

HiP

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HiP	1
1.1	HippoPlayer.guide	1
1.2	inclusion	2
1.3	Quelques fonctionnalités	3
1.4	registration	3
1.5	legal	4
1.6	Où trouver les dernières versions	4
1.7	requirements	5
1.8	Installation	5
1.9	Les formats de modules	6
1.10	Player group	7
1.11	Charger des modules	7
1.12	protracker	8
1.13	tfxm	8
1.14	ps3m	9
1.15	Fichier de configuration PS3M	10
1.16	sid	11
1.17	Echantillons IFF	11
1.18	Gadgets & contrôles clavier	11
1.19	prefs	15
1.20	play	16
1.21	show	17
1.22	Contrôle du filtre de l'Amiga	17
1.23	Répertoire des modules	17
1.24	Répertoire des programmes	18
1.25	screen	18
1.26	Tempo de Protracker	18
1.27	Routine de restitution des modules ProTracker	18
1.28	scopes	19
1.29	Taux TFMX	19

1.30	compteur	20
1.31	Taille de la boîte à fichier	20
1.32	Taille de la fenêtre d'informations sur les modules	20
1.33	archivers	20
1.34	Commandes des archiveurs	21
1.35	Réglages du PS3M	22
1.36	Abaisse Volume	23
1.37	hotkey	23
1.38	doubleclick	24
1.39	Centrer nom	24
1.40	Identifier XPK	24
1.41	Librairie XFDmaster	24
1.42	Continuer si erreur	24
1.43	doublebuffering	25
1.44	Priorité audio	25
1.45	Synchro VBlank	25
1.46	priority	25
1.47	startup	25
1.48	alarm	26
1.49	Touches de fonctions	26
1.50	Player group	26
1.51	font	26
1.52	Séparateur / Répertoire	27
1.53	Troncature du préfixe des noms de fichiers	27
1.54	Chargement par avance	27
1.55	Masque des noms de fichiers	27
1.56	Sauver, Utiliser, Annuler	27
1.57	Options Shell	28
1.58	ARexx	28
1.59	Développeurs	31
1.60	Bugs connus	32
1.61	Historique	33
1.62	Hellos	39
1.63	A propos de ...	40
1.64	A propos de la traduction...	40

Chapter 1

HiP

1.1 HippoPlayer.guide

```

      _____:..
     |   Y   -   Y   _____Y   -   Y   -   Y   _____|
     |   |   |   |   |_____   |   |   |   |   |   |   |   | |
     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
     |_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|
<=====hJ.=====|=>

```

** Hippopotamus Design Présente: **

*** HippoPlayer v2.20 ***

Copyright © 1994-1995 K-P Koljonen

** SHAREWARE **

HippoPlayer est un utilitaire AMIGA pour jouer de nombreux formats de modules. Il fonctionne parfaitement sous KickStart 1.2 et possède les mêmes fonctionnalités (et même plus !!!) que les players qui requièrent le KickStart2.0 ou plus.

Le projet HippoPlayer a été démarré le 05/02/1994.

Quelques mots

Quelques fonctionnalités

Information légale

Enregistrements

Configuration requise

Installation

Les formats

PS3M

Player group

Charger des modules

Gadgets & clavier

Préférences

Option pour le CLI

ARexx

Développeurs

Bugs connus

Historique

Où trouver HiP?

Hellos

A propos de ...

A propos de la traduction...

HiP.guide par Tuomas Lukinmaa - Tumu / BFB Team
<tumu@lyyra.kempele.fi>

Additions & changements par K-P

1.2 inclusion

Il n'existait pas au moment où j'ai commencé ce programme, de bons ←
players
compatibles avec le KickStart 1.3. C'est principalement ce qui m'a décidé
à le concevoir. L'autre raison, c'est que mon ami Jarno Paananen (Guru/Sahara ←
Surfers)
avait programmé une routine pour jouer les modules ScreamTracker]I[.

Mon but était de réaliser un bon player de modules qui marcherait sur tous
les Amigas, et qui posséderait beaucoup de fonctionnalités UTILES !!!
Pour la rapidité, l'occupation disque et mémoire, Hip a été écrit en PUR
assembleur !!!! Le projet HippoPlayer a été commencé le 05/02/1994.

"Les nouveaux utilisateurs vont se sauver en hurlant", m'a dit Nemesis1.

Au premier abord, Hip peut sembler compliqué. Il n'y a pas les symboles
familiers des lecteurs de cassettes, simplement quelques bouts de textes
éparpillés. Apprenez à vous servir de HiP, il en vaut largement la peine :)

HiP peut jouer des modules Screamtracker][, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, et MultiTracker (à partir d'ici, ces formats seront regroupés sous l'appellation

PS3Ms) qui peuvent être joués sur un 68000 avec une qualité d'écoute raisonnable. Ils sont joués par les fameuses routines de Guru. HiP a été le deuxième programme à utiliser des routines PS3M, après le propre player de GURU.

1.3 Quelques fonctionnalités

Quelques fonctionnalités:

- Screamtracker][, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker, 1 à 32 voies
-

SID-emulation

par Håkan Sundell & Ron Birk (fonctionne aussi sous Kick1.2)

•

TFMX-modules

, normaux et à sept voies

- Beaucoup de formats 4 à 8 voies & et des formats de musiques synthétiques
- Facile d'emploi, une belle interface 3D
- Contrôle au clavier
- AppWindow
- ARexx
- Support des écrans publics
- Multitâche interne
- Charge et décompresse les fichiers XPK, FImp, PowerPacker, et LhA, LZX et Zip
 - Testé sur:
 - A500/000, KickStart 1.2, 0.5+0.5m de mémoire
 - A1200/030, KickStart 3.0/1.3, 2+4m de mémoire (avec enforcer)

HippoPlayer était/est développé sur:

- v1.00-v1.25 A500/010, KickStart 1.3/3.1, 1+2M de mémoire, Disque Dur
- v1.27-v1.40 A1200/020, KickStart 3.0, 2+0M de mémoire, Disque Dur
- v2.00-v??.?? A1200/030, KickStart 3.0, 2+4M de mémoire, Disque Dur

1.4 registration

* *** Enregistrement *** *

HippoPlayer est un shareware et est copyright © 1994-95 K-P Koljonen.

Si vous aimez HiP, que vous voulez m'encourager à continuer son développement et m'aider par la même occasion (Je ne suis qu'un pauvre étudiant :), alors vous devriez vous enregistrer.

Pour s'enregistrer, envoyez une disquette et de l'argent (30-40 FIM ou 7-9 USD

ou l'équivalent dans d'autres monnaie, ou un EuroChèques) à l'adresse que vous trouverez dans la section

A propos de ...

. N'oubliez pas votre adresse ou la disquette !!!

Vous recevrez en retour la disquette avec la dernière version de Hip et une clé, que vous NE DEVEZ ABSOLUMENT PAS DIFFUSER. Elle vous est réservée. Cette clé fonctionnera avec les prochaines versions de HiP.

L'Enregistrement by E-Mail

est également possible. Envoyez

l'argent par courrier postal et je vous enverrai un Mail contenant votre clé.

Il n'y a aucune différence entre la version enregistrée et celle non-enregistrée!

Encouragez les logiciels de qualité, Enregistrez-vous !

1.5 legal

HippoPlayer peut être librement distribué tant que tous les fichiers sont inclus sans être modifiés. Toute utilisation commerciale de ce logiciel est interdite sans la permission de l'auteur.

1.6 Où trouver les dernières versions

```
*****
*                               *** Où trouver les dernières versions ***                               *
*****
```

Pour obtenir les dernières versions d'HippoPlayer par le modem, suivez les instructions suivantes.

1. Téléphonez au BBS The Chameleon: +358-81-5409545
+358-81-5409545
+358-81-5546450
 2. Choisissez le mode d'affichage que vous préférez.
 3. Au prompt, entrez "support".
 4. Pour naviguer dans la liste de fichiers, entrez "NEW 2" et utilisez soit la commande "T"ag, ou les touches de curseur pour choisir les les fichiers dont vous avez besoin de charger.
 5. Si vous voulez signaler des bugs ou faire des suggestions d'améliorations au développeur d'HippoPlayer (K-P), entrez "E" et adressez le message à "K-P". Si vous le désirez, vous pouvez en faire message privé en entrant "Y" quand cela vous est demandé.
-

6. Si vous avez des programmes qui concernent HippoPlayer, que vous voudriez diffuser, vous pouvez les mettre sur le BBS, dans le répertoire HippoPlayer avec la commande "U". Mettez le fichier dans ce répertoire, et décrivez-le.
7. Pour quitter le BBS, tapez simplement "G".

Ceux qui possède un accès à Aminet peuvent y aller aller et le charger du répertoire mus/play (hip???.lha).

1.7 requirements

```
*****
*
*                               *** Configuration requise ***
*
*****
```

Tout Amiga avec un peu de mémoire et au moins le KickStart 1.2 devrait faire l'affaire. La Reqtools.library, la version est sans importance, est requise pour les requesters de fichiers. La Reqtools.library pour KickStart 1.3 est incluse dans l'archive.

Pour...	Vous avez besoin de...
-----	-----
Charger des fixhiers XPK librairies	la xpkmaster.library et quelques sous- ←
Charger des fichiers PowerPacker	la powerpacker.library
Charger des fichiers lha, lzx and zip Archiveurs	consulter
Charger les autres types de fichiers	la xfdmaster.library
Jouer des fichiers SID	la PlaySID.library
Jouer des modules MED 4 voies	la medplayer.library v2+
Jouer des modules MED 4-8 voies	l'octaplayer.library v2+

Toutes les librairies doivent être copiées dans le répertoire LIBS.

La reqtools.library et la powerpacker.library sont de Nico François.
 La xpkmaster.library est de Urban Dominik Müller (?).
 La PlaySID.library est de Per Håkan Sundell & Ron Birk.
 La medplayer.library et l'octaplayer.library sont de Teijo Kinnunen.
 La xfdmaster.library est de Georg Hörmann.

