

XBase

Rafał Kaczmarczyk

Copyright © Copyright 1997 Rafał Kaczmarczyk

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	XBase	1
1.1	Dokumentacja do programu XBase wersja 1.3	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	2
1.3	Wprowadzenie	2
1.4	Autor	2
1.5	Wymagania	3
1.6	Instalacja na twardym dysku	3
1.7	Uruchamianie programu	3
1.8	Klawiszologia	3
1.9	Definiowanie projektu	4
1.10	Dodaj	5
1.11	Nowe	5
1.12	Skasuj	5
1.13	Rodzaj	5
1.14	Pozycja	5
1.15	Schowane	5
1.16	Dodaj odstępn	5
1.17	Akceptuj	5
1.18	Zaniechaj	5
1.19	Opcje	6
1.20	Wyrównuj	6
1.21	Długość maksymalna	6
1.22	Długość widzialna	6
1.23	Skrót z klawiatury	6
1.24	Powtarzalne wprowadzanie danych	6
1.25	Akceptuj	7
1.26	Zapisywanie projektu	7
1.27	Zapisywanie w formacie ASCII	7
1.28	Otwieranie projektu	7
1.29	Kasowanie danych	7

1.30	Ikonifikowanie programu	8
1.31	Wychodzenie z programu	8
1.32	Wycinanie rekordu do buforu	8
1.33	Kopiowanie rekordu do buforu	8
1.34	Wstawianie rekordu z buforu	9
1.35	Dodawanie rekordu	9
1.36	Kasowanie rekordu	9
1.37	Przeszukiwanie rekordów	9
1.38	Rozróżniaj wielkość liter	10
1.39	Zakres	10
1.40	Kierunek	10
1.41	Reset	10
1.42	Znajdź	10
1.43	Zaniechaj	10
1.44	Sortowanie rekordów	11
1.45	Pozycja	11
1.46	Porządek	11
1.47	Usuń	11
1.48	Reset	11
1.49	Sortuj	12
1.50	Opis menu	12
1.51	Historia programu	12
1.52	Do zrobienia	14
1.53	Czym jest BlaBla?	15

Chapter 1

XBase

1.1 Dokumentacja do programu XBase wersja 1.3

XBase 1.3 (20.10.97)

Copyright © 1997 Rafał Kaczmarczyk (Rav/SubBlaBla)

All rights reserved.

Produkt BlaBla

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Wprowadzenie

Wymagania

Instalacja na twardym dysku

Uruchamianie programu

Klawiszologia

Definiowanie projektu

Zapisywanie projektu

Zapisywanie w formacie ASCII

Otwieranie projektu

Kasowanie danych

Ikonyfikowanie programu

Wychodzenie z programu

Wycinanie rekordu do buforu

Kopiowanie rekordu do buforu

Wstawianie rekordu z buforu

Dodawanie rekordu

Kasowanie rekordu

Przeszukiwanie rekordów

Sortowanie rekordów

Opis menu

Historia programu

Do zrobienia

Co to jest BlaBla?

1.2 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

~~~~~

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).

## 1.3 Wprowadzenie

Wprowadzenie

~~~~~

XBase jest elastyczną bazą danych z bardzo prostym w użyciu edytorem pól (można skasować, dodać, przestawić pole w każdej chwili). Program korzysta z dynamicznego rezerwowania pamięci, to znaczy, że ilość rekordów zależy od ilości wolnej pamięci.

CECHY:

- przyjazny w użytkowaniu gadtoolsowy GUI
- font sensitivity
- shortcuty dla wszystkich gadżetów
- tooltypes & template
- appwindow, appicon
- opcja ikonifikacji
- program jest zlokalizowany
- newlook menus, scaled checkbox, iconify size-only
- program potrafi zapisać/odczytać pliki ASCII
- opcja sortowania korzysta z locale.library
- opcja wyszukiwania wykorzystuje filtry AmigaDOSu
- definiowalne shortcuty dla pól
- opcja chowania pól
- opcja powtarzalnego wprowadzania danych
- ASLowie wybieraczki plików
- elastyczne opcje wyszukiwania i sortowania

1.4 Autor

Autor

~~~~~

Sugestie i informacje o błędach proszę kierować na mój adres:

Rafał Kaczmarczyk (Rav/SubBlaBla)

ul. Rogowska 10/22

54-440 Wrocław

---

## 1.5 Wymagania

Wymagania

~~~~~

- AmigaOS 3.0
- 0.5 MB RAM

1.6 Instalacja na twardym dysku

Instalacja na twardym dysku

~~~~~

Aby zainstalowaæ program na twardym dysku naleûy przenieœæ szufladê programu do docelowego katalogu i kliknâæ dwukrotnie na ikonie "InstallIcon" z katalogu "ENVARC".

## 1.7 Uruchamianie programu

Uruchamianie programu

~~~~~

XBasea moûna uruchomiæ z workbencha i z shella.

Przy uruchamianiu moûna podaæ nastêpujâce argumenty:

FILE - Nazwa pliku, który bêdzie automatycznie otwarty zaraz po uruchomieniu XBasea (tylko SHELL).

PUBSCREEN - Nazwa ekranu publicznego na którym XBase otworzy swoje okno.

Jeœli program ekranu nie znajdzie okno zostanie otwarte na ekranie Workbencha.

NOICONS - Wyâacza zapisywanie ikon dla kaûdego projektu.

LOCALESORT - Przy wiâzonej tej opcji ciâgi znaków bêdâ porównywane poprzez funkcjê zawartâ w bibliotece locale.library.

W przypadku sortowania baz danych w jêzyku polskim nie ma potrzeba wiâczaæ tej opcji.

Program moûna uruchomiæ takûe poprzez klikniêcie na ikonie projektu XBasea.

1.8 Klawiszologia

Klawiszologia

~~~~~

Ogólna zasada:

LEWA AMIGA + KLAWISZ - skrótów klawiaturowe dla gadûetów

PRAWA AMIGA + KLAWISZ - skróty klawiaturowe dla menu

Poruszanie się po rekordach:

kursor w górę - poprzedni rekord

kursor w dół - następny rekord

SHIFT + kursor w górę - pierwszy rekord

SHIFT + kursor w dół - ostatni rekord

Inne:

podkreślona litera - aktywacja danego pola

ENTER, RETURN - aktywacja pierwszego pola

SHIFT + ENTER, RETURN - aktywacja ostatniego pola

Jeżeli pole jest aktywne (jest w nim kursor) to:

RETURN, TAB - następne pole

SHIFT + RETURN, SHIFT + TAB - poprzednie pole

HELP - informacja o danym polu

LEWA AMIGA + Q - przywraca poprzednią zawartość pola (UNDO)

LEWA AMIGA + X - czyści zawartość pola

SHIFT + kursor w prawo - kursor skacze na koniec tekstu

SHIFT + kursor w lewo - kursor skacze na początek tekstu

SHIFT + BACKSPACE - kasuje wszystkie znaki od kursora do początku

SHIFT + DELETE - kasuje wszystkie znaki od kursora do końca

PRAWA AMIGA + podkreślona

litera - aktywacja danego pola

## 1.9 Definiowanie projektu

Definiowanie projektu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt/Definiowanie..." w wyniku czego otworzy się okno

edycji pól. Gdy chcesz tworzyć projekt od początku, a jest już jest

utworzony projekt to wcześniej wybierz opcję "Projekt/Wyczyść/Projekt...".

Nazwę nowego pola wpisujesz w polu tekstowym znajdującym się pod gaduëtem

z listy utworzonych pól.

Gaduëty:

Dodaj

Nowe

Skasuj

Rodzaj

Opcje

Pozycja

Schowane:

Dodaj odstępy:

Akceptuj

Zaniechaj

1.10 Dodaj

Dodaje pole do listy. Takie samo działanie ma klawisz RETURN I ENTER. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nic nie jest wpisane do gadûetu tekstowego.

1.11 Nowe

Przywraca standardowe ustawienia. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nic nie zmieniîeô w gadûetach.

1.12 Skasuj

Kasuje zaznaczone pole. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ûadne pole lub gdy zaznaczone pole jest jedynym polem w projekcie.

1.13 Rodzaj

Tym gadûetem ustalasz rodzaj pola. Na razie jest tylko jeden.

1.14 Pozycja

Tym suwakiem ustalasz pozycjê pola w liôcie.

1.15 Schowane

Ustawienie tej flagi powoduje, ûe pole nie bédzie widoczne, ale bédzie moûna wedûug niego sortowaê. Gadûet jest wyîaczony, gdy pole jest jedynym widocznym polem w projekcie.

1.16 Dodaj odstêp

Dodaje maîy odstêp po polu.

1.17 Akceptuj

Zatwierdza dokonane zmiany. Gadûet ten jest nieaktywny jeôli nie utworzyîeô ûadnego pola.

1.18 Zaniechaj

Zamyka okno i przywraca wczeônniejszy stan pól, takie samo działanie ma gadûet zamykania okna.

1.19 Opcje

W tym oknie ustawiasz dodatkowe opcje. Okno to moŹna wywołaæ klikajãc dwukrotnie na nazwie pola.

GadŹety:

Wyrównuj:

Długość maksymalna:

Długość widzialna:

Skrót z klawiatury:

Powtarzalne wprowadzanie danych:

Akceptuj

Reset

Zaniechaj

1.20 Wyrównuj

Tym gadŹetem okreŹlasz sposób wyrównywania tekstu w polu. Sã trzy sposoby wyrównywania tekstu:

wyrównywanie do lewej krawędzi pola (pozycja w gadŹecie "Do lewej")

centrowanie (pozycja w gadŹecie "Centruj")

wyrównywanie do prawej krawędzi pola (pozycja w gadŹecie "Do prawej").

1.21 Długość maksymalna

W tym gadŹecie wpisujesz liczbę oznaczajãcã maksymalnã (1-200) iloŹæ znaków jakã będzie moŹna wpisaæ do pola.

1.22 Długość widzialna

GadŹet "Długość widzialna." słuŹy do okreŹlenia szerokoŹci ramki pola.

Liczbę tę podaje się w znakach (1-200).

1.23 Skrót z klawiatury

Tu wpisujesz znak klawisza jaki będzie aktywowaæ pole.

1.24 Powtarzalne wprowadzanie danych

Ustawienie tej flagi powoduje, Źe gdy w pustym polu naciŹniesz RETURN to do pola zostanie wstawiona zawartoŹæ pola z poprzedniego rekordu.

1.25 Akceptuj

Zamyka okna i zapamiętuje wprowadzone dane. Gaduët jest wyfâczony, jeôli jest przekroczony dopuszczalny zakres (1-200) w **Dûugoôê maksymalna** lub **Dûugoôê widzialna** lub jeêli wprowadzony **Skrôt z klawiatury** juê istnieje.

1.26 Zapisywanie projektu

Zapisywanie projektu

~~~~~

Jeôli projekt nie byê jeszcze w ogôle zapisywany lub chcesz go zapisaê pod nowâ nazwâ wybierz opcjê "Projekt/Zapisz jako..." i w requesterze wpisz nazwê pliku. Jeôli plik o podanej nazwie istnieje juê na dysku, program zapyta siê czy chcesz zastâpiê ten plik.

Jeôli chcesz zapisaê projekt z nazwâ pod jakâ zostaê otwarty lub z nazwâ pod jakâ wczeôniej go zapisywaê wybierz opcjê "Projekt/Zapisz".

## 1.27 Zapisywanie w formacie ASCII

Zapisywanie w formacie ASCII

~~~~~

Wybierz opcjê "Projekt/Zapisz ASCII..." i w requesterze wpisz nazwê pliku. Jeôli plik o podanej nazwie istnieje juê na dysku, program zapyta siê czy chcesz zastâpiê ten plik.

1.28 Otwieranie projektu

Otwieranie projektu

~~~~~

Wybierz opcjê "Projekt/Otwórz..." i w requesterze wybierz plik do otwarcia lub wrzuê ikonê pliku do gôównego okna programu. Jeêli w aktualnym projekcie dokonaê zmian od ostatniego zapisu lub projekt w ogôle nie byê zapisywany, pojawi siê requester z proêbâ o potwierdzenie tej operacji.

## 1.29 Kasowanie danych

Kasowanie danych

~~~~~

Jeêli chcesz wyczyôciê caêy projekt to wybierz opcjê z menu "Projekt/Wyczyôê/Projekt...". Jeêli chcesz skasowaê wszystkie rekordy

wyberz opcjê "Projekt/Wyczyœ/Dane...". W obu przypadkach jeœli w aktualnym projekcie byœy dokonane zmiany od ostatniego zapisu lub projekt w ogóle nie byœ zapisywany, to pojawi siê requester z proœbã o potwierdzenie operacji.

1.30 Ikonifikowanie programu

Ikonifikowanie programu

~~~~~

Wyberz opcjê "Projekt/Ikonifikuj..." w wyniku czego zamknie siê g³ówne okno programu. Aby otworzyê okno naleûy kliknãê dwukrotnie na appikonie.

### 1.31 Wychodzenie z programu

Wychodzenie z programu

~~~~~

Wyberz opcjê "Projekt/Skoœcz..." lub wyberz gadûet zamykania okna. Jeœli w aktualnym projekcie dokonaœeœ zmian od ostatniego zapisu lub projekt w ogóle nie byœ zapisywany, pojawi siê requester z proœbã o potwierdzenie tej operacji.

1.32 Wycinanie rekordu do buforu

Wycinanie rekordu do buforu

~~~~~

Rekord moœesz wyciãê w celu wstawienia go w innym miejscu. Aby wyciãê rekord wyberz opcjê "Edycja/Wytnij". Rekord zostanie usuniêty i skopiowany do buforu. Opcja jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord.

Zobacz takê:

[Wstawianie rekordu z buforu](#)

[Kopiowanie rekordu do buforu](#)

### 1.33 Kopiowanie rekordu do buforu

Kopiowanie rekordu do buforu

~~~~~

Rekord moœna skopiowaê w celu wstawienia go w innym miejscu. Aby skopiowaê rekord wyberz opcjê "Edycja/Skopiuuj". Rekord zostanie skopiowany do buforu.

Zobacz takê:

[Wstawianie rekordu z buforu](#)

[Wycinanie rekordu do buforu](#)

1.34 Wstawianie rekordu z buforu

Wstawianie rekordu z buforu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Wstaw", program wstawi rekord z buforu za aktualnym rekordem. Opcja jest nieaktywna, gdy w buforze nie ma żadnego rekordu.

Zobacz także:

[Wycinanie rekordu do buforu](#)

[Kopiowanie rekordu do buforu](#)

## 1.35 Dodawanie rekordu

Dodawanie rekordu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Dodaj", program wstawi rekord za aktualnym rekordem.

1.36 Kasowanie rekordu

Kasowanie rekordu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Skasuj...". Gdy rekord nie jest pusty to pojawi się requester z prośbą o potwierdzenie skasowania rekordu. Opcja jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord.

## 1.37 Przeszukiwanie rekordów

Przeszukiwanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Rekord/Znajdú...". Opcja ta jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord. Dla każdego pola możesz wprowadzić wzorzec przeszukiwania. Akceptowane są wszystkie wzorce AmigaDOSu np.: wzorzec (#?skil#?ska) będzie pasował do wszystkich wyrazów kończących się na litery "ski" i "ska". Űeby dowiedzieć się więcej o wzorcach zajrzyj do instrukcji AmigaDOSu. Nie trzeba wpisywać całego poszukiwanego tekstu, wystarczy kilka pierwszych liter.

Gadúety:

[Rozróúniaj wielkoúê liter:](#)

[Kierunek:](#)

[Zakres:](#)

Reset

Znajdú

Zaniechaj

Jeżeli chcesz wznowić przeszukiwanie wykorzystując wcześniej wprowadzone wzorce to wybierz opcję "Rekord/Znajdú następny" lub "Rekord/Znajdú poprzedni". W obu przypadkach przeszukiwanie rozpocznie się od bieżącego rekordu z tą różnicą, że w pierwszym przypadku program będzie przeszukiwał do przodu czyli od bieżącego rekordu do ostatniego, a w drugim przypadku od bieżącego rekordu do pierwszego rekordu.

1.38 Rozróżniaj wielkość liter

Włącza rozróżnianie wielkości liter. Rozróżnianie wielkości liter można włączyć lub wyłączyć dla każdego pola oddzielnie.

1.39 Zakres

Tu ustawiasz zakres rekordów jaki będzie podlegał przeszukiwaniu.

1.40 Kierunek

Tu ustawiasz kierunek przeszukiwania.

Postępowy - od najmniejszego rekordu do największego.

Wsteczny - od największego rekordu do najmniejszego.

1.41 Reset

Przywraca pierwotne ustawienia. Gaduget jest wyłączony, gdy nic nie jest pozmienniane.

1.42 Znajdú

Zamyka okno i rozpoczyna szukanie, gaduget ten jest nieaktywny, gdy nie ma wpisanego żadnego wzorca.

1.43 Zaniechaj

Zamyka okno.

1.44 Sortowanie rekordów

Sortowanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Rekord/Sortuj...". Opcja ta jest nieaktywna, gdy w projekcji jest tylko jeden rekord.

Gadûety:

Pozycja

Porzâdek

Usuï

Reset

Sortuj

Zaniechaj

## 1.45 Pozycja

Tym gadûetem lub klikajâc na kolejnych polach okreðasz

kolejnoðê porównywania pól rekordów np.

jeðli projekt sk³adaj¹ siê z nastêpuj¹cych pól: Imiê, Nazwisko, Adres

i ustawimy takie kryterium:

Imiê A-Û 2

Nazwisko A-Û 1

Adres Û-A 3

to program posortuje rekordy wedlug pola "Nazwisko", ale jeðli trafi¹ siê dwa rekordy o takich samych nazwiskach to o kolejnoðci tych dwóch rekordów zadecyduje pole "Imiê" itd.

## 1.46 Porzâdek

Gadûet "Porzâdek:" s³uûy do ustalenia porzâdku sortowania, A-Û - rosn¹cy

Û-A - malej¹cy. Gadûet ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ðadne pole.

## 1.47 Usuï

Wyklucza wskazane pole z kryterium sortowania. Gadûet ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ðadne pole.

## 1.48 Reset

Usuwa wszystko z kryterium sortowania. Gadûet ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ðadne pole.

## 1.49 Sortuj

Zamyka okno i rozpoczyna sortowanie, jest on nieaktywny, gdy nie jest ustawione kryterium sortowania.

## 1.50 Opis menu

Opis menu

