

## **Instruction**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Instruction		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Instruction</b>	<b>1</b>
1.1	Manual - main menu . . . . .	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie . . . . .	2
1.3	Do czego ten program służy? . . . . .	2
1.4	Opis programu . . . . .	3
1.5	Wymagania, biblioteki, dane techniczne . . . . .	4
1.6	Komunikaty pîentuf . . . . .	4
1.7	Instalacja programu . . . . .	5
1.8	Co w przyszłości? . . . . .	6
1.9	Historia programu . . . . .	6
1.10	Co to jest BlaBla? . . . . .	6
1.11	Pozostałe informacje . . . . .	7
1.12	Copyrights and distribution . . . . .	7
1.13	Introduction . . . . .	7
1.14	Instructions . . . . .	8
1.15	System requirements . . . . .	9
1.16	Error Messages . . . . .	9
1.17	Instalation . . . . .	10
1.18	What's in future . . . . .	11
1.19	AddIcon history . . . . .	11
1.20	Other information . . . . .	11

# Chapter 1

## Instruction

### 1.1 Manual - main menu



AddIcon

Version 2.0

Date 06.06.1997

Copyright (c) 1997 ScoTT/Inferno&BlaBla

Instrukcja obsługi

User's Manual

Prawa autorskie, dystrybucja.

Copyrights and distribution.

Do czego ten program służy?

Introduction.

Opis programu.

Instructions.

Wymagania

System requirements.

Komunikaty pientuf.

Error messages.  
Instalacja programu.  
Instalation.  
Co w przyszłości?  
What in future?  
Historia programu.  
History.  
Co to jest BlaBla?  
BlaBla? What's that?  
Pozostałe informacje.  
Other informations.

## 1.2 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Prawa autorskie

Ten program podlega Standard Amiga FD-Software Copyright Note.

Ten program jest FreeWare, jak zostało to określone w punkcie 4a.

Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT (wersję 1 lub nowszą).

Prawa autorskie  
Dystrybucja  
Oświadczenie  
Opłaty

## 1.3 Do czego ten program służy?

Zastosowanie

AddIcon jest programem służyącym (jak sama nazwa wskazuje) do dodawania ikon do... No właściwie, właściwie do wszystkiego. Można za jego pomocą dograć ikonkę do pliku, katalogu lub urządzenia (jako plik Disk.info). Program został napisany jako nakładka na znany file-manager (program do zarządzania zbiorami) FileMaster, który, w przeciwieństwie do takiego np. DirectoryOpusa takiej opcji nie posiada. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby "podpiąć" AddIcon'a pod jakiś inny program bądź używać go jako zwykłej komendy CLI.

---

## 1.4 Opis programu

### Opis programu

Najpierw opiszë sposób obsługi programu pod FileMasterem (sposób instalacji zostaï opisywany w rozdziale

Instalacja

). Obsluga ta jest banalnie prosta.

Wystarczy wejê do odpowiedniego katalogu i zaznaczyê interesujâce nas pliki lub katalogi. Nastêpnie klikamy na gadûet AddIcon. Otwiera sië okienko, w którym proszeni jesteômmy o podanie nazwy ikonki. Wpisujemy tã nazwã bez ôcieûki dostêpu i rozszerzenia '.info'. Jeðli wszystko przebiegïo pomyðlnie po krótkiej chwili bédziemy mieli dograne ikonki.

AddIcon jest programem na tyle inteligentnym, ðe rozpoznaje typ ikonki i sprawdza czy jest on zgodny z typem zaznaczonej przez nas pozycji. Oznacza to, ðe chcâc dodaê ikonki do jakichð tekstów nie musimy sië martwiê, ðe przypadkowo (np. opcjâ Inwert) zaznaczyliômmy takê katalogi. Program po prostu pominie je. Niestety o zgodnoðê typu pliku czyli Project/Tool (Projekt/Narzêdzie w polskich localach) musimy sië zatroszczyê sami.

