MagicClock benutzen viel Spaß. ;-)

1.4 Geschichtliches

Geschichtliches:

26.06.1995 V1.0

- Erste öffentliche Version

05.08.1995 V1.1

- Fontanpassung neu geschrieben
- About laeuft jetzt unter 2.x / Besseres Fontheadling (gemeldet von Michael Taylor)
- Problem beim Refresh mit ausgeschaltetem Sekundenzeiger behoben (gemeldet von Chris Kerr)
- Defaultpath richtig zurueckgesetzt
- Fehler beim snappen am Rand behoben
- Gradzahlen berichtigt (jetzt von 0-359)
- Datatypesunterstuetzung eingebaut
- Pop To Back eingebaut
- Dithering eingebaut
- snap/snap always funktionieren jetzt mit MagicLayers
- Fehler bei Color und Sliderrequestern beseitigt
- einschaltbares ReMap
- Notify fuer Hintergrund eingefuegt (fuer Snap Always)
- zuschaltbare Bildskalierung eingebaut

17.08.1995 V1.2

- Dotmatix-Dithering eingebaut
- noch ein Fehler beim refreshen bei ausgeschaltetem Sekundenzeiger behoben (gemeldet von Chris Kerr)
- nutzt nun AllocBitMap (V39+) und eine spezielle Routine für Versionen darunter
- >Open Prefs< gefixed
- einige Änderungen im Soundmenü
- Fit To X,Y gefixed (sollte jetzt nicht mehr abstürzen) (gemeldet von Frank Pagels)

1.5 Rechtliches

Rechtliches:

Das Programm MagicClock sowie seine Dokumentations-Dateien und das Programm MC-Edit sind (C)opyright 1995 bei:

Ronny Dudeck

Ralph Wermke

Frank Toepper

.

Alle Rechte vorbehalten.

MagicClock ist Shareware. Wenn Sie diese Version regelmäßig benutzen sollten Sie sich registrieren lassen.

Dieses Programm benutzt die iff.library
.

Vertrieb

Mit der Weitergabe von MagicClock darf kein Gewinn erzielt werden, insbesondere darf der Verkaufspreis einer Diskette, die MagicClock enthält, DM 5,- (bzw. den entsprechenden Betrag in anderen Währungen) nicht übersteigen. MagicClock darf nach Belieben über Mailboxen und Netzwerke und als Teil von Shareware/Freeware-CDs verteilt werden. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung verbleiben bei den Autoren
.

Die Version, die registrierte Benutzer erhalten, darf nur auf einem Rechner installiert sein und auf keinen Fall weitergegeben werden. Verstöße werden von uns strafrechtlich verfolgt. Mit der Unterschrift auf dem Bestellformular werden diese Bedingungen anerkannt.

Einschränkungen

Die Autoren übernehmen KEINE Verantwortung für irgendwelche Auswirkungen, die durch die Nutzung dieses Programmes entstehen. Diese Software wird so Verfügung gestellt wie sie ist, und es wird KEINE Garantie irgendeiner Art übernommen, so daß Sie diese Software auf eigenes Risiko nutzen.

Und nun nochmal die lange Version:

ES GIBT KEINERLEI GARANTIE FÜR DIESES PROGRAMMPAKET, IN BEZUG AUF DIE GELTENDE GESETZGEBUNG. AUSSER ES IST ANDERWEITIG SCHRIFTLICH BESTÄTIGT, SO STELLEN DIE COPYRIGHT-INHABER UND/ODER EINE DRITTE PARTEI DIESES PROGRAMM "SO WIE ES IST" OHNE GARANTIE IRGENDWELCHER ART, INDIRECTER ODER AUSDRÜCKLICHER ART, EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DIE EINGESCHLOSSENEN MARKTÜBLICHEN GARANTIEN UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, ZUR VERFÜGUNG. DAS VOLLE RISIKO DER QUALITÄT UND FUNKTIONALITÄT DIESES PROGRAMMS LIEGT BEI IHNEN. SOLLTE SICH DAS PROGRAMMPAKET ALS FEHLERHAFT ERWEISEN, SO TRAGEN SIE ALLE KOSTEN ALLER NÖTIGEN SERVICEARBEITEN, DER REPARATUR ODER KORREKTUR.

UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, SOWEIT NICHT AUSDRÜCKLICH DURCH DIE GELTENDE GESETZGEBUNG BESTIMMT ODER DURCH EINE SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG, KÖNNEN DIE COPYRIGHT-INHABER ODER IRGEND EINE ANDERE PARTEI, DIE DIESES PROGRAMMPAKET WEITERVERTREIBEN, SO WIE ES OBEN ERLAUBT WURDE, FÜR SCHÄDEN GEWÖHNLICHER, BESONDERER, ZUFÄLLIGER ODER DURCH DAS PROGRAMMPAKET ENTSTANDENER ART, WELCHE DURCH DIE NUTZUNG ODER FEHLERHAFT BEDIENUNG DES PROGRAMMPAKETS (EINGESCHLOSSEN, ABER NICHT DARAUF BESCHRÄNKT, DER VERLUST VON DATEN, ODER FEHLERHAFTER DARGESTELLTER DATEN, ODER VERLUSTE, DIE DURCH SIE ODER EINE DRITTE PARTEI HERBEIGEFÜHRT WURDEN, ODER DURCH EIN FEHLERHAFTES ARBEITEN DIESES PROGRAMMPAKETS MIT ANDEREN PROGRAMMEN), SELBST WENN DER INHABER ODER EINE DRITTE PARTEI AUF

SOLCHE MÖGLICHKEITEN DER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN.

1.6 Autoren

Korrespondenz:

Senden Sie Bug-Reports, Ideen, Vorschläge, Geld oder was-auch-immer an :

Ronny Dudeck:

Pestalozziestr. 24
Greifswald
17489
Deutschland

Ralph Wermke:

Prokofjewstr. 7 B
Greifswald
17491
Deutschland
EMail: wermke@gryps1.rz.uni-greifswald.de
(EMail bevorzugt)

Frank Toepper:

Maxim-Gorki Str. 5 A
Greifswald
17491
Deutschland
EMail: toepper@gryps1.rz.uni-greifswald.de
(EMail bevorzugt)

1.7 Anforderungen

Systemvoraussetzungen:

Einen Amiga :-)

Kickstart 2.04 oder höher

Mindestens einen MC68020

(Bei großem Interesse an einer 68000er Version wird auch eine solche erscheinen)

Die

iff.library
bzw. Datatypes (ab OS2.1).

(Wenn beides nicht vorhanden ist, können keine Hintergrundbilder geladen werden.)

1.8 Benutzung

Background

Border

Sound

1.10 Project

Im Project-Menü werden die Globalen Einstellungen vorgenommen.

Open Prefs...

Läd eine gespeicherte Einstellungsdatei nach und setzt die Einstellungen neu.

Save Prefs

Speichert die aktuellen Einstellungen im Pfad 'envarc:MagicClock' unter dem Name 'MagicClock.prefs' ab.

Save Prefs As...

Speichert die aktuellen Einstellungen unter einem wählbaren Namen und Pfad ab.

Set Startdelay...

Stellt die Verzögerung beim starten ein. Dies ist z.B. notwendig man schon beim Start den Hintergrund durchblenden möchte, aber der Hintergrund doch etwas länger braucht um zu erscheinen.

About...

Zeigt Informationen über Programm und
Autoren
an.

Quit

Beendet das Programm.

1.11 Hands

In diesem Menü werden die Zeiger der Uhr konfiguriert

HourHand

MinHand

SecHand
Second

Schaltet den Sekundenzeiger an/aus

Shadow Degree...

Setzt den Lichteinfallwinkel im Bereich von 0-359 Grad.
(0 Grad ist oben; der Winkel bewegt sich entgegen des Uhrzeigersinns (sorry))

Shadow Color...

Setzt die Schattenfarbe (ist für alle Schatten gleich)

Double Buffering

Schaltet das Puffern der Grafikausgabe an/aus.
Ohne Double Buffering wird direkt ins Fenster gezeichnet. Das spart Speicher, kann aber beim zeichnen vieler Punkte, beim Füllen der Zeiger, bei großen Fenstern und/oder einer langsamen Grafikausgabe zum Flimmern der Zeiger führen. Bei eingeschaltetem Double Buffering wird dieser Effekt vermieden.

1.12 HourHand

Spezielle Einstellungen für den Stundenzeiger

Open...

Läd einen gespeicherten Stundenzeiger nach.

Triangle

Setzt den Stundenzeiger auf die interne Dreiecksform.

Rectangle

Setzt den Stundenzeiger auf die interne Rechtecksform.

Line

Setzt den Stundenzeiger auf die interne Linienform.

Transparent

Zeichnet nur die Umrisse des Zeigers.

Fit To Nums

Richtet den Zeiger direkt auf das Ziffernblatt aus.
Das ist nur sinnvoll bei nichtkreisförmigen Ziffernblättern (Rechteck).

FillColor...

Setzt die Farbe mit der der Zeiger gefüllt wird wenn Transparent ausgeschaltet ist.

BorderColor...

Setzt die Farbe für den Zeigerrahmen.

Shadow

Schaltet den Schatten für den Stundenzeiger an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für den Schatten des Stundenzeigers.

1.13 MinHand

Spezielle Einstellungen für den Minutenzeiger

Open...

Läd einen gespeicherten Minutenzeiger nach.

Triangle

Setzt den Minutenzeiger auf die interne Dreiecksform.

Rectangle

Setzt den Minutenzeiger auf die interne Rechtecksform.

Line

Setzt den Minutenzeiger auf die interne Linieform.

Transparent

Zeichnet nur den Rahmen des Zeigers.

Fit To Nums

Richtet den Zeiger direkt auf das Ziffernblatt aus.
Das ist nur sinnvoll bei nichtkreisförmigen Ziffernblättern (Rechteck)

FillColor...

Setzt die Farbe mit der der Zeiger gefüllt wird wenn Transparent
ausgeschaltet ist.

BorderColor...

Setzt die Farbe für den Zeigerrahmen.

Shadow

Schaltet den Schatten für den Minutenzeiger an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für den Schatten des Minutenzeigers.

1.14 SecHand

Spezielle Einstellungen für den Sekundenzeiger

Open...

Läd einen gespeicherten Sekundenzeiger nach.

Triangle

Setzt den Sekundenzeiger auf die interne Dreiecksform.

Rectangle

Setzt den Sekundenzeiger auf die interne Rechtecksform.

Line

Setzt den Sekundenzeiger auf die interne Linieform.

Transparent

Zeichnet nur den Rahmen des Zeigers.

Fit To Nums

Richtet den Zeiger direkt auf das Ziffernblatt aus.
Das ist nur sinnvoll bei nichtkreisförmigen Ziffernblättern (Rechteck).

FillColor...

Setzt die Farbe mit der der Zeiger gefüllt wird wenn Transparent
ausgeschaltet ist.

BorderColor...

Setzt die Farbe für den Zeigerrahmen.

Shadow

Schaltet den Schatten für den Sekundenzeiger an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für den Schatten des Sekundenzeigers.

1.15 Display

In diesem Menüpunkt werden Einstellungen für die Anzeige ↔
vorgenommen.

Minute
Hour
Quarter
Twelve
Reversemode

Die Uhr geht plötzlich rückwärts.

Fit Window To X
Fit Window To Y

Es wird versucht die entsprechend andere Grösse an die angewählte Grösse so anzupassen das die Uhr auf dem Bildschirm quadratisch wirkt. Dafür werden die vom System bereitgestellten Displayinformationen genutzt. Es kann aber trotzdem passieren das die Uhr nicht quadratisch wird, das kann dann an der Einstellung bzw. Verzerrung des Monitors liegen. Um Abhilfe zu schaffen sind die nachfolgenden 3 Menüpunkte vorgesehen.

Use User Aspect

Um auf den selbstdefinierten Aspekt umzuschalten.

Set X-Aspect...

Stellt den Apspekt für die X-Richtung ein.

Set Y-Aspect...

Stellt den Apspekt für die Y-Richtung ein.

Don't Pop

Schaltet >Pop To Front< bzw. >Pop To Back< aus.

Pop To Front

Setzt das Fenster so, daß es sich immer vor alle anderen legt.

Pop To Back

Setzt das Fenster so, daß es sich immer hinter alle anderen legt.

1.16 Minute

Einstellungen für das Minutenelement

On/Off

Zu- und abschalten des Minutenelements.

Open...

Laden eines gespeicherten Minutenelements.

Triangle

Setzt das Minutenelement auf die interne Dreiecksform.

Point

Setzt das Minutenelement auf die interne Punktform.

Rectangle

Setzt das Minutenelement auf die interne Rechtecksform.

Transparent

Das Element wird ungefüllt dargestellt.

Unturned

Das Element wird nicht mit dem Ziffernblatt mitgedreht.

Dieser Modus sieht nicht nur recht schön aus, sondern ist auch recht vorteilhaft, wenn man seine WB in einer kleineren Auflösung fährt, weil dann die Elemente nicht so verzehrt werden.

Wenn ein eigenes Element erstellt werden soll, dann ist darauf zu achten, daß es sich in dem Quadrat zwischen den Punkten (-14,114) und (14,86) befindet. Es könnte sonst dazu kommen, daß der Rand übermalt wird.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe fürs Minutenelement.

BorderColor...

Setzt die Rahmenfarbe fürs Minutenelement.

Shadow

Schaltet den Schatten für das Minutenelement an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für das Minutenelement.

1.17 Hour

Einstellungen für das Stundenelement

On/Off

Zu- und abschalten des Stundenelements.

Open...

Laden eines gespeicherten Stundenelements.

Triangle

Setzt das Stundenelement auf die interne Dreiecksform.

Point

Setzt das Stundenelement auf die interne Punktform.

Rectangle

Setzt das Stundenelement auf die interne Rechtecksform.

Transparent

Das Element wird ungefüllt dargestellt.

Unturned

Das Element wird nicht mit dem Ziffernblatt mitgedreht.

Dieser Modus sieht nicht nur recht schön aus, sondern ist auch recht vorteilhaft, wenn man seine WB in einer kleineren Auflösung fährt, weil dann die Elemente nicht so verzehrt werden.

Wenn ein eigenes Element erstellt werden soll, dann ist darauf zu achten, daß es sich in dem Quadrat zwischen den Punkten (-14,114) und (14,86) befindet. Es könnte sonst dazu kommen, daß der Rand übermalt wird.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe fürs Stundenelement.

BorderColor...

Setzt die Rahmenfarbe fürs Stundenelement.

Shadow

Schaltet den Schatten für das Stundenelement an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für das Stundenelement.

1.18 Quarter

Einstellungen für das Viertelstundenelement

On/Off

Zu- und abschalten des Viertelstundenelements.

Open...

Laden eines gespeicherten Viertelstundenelements.

Triangle

Setzt das Viertelstundenelement auf die interne Dreiecksform.

Point

Setzt das Viertelstundenelement auf die interne Punktform.

Rectangle

Setzt das Viertelstundenelement auf die interne Rechtecksform.

Transparent

Das Element wird ungefüllt dargestellt.

Unturned

Das Element wird nicht mit dem Ziffernblatt mitgedreht.

Dieser Modus sieht nicht nur recht schön aus, sondern ist auch recht vorteilhaft, wenn man seine WB in einer kleineren Auflösung fährt, weil dann die Elemente nicht so verzehrt werden.

Wenn ein eigenes Element erstellt werden soll, dann ist darauf zu achten, daß es sich in dem Quadrat zwischen den Punkten (-14,114) und (14,86) befindet. Es könnte sonst dazu kommen, daß der Rand übermalt wird.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe fürs Viertelstundenelement.

BorderColor...

Setzt die Rahmenfarbe fürs Viertelstundenelement.

Shadow

Schaltet den Schatten für das Viertelstundenelement an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für das Viertelstundenelement.

1.19 Twelve

Einstellungen für das Zwölf-Uhr-Element

On/Off

Zu- und abschalten des Zwölf-Uhr-Elements.

Open...

Laden eines gespeicherten Zwölf-Uhr-Elements.

Triangle

Setzt das Zwölf-Uhr-Element auf die interne Dreiecksform.

Point

Setzt das Zwölf-Uhr-Element auf die interne Punktform.

Rectangle

Setzt das Zwölf-Uhr-Element auf die interne Rechtecksform.

Transparent

Das Element wird ungefüllt dargestellt.

Unturned

Das Element wird nicht mit dem Ziffernblatt mitgedreht. Dieser Modus sieht nicht nur recht schön aus, sondern ist auch recht vorteilhaft, wenn man seine WB in einer kleineren Auflösung fährt, weil dann die Elemente nicht so verzehrt werden. Wenn ein eigenes Element erstellt werden soll, dann ist darauf zu achten, daß es sich in dem Quadrat zwischen den Punkten (-14,114) und (14,86) befindet. Es könnte sonst dazu kommen, daß der Rand übermalt wird.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe fürs Zwölf-Uhr-Element.

BorderColor...

Setzt die Rahmenfarbe fürs Zwölf-Uhr-Element.

Shadow

Schaltet den Schatten für das Zwölf-Uhr-Element an/aus.

Shadow Depth...

Setzt die Schattenlänge für das Zwölf-Uhr-Element.

1.20 Background

Einstellungen für den Hintergrund

Open Brush...

Läd einen Brush als Hintergrund nach.
Ab OS 2.1 werden zum laden die Datatypes verwendet.
Ansonsten wird die
iff.library
verwendet.

Remap

Wenn eingeschaltet, wird das Hintergrundbild an die Workbenchfarben angepaßt (nur bei Datatypes).

Scale Picture To Window Size

Skaliert das geladenen Bild auf Fenstergrösse.
Das gilt auch nach vergrößern und verkleinern des Fensters.

Brush

Benutzt ein Bild als Hintergrund für die Uhr.
Wurde noch kein Bild vorher ausgewählt, wird ein Auswahlrequester geöffnet.
(wird in der unregistrierten Version nicht gespeichert)

Snap

Läßt die Grafik hinter der Uhr als Pattern durchgucken.
(wird in der unregistrierten Version nicht gespeichert)

Snap Always

Macht das selbe wie Snap, aber auch nach verschieben und vergrößern des Fensters und bei ändern der Workbenchhintergrundpatterns.
(wird in der unregistrierten Version nicht gespeichert)

Empty

Macht den Hintergrund einfarbig - Farbe kann gewählt werden.

Pattern

Legt einen Farbpattern in den Hintergrund - Farben können gewählt werden.

Dithering

Legt einen tollen Farbverlauf in das Fenster.
(wird in der unregistrierten Version nicht gespeichert)

Snap Delay

Legt fest mit welcher Verzögerung der Hintergrund durchgeblendet wird.
Das ist wichtig wenn man z.B. ein Simplerefresh Window durchblenden möchte, dieses aber länger für seinen Refresh benötigt.
Gilt für Snap und Snapmode.

Notification

Ueberwacht den Workbenchhintergrund und blendet bei Veränderung den neuen Hintergrund nach einer Verzögerung von ca. 3 sec. durch.
Diese Funktion gilt nur im Zusammenhang mit >Snap Always<.

Empty Color

Setzt die Farbe für den einfarbigen Hintergrund

Pattern Color 1

Legt Farbe 1 (oben rechts) für den Farbpattern fest

Pattern Color 2

Legt Farbe 2 (oben links) für den Farbpattern fest

Pattern Color 3

Legt Farbe 3 (unten rechts) für den Farbpattern fest

Pattern Color 4

Legt Farbe 4 (unten links) für den Farbpattern fest

Dithermode

Spezielle Einstellungen fürs Dithering.

Dither Color 1...

Legt Farbe 1 (oben) für das Dithering fest.

Dither Color 2...

Legt Farbe 2 (mitte/unten) für das Dithering fest.

Dither Color 3...

Legt Farbe 3 (unten) für das Dithering fest.

1.21 Dithermode

Three Color Dithering

Schaltet zwischen 2 bzw. 3 Farben für das Dithering um.
(bei 2 Farben werden Farbe 1 und 2 benutzt)

Ordered

Schaltet auf Ordered-Dithering um.

Dot

Schaltet auf Dotmatrix-Dithering um.

1.22 Border

Einstellungen für den Rahmen

No Border

Zeichnet keinen Rahmen um das Fenster.

Single Border

Zeichnet einen einfachen Rahmen um das Fenster.
Es werden die Farbeinstellungen für den äußeren Rahmen verwendet.

Double Border

Zeichnet einen doppelten Rahmen mit den eingestellten Werten um das Fenster.

Transparent

Legt den Brush auch in den Rahmen.
Wenn Transparent ausgeschaltet ist wird je nach dem ob das Fenster aktiv oder inaktiv ist die entsprechenden eingestellten Füllfarben benutzt.

Borderwidth

Legt die Breite des Doppelrahmens in horizontaler Richtung fest.

Borderheight

Legt die Breite des Doppelrahmens in vertikaler Richtung fest.

Activated
Einstellungen fürs aktivierte Fenster

Inactivated
Einstellungen fürs unaktive Fenster

1.23 Activated

Einstellungen für das aktivierte Fenster

Shine Color...

Setzt die Farbe für die "hellere" Seite des äußeren Rahmens.

Shadow Color...

Setzt die Farbe für die "dunklere" Seite des äußeren Rahmens.

Inner Shine Color...

Setzt die Farbe für die "hellere" Seite des inneren Rahmens.

Inner Shadow Color...

Setzt die Farbe für die "dunklere" Seite des inneren Rahmens.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe des Rahmens (Tansparent ausgeschaltet).

1.24 Inactivated

Einstellungen für das inaktive Fenster

Shine Color...

Setzt die Farbe für die "hellere" Seite des äußeren Rahmens.

Shadow Color...

Setzt die Farbe für die "dunklere" Seite des äußeren Rahmens.

Inner Shine Color...

Setzt die Farbe für die "hellere" Seite des inneren Rahmens.

Inner Shadow Color...

Setzt die Farbe für die "dunklere" Seite des inneren Rahmens.

FillColor...

Setzt die Füllfarbe des Rahmens (Tansparent ausgeschaltet).

1.25 Sound

Einstellungen für die Tonausgabe

Alarm

Einstellungen für die Alarmausgabe

Counter

Einstellungen für den Counter

Chime

Einstellen des Stundengongs

Hour

Einstellungen für das stündlichen Signal

Quarter

Einstellungen für das viertelstündliche Signal

Half

Einstellungen für das halbstündliche Signal

Set Play Buffer...

Legt fest wieviel Speicher für das abspielen der Samples als Puffer genutzt wird.

Stop Sound

Beendet den gerade aktiven Sound.

Stop At Activation

Wenn dieser Menüpunkt aktiv ist, dann wird jeder Sound beendet, wenn daß Fenster aktiviert wird.

1.26 Alarm

Einstellungen für das Alarmsignal

On/Off

Schaltet den Alarm an bzw. aus.

Set Alarm...

Setzt die Alarmzeit.

Open Sample...

Öffnet ein Sample, welches beim Alarm abgespielt wird.
Es wird nur ungepacktes mono IFF-Format bis 28000 Hz unterstützt.
Der Menüpunkt Beep muss ausgeschaltet sein.

Beep

Schaltet auf Piepton um.

Sample

Aktiviert den Samplemode.

Sound Options...

Ermöglicht es spezielle Einstellungen für den angewählten Modus zu machen.

Bei Sample:

- nur Lautstärke

Bei Piepton:

- Frequency : mit welcher Frequenz der Ton ausgegeben wird
 - Volume : Lautstärke der Tonausgabe
 - Beep Lenght: Länge des Tones
-

- Delay : Verzögerung bis zum nächsten Ton

Okay - Übernimmt eingestellte Werte
 Test - Testet die Einstellungen
 Stop - Stopt die Tonausgabe
 Schliessknopf - Einstellungen werden nicht übernommen

Set Count...

Legt fest wie oft das Sample bzw. der Piepton ausgegeben wird.

1.27 Counter

Einstellungen für den Counter

On/Off

Schaltet den Counter an bzw. aus.

Set Alarm...

Setzt die Counterzeit.

Open Sample...

Öffnet ein Sample, welches beim Alarm abgespielt wird.

Es wird nur ungepacktes mono IFF-Format bis 28000 Hz unterstützt.

Der Menüpunkt Beep muss ausgeschaltet sein.

Beep

Schaltet auf Piepton um.

Sample

Aktiviert den Samplemode.

Sound Options...

Ermöglicht es spezielle Einstellungen für den angewählten Modus zu machen.

Bei Sample:

- nur Lautstärke

Bei Piepton:

- Frequency : mit welcher Frequenz der Ton ausgegeben wird
 - Volume : Lautstärke der Tonausgabe
 - Beep Length: Länge des Tones
 - Delay : Verzögerung bis zum nächsten Ton

Okay - Übernimmt eingestellte Werte
 Test - Testet die Einstellungen
 Stop - Stopt die Tonausgabe

Schliessknopf - Einstellungen werden nicht übernommen

Set Count...

Legt fest wie oft das Sample bzw. der Piepton ausgegeben wird.

1.28 Chime

Ein Signalton wird:

None - nie
Hour - stündlich
Half - halbstündlich
Quarter - viertelstündlich

ausgegeben.

1.29 Hour

Einstellungen für das stündliche Signal

Sound Options...

Ermöglicht es spezielle Einstellungen für den Piepton zu machen

- Frequency : mit welcher Frequenz der Ton ausgegeben wird
- Volume : Lautstärke der Tonausgabe
- Beep Length: Länge des Tones
- Delay : Verzögerung bis zum nächsten Ton

Okay - Übernimmt eingestellte Werte
Test - Testet die Einstellungen
Stop - Stoppt die Tonausgabe
Schliessknopf - Einstellungen werden nicht übernommen

Set Count...

Legt fest wie oft der Piepton ausgegeben wird.

Count = Hour

Legt fest, daß so oft gepiept wird wie die Stunde anzeigt.

1.30 Quarter

Einstellungen für das viertelstündliche Signal

Sound Options...

Ermöglicht es spezielle Einstellungen für den Piepton zu machen

- Frequency : mit welcher Frequenz der Ton ausgegeben wird
- Volume : Lautstärke der Tonausgabe
- Beep Lenght: Länge des Tones
- Delay : Verzögerung bis zum nächsten Ton

Okay - Übernimmt eingestellte Werte
Test - Testet die Einstellungen
Stop - Stopt die Tonausgabe
Schliessknopf - Einstellungen werden nicht übernommen

Set Count...

Legt fest wie oft der Piepton ausgegeben wird.

1.31 half

Einstellungen für das halbstündliche Signal

Sound Options...

Ermöglicht es spezielle Einstellungen für den Piepton zu machen

- Frequency : mit welcher Frequenz der Ton ausgegeben wird
- Volume : Lautstärke der Tonausgabe
- Beep Lenght: Länge des Tones
- Delay : Verzögerung bis zum nächsten Ton

Okay - Übernimmt eingestellte Werte
Test - Testet die Einstellungen
Stop - Stopt die Tonausgabe
Schliessknopf - Einstellungen werden nicht übernommen

Set Count...

Legt fest wie oft der Piepton ausgegeben wird.

1.32 Installation

Installation

Am besten Sie verwenden das beigefügte Installer-Skript.

Wenn Sie das nicht wollen, können Sie MagicClock auch per Hand installieren.

Kopieren Sie dazu einfach die `iff.library` in den `Libs:` Ordner

(wenn nicht bereits vorhanden)

Kopieren Sie danach das Programm MagicClock in den Ordner in den Sie wollen. Der Ordner im `ENVARC:` Verzeichnis wird vom Programm selbständig angelegt wenn er nicht vorhanden ist.

Die Ordner für Zeiger und Pattern können frei gewählt werden.

Danach können Sie MagicClock einfach aus dem CLI oder von der Workbench starten.

1.33 Bekannte Fehler

Bekannte Fehler:

Es gibt Probleme mit dem Cybergraphics-System, wenn man die High- und True Color Modies benutzt (getestet A4000/040/10MB Piccolo SD64).

Wenn man die Uhr trotzdem benutzen möchte, sollte man:

- SNAP und SNAPMODE nicht benutzen
- DOUBLEBUFFERING einschalten.

Dieser Fehler ist höchstwahrscheinlich auf eine fehlerhafte Blitteremulation der Software zurückzuführen.

Sollte es nicht so sein, und jemand weiss wie man diesen Fehler umgehen kann, kann er jederzeit eine Mail schicken.

Bei Benutzung von

Pop To Front
bzw.

Pop To Back
kann es, wenn

MagicMenu benutzt wird, zum hängenbleiben des Menüs kommen.

1.34 Zukunft

Weitere Vorhaben:

- Externes Einstellungsprogramm (in Arbeit)
 - Mehrere Polygone pro Element
 - Farbanpassung der geladenen Brushes an die WB-Palette (bei iff.library)
 - Digitalteil
 - variable Ziffernblätter (z.B. Dreieck, Sechseck)
 - Unterstützung der locale.library (bei Einstellungsprogramm)
 - abspielen von Stereo-Samples
 - abspielen von Samples über 28000 Hz
 - veränderte Schattenmodes (z.B. Realshadows - echte Schattenberechnung mit verschieden langen Schatten abhängig von der Elementhöhe)
 - Unterstützung der screennotify.library (Frank Pagels)
 - Farbpool (Frank Pagels)
 - Publicscreen wählbar
 - mathematische "Texturen"
 - mehr Ditheroptionen
- vielleicht eine 68000er Version (hängt vom Interesse ab)

1.35 Getestet auf

Getestet auf:

A2000/030/40/40/5MB

A2000/030/40/40/9MB Piccolo SD64

A2000/030/25/50/9MB

A1200/030/50/50/6MB
A1200/020/14/2MB
A4000/040/25/10MB Piccolo SD64 (EGS 7.0 / Cybergraphics 40.46)
 CyberVision 4MB
A2000/030/28/28/5MB Merlin2 4MB

1.36 Registrierung

Registrierung

MagicClock ist Shareware, daß heißt, Sie müssen um eine uneingeschränkte Version zu erhalten, eine geringe Gebühr bezahlen.

Die unregistrierte Version hat folgende Einschränkungen:

- Brush/ Snap/ Snap Always und Dithering werden nicht gespeichert.

Die Shareware-Gebühr beträgt DM 10/ US\$10/ £5 bzw. einen äquivalenten Betrag in der entsprechenden Landeswährung.

Bei Zusendung mit der Post (der registrierten Version bzw. von Updates) entsteht ein geringer Aufpreis für Porto, Verpackung und Diskette von DM 5/ US\$5/ £2 bzw. einen äquivalenten Betrag in der entsprechenden Landeswährung.

Updates via EMail sind kostenlos und werden automatisch zugesand.

Alternativ können Sie uns auch eine registrierte Version von Ihrem eigenen Shareware- oder kommerziellen Programm schicken.

Registrieren Sie die Version auf:

Digital Innovations

Frank Toepper

Ralph Wermke

Ronny Dudeck

Wie werden Sie registrierter Benutzer?

Einfach das

Registrierungsformular

ausfüllen, danach die Datei ausdrucken

und unterschreiben, dann zusammen mit der Registrationsgebühr in einen Umschlag stecken und einen der

Autoren

schicken.

Wenn Sie keinen Drucker besitzen, schreiben Sie alle relevanten

Informationen auf ein Blatt Papier und schicken Sie diesen dann zusammen mit der Sharewaregebühr an einen der

Autoren

.

1.37 Danksagung

Mein besonderer Dank gilt natürlich allen Mitwirkenden an dem Programm:

Ralph Wermke für die umfangreichen Bugreports, der Dokumentation, den Optimierungen+Bugfixing und Vorschlägen.

Frank Toepper ebenfalls für Bugreports und Vorschläge, außerdem für die Programmierung des Polygoneditors.

Außerdem:

Stefan Markwardt und ALIENDESIGN fürs Betatesten.

Unser besonderer Dank gilt allen die sich registrieren lassen haben, besonders Frank Pagels für die erste Registrierung.

Digital Innovations (c)1995

1.38 iff.library

iff.library

Die iff.library ist von:

CHRISTIAN A. WEBER
BRUGGERWEG 2
CH-8037 ZURICH
SWITZERLAND

INTERNET: weber@amiga.physik.unizh.ch
(E-MAIL: cbmehq!cbmswi!mighty!chris@cbmvax.commodore.com)

1.39 Registrierungsformular

Registrierung MagicClock V1.1

Name :
 Straße :
 Ort :
 Land :
 Telefon :
 EMail :

 Organisation :
 Handle :

 Rechner :
 Betriebssystem:

Speicher :
Festplatte :

Erweiterungen:
.....
.....
.....

Bemerkungen :
.....
.....
.....

Registrierungsart:

Post [] DM 15/ US\$ 15/ £7/ ...
EMail [] DM 10/ US\$ 10/ £5/ ...

Ich habe die Copyrightbestimmungen gelesen und bin damit einverstanden.

(Ort, Datum) (Unterschrift)