1.8 Installation

```
-----
Installation
-----
Copiez HiP et un des ses fichiers d'infos là où vous le désirez. Copiez également la reqtools.library dans le répertoire libs:, si elle n'y est pas déjà.
```

Copiez le fichier HippoPlayer.group dans le répertoire S: ou définissez plus tard le chemin d'accès à ce fichier dans Prefs/Player.

Copiez HippoPlayer.PS3M dans le répertoire S:. (Jetez un coup d'oeil à la rubrique "Configuration des fichiers PS3M").

```
*****
* Utilisez soit CIAA (A) soit CIAB (B) pour la synchro.
* CIAB provoquera sûrement des arrêts dans les transferts série, aussi
* le CIAA se révèle être le meilleur choix des deux.
```

L'utilisation de HiP-script est détaillée dans la rubrique
Archiveurs

** REMARQUE: Si vous effectuez la mise à niveau d'une version précédente, vous avez seulement besoin de copier le fichier HippoPlayer.group dans le répertoire S: !

1.9 Les formats de modules

```
*****
*                               *** Les formats de modules ***                               *
*****
```

Voici une liste des formats de modules que HippoPlayer peut jouer et les fonctions qui sont supportées par ces formats. Les auteurs des routines pour jouer le format correspondant sont également mentionnés.

```
Stop/Continue      = 1 - La musique peut être arrêtée puis continuée.
Parties Multiples  = 2 - Les modules peuvent avoir une ou plusieurs parties.
Volume             = 3 - Le volume peut-être contrôlé.
Détection de fin   = 4 - La fin du module peut être détectée.
Avant/Arrière     = 5 - Vous pouvez avancer ou reculer dans le module.
Avance rapide CIA = 6 - Joue 2 ou 4 fois plus vite avec Bouton Gauche/Bouton Droit ←
                    et '>'.

```

Routines	123456	Auteur

[** Routines intégrées **]		
David Whittaker	xx---x*	David Whittaker
Delta Music v2.0	x-x--x*	Bent Nielsen
Fred	xx---x*	Frederic Hahn & JC
Hippel	xx---x*	Jochen Hippel
Maniacs of Noise	xxx--x*	Maniacs of Noise
Mark II	x----x*	Cachet Software
MED 4-8ch (player libraries)	xx-xx	Teijo Kinnunen
Music Assembler	x-x--x*	Oscar Giesen & Marco Swagerman
Old Soundtracker	xxxxxx	K-P Koljonen
Protracker	xxxxxx	K-P Koljonen

```

        SID
        (player library)                xx--x-   Håkan Sundell & Ron ←
        Birk

SIDMon v1.0                            x----x*  Reiner van Vliet
Sonic Arranger                          -x-----* Carsten Schlote

        Echantillons IFF 8SVX
        --x---

[** Routines dans le
        fichier player group
        **]

BP SoundMon v2.0                        x-xxxx  Brian Postma
BP SoundMon v3.0 (v2.2?)                x-xxxx  Brian Postma
Future Composer v1.0-v1.4               x-xx-x  SuperSero (of the Superions)
Hippel-COSO                             xxxx-x  Jochen Hippel
JamCracker                               x--x-x  M. Gemmel
Oktalyzer                                --xx--  Armin Sander

        PS3M

                                                x-xxx-   Jarno Paananen

        TFMX

                                                xxxxx-   Chris Hülsbeck
TFMX 7ch                                xxxxx-   Chris Hülsbeck & Jochen Hippel
The Player 6.1A                          x-x---   Jarno Paananen

```

Le modules dont les formats sont marqués avec une étoile possède la routine pour les rejouer intégrée en eux. Je ne peux garantir qu'elles fonctionneront ou non. C'est aussi la raison pour laquelle elles ne sont pas dans le fichier player group (pas de routine !!)

La plupart des formats ont été inclus juste parce que j'avais quelques modules dans ces formats et que j'aime les jouer avec HiP. :)

1.10 Player group

```

        Player group (Voir
        Prefs
        )

```

Player group (HippoPlayer.Group) est un fichier qui consiste dans les routines mentionnées plus haut. La raison en est que cela réduit l'occupation mémoire de 40Ko. C'est vraiment rien, pensez-vous. Mais c'est peut-être juste assez pour empêcher certains événements de se produire quand il ne reste plus beaucoup de mémoire.

1.11 Charger des modules

```

        Loading files

```

Normalement, tous les modules sont chargés en CHIP. Les modules
SID-
, Oktalyzer,

PS3M-
, et
TFMX
sont chargés en mémoire FAST, si cela est possible.

Tous les fichiers compressés sont chargés en CHIP. Cependant, il est possible de décompresser quelques kilo-octets au début d'un fichier Xpk, et vérifier si c'est un des formats ci-dessus, ou un module ProTracker qui doit être joué avec PS3M ou avec la routine en mémoire FAST.

Avantages du chargement en mémoire FAST:

- La mémoire FAST est beaucoup plus rapide que la CHIP, et le mixage peut être effectué plus rapidement.
- La mémoire CHIP est préservée si le module peut ou doit être chargé en mémoire FAST.

Les fichiers Lha, LZX et Zip peuvent être vérifiés et seront chargés en mémoire FAST si nécessaire.

1.12 protracker

Protracker

Le format musical le plus populaire sur Amiga. HiP contient ma propre routine pour jouer les modules ProTracker.

- Modules en plusieurs parties

Il existe quelques modules avec plusieurs parties séparées par la commande B. HiP vous permet de jouer ces modules correctement. Utilisez simplement les gadgets "PS" et "NS" (ou les touches respectives) pour choisir les différentes parties. Soit dit en passant, c'est le seul player qui propose cette ↔ fonctionnalité. :)

- Routine mémoire FAST

Cette routine peut jouer les modules ProTracker de la mémoire FAST en utilisant seulement 1024 octets de mémoire CHIP. Très utile pour les gros modules. Le taux d'occupation processeur sur mon A1200/030/28Mhz est de 2 à 3%, et sur le A500/000 de mon petit frère, il est de 15%.

- Les vieux modules SoundTracker

HiP identifie les vieux modules au format SoundTracker et les convertit au format ProTracker. Cela va prendre temporairement deux fois plus de mémoire que la taille du module, mais je ne pense pas que ce soit un gros problème, parce que les vieux modules SoundTracker ont tendance à être très petit.

1.13 tfmx

TFMX

HiP peut jouer les modules TFMX de 4 et 7 voies, y compris les excellentes musiques d'introduction de Turrigan I, Turrigan II, et Turrigan III. Un module TFMX consiste en deux fichiers. Il doivent être appelés "mdat.<nom>" et "smp.<nom>". Pour les jouer, il suffit de choisir le fichier "mdat.<nom>". HippoPlayer essaiera alors de charger le fichier "smp.<nom>". Vous pouvez également utiliser le format TFHD pour les modules TFMX.

La fréquence de mixage pour les modules TFMX 7 voies peut être changée. Plus la valeur est importante, plus la qualité est élevée, et plus le processeur est occupé ! Si vous perdez des notes, ou que vous entendez des parasites dans le son, essayez de réduire la fréquence de mixage.

1.14 ps3m

PS3M

(Screamtracker]I[, Protracker, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker)

C'est Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) qui est le créateur des routines pour rejouer ces formats. Grâce à ceux-ci, il est donc possible de jouer de 1 à 32 voies simultanément en les mixant à travers les canaux sonores de l'Amiga. Les routines de mixages sont incroyablement performantes, et même sur un Amiga 500, 8 voies peuvent être jouées avec une qualité de restitution très acceptable. Ces routines grignotent un peu de mémoire pour leurs buffers, aussi, ne soyez pas surpris.

Les fréquences de mixages peuvent être modifiées. Un fois de plus, plus la valeur est élevée, plus la qualité est grande, et plus le processeur est occupé. si vous utilisez le mode "system friendly" sur un Amiga 500, il se peut que la machine soit complètement bloquée, aussi dans ce cas il est préférable d'utiliser le mode "killer" pour une meilleure qualité.

PS3M permet des fréquences de mixage supérieures à 28 kHz, ce qui constitue normalement la limite du hardware. Dans certains modes d'écran AGA (et peut être ECS ?) dans fréquences plus élevées sont possibles. Je l'ai trouvé après expérimentations. J'étais en mode overscan maximal.

Fréquence de mixage maximale pour les modes d'écrans suivants:

PAL.....28 kHz
 NTSC.....28 kHz
 Euro36.....28 kHz
 Db1PAL.....54 kHz
 Db1NTSC.....54 kHz
 Euro72.....58 kHz
 Multiscan....58 kHz
 Super72.....46 kHz

REMARQUE: Si vous utilisez une fréquence de mixage trop élevée, le son sera déformé.

Le mode "killer" provoque des alertes Enforcer, car il modifie certains

vecteurs d'interruptions. Aussi, n'utilisez pas Enforcer avec le mode "killer".

Ces modules peuvent être joués depuis la mémoire FAST. C'est même plus qu'un conseil, c'est pratiquement une obligation.

On peut configurer PS3M à l'aide de l'option

```
Préférences
ou
Fichier de configuration
.
```

Mode de restitution

- - - - -

Surround Joue une partie des sons de droite à gauche et vice versa.
La valeur du stéréo peut être ajustée avec l'ascenseur "stereo"
dans la partie "Préférences".
50% est le surround normal, 0% restitue du mono, et 100% du
stéréo.

Stéréo Le mode stéréo joue une moitié des échantillons sur la gauche, et
l'autre moitié sur la droite.

Mono Joue la même chose des deux côtés.

Real Surround A peu près la même chose que le surround, mais consomme plus
de mémoire.

14-bit stereo La meilleur qualité, la plus grosse consommation de temps machine et
de mémoire, et le volume sonore le plus bas.

Le meilleur des modes de restitution, dans la plupart des cas est le mode "Stereo ←
".

Pour les modules qui nécessitent beaucoup de voies, utilisez de préférence le mode
14 bit.

Vous pouvez jouer les modules en mono ou en stéréo avec l'option "Surround" en
réglant les valeurs de stéréo. La différence entre ce mode-ci (mode "Surround") et
le Mono "réel" et le stéréo "réel", est un volume sonore moins important.

1.15 Fichier de congfiguration PS3M

Fichier de configuration PS3M

Il est possible de contrôler PS3M avec le fichier de configuration appelé
"S:HippoPlayer.PS3M". HiP configurera PS3M suivant le fichier de configuration
à chaque fois qu'un module sera chargé.

Dans ce fichier de configuration, vous pouvez rentrer vos réglages pour chaque
nombre de voies et pour chaque module. Vous pouvez même choisir lequel des
CIA PS3M va utiliser pour ses temporisations (le default est le CIAA).

Dans les réglages de voies et de partitions, vous pouvez remplacer le nombre
que vous ne voulez pas changer par des ?. Cela se montre utile quand par exemple
vous voulez contrôler la fréquence de mixage depuis HiP et le volume depuis le
fichier de configuration.

Le fichier se comprend sans trop de problèmes, aussi vous ne devriez pas avoir de
difficultés à en écrire un.

Si vous ne voulez pas utiliser le fichier de configuration, vous pouvez soit, l'effacer du répertoire S:, soit le désactiver. (Il y a une option "activer/ ← désastiver" ← dans le fichier de configuration.

1.16 sid

SID

Ce sont des musiques qui ont été extraites de jeux ou de demos provenant du C64. Les 2 formats "Fichier+Icône" et "Fichier seul" sont gérés. La restitution des modules est prise en charge par la PlaySID.library de Håkan Sundell et Ron ← Birk. ←

Du très bon boulot !

*** Remarque1! : Sous les KickStart 1.2/1.3, playsid.library v1.1 ne fonctionne ← pas ←

parce qu'elle comporte des spécificités du KickStart 2.0.
J'ai réalisé un petit patch qui contourne le problème.
Ce patch ne fonctionne que sur la librairie v1.1 et
les KickStart 1.2/1.3.

*** Remarque2! : Si vous utilisez l'excellent Executive, vous devriez le régler pour qu'il utilise une autre synchro que le CIAAB car la playsid.library a besoin du CIAAB pour jouer des modules.

1.17 Echantillons IFF

Echantillons IFF

HiP est actuellement capable de jouer des échantillons IFF 8SVX monos non compressés directement depuis le disque dur, en utilisant 64Ko de mémoire chip pour ses tampons. Avec des supports lents et des fréquences d'échantillonnage élevées, il se peut que cela ne fonctionne pas très bien, car l'échantillons est chargé par paquet de 32 Ko.

1.18 Gadgets & contrôles clavier

```
*****
*                               *** Gadgets & contrôles clavier ***                               *
*****
```

Les raccourcis claviers sont entre crochets. Les touches sont valables depuis la fenêtre principale et la fenêtre de préférences.

New Effacer la liste de modules, choisir de nouveaux modules et jouer le ← premier. ←

Play Charge et/ou joue le module sélectionné. S'il n'y a rien de sélectionné,

fait apparaître un requester de fichiers. [RETURN/ENTER]

Cont Continue de jouer le module après l'option "Stop".

Stop Arrête de jouer le module .

Eject Arrête de jouer et élimine de la liste le module courant. [TAB]

Prev Charge et joue le module précédent. [K]

Next Charge et joue le module suivant. [L]

PS Joue la partition précédente. [ARROW LEFT]

NS Joue la partition suivante. [ARROW RIGHT]

< Retour, Passe à la pattern précédente. [,]

> Avant, Passe à la pattern suivante. [.]

Si le format de module supporte les option pos/len, le bouton gauche de la souris et la touche ">" saute à la pattern suivante, et le bouton droit et la touche ">" double la vitesse de restitution.

Si le format ne supporte pas pos/len, alors bouton gauche et touche ">" va doubler la vitesse de restitution, et bouton droit et touche ">" va quadrupler la vitesse de restitution.

Pour revenir à une vitesse normale, appuyez de nouveau sur "Cont" ou ">".

Les raccourcis pour BG ">" est Shift+"," ou Shift+"3" sur le pavé numérique.

Add Ajoute des modules à la fin de la liste, et fait apparaître un requester ←
de [A]

fichier. Vous pouvez également ajouter des répertoires entiers. Avec le KickStart 2.0 ou plus, HiP effectuera un balayage récursif du répertoire et ajoutera tous les fichiers de ce répertoire à la liste. Avec le KickStart 1.2/1.3, seul un seul sou-répertoire sera ajouté.

Add + bouton droit de la souris [Q]
Ajouter un séparateur de liste.

Del Efface de la liste le module sélectionné. [BACKSPACE]

Clr Supprime la liste. [D]

Ascenseur Horizontal
Contrôle du volume. [B][N]

? Rentre dans la fenêtre d'informations. [HELP]
Nom des échantillons Affiche le nom des échantillons des modules en MOD ←
, S3M, XM, FTM,
et MTM
SID-info Informations sur les modules SID.

Le nom des échantillons ou les infos sur les modules SID peuvent être également invoquées en cliquant sur la partie ←
la
plus à gauche de la zone "Nom/type de module", ou en ←
appuyant sur

la touche "I". (Quand il n'y a aucune information ←
disponible,
la fenêtre d'infos principale va être ouverte.)

Le nom des échantillons et les informations sur les modules ←
SID
seront mise à jour si vous les laissez ouvertes et que vous ←
chargez
un autre module.

Help	Description des gadgets et des raccourcis clavier.
About	A propos de HiP...
Exit	A votre avis ? :)

Pre Fait apparaître la fenêtre des préférences. Vous pouvez la fermer avec ce bouton.

Mo Déplace le module choisi. [M]
Supprime le module de la liste, ce qui permet de se déplacer.
Pour le remettre, pressez de nouveau Mo ou Play (ou les touches).

Mo + bouton droit [F/SHIFT+F]
Recherche le module suivant le critère de tri rentré.
[F] permet de rentrer le critère de tri et [SHIFT+F] permet de poursuivre ←
la recherche.

In Permet d'insérer des modules après le module choisi. [I]
C'est pratiquement la même chose.

In + bouton droit [S]
Trie la liste dans l'ordre alphabétique. Avec beaucoup de fichier, il
se peut que cela se révèle lent (Tri à bulle).

Lp Charge une liste de modules à écouter. [P]

Sp Sauve une liste de modules. [W]

Le gadget proportionnel le plus à gauche.
Ascenseur pour se déplacer dans la liste de modules.

Bouton de fermeture de la fenêtre principale [ESC]
Ferme toutes les fenêtres sauf les requesters et quitte le programme.

** Autres touches **

Flèche Haut Choisir le module précédent

Flèche Bas Choisir le module suivant

Barre Espace Jouer/Arrêter

* (A côté de la touche RETURN) Choisir un module aléatoirement, puis le joue.

7 ou 8 ou 9 ou 0 Affiche respectivement :
- Temps écoulé depuis début module/N\textdegree{} ←
pattern courant sur Nb pattern total
- Horloge/Mémoire CHIP libre/Mémoire FAST libre
- Nom du module

- Temps écoulé depuis début module/durée module/N ↔
 \textdegree{}pattern courant sur Nb pattern ↔
 total

Z Change de scope.

F1-F10 Charge et joue un module ou une liste de module.

`~ (A côté de la touche 1) Réduit la taille de la fenêtre (Montre la fenêtre ↔
 si cachée).

Amiga G-Shift G-Control + h Cache HiP et l'affiche quand elles sont pressées ↔
 de nouveau.

Amiga G-Shift G-Control + l Réduit la taille de la fenêtre quand celle-ci est ↔
 inactive.

*** Pavé numérique ***

Touches [et] et / et * [= effacer,] = déplacer, / = insérer, * = jouer ↔
 aléatoirement

Touches 7 et 8 et 9 et - 7 = jouer précédent, 8 = choisir précédent, 9 = ↔
 Jouer suivant, - = Réduire volume

Touches 4 et 5 et 6 et + 4 = Partie précédente, 5 = Arrêter/Continuer, 6 = ↔
 Partie suivante, + = Augmente volume

Touches 1 et 2 et 3 et Enter 1 = Reculer, 2 = Choisir suivant, 3 = Avance ↔
 Rapide, Entrée = Jouer

Touches 0 et . 0 = Ajouter des modules, . = Charge une liste de ↔
 modules

*** Remarque sur le clavier ***

Appuyer sur Amiga G-Shift G-Control + <touche> pour utiliser les touches de HiP ↔
 quand
 la fenêtre de celui-ci n'est PAS ACTIVEE. C'est un moyen des deux moyens (l'autre ↔
 étant AREXX)
 de contrôler HiP quand celui-ci est caché ! En appuyant sur le gadget zoom de la ↔
 fenêtre,
 on amène celle-ci en avant et on l'active.

*** Remarque sur les requesters de fichiers ***

HiP utilise les requesters de la géniale reqtools.library. Pour choisir plusieurs
 fichiers, il suffit de cliquer tout en maintenant la touche shift enfoncée! Vous
 pouvez également choisir des répertoires quand vous ajoutez (option "Add") ou vous
 insérez (option "In") des modules.

Boite à fichier

Vous pouvez y voir la liste des modules. Vous pouvez choisir un module en
 cliquant sur son nom ou en utilisant les flèches Haut et Bas. La barre de
 sélection sera toujours visible. Si l'option "Center Name" est sélectionnée,
 elle sera centrée.

Bouton droit

En pressant le bouton droit ou la touche respective, la fenêtre se réduira, et seule la barre de titre sera visible. Répéter l'opération pour obtenir l'effet inverse.

Si par hasard vous ne retrouvez pas la fenêtre, chargez de nouveau le programme. S'il existe déjà une tâche HippoPlayer, sa fenêtre sera mise en avant et agrandie. Appuyez sur les touches Amiga G-Shift G-Control + `~ pour amener la fenêtre en avant.

1.19 prefs

```
*
*                               *** Préférences~***                               *
* *****
```

Vous pouvez ici configurer HippoPlayer à l'aide des boutons et autres gadgets. Des requesters à choix multiples peuvent être invoquées en cliquant avec le bouton droit sur les gadgets cycliques.

*** Remarque: Les champs ci-dessous ont été délibérément laissés en anglais, car leurs équivalents dans le logiciel sont également en anglais. La correspondance et la recherche sera plus simple.

Général (General)

```

Play
    Timeout

Alarm

Startup

Function keys
    Hotkeys

Doubleclick

Continue on error

Early load

Divider / dir

Priority
    Affichage (Display)

```

```

Show

Screen

```

Filebox size
Module info size
Font
Scopes
Prefix cut
 Restitution (Playing)

Player group
Filter control
Fade volume
Nasty audio
VBlank timer
Protracker tempo
PT replayer
TFMX rate
 Chargement (Loading)

Modules
Programs
Archivers
Doublebuffering
XPK identify
XFDmaster library
File match pattern
 PS3M

PS3M settings
Save, Use, Cancel

1.20 play

Jouer

List repeatedly Joue en boucle la liste de modules.

List once Joue la liste de module une seule fois.

Module repeatedly Joue un module en boucle.

Module once Joue un module une seule fois.

Modules in random order
 Joue les modules dans un ordre quelconque.
 Quand HiP a commencé à jouer un module, il ne le
 rejouera pas tant que tous les autres modules
 n'auront pas été joués.

"Play" n'affecte que les formats de modules dont la fin peut être détectée.

1.21 show

Montrer (Informations sur la barre de titre)

Time, pos/len, song Montre le temps écoulé depuis que le module à
 commencer à être joué, le N\textdegree{} de la pattern ↔
 courante
 sur le nombre de pattern total, et le N\textdegree{} de la ↔
 partie
 dans le module.

Time/duration, pos/len Cette fonction est exactement la même que la fonction
 ci-dessous, sauf dans le cas d'un module ProTracker.
 Si cette fonction est activée, HiP va calculer la
 durée du module ProTracker et l'afficher dans la barre de ↔
 titre.

Clock, free memory Affiche une horloge (24h) et la quantité de mémoire CHIP ↔
 et FAST
 qu'il reste.

Module name Affiche le nom du module.

1.22 Contrôle du filtre de l'Amiga

Contrôle du filtre de l'Amiga

Le filtre peut être contrôlé soit par le module, soit être activé ou désactivé.

1.23 Répertoire des modules

Répertoire des modules

Vous pouvez rentrer le chemin complet de l'endroit où se trouvent vos modules.

1.24 Répertoire des programmes

Répertoire des programmes

Même chose que pour le répertoire des modules, mais pour le répertoire du ↔
programme
d'écoute.

1.25 screen

Ecran

Permet de choisir un écran public. Toutes les fenêtres et les requesters de HiP s'ouvriront dans l'écran que vous aurez défini. Si l'écran est introuvable, l'écran public par défaut sera choisi (généralement le Workbench).

1.26 Tempo de Protracker

Tempo de Protracker

Active ou désactive la commande de tempo de ProTracker. Utilisez-la pour de vieux modules qui ont une vitesse supérieure à \$1F. S'applique également aux modules de format "The Player".

1.27 Routine de restitution des modules ProTracker

Routine de restitution des modules ProTracker

Normal: Utilise la routine standard qui joue les modules depuis la mémoire CHIP.

Fastram: Joue les modules depuis la mémoire FAST.

PS3M: Utilise la routine
PS3M
de Guru pour jouer les
modules depuis la mémoire CHIP ou FAST. Grâce à cette option, vous pouvez utiliser ses modes spéciaux, c.a.d écouter des modules ProTracker en
real surround
.

1.28 scopes

Scopes

Choisissez l'un des scopes en cliquant sur le gadget de type et le gadget "bar". L'option "Scope on/off" ou la touche "z" permet de lancer un scope. Vous pouvez l'arrêter en fermant sa fenêtre ou en cliquant une nouvelle fois sur l'option "Scope on/off".

Les scopes ci-dessous ne sont que pour les modules ProTracker:

Quadrscope (& bars)

- C'est un peu le même que dans ProTracker. Ordre des voies: 1,2,3,4.

Hipposcope (& bars)

- Je ne pouvais pas inventer un meilleur nom... Les basses fréquences ressortent très bien avec celui-ci. Ordre des voies: 1,2,3,4.

Analyseur de fréquence (& bars)

- Celui-ci surcharge un peu plus le processeur. Il y a une partie pour le côté gauche, et une autre pour le côté droit. Il est censé afficher les fréquences sans tenir compte des valeurs des périodes. Ce n'est pas un FFT (?), mais il s'appuie sur une idée étrange de Guru... Les basses fréquences sont sur la gauche, et les hautes fréquences sur la droite. Ordre des voies: 1,4,2,3.

Patternscope

- Une émulation de ProTracker... Montre les partitions, quatre faux indicateurs de volumes, et 4 petites boites à période. Voies: 1,2,3,4.

F. Quadrscope (& bars)

- F. pour rempli (filled en anglais !). Inspiré de la routine S2 de Guru, vieille ← de quelques années. Voies: 1,2,3,4.

Barres

- Elles se donnent pour but d'afficher le volume et la période de chaque voie. La direction verticale représente la période de l'échantillon, et la direction horizontale, le volume du sample.

Il existe à peu près les mêmes scopes pour le PS3M: Quadrscope (en fait ← stéréoscope),

hipposcope et analyseur de fréquences. Pas de barres (No bars).

Les scopes n'ont besoin que d'un peu de mémoire. De plus, ils fonctionnent avec une priorité de -30, de manière à ce qu'ils ne gênent pas des tâches plus ← importantes.

1.29 Taux TFMX

Taux TFMX

Fréquence de mixage des modules TFMX 7 voies.

1.30 compteur

Compteur

Permet de régler le temps d'écoute des modules (min:secs). Désactivé quand le ←
 curseur est
 à l'extrême-gauche. Le compteur peut agir sur tous les modules ou seulement sur
 ceux dont la fin ne peut pas être détectée. Vous le choisissez en appuyant sur
 l'option "Timeout".

Exemple: Jouer les modules ProTracker jusqu'à la fin, et les modules SiD,
 pendant ,disons, 3 minutes... Ou vous pouvez ne jouer que les 30 premières
 secondes de tous les modules (une sorte de fonction intro-scan bien connue
 des possesseurs de platine CD ! :)

1.31 Taille de la boîte à fichier

Taille de la boîte à fichier

Permet de définir le nombre de fichiers affichés simultanément dans la
 fenêtre principale. Le minimum est de 3 fichiers, la maximum de 50 (nécessite
 un GROS écran ! :). Si la valeur est trop élevée pour l'écran courant, alors
 la fenêtre sera tronquée.

1.32 Taille de la fenêtre d'informations sur les modules

Taille de la fenêtre d'informations sur les modules

Choisissez le nombre de lignes que la fenêtre d'informations peut contenir.

1.33 archivers

Archiveurs (LhA... LZX... Zip...)

HiP permet de décompresser les modules compressés en LhA, LZX, et ZIP. Vous devrez
 alors indiquer un chemin, une commande et les options pour chaque type d'archive.

Les fichiers LhA, LZX et ZIP sera décompressés dans un fichier qui aura le
 nom indiqué après ">" (Il s'agit d'une redirection). Le signe "%s" est une variable
 qui prendra le nom du fichier à traiter. Le fichier de sortie peut se trouver
 n'importe où (disque dur, disquette, partout... :) si vous n'avez pas la place ←
 nécessaire en RAM.

LhA, LZX and Zip archives will be extracted into a file right after '>'

Ce dont vous avez besoin:

Les commandes LhA, LZX, ou UnZip, selon le type
 d'archive que vous voulez traiter (Assurez-vous que les
 commandes sont bien là où vous croyez qu'elles se trouvent !! :).
 Vous avez besoin de la commande "Run" dans votre répertoire C:.

Pour LZX, il faut en plus "C:Execute" et "S:SPAT".

Je détermine le type d'archive en vérifiant leur suffixe. Les fichiers en LhA ont un suffixe en ".lha", les fichiers LZX en ".lzx", et les fichiers ZIP en ".zip".

**** Astuces ****

- Les fichiers archivés peuvent déjà avoir été compactés avec Xpk, FImp, ou Powerpacker. Par exemple, vous pouvez utiliser xpkDLTA, pour compresser un fichier, et l'archiver alors avec LhA. Cela donne de très bon taux de compression pour les fichiers de son.

**** Astuces pour LhA ****

- Vous pouvez archiver les deux parties d'un modules TFMX dans un seul archive (les mdat.<nom> et les smpl.<nom>). Cependant, ces fichiers NE DOIVENT PAS ETRE COMPRESSES avant d'être archivé. De plus, le fichier en "mdat." doit être ajouté en premier dans l'archive.

Commandes des archiveurs

1.34 Commandes des archiveurs

Commandes des archiveurs

```
LhA -> c:lha >T:virtahepo p -qMNIQw "%s"
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{}
c:lha          La commande lha précédée de son chemin complet.

>RAM:virtahepo Le fichier où les données décompressées seront stockées.
Ce fichier peut être placé sur un disque dur (Wdh1:temp/ ←
KangourouEtHippo)

p              Affiche les données sur la sortie standard, c.a.d. dans le fichier
juste après le ">".

-qMNIQw       q          Pour être silencieux
              M          Ne montre pas les fichiers
              N          Pas d'indicateur de progression
              I          ignore la variable LHAOPTS
              Qw         désactive les jokers

"%s"         La variable "%s" sera remplacée par le nom de l'archive à
traiter.
```

```
LZX -> C:execute s:HiP-script "%s" T:HiP-temp c:lzx ;>T:HiP-temp/virtahepo
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \
\textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \textdegree{} \ ←
```

```

textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}

```

Celui-là est particulièrement délicat. Merci à Gavin Hamill pour le script qui fut pour moi une véritable illumination (le script de HiP en est inspiré). "S:HiP-script" va créer un répertoire temporaire nommé "T:HiP-temp", et extraire l'archive LZX dans celui-ci (c:lzx correspond au chemin complet de lzx, et lzx est le nom de la commande). Le fichier qui a été extrait va être renommé "virtahepo", de telle manière que HiP le reconnaisse et le charge. Remarquez que le commentaire ">Hip-temp/virtahepo" est là juste pour indiquer à HiP où aller chercher le fichier. Le répertoire temporaire n'est pas effacé après l'opération.

Modifier éventuellement "c:lzx" et entrer le chemin de votre commande lzx. Faites de même pour "s:HiP-script".

Le fichier script "S:SPAT" est obligatoire.

Si vous voulez que le répertoire temporaire soit ailleurs que dans T:, modifiez tous les "T:HiP-temp" dans la ligne de commande.

Exemple d'extraction des fichiers vers le disque dur.

```
C:execute s:HiP-script "%s" dhl:temp/dung ;>dhl:temp/dung/virtahepo
```

```
Zip -> C:unzip >T:virtahepo -cqq "%s"
```

```

\textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
textdegree{}\textdegree{}\textdegree{} \ ←
-cqq c extrait le fichier vers la sortie standard
qq pour être silencieux

```

Vous pouvez bien sûr utiliser d'autres programmes pour décompresser les archives

```
Exemple pour LhA: c:lhx >RAM:virtahepo p -qMNQw "%s"
```

** REMARQUE **

Si vous utilisez le disque dur pour désarchiver les fichiers LhA et Zip, cela sera lent. Le problème sera probablement réglé bientôt.

1.35 Réglages du PS3M

Réglages du PS3M

 Cette routine (par Guru/S2) peut jouer du S3M, du XM, du FTM, du MOD et du MTM.

State/buf (Etat du système / Taille du tampon):

Pri -10 to +10

Règle la priorité du processus qui joue les modules, quand le mode "system friendly" est sélectionné.

Killer

Désactive le système et arrête la plupart des DMA afin d'obtenir la meilleur qualité. Ce qui clignote en bleu représente le temps machine qui est libre. Arrêtez l'écoute du module en appuyant sur les 2 boutons de la souris. Ne lancez pas Enforcer avant !!

Buffer

4Ko, 8Ko, 16Ko, 32Ko: Taille disponible des buffers de mixages. Un petit buffer améliore le temps de réponse, mais peut favoriser l'apparition d'accrocs dans la musique. ←

Play mode:

Modes de restitution(Voir la doc de PS3M pour plus d'inforamations, ou essayez-les)

Stereo:

Ne fonctionne qu'avec le mode "Surround". Vous pouvez régler l'intensité de la stéréo. 0% donne du mono, 100% donne du stéréo, et 50% constitue la valeur standard pour la surround. ←

Volume boost:

Rend le son plus clair et plus fort (Utilisez le quand il y a 8 voies ou plus). Vous entendrez le changement presque immédiatement.

Mrate (Fréquence de mixage):

Fréquence de mixage en kHz.

1.36 Abaisse Volume

Fade volume

 Ne fonctionne que pour les routines qui supporte le volume. Dans ce cas, le volume va augmenter graduellement au début du module, et diminuer tout aussi graduellement quand le module va s'arrêter.

1.37 hotkey

Hotkeys

Active ou Désactive les touches Amiga G-Shift G-Control. Cela permet d'éviter des conflits avec des programmes qui utiliseraient la même combinaison de touches.

1.38 doubleclick

Doubleclick

Quand cette option est activée, un module peut être chargé et joué en cliquant dessus.

1.39 Centrer nom

Centrer nom

Si cette option est activée, le module sélectionné sera centré.

1.40 Identifier XPK

Identifier XPK

Quand cette option est sélectionnée, tous les fichiers compressés avec XPK seront vérifiés pour voir s'il peuvent être chargés en mémoire FAST. Vous devriez choisir cette option si vous écoutez des modules joués par PS3M.

1.41 Librairie XFDmaster

Librairie XFDmaster

Vous pouvez utiliser XFDMaster.library pour charger des fichiers compactés. Cette librairie permet de reconnaître la plupart des formats de compression existant.
Vous avez bien sûr besoin de la xfdmaster.library dans le répertoire libs:

1.42 Continuer si erreur

Continuer si erreur

Les erreurs qui peuvent se produire pendant le chargement du fichier seront ignorées, le fichier sera sauté, et le fichier suivant sera chargé. Après cinq erreurs, la procédure sera stoppée.

1.43 doublebuffering

Doublebuffering

Normalement quand vous chargez un module, celui qui est en cours d'écoute est éjecté. Avec cette option, vous pouvez obliger HiP à jouer le module courant pendant que le module suivant se charge. Cela sera sûrement utile aux utilisateurs de disquettes, puisque qu'il n'existera aucun temps d'attente entre deux modules. Si par hasard, il n'y avait pas assez de mémoire pour accueillir les deux modules en même temps, le module courant serait éjecté.

1.44 Priorité audio

Priorité audio

Permet de choisir la priorité d'allocation des canaux sonores. Quand l'option est activée, aucun programme à part HiP ne peut utiliser les canaux sonores. PS3M utilisera la priorité maximale à chaque instant.

1.45 Synchro VBlank

Synchro VBlank

Permet de choisir la méthode de synchro pour jouer les modules: VBlank ou CIA.

Enclenchez cette option si vous ne voulez pas que HiP utilise l'un des deux CIA. La synchro VBlank est fausse sur les écrans qui ne sont pas à 50Hz.

Cette option n'a aucun effet sur les formats suivants:

PS3M, SID, Sonic Arranger,TFMX, TFMX 7c, MED, The Player 6.1a.

Ils utilisent leur propre synchro.

le tempo sera désactivé quand des modules ProTracker seront joués avec l'option VBlank.

1.46 priority

Priorité

Permet de choisir une priorité pour les processus de HiP: -1, 0, +1. L'HippoScope n'est pas affecté.

1.47 startup

Démarrage

Si cette option est activée, HiP commencera à jouer dès qu'il est démarré. Le module ou le programme qui sera chargé peut-être défini en cliquant le gadget "Startup".

1.48 alarm

Alarme

Définit une heure à laquelle HiP doit jouer un module (le module est le même que le module dans l'option "Startup"). L'heure de l'alarme est affiché avec quatre chiffres. Les deux premiers représente l'heure, et les deux derniers les minutes. Pour activer l'alarme, il faut que la barre d'information affiche l'heure. Pour réactiver l'alarme, il suffit que la barre d'infomation affiche autre chose, puis qu'elle réaffiche l'heure.

1.49 Touches de fonctions

Touches de fonctions

Vous pouvez faire correspondre à chaque touche de fonctions (F1-F10) un module ou une liste de modules en cliquant sur ce gadget. Il suffit alors de presser la touche de fonction que vous voulez, et le module ou la liste de module sera chargé et joué.

1.50 Player group

Player group

Status: "Player group" chargé ou pas chargé.

Mode: Conditions de chargements

- Startup: Charge "Player group" immédiatement au démarrage.
- Demand: Charge quand il y a besoin de la routine correspondante ↔
- .
- Disable: Ne charge pas "Player group" et le décharge s'il est déjà en mémoire.

File: Fichier Player group

.

Cela peut être modifié à l'aide des gadgets.

1.51 font

Polices de caractères

Choisissez une police de dimension 8x8 (KickStart 2.0 ou +). Seule les polices qui font exactement 8x8 seront affichées.

1.52 Séparateur / Répertoire

Séparateur / Répertoire

Quand vous ajoutez des répertoires, c'est quelquefois bien utile d'avoir un séparateur de liste pour chaque répertoire. Cette option réalise simplement ceci.

1.53 Troncature du préfixe des noms de fichiers

Troncature du suffixe des noms de fichiers

Choisir les préfixe à éliminer. La valeur 3 éliminera les préfixes tels que "mod.", "xm.", etc, des requesters de fichiers.

1.54 Chargement par avance

Chargement par avance

Vous pouvez choisir une pattern parmi toutes celles du modules, dont l'écoute entrainera le chargement du module suivant. Cela fonctionne avec les formats de modules qui supportent l'option "position/longueur".

Mais au jour d'aujourd'hui, cette fonction n'est pas d'un grand intérêt, car le module nouvellement chargé est joué tout de suite à la place de l'autre.

1.55 Masque des noms de fichiers

Masque des noms de fichiers

Masque pour les noms de fichiers à choisir.

1.56 Sauver, Utiliser, Annuler

Sauver, Utiliser, Annuler

Je pense que vous devinez à quoi peuvent bien servir ces options. Fermer la fenêtre de préférences à l'aide du gadget de fermeture, revient à cliquer sur "Annuler". Le fichier de préférence sera sauvegardé dans le répertoire S:.

1.57 Options Shell

```
*****
*                                     *** Options Shell ***                               *
*****
```

Ajouter des modules à la liste

HiP <fichier2> <fichier2> ... <fichier16>

Tous les fichiers seront ajoutés à la liste et le premier ajouté sera joué.

Charger une liste de programme

HiP PRGM <nom listemodule>

La liste de programme sera chargée et la premier module de la liste sera joué.

Si l'option "Modules in random order" est activée, alors un module sera choisi aléatoirement dans la liste et joué. La liste précédente sera effacée.

(Le mot-clé PRGM n'est pas nécessaire, mais cela rend les choses plus rapides.)

Tous les fichiers doivent être entrés avec leur chemin complet.

*** REMARQUE: Vous pouvez faire également tout ceci même si HiP est déjà chargé. Cela vous permet d'utiliser HiP comme un player de modules en ligne de commandes. Cela peut faire un joli bouton "Play" dans Directory Opus.

Cacher au démarrage

HiP HIDE [autres paramètres]

L'option "HIDE" accentue encore la ressemblance entre HiP et un player en ligne de commande. Elle permet de forcer HiP à ne pas ouvrir sa fenêtre. Reqtools.library n'est ici même pas utile (Elle sera chargée plus tard quand la fenêtre sera ← ouverte).

HiP peut être aussi contrôlé avec les raccourcis clavier (s'ils sont activés) et/ ← ou

Arexx, même si la fenêtre n'est pas ouverte.

Quitter

HiP QUIT

Si HiP est chargé, il sera alors déchargé de la mémoire et ses ressources seront libérées.

1.58 ARexx

```
*****
*                                     *** ARexx ***                               *
*****
```


HiP possède un port AREXX appelé "HIPPOPLAYER". Il sera initialisé au démarrage de HiP si RexxMaster tourne en fond. Il y a des exemples simples de scripts AREXX dans le répertoire Arexx.

*** Remarque: L'interface Arexx n'a pas été testée en profondeur, aussi si vous découvrez des dysfonctionnements, faites-le moi savoir S.V.P.

Les options entre [] peuvent ne pas être mises, celles entre <> ne doivent pas être omises !!!!

CHOOSE <num>	Choisis le N\textdegree{} <num> de fichier dans la liste.
ADD [fichier] de	Ajoute un fichier [fichier] dans la liste. S'il n'y a pas ← nom spécifié, un requester de fichier apparaît alors.
DEL	Efface de la liste le fichier courant.
CLEAR	Efface la liste.
MOVE <num> num> dans la liste.	Déplace le module courant après le fichier N\textdegree{}< ←
INSERT <file>	Insère le fichier <file> après le module courant.
SORT	Trie la liste de fichier.
LOADPRG [file] un	Charge une liste de module [file]. Si rien n'est spécifié ← requester de fichier est alors ouvert.
PLAY [file] liste, et joue	Si le fichier [file] est passé en paramètre, efface la ← le module. Si rien n'est passé en paramètre, joue le ← module courant. S'il n'y a aucun fichier dans la liste, un requester de ← fichier est alors ouvert.
EJECT .	Arrête de jouer le module courant et l'élimine de la liste ←
STOP	Arrête de jouer le module courant.
CONT où	Continue de jouer le module courant à partir de l'endroit ← celui-ci a été arrêté.
SONGPLAY <num>	Joue partie N\textdegree{}<num>.
RANDPLAY	Choisis au hasard un module dans la liste puis le joue.
FFWD	Avance rapide dans le module.
REW	Reculé dans le module.
VOLUME <vol>	Règle le volume <vol> (0-64).

QUIT Ferme toutes les fenêtres et quitte le programme.

ZIP <0/1> 0: petite fenêtre principale, 1: fenêtre principale ↔
normale

HIDE <0/1> 0: Cacher fenêtre principale, 1: Afficher fenêtre ↔
principale

PUBSCREEN <screen> Choisiss l'écran public pour HiP et ses fenêtres. Attention ↔
, les minuscules et les majuscules sont des lettres ↔
différentes !!

TIMEOUT <secs> Règle compte à rebours (0-600 secs).

PS3MBOOST <value> Règle volume PS3M (0-8).

PS3MMODE <mode> Règle mode PS3M. 1: surround, 2: stéréo, 3: mono,
4: surround réel, 5: stéréo 14-bit.

PS3MRATE <rate> Règle fréquence de mixage PS3M (5000-56000).

LOADPREFS <file> Charge le fichier de préférences. Redémarre HiP avec
les nouveaux réglages. HiP sauve ses préférences ↔
exclusivement
dans le fichier S:HippoPlayer.prefs, aussi vous devrez les
rentrer à la main quelque part pour les utiliser avec ↔
AREXX.

SAMPLES Ouvre la fenêtre des noms des échantillons.

GET <xxxx> Avec cette commande, vous pourrez obtenir différentes
informations sur HiP. <xxxx> peut prendre l'une des ↔
valeurs
suivantes:

- PLAY: 1 si HiP est en train de jouer, 0 sinon.
- CFIL: Numéro du module courant, 0 si aucun n'est ↔
choisi.
- NFIL: Nombre de modules dans la liste.
- CURR: Numéro du module chargé.
- NAME: Nom du module.
- TYPE: Type du module.
- CNAM: Nom du fichier courant.
- CSNG: N\textdegree{} de partie courante.
- NSNG: Nombre de parties disponibles dans le ↔
module.

- CSPO: N\textdegree{} pattern courante.
- MSPO: Nombre de pattern maximale.
- FNAM: Nom complet du fichier chargé.
- COMM: Commentaire associé au fichier chargé.
- SIZE: Taille du fichier chargé.

1.59 Développeurs

```
*****
*                                     *** Développeurs ***                               *
*****
```

HiP possède une petite interface pour les programmeurs qui veulent réaliser leurs propres scopes. Jetez un coup d'oeil sur les sources fournies en exemple.

Ce que vous devez déjà faire, c'est faire un FindPort() avec "HiP-Port" comme paramètre. Si cela échoue, HiP n'est pas en marche. Si cela réussit, vous aurez un pointeur sur le port de message de HippoPlayer. Il ressemble à peu près à cela:

```
STRUCTURE      HippoPort,MP_SIZE
LONG           hip_privatel      * Privé...
APTR           hip_kplbase       * Ptr sur les données à jouer
WORD          hip_reserved0     * Privé...
BYTE          hip_reserved1     * Privé...
BYTE          hip_opencount      * Nombre d'ouvertures (Voir en dessous)
BYTE          hip_mainvolume     * Volume principal, 0-64
BYTE          hip_play           * Si différent de 0, HiP est en train de jouer
BYTE          hip_playertype     * 33 = Protracker, 49 = PS3M
*** Protracker ***
BYTE          hip_reserved2
APTR          hip_PTch1         * Données pour la voie 1
APTR          hip_PTch2         * voie 2
APTR          hip_PTch3         * voie 3
APTR          hip_PTch4         * voie 4
*** PS3M ***
APTR          hip_ps3mleft      * Tampon pour le côté gauche
APTR          hip_ps3mright     * Tampon pour le côté droit
LONG          hip_ps3moffs      * Position du module
LONG          hip_ps3mmaxoffs   * Valeur maximale pour hip_ps3moffs
*** Protracker ***
BYTE          hip_PTtrigger1
BYTE          hip_PTtrigger2
BYTE          hip_PTtrigger3
BYTE          hip_PTtrigger4

*** PT channel data block
STRUCTURE     PTch,0
LONG         PTch_start        * Adresse de départ de l'échantillon
WORD        PTch_length        * Longueur de l'échantillon en mots
```

```

LONG          PTch_loopstart  * Adresse de départ de la boucle
WORD          PTch_replen     * Longueur de la boucle en mots
WORD          PTch_volume     * Volume de la voie
WORD          PTch_period     * période de la voie
WORD          PTch_privatel   * Privé...

```

*** IMPORTANT: N'écrivez rien dans le port!

*** hip_opencount ***

Aussitôt que vous obtenez un pointeur sur le port d'HippoPlayer, ajouter 1 à hip_opencount. Quand vous avez terminé, enlevez 1 à hip_opencount.

*** Astuces ProTracker ***

Chaque voie possède un bit réservé dans hip_PTtrigger. Chaque fois qu'un de ces bits est mis à l'état haut, un nouveau sample est joué dans la voie. Vous pouvez mettre ce bit à zéro après avoir lu le résultat. Bit 0 = voie 1, bit 1 = voie 2, etc.

PTch_start est mis à jour de telle manière qu'il reflète toujours la partie de l'échantillon qui est en train d'être jouée. PTch_length va diminuer graduellement jusqu'à ce qu'il atteigne zéro. Quand cela se produit, PTch_start est remplacé par PTch_loopstart et PTch_length est remplacé par PTch_replen. En d'autres mots, l'échantillon boucle. Si la taille de la boucle est de 2 octets (PTch_length = 1, PTch_replen = 1), l'échantillon stoppe (Ne joue rien). Ne lisez pas après les données de l'échantillon; Vérifiez toujours PTch_length.

La variable hip_kplbase pointe sur la zone de données de ma routine de ProTracker. Cela permet de réaliser des scopes comme le PatternScope. Contactez-moi si vous voulez des détails sur la structure de cette zone.

*** Astuces PS3M ***

hip_ps3moffs est un offset du début des buffers qui pointe sur la position courante (ce qui est joué). Ne lisez pas après bufferstart+hip_ps3mmaxoffs.

1.60 Bugs connus

```

*****
*                                     *
*                               *** Bugs connus***                               *
*****

```

1. Le rafraîchissement de la fenêtre principale peut perdre dangereusement les pédales si la fenêtre est retaillée pendant le chargement d'un module ou d'une liste de modules, la sauvegarde d'une liste de module, ou le tri d'une liste ←

Une modification de taille est permise, pas deux, alors méfiez-vous !!!

2. Le compte à rebours et l'alarme ne fonctionne pas s'il n'y a pas d'horloge visible dans la barre de titre.

3. Quelques modules Fred provoquent des alertes Enforcer.

4. Oops! pas de bug 4 ??? :)
5. Tiens, le 5 est parti en voyage! J'espère qu'il m'enverra une
carte. :)
6. Les scopes sont trop rapides (déphasés par rapport aux échantillons)
avec des modes d'écrans dont le rafraîchissement est supérieur à 50Hz.
7. Les modules Sonic Arranger plantent quelquefois.
8. Les Scopes buggent avec la commande ProTracker 9xx. Cela provient
de ProTracker lui-même (Ma routine est 100% compatible :)

** REMARQUE: J'ai reçu des plaintes concernant les gadgets de HiP, à cause de leur affreux aspect sur des écrans de plus de 8 couleurs. J'utilise des gadgets STANDARDS, c'est donc l'AmigaOS qui est responsable des couleurs toutes moches. Si quelqu'un connaît la solution au problème, sans passer par des bibliothèques de GUI (comme MUI, Triton, etc.), faites-le moi savoir.

1.61 Historique

```
*****
*                               *** Historique ***                               *
*****
```

Lisez l'historique! Il y a des choses que vous ne trouverez
nulle part ailleurs !

v2.00 (19.3.1995)

- * AREXX maintenant géré.
- * Support des écrans publics.
- * Changements dans le contrôle clavier: Vous pouvez utiliser les touches ← sans
sans
que la fenêtre principale ne soit affichée, en appuyant sur les
touches AmigaG-ShiftG-CTRL-<Touche>.
- * Du nouveau dans PS3M: Support du format FastTracker2 (modules .XM).
- * Présentation améliorée.
- * Patch pour la playsid.library pour qu'il soit possible de jouer des
modules SID sur KickStart1.2 et 1.3.
- * Préférences: "Continue on Error", "HotKeys", "Nasty Audio", " ←
DoubleBuffering",
"Program Dir Selector".
- * Fenêtre principale: "Move", "Insert", "Sort" (Caché sous "Insert")
- + La fonction "TimeOut" possède maintenant deux modes.
- + Les fonctions "Add", "New" et "In" fonctionnent maintenant avec des ←
répertoires.
- + Nouveau: Routine pour The Player v6.1a.
- + La routine de ProTracker ne provoque plus l'arrêt des transferts série.
- + Ajout des commandes CLI "HIDE" et "QUIT".
- + Préférences: L'option de PS3M "Volume Boost" a un effet immédiat.
- + J'ai inclus des programmes tiers.
- . Les modules SID sont chargés en mémoire publique, si c'est possible.

- . HiP peut être caché avec les touches AmigaG-ShiftG-CTRL + h.
- . Touche pour activer ou non les scopes.
- . Requier moins de temps machine que la v1.40 quand HiP ne joue pas.
- . Routines d'affichage des fichiers améliorées et scrolling par saut avec shift.
- . Nouvel algorithme pour générateur aléatoire (merci Thomas).
- . Si vous avez réglé la routine ProTracker sur "FASTRAM", les modules plus petits que le buffer en chip (256kB) seront chargés en CHIP... :)
- . Reconnaît les suffixes en .Lha .lHa et .lHA.
- . Seuls les modules Oktalyzer en 8 voies sont chargés en mémoire FAST.
- . Activation/Désactivation des gadgets plus rapide. (OffGadget() était ← trop lent).
- . Suppression d'une alerte Enforcer quand la fenêtre de sélection était ← Activée/Désactivée.
- . Correction d'une erreur dans la documentation: La table des players ← possédait des informations erronées.
- . En général, de bonnes choses.

v2.05 (3.5.1995)

-
- * Quelques corrections et améliorations ici et là.
 - * Clavier: K/L échangé avec flèche gauche/flèche droite.
Ajout de nombreuses fonctions associées au pavé numérique.
 - * MED: support des modules en plusieurs parties, N\textdegree{} partie/ ← longueur de la partie, avance, retour, fin de module. Suppression du bug qui provoquait une ← erreur de librairie.
 - * Nouvelle routine pour les modules ProTracker qui n'utilise plus que 1024 ← octets de mémoire CHIP.
 - * Les fichiers GZip ne sont plus supportés. Les fichiers LZX le sont.
 - * Nouveaux formats de modules: Mark II, Maniacs of Noise, David Whittaker, BP SoundMon v3.0 (v2.2?).
 - * Préférences: Selecteur "VBlank timing", Interrupteur pour les barres de ← scopes.
 - Ajoût du gadget de zoom (KickStart 2.0 ou +).
 - Les répertoires sont ajoutés récursivement (KickStart 2.0 ou +).
 - Correction: PS3M avec l'option "Killer" provoquait des plantages (par ma ← faute).
 - + Ajout du mode "Humble" pour PS3M: priorité -3.
 - + Le buffer de mixage de PS3M peut avoir une taille de 64Ko maximum.
 - Correction: Le générateur de sélection aléatoire de modules était sévèrement buggé (plantait la machine).
 - Correction: Option "PatternDelay" et "VolSlide" de la routine ProTracker ← .
 - Double buffering: S'il n'y a pas assez de mémoire, efface de la mémoire ← le module courant et refait une tentative.
 - Quand des modules sont ajoutés via AppWindow ou par ligne de commande, ← ils sont ajoutés à la fin de la liste plutôt qu'au début.
 - L'état du filtre est sauvegardé dans le fichier de préférences. Ce n' ← était pas la cas dans les version précédentes !!!
-

- La barre de sélection des fichiers est toujours visible.
- Meilleure gestion des erreurs au démarrage du programme.
- La routine de tri est six fois plus rapide qu'auparavant.
- La priorité se repercute sur tous les processus de HiP, sauf sur l' ↔ HippoScope.
- La fenêtre s'adapte à différentes tailles de bordures (fonctionne avec ↔ SysIHack).
- Info sur la barre de titre: l'horloge et la mémoire libre sont affichées ↔ en même temps.
- Les touches fonctionnent également depuis la fenêtre de préférences.
- Une nouvelle icône par Cyclone.

v2.06 (19.5.1995)

- * Groupe de joueurs externe.
- + Possibilité de choisir des polices de 8x8 pixels (KickStart 2.0 ou +).
- + Le titre de la fenêtre d'informations sur les samples contient ↔ maintenant le nom, le commentaire et la taille du module.
- + La synchro est faite avec le CIAA. Les arrêts durant les transferts ↔ série ne devraient être maintenant plus qu'un mauvais souvenir.
- L'option "Hide" (Cacher) avait un GROS bug ! Je lui ai fait la peau. (Salut Yolk! (Je ne suis qu'un idiot)).
- Correction d'un bug dans le HiP-script (Extraction LZX).
- Presser le bouton "Use" dans la fenêtre de préférence modifiera également le scope.
- Baisse régulière du volume à la sortie du programme.
- Une nouvelle icône par Roman Patzner.
- Correction d'un bug dans ZiP (ARexx).
- Suppression de bugs dans PS3M.
- Des corrections...

v2.07 (26.6.1995)

Correction de bugs:

- L'option "Continuer si erreur" ne provoque plus de chargement sans fin, ni de boucles infinies.
- La taille maximale du buffer PS3M réduite à 32Ko (Avec un buffer à 64Ko, ça ne fonctionnait pas toujours bien).
- Suppression d'un bug dans le sélecteur de polices (Il n'y a plus de gaspillage de mémoire et de temps).
- L'option "New" ne supprime la liste que s'il y a déjà eu des modules choisis.
- Suppression du bug dans la routine ProTracker en mémoire FAST (celui qui faisait planter la machine).
- Le compte-à-rebours fonctionne maintenant quand l'option "double-buffering" est enclenchée.
- Si l'on voulait charger des modules TFMX mdat+smpl depuis un archive LhA, on avait toutes les chances de rencontrer un gros bug! Je lui ai fait la peau.
- Un autre bug avec LhA et TFMX enlevé. Provoquait vraisemblablement un plantage si la longueur du fichier en .MDAT était impaire.
- Les options Pos/Len et NS/PS ne fonctionnaient pas les modules MED MMD2 (Je n'avais pas leur description !), aussi je les ai désactivées.
- La commande ARexx "Play" était mal documentée. C'est corrigé.

Améliorations:

- Petites corrections et autres améliorations ici et là.
- Option pour trouver un fichier dans la liste.
- Une alarme ! :)
- Nouveaux formats de modules: Old Soundtracker, Hippel, Hippel-COSO.
- "SID-info" et la fenêtre d'informations sur les échantillons sont mis à jour quand un nouveau module est chargé.
- Un nouveau gadget à choix multiples actionné avec le bouton droit de la souris.
- L'option "Center name" a été améliorée, aussi le double cliqué est plus facile.
- Une option est maintenant disponible pour monter la durée des modules ProTracker.
- La routine pour jouer les modules MED va essayer d'allouer le port série pour jouer les modules MIDI.
- Nouvelle version de PS3M: 0.951. Beaucoup de bugs ont été enlevés.
- Déplacement de PS3M dans le fichier "Player Group".
- La configuration pour PS3M est identique à celui de l'utilitaire PS3M par Guru.
- Ascenseur pour le Stéréo surround dans PS3M.
- Les modes PS3M "Humble" et "Friendly" remplacé par un sélecteur de priorité.
- PS3M utilise maintenant le CIAA qui ne provoque plus d'arrêt des transferts série comme la CIAB (Le CIAB peut toutefois être choisis par l'utilisateur dans les préférences de PS3M).
- Une nouvelle routine d'attente du DMA pour la routine de ProTracker par Peter Kunath.
- Modifier un scope a un effet immédiat.
- Il n'y a plus d'écran qui surgit lors du démarrage de HiP.
- Amélioration de l'identification des fichiers LhA, LZX, Zip.
- Outils: WaitHiP, HiPlay, PSIDcomment.
- Nouvelles icônes MagicWorkBench par Roman Patzner.
- Nouvelles icônes NewIcons par David Wiles.
- HiP.guide par Tuomas Lukinmaa.

v2.08 (21.7.1995)

Suppression de bugs:

- L'option "Play Module once" a été enlevée.
- Modification de la routine ProTracker afin qu'elle utilise l'ancien "DMA Wait" car le nouveau ne fonctionnait pas toujours bien.
- Ajoût du sélecteur de liste du bouton droit pour le programme principal.
- J'essayais de jouer les modules MED même quand une erreur d'initialisation se produisait. Corrigé.
- La routine de calcul de la durée d'un module ProTracker partait aux choux (:-) de temps en temps. Corrigé
- Correction de la routine de détection de fin des modules ProTracker.
- La routine qui parcourait le fichier de configuration de PS3M avait un bug. Elle se mélangeait les pinceaux dans les priorités du mode "killer". Corrigé.
- Le mode "DoubleBuffering" fonctionne maintenant avec les modules qui sont chargés par leur icône (AppWindow).
- Les modules dont l'icône était lâchés sur la fenêtre principale était joués immédiatement même en mode aléatoire.
- L'identification des fichiers PSID avec des fichiers .info reconnaît maintenant plus de fichiers.
- Plantage quand la police ne pouvait pas être ouverte. Corrigé.
- Corrections de problèmes avec les noms des modules et PS3M.
- L'option "Continue on error" échouait avec des formats de modules inconnus.
- L'option ProTracker "SampleOffset" fonctionne maintenant correctement.
Coucou Yolk & Guru! :)

- Reconnaît les fichiers en .LZH.
- Gros bug enlevé dans l'option de sélection aléatoire des modules...

Améliorations:

- Ajout d'un pointeur de souris d'attente.
- Meilleure identification des formats MarkII, Hippel et Hippel-COSO.
- Inclusion d'une brosse HiP par Roman Patzner.
- Pas de baisse progressive du volume quand on quitte HiP.
- La baisse progressive de volume fonctionne un peu mieux avec PS3M.
- La fenêtre "Scope" est fermée quand aucune donnée n'est disponible.
- Le sélecteur de liste dans les préférences peut-être annulé en cliquant à l'extérieur de la fenêtre.
- Si un module contient plusieurs parties, celles-ci sont toutes jouées, avant qu'un autre module ne soit chargé. Cela fonctionne avec les modes "List repeatedly", "List once" et avec les modules dont la fin est détectable, et avec le compte-à-rebours.

v2.09 (28.7.1995)

AAAARRGHHHH! La v2.08 avait une vieille version de PS3M :-(((((((Cette version possède la nouvelle version (la même que dans la version v2.07)...

Améliorations:

- Un nouveau Scope
- Un petit changement dans le PatternScope à propos des VU-mètres.

v2.10 (2.9.1995)

Correction de bugs:

- Des petites ici et là.
- Correction du bug de "DMA wait": Protracker, JamCracker, Soundmon, Hippel-COSO. Il y avait des notes perdues avec des écrans dans la vitesse de rafraîchissement était élevée.
- Suppression de l'alerte Enfrocer quand le bouton droit était pressée.
- Suppression de bugs dans les commandes CLI.

Améliorations:

- Diviseurs de listes.
- Découpage des préfixes des noms de fichier
- Chargement au démarrage.
- Nouveau mode "Fast Forward"
- Indicateur de fonctions par bouton droit (Style DOpus).
- Nouvelle organisation des préférences.
- Changement de la position du "curseur" dans le PatternScope"
- Restitution des échantillons IFF 8SVX.
- Ajout de la commande ARexx SAMPLES.
- La commande ARexx PLAYSONG est buggée. Remplacée par SONGPLAY qui fonctionne.
- Petite interface pour les programmeurs.
- Réduction de la taille des QuadraScopes et StereoScopes.
- Déplacement de l'information de la barre de titre de la fenêtre d'informations sur les échantillons dans la fenêtre elle-même.
- La position de la fenêtre d'informations sur les échantillons ainsi que celle de la fenêtre d'infos, sont sauvegardées.
- Les fenêtres d'échantillons non ouvertes par l'utilisateur ne désactivent plus la fenêtre principale.
- On peut concaténer des listes de modules avec le bouton droit et le

- gadget "Lp".
- Amélioration de la routine de tri:
 - * Le tri s'effectue sur 24 caractères.
 - * Les sections séparées sont triées indépendamment
 - * Compatible avec le découpage des préfixes.
 - * Pas très rapide. J'utilise encore le tri à bulle.
- Saute la mise des valeurs dans le fichier de configuration de PS3M avec des "?".
- Inclusion du script "Filer-ARexx" par Janne Simonen.
- Augmentation de la fréquence de mixage maximale de 56kHz à 58 kHz après avoir trouvé que c'était possible.
- HippoScope pour PS3M: Doublement la taille verticale des pixels, doublement du nombre des pixels sur les Amigas qui possèdent un 68020 ou plus.

REMARQUE: Le mot-clé PRG a été changé en PRGM!

v2.11 (6.9.1995)

Corrections de bugs:

- De petites corrections.
- v2.10 avait une version de test de la routine ProTracker... Argh!
(Disons que ça marche bien et que c'est plus rapide, mais ça ne sonnait pas toujours comme le proTracker original. Je suis donc revenu à l'ancienne version.)

Améliorations:

- Les Scopes s'ouvrent quand cela est possible.

v2.12 (16.9.1995)

Corrections de bugs:

- Quelques unes.

Améliorations:

- Réécriture de l'interface pour programmeur.
- Inclusion de Scopes externes.
- Exemple de sources de Scopes inclus.
- Indicateur de progrès de chargement des fichiers XPK.
- StereoScopes remplis pour PS3M.
- HippoScope pour PS3M: Pixels en 2x1 au lieu de 1x2. Il n'y a plus de points supplémentaires avec les 68020 ou +.

v2.20 (27.10.1995)

Corrections de bugs:

- Quelques unes...
- La stéréo pour PS3M n'était modifiée si la fenêtre des préférences était ouverte.
- La variable hip_play dans le port de HiP n'était pas mise à jour. Corrigé.
- Vilain bug tué dans lerequester de fonts. Corruption des commandes d'archive.
- Des corrections dans la routine de ProTracker.
- Bug fixé dans la source d'exemple du Scope.

Améliorations:

- Nouveau système de préférences par pages.
 - Vue par liste des informations sur le module (nom de échantillons, info PSID, etc...).
-

- Nouveau PS3M: 0.959 (20.9.1995) REMARQUE: Le player XM vient du vieux PS3M car le nouveau player XM était nul... Hi Guru!
- Suppression de la selection du CIA de HippolPlayer.PS3M. Actuellement, PS3M utilise toujours si possible le CIAA.
- Gestion des caractères jokers pour les requesters de fichiers.
- Support de la librairies XFDmaster.library pour charger toute sorte de fichiers compactés.
- Support du format TFHD par Alexis Nasr. (TFMX mdat et smpl combinés).
- S'il n'y a pas assez de mémoire chip, les modules ProTracker non compactés ou compactés avec XPK seront chargés en mémoire FAST.
- Si possible, le CIAB est utilisé pour la DMA Wait. Aucune interruption incluse.
- Meilleure identification des vieux SoundTracker.
- Le compte-à-rebours maximale est 30 min.
- L'alarme possède maintenant un ascenseur (hh:mm)
- Inclusion de xVUMeter.
- Inclusion de HiPScope avec les sources en C et les fichiers headers par Thomas Skoldenborg.

1.62 Hellos

```
*****
*                                     *** Hellos ***                               *
*****
```

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

- Salut, mon ami! Merci beaucoup pour PS3M et tout le reste!

Nico François

- Merci pour la magnifique ReqTools.library!

Ron Birk & Per Håkan Sundell

- Merci pour avoir fait une émulation SID presque parfaite.

Remerciements:

Peter Kunath (Delirium Softdesign), Henryk Richter (Bugs/Defect), Tommi Lindström, Richard Harris, cYClone/nEW-dEAL^PSD PC, Roman Patzner, David Wiles, Tuomas Lukinmaa (Tumu / BFB Team), Janne Simonen

Beta-Testeurs Officiels:

Jarkko Kemppainen, Mikko Karvonen (Pour sûr... :)

Hellos Speciaux:

Agust Arni Jonsson (Nemesis1), Mikael Grahn, Jari Karjalainen, Ivan Wheelwright, Jani Kannisto, Thomas Gylfe, Arto Ikola, Tommi Lempinen, Paul Wellstead, Mikko Vartio, Pasi Laaksonen, Alan Guillevic, Armin Pigulla, Mikko Manninen, Seppo Tomperi, Jari Mikkilä, Patrick Becker, Petri Koistinen, Juha Laukkanen, Jan Svihus

Merci à ceux qui m'ont envoyé du courrier électronique et merci à ceux avec qui j'ai parlé sur IRC.

Merci à tous ceux qui se sont enregistrés, qui m'ont envoyés des rapports de bugs et des suggestions.

1.63 A propos de ...

```
*****
*                                     *** A Propos de ***                               *
*****
```

HippoPlayer a été réalisé en assembleur avec Asm-Ones v1.06/1.09/1.25. Ecrit en assembleur pur à 100%. La longueur du source sans aucun include ou replay routine est d'environ 365 Ko

Enregistrements, rapports de bugs, commentaires, suggestions, et des trus pour C-64 sont les bienvenus !

Precisez toujours votre configuration AMIGA et la version de HiP quand vous ←
envoyez
un rapport de bug!

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
40900 Säynätsalo
Finland

E-mail: kp@direktor.voima.jkl.fi
 kpkoljon@freenet.hut.fi

IRC: K-P

Tél (en Finlande) : 941-3742699

1.64 A propos de la traduction...

```
*****
*                                     *** A propos de la traduction... ***                               *
*****
```

La traduction de la présente documentation a été effectuée par:

Kangourou
BoOoing...BoOoing...BoOoing
Alan GUILLEVIC
25, Avenue du MAIL
21240 TALANT
FRANCE

Si vous avez des remarques concernant cette traduction (Erreurs de frappes,

d'orthographe, de grammaire, voire des contre-sens), n'hésitez pas à me contacter, ou à contacter l'auteur de HiP.

Soutenez le shareware, soutenez l'AMIGA et enregistrez vous! Le programme en vaut vraiment la peine.

Un petit coucou en passant à tous ceux que je connais (Pas de noms ! :))