Skïadnia programu uruchamianego z CLI/Shell jest nastêpujâca:

```
AddIcon ICONFILE/A,ENTRY/A/M,ALL/S,QUIET/S
```

ICONFILE (parametr obowiâzkowy)

To nazwa pliku z ikonkâ. Podajemy jâ, jak juð napisaïem bez rozszerzenia '.info'. Ikonkê program sam znajdzie w jednym z trzech katalogów próbujâc jâ tam znaleúê w takiej kolejnoðci:

- 1) Program szuka w katalogu ENV: pliku AddIconPath zawierajâcego ôcieûkê dostêpu do ikonki na Twoim twardym dysku. Plik ten jest tworzony podczas instalacji jeðli jednak instalowaïeð program rëcznie musisz stworzyê taki plik dowolnym edytorem i nagraê go jako ENVARC:AddIconPath. Po pomyðlnym znalezieniu katalogu program próbuje odczytaê z niego ikonkê.
- 2) W razie niepowodzenia w p.1) program próbuje odczytaê ikonkê z katalogu ENV:AddIcon/.
- 3) Jeðli i to sië nie uda program próbuje wczytaê ikonkê standardowâ tzn. ENV:Sys/def\_ikonka.info

ENTRY (parametr obowiâzkowy)

Jest to parametr tzw. wielokrotny, co oznacza, ðe moûna podaê ich kilka(naðcie). Podajemy tu po prostu listã plików lub katalogów, do których chcemy dodaê ikonki. Waûne jest, aby pierwszy z plików podany byï z peînâ ôcieûkâ dostêpu.

ALL (parametr opcjonalny)

Parametr ten informuje program, ðe zamierzamy dodaê ikonki do wszystkich plików lub katalogów w zadanym przez nas katalogu. W tym przypadku podajemy tylko jeden parametr ENTRY i musi on byê katalogiem

QUIET (parametr opcjonalny)

"Bâdú cicho". Po wpisaniu tego parametru nie bĕdziemy oglâdali ûadnych komunikatów. Czasem takie komunikaty mogâ przeszkadzaê jednak naleûy mieê na uwadze, ũe nie zostaniemy poinformowani o ewentualnych bĕdach.

I jeszcze kilka przykâdów uŕycia programu:

```
AddIcon txt df0:dokument
```

Dogra nam ikonkĕ pliku tekstowego do pliku df0:dokument

```
AddIcon pic dh2:Grafika/Obrazki/obrazek.iff dziewczyna.jpg krajobraz1.gif
```

Dogra ikonkĕ obrazka do trzech wymienionych plików

```
AddIcon disk "Ram Disk:" df0: workbench: dh1:
```

Do podanych urzâdzei zostanie dograna ikonka Disk.info

```
AddIcon drawer dh2:Moduŕy/rock jazz disco metal nowoôci QUIET
```

Do katalogów w katalogu dh2:Moduŕy/ zostaną dograne ikony szuflad. Nie bedziemy informowani o ewentualnych bĕdach

```
AddIcon txt df0:Listy/ ALL
```

Do wszystkich plików w katalogu df0:Listy/ zostanie dograna ikonka pliku tekstowego

## 1.5 Wymagania, biblioteki, dane techniczne

### Wymagania

Od wersji 2.0 program AddIcon nie moŕe juŕ byê uruchomiony pod systemem 1.3 (czyli na standardowej Amidze500). Do prawidłowego dziaŕania program potrzebuje:

- systemu operacyjnego w wersji minimum 2.04
- biblioteki icon.library (standardowa biblioteka systemowa)
- kilkanaôcie kilobajtów wolnej pamieci
- zestawu ikon nagranych w dowolnym katalogu

Program zostaŕ napisany w 100% w assemblerze i kompilowany pod AsmOne1.29 na procesor 68000. Plik ŕródŕowy ma 9230 bajtów.

## 1.6 Komunikaty piĕntuf

### Komuniakty bĕdów

Podczas pracy z programem AddIcon mogâ siĕ pojawiê nastĕpujâce komunikaty:

```
Error: Bad arguments!
```

Nie podaliômŕy jakiegoô parametru bâdŕ podaliômŕy go nieprawidŕowo.

```
Error: Not enough memory for operation
```

Albo mamy bardzo maŕo pamieci albo próbujemy dograê jakô potwornie wielkâ ikonĕ w 256 kolorach.

Error: Icon file not found

Plik z ikonkã nie zostaÅ znaleziony w ùadnym z terzech katalogów.

Error: Entry not found

Podany plik lub katalog nie istnieje.

Error: Bad entry type

Próbujemy dodaê ikonkê katalogu do pliku.

Error: Could not open icon.library (any version)

Program nie mógł otworzyê biblioteki icon. Naleÿy jã dograê do katalogu Libs:

## 1.7 Instalacja programu

### Instalacja

Program zostaÅ napisany jako nakÅadka na FileMastera (byÅ testowany na FM 3.0 ß 2.1). ChociaÅ programu moÅna z powodzeniem uÿywaê jako polecenia CLI to jednak korzystanie z niego pod FileMasterem znacznie upraszcza ùcie. Aby zainstalowaê program kliknã na ikonke Install. Dla tych jednak, którzy chcieliby zrobiê to rãcznie opiszê przebieg instalacji, która jest bardzo prosta. Trzeba po prostu postãpowaê wedÅug poniÅszych punktów:

- a) nagraê program AddIcon do katalogu C:
- b) nagraê zestaw ikon do wybranego przez siebie katalogu
- c) uruchomiê dowolny edytor tekstu i wpisaê òcieÿkê dostãpu do tego katalogu a nastãpnie zapisaê taki plik jako ENVARC:AddIconPath; jeÅli nie mamy edytora wchodzimy do CLI i piszemy:  
Copy \* TO ENVARC:AddIconPath  
wpisujemy òcieÿkê a nastãpnie naciskamy CONTROL+'\'.
- d) uruchomiê FileMastera, wejÅ do konfiguracji, wybraê 'Commands' a nastãpnie wybraê jakiÅ wolny gadÅet
- e) wpisaê to, co poniÅej:  
Priority: Med  
Window: Yes  
CD: No Change  
Rescan: Source  
Start Screen: No Change  
End Screen: No Change  
Label: AddIcon  
Pattern: ---  
Offset: 0  
Signature: ---  
Command: C:AddIcon {r,IconName} {f} {O}  
Stack: 4000  
(gdzie '---' oznacze, Åe zostawiamy puste pole)
- f) nagraê konfiguracjã

JeÅli nie chcemy oglãdaê komunikatów bÅedów moÅna z powodzeniem ustawiê takÅ Window: No. JeÅli chodzi o zestaw ikon to w zadanym katalogu moÅna je dowolnie zmieniaê (dogrywaê wÅasne, kasowaê, zmieniaê nazwy) bez potrzeby instalowania programu. JeÅli chcemy zmieniê katalog, w którym trzymamy ikony to takÅ nie ma problemu. Trzeba tylko do wspomnianego pliku nagraê nowã òcieÿkê dostãpu.



## 1.8 Co w przyszłości?

Co w przyszłości?

Mam nadzieję, że to już ostatnia wersja, jednak jeśli dostanę jakieś raporty błędów to postaram się je jak najszybciej popawić.

## 1.9 Historia programu

Historia programu

wersja 1.0	12.04.1996	o pierwsza wersja publiczna.
wersja 1.1	25.04.1996	o zwiększona idiotoodporność przy podawaniu parametrów z CLI
wersja 1.2	03.08.1996	o usunięty błąd polegający na niedodawaniu ikon do plików w głównym katalogu pod FileMasterem.
wersja 1.5	18.09.1996	o możliwość dodawania ikon do kilku plików równocześnie.
wersja 1.51	22.10.1996	o zmiana katalogu z ikonkami na ENV:AddIcon (pomyłka w kodzie w poprzedniej wersji)
wersja 2.0	06.06.1997	o program został napisany całkowicie od nowa; korzysta teraz z icon.library i jest bardziej niezawodny.

## 1.10 Co to jest BlaBla?

Co to jest BlaBla?

BlaBla jest to grupa zrzeszająca programistów piszących programy współpracujące z systemem. Gwarantuje to poprawną pracę na wielu modelach Amig, oraz zapewnia zachowanie kompatybilności "w górę". Pozwala to również na korzystanie z tak ważnej cechy, jaką posiada Amiga, jak multitasking. Nasze programy mają zazwyczaj status PublicDomain, FreeWare lub ShareWare, co pozwala na ich darmowe rozpowszechnianie.

Grupa posiada własne konto Internetowe i BBS. Nasze najnowsze programy można również znaleźć w wydawanym przez nas pakiecie polskich programów użytkowych PolWare. Zapraszamy również do lektury redagowanego przez nas magazynu dyskowego Izviestia. Traktuje on głównie o programowaniu i zawiera opisy wielu ciekawych programów.

Zainteresowanych współpracą z naszą grupą, bądź chętnych do wymiany doświadczeń i uwag na temat programów, prosimy o kontakt z którymś z członków BlaBla.

W skład grupy wchodzi (IV'97):

Kordi/DuckRed & BlaBla	(Kordian Adamczyk)
Kysy/AM & 2xBla	(Krzysztof Habowski)
LeMUr/bla\$^2\$	(Łukasz

Prokulski?)

Reese/SubBlaBla	(Karol Bryd)
Scott/Inferno & BlaBla	(Marcin Ochocki)
Thufor/BlahBlah	(Dariusz J.Garbowski)
Tomash/Art-B & BBla	(Tomasz Korolczuk)
Warhawk/SubBlaBla	(Przemysław Jeû)
Kaczuô/SubBlaBla	(Tomasz Kaczanowski)

## 1.11 Pozostałe informacje

Pozostałe informacje

Oto mój adres. Jeżeli znalazłeś jakieś błędy lub masz jakieś propozycje lub uwagi to pisz bez wahania.

ScOTT/Inferno&BlaBla  
Marcin Ochocki  
ul.Łódzka 6/19  
98-220 Zduńska Wola  
  
tel. (043) 23-61-29

e-maila narazie nie posiadam - będzie w paŹdzierniku ;)

Na zakończenie chciałbym pozdrowić całą grupę BlaBla, wszystkich znajomych, Ciebie, drogi Użytkowniku, oraz wszystkich tych wspaniałych ludzi, którzy trzymają Amigę przy Źyciu.

## 1.12 Copyrights and distribution

Copyrights

This program is subordinated to Standard Amiga FD-Software Copyright Note.

This program is FreeWare, which is specifird in item 4a .

For more informations you should read AFD-COPYRIGHT  
(version 1 or newer).

Copyright  
Distribution  
Disclaimer  
Return Service

## 1.13 Introduction

Introduction

AddIcon is a little tool designed for adding icons to... Well, to almost

---

everything. Using this program you can create icon to any file, directory or volume (as Disk.info file). It's been written as a patch to well known file manager - FileMaster, which in contrast to for example DirectoryOpus doesn't support any option like this. Although this fact you can with no obstacles use AddIcon with any other program or simply use it as a normal CLI command.

## 1.14 Instructions

### Instructions

First of all I'd like to explain how to use AddIcon installed in FileMaster (installation is described in node Instalation). It's very simple. All you have to do is enter to the directory you want and mark some files or directories. Next, you should click on the "AddIcon" gadget. Small window will be opened and you will be asked to type an icon name. Write this name without path and '.info' append. If everything run OK after few moments you will have your icons created.

AddIcon is so inteligent program that reconizes icon type and checks if it is compatible to marked entry. It means that if you want to add icons to some text files you don't have to worry about marking by mistake (for example by "Invert" option) also directories. AddIcon will just omit them. Unfortunately file type (Project/Tool) is not checked.

Below the CLI/Shell template is described:

```
AddIcon ICONFILE/A,ENTRY/A/M,ALL/S,QUIET/S
```

ICONFILE (option required)

It's just iconfile name. Must be given, as I've written, without path and '.info' append. AddIcon will search for this file in one of three directories in this order:

- 1) Program searches file AddIconPath in your ENV: assign. This file includes a path to icons files stored on your hard disk. It is created during instalation but if you have installed this program yourself you have to create that file using any text editor. After successful locking the path AddIcon will try to read iconfile from that.
- 2) In case of failure in p.1) AddIcon will try to read icon from ENV:AddIcon/ directory.
- 3) If even that fail a default icon will be readed if possible. Default icon is ENV:Sys/def\_inonname.info

ENTRY (option required)

Multiple strings option. This means you can give any number of entries. Just type a list of files or directories you want AddIcon do add icons to. Note that it's necesery to give first of them with full path.

ALL (switch - not required option)

This switch informs program that you're going to add icons to all files/directories existing in given directory. In this case only one ENTRY option must be given and it must be a directory.

---

QUIET (switch - not required option)

Do not print any messages. Sometimes it's very useful option but be aware that you won't be informed if the program for any reasons fail.

And now - some examples:

```
AddIcon txt df0:document
```

A text file icon will be saved to a file 'document'

```
AddIcon pic dh2:Graphics/Pictures/Picture.iff girl.jpg landscapel.gif
```

A picture icon will be saved to files mentioned above

```
AddIcon disk "Ram Disk:" df0: workbench: dh1:
```

File 'Disk.info' will be saved on mentioned volumes

```
AddIcon drawer dh2:Modules/rock jazz disco metal news QUIET
```

A few drawer icons will be created in directory dh2:Modules. You won't be informed about any errors

```
AddIcon txt df0:Letters/ ALL
```

Text file icons will be saved to all files in directory df0:Letters/

## 1.15 System requirements

Starting with version 2.0 AddIcon cannot be used under Kickstart 1.3 (on a standard Amiga 500). For normal work AddIcon requires:

- operating system 2.04+
- icon.library (standard system library)
- few dozen kilobytes of free memory.
- set of icons stored in any directory

This program has been written 100% in assembler and compiled using AsmOne 1.29 under processor 68000. Source code has 9230 bytes.

## 1.16 Error Messages

### Error messages

During work with AddIcons some error messages can appear:

Error: Bad arguments!

You didn't type one of required arguments.

Error: Not enough memory for operation

Either you have very low memory or you're trying to add gigantic 256-colours icon.

Error: Icon file not found

Icon file could not be found in any of three directories (you probably typed

---

wrong name).

Error: Entry not found  
File or drawer does not exist.

Error: Bad entry type  
Entry type does not match to icon type.

Error: Could not open icon.library (any version)  
You should save icon.library to your Libs: directory.

## 1.17 Instalation

### Instalation

AddIcon has been designed as a patch for FileMaster (it's benn tested on FM 3.0 B 2.1). Although this program can be used as a CLI command, using it under FileMaster is much easier. To install AddIcon simply doubleclick on 'Install' icon and follow the installer messages. For all of you who would like to do it yourself I'll describe instalation step by step:

- a) copy AddIcon executable to C: assign
- b) copy any icons set to directory you've choosed
- c) launch any text editor and type full path to this directory, then save that file as ENVARC:AddIconPath; if you don't have any editor just type in CLI:  
 Copy \* TO ENVARC:AddIconPath  
 then type path and press CONTROL+'\'
- d) launch FileMaster, run configuration module, click 'Commands' and then click any unused gadget.
- e) set everything as follow:
 

```

Priority:      Med
Window:       Yes
CD:           No Change
Rescan:       Source
Start Screen: No Change
End Screen:   No Change
Label:        AddIcon
Pattern:      ---
Offset:       0
Signature:    ---
Command:      C:AddIcon {r,IconName} {f} {0}
Stack:        4000
      
```

 (where '---' menas that field must be clean)
- f) save configuration

If you don't want to look at error messages (for example if you typed bad icon name in window) you can also set Window: No. It's possible to make any changes in the set of icons (saving another icons, deleting them etc.) after instalation. It's also possible to change directory, where your icons are stored. Just change path in file ENVARC:AddIconPath - that's all.

## 1.18 What's in future

What's in future?

I hope that's final version of this program, but if you send me any bug reports I will try to fix the bugs as fast as possible.

## 1.19 AddIcon history

History

version 1.0	12.04.1996	o first public release
version 1.1	25.04.1996	o program is more user friendly (new reading arguments procedure) in CLI
version 1.2	03.08.1996	o bug fixed - now program works correctly in root directory under FileMaster
version 1.5	18.09.1996	o added possibility of adding icons to more than one file.
version 1.51	22.10.1996	o icons directory changed to ENV:AddIcon (mistake in previous version)
version 2.0	06.06.1997	o AddIcon was writted anew; now uses icon.library and is more reliable

## 1.20 Other information

Other information

Here is my adress. If you've found any bugs or you have any propositions just write:

ScOTT/Inferno&BlaBla  
Marcin Ochocki  
Lodzka str. 6/19  
98-220 Zdunska Wola  
Poland

phone (043) 23-61-29  
(in Poland ofcourse)

e-mail - not found ;( - wait till October and contact me then

At the end I would like to greet all members of BlahBlah group, all my frirnds, you my dear User and all those wonderful people who keep Amiga alive.

---