

Instruction

Tomasz Kaczanowski

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Instruction	1
1.1	TKAscii manual - main menu	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	2
1.3	Do czego ten program służy?	2
1.4	Opis programu	2
1.5	Wymagania, biblioteki, dane techniczne	2
1.6	Komunikaty pîentuf	3
1.7	Co w przyszłości?	3
1.8	Historia programu	3
1.9	Pozostałe informacje	3

Chapter 1

Instruction

1.1 TKAscii manual - main menu



TKAscii

Wersja 1.21

Data 25.05.1997

Copyright (c) Kaczuô/SubBlaBla

Instrukcja obsługi

Spis treœci:

1. Prawa autorskie i rozpowszechnianie.
 2. Do czego ten program służy?
 3. Opis programu.
 4. Wymagania, biblioteki, dane techniczne.
 5. Komunikaty błędów.
 6. Co w przyszłości?
 7. Historia programu.
 8. Co to jest BlaBla?

9. Pozostałe informacje.

1.2 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Ten program podlega Standard Amiga FD-Software Copyright Note.

Ten program jest >FreeWare<, jak zostało to określone w punkcie 4>x<.

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

Prawa autorskie
Dystrybucja
Oświadczenie
Opłaty

1.3 Do czego ten program służy?

Program ten został napisany z myślą o programistach i ich kłopotach związanych z zapamiętywaniem odpowiednich kodów Ascii znaków z klawiatury. Nie jest to specjalnie duży i wymyślny program, lecz dzięki temu nie zajmuje zbyt wiele miejsca w pamięci i obsługa tego programu nie jest skomplikowana.

1.4 Opis programu

Po uruchomieniu programu na ekranie naszym oczom ukaże się okienko z podstawowymi informacjami o programie. Aby przejść do dalszej części programu należy wcisnąć dowolny klawisz z klawiatury, lub ten prawy przycisk myszy, gdy kursor znajdzie się na wysokości tego okna. Dalej ukaże się nam okno podzielone na trzy kolumny :

Visible Code - czyli reprezentacja graficzna danego kodu;

Decimal Code - czyli kod dziesiętny tego klawisza;

Hexadecimal Code - czyli kod szesnastkowy tego klawisza;

Znajduje się tam również w tym oknie ramka informacyjna informująca nas o tym, czy wcisnięty klawisz jest klawiszem typu:

Vanillakey, czy też Rawkey.

1.5 Wymagania, biblioteki, dane techniczne

Co do wymagań, to nie orientuję się dokładnie jak jest z innymi systemami, lecz na pewno się uruchomi na zwykłej A1200.

Uwaga! - program najlepiej prezentuje się na ekranie w wyższych rozdzielczościach (np. 640 x 512). Oczywiście można używać go też w niższych rozdzielczościach.

1.6 Komunikaty piętuf

Jeżeli wystąpi jakiś błąd, to na 90% nie jest to błąd ←
spowodowany błędym
użytkowaniem programu , lub też błędem systemu . Lecz w razie czego proszę
kierować do
mnie
wszelkie informacje na ten temat.

1.7 Co w przyszłości?

Nie sądzę, aby ten program był doskonały(?) (chyba, że nie będzie go można uruchomić na komputerach z nowym systemem Amigowskim), lub też okaże się, iż robi coś nie tak

1.8 Historia programu

wersja 1.0	22.04.1997	o Pierwsza wersja publiczna.
wersja 1.21	25.05.1997	o Po pewnych kosmetycznych zmianach program zajmuje mniej pamięci operacyjnej:).

1.9 Pozostałe informacje

Mój adres:

Tomasz Kaczanowski
ul.Konopnickiej 10m16
95-070 Aleksandrów Łódzki

E-Mail Kaczu@lodz2.p.lodz.pl