~~~~~

Projekt

Wyczyść

Projekt... - Czyszczenie projektu

Dane... - Czyszczenie wszystkich rekordów

Otwórz... - Otwieranie projektu

Definiowanie... - Definiowanie projektu

Zapisz - Zapisywanie projektu

Zapisz jako... - Zapisywanie projektu

Zapisz ASCII... - Zapisywanie w formacie ASCII

O programie... - Info o programie i autorze

Ikonifikuj... - Ikonifikowanie programu

Skończ... - Wychodzenie z programu

Edycja

Wytnij - Wycinanie rekordu do buforu

Skopiuj - Kopiowanie rekordu do buforu

Wstaw - Wstawianie rekordu z buforu

Dodaj - Dodawanie rekordu

Skasuj... - Kasowanie rekordu

Rekord

Znajdź... - Przeszukiwanie rekordów

Znajdź następny - Przeszukiwanie rekordów

Znajdź poprzedni - Przeszukiwanie rekordów

Sortuj... - Sortowanie rekordów

1.51 Historia programu

Historia programu

~~~~~

1.3 (20.10.97 godz. 10:34:38)

- Teraz kursorami można poruszać się w LISTVIEW gaduście.

- SHIFT + RETURN aktywuje ostatnie pole.
  - HELP informacje o polu.
  - Drobne poprawki.
  - Flaga "Powtarzaj dane" została przeniesiona do okna "Opcje" i nazywa się teraz "Powtarzalne wprowadzanie danych".
  - Opcje "Dołącz..." i "Skocz do..." zostały wyrzucone.
  - Appicon
  - Ikonifikacja
  - Shortcuty dla menu można już lokalizować.
  - Nowy format zapisu, dużo, dużo szybszy. Teraz program standardowo nie zapisuje danych jako ASCII, lecz w nowym formacie. Możliwość odczytu/zapisu plików ASCII pozostaje.
  - Program nie używa już reqtools.library, lecz jeśli chcesz mieć reqtoolsowe wybieraczki to użyj reqtoolspatch lub MCP.  
Program korzysta teraz z ASL.library
  - Edytor pól jest teraz jeszcze bardziej wygodny w obsłudze.
- 1.2 (21.09.97 godz. 20:21:24)
- Teraz program wymaga AmigaOS 3.0.
  - Dodałem opcję rozróżniania wielkości liter przy przeszukiwaniu.
  - Można teraz określić zakres przeszukiwanych rekordów oraz kierunek przeszukiwania (postępowy czy wsteczny).
  - Shortcuty dla wszystkich gadżetów w oknach.
  - Definiowalne shortcuty dla pól.
  - Możliwość wstawiania odstępów po polu (flaga "Dodaj odstęp").
  - Nowa flaga "Powtarzaj dane", ustawienie tej flagi powoduje, że gdy w pustym polu naciśniesz RETURN to do pola zostanie wstawiona zawartość pola z poprzedniego rekordu.
  - Można teraz chować pola.
  - Drobne zmiany w GUI edytora pól.
  - Teraz gdy posortujesz projekt już posortowany projekt nie zmienia stanu na zmieniony.
  - Oddzielne requestery dla potwierdzenia wczytywania, wychodzenia, czyszczenia.
  - Zmiany w formacie zapisu XBF.
  - Program zapamiętuje pozycję okna.
  - Program został poddany globalnemu odpluskiwaniu przy wydanej pomocy Mungwalla i Enforcera.
- 0.7 (16.08.97 godz. 19:10:43)
- Można teraz sortować rekordy zgodnie z polskim alfabetem nie mając
-

zainstalowanych polskich locali (TOOLTYPE LOCALESORT musi być wyłączone). Przydatne gdy nie ma się zainstalowanych polskich locali.

- Nieco szybsze sortowanie.

0.6 (15.08.97 godz. 13:01:12)

- Teraz jeżeli dodasz nowe pola i je skasujesz nie wychodząc z okna definiowania pól program nie zmieni stanu projektu na zmieniony.

- Zmieniłem shortcut dla opcji "Projekt/Wyczyść/Projekt..." z "R" na "L".

- Zmieniłem format przedstawiania aktualnego rekordu.

- Małe zmiany w kodzie programu.

0.43 (17.07.97 godz. 23:27:38)

- Zastąpiłem opcję "Projekt/Nowy..." przez "Projekt/Wyczyść/Projekt..." i "Projekt/Wyczyść/Dane...".

- Zlikwidowałem tooltype SIZEGADGET.

- Zlikwidowałem niewykorzystywane gadżety w oknie definiowania pól.

- W oknie definiowania pól dodałem gadżet do określania długości widzialnej pola.

- Zastąpiłem suwak do określania długości pola gadżetem typu INTEGER.

- Dodałem opcję dołączania projektów.

- Zrobiłem ikonki dla programu oraz dla projektów.

0.42 (01.07.97)

- Pierwsze wydanie

## 1.52 Do zrobienia

Do zrobienia

~~~~~

- różne rodzaje pól (tekstowe, numeryczne itp)

- port arexxa

- obsługa systemowego clipboardu

- online help

- ładniejsza ikona dla programu i projektów (niestety nie mam zdolności plastycznych :(więc liczę na Was użytkowników :-)

- guide w języku angielskim (tu też muszę liczyć na Was drodzy użytkownicy, gdyż z moim angielskim jest tak, że czytać umiem dobrze :-), ale z pisaniem jest już dużo gorzej :-). Za pomoc z góry dziękuję.)

1.53 Czym 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. Nasze najnowsze programy można również znaleźć w wydawanym przez nas pakiecie polskich programów użytkowych PolWare. Zapraszamy również do lektury redagowanego przez nas magazynu dyskowego Izwiestia. 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):

Apacz/SubBlaBla (Michał Kopacz)

Kordi/DuckRed & BlaBla (Kordian Adamczyk)

Kysy/AM & 2xBla (Krzysztof Habowski)

LeMUr/bla² (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 Jeń)

Krashan/Opium^subBlaBla (Grzegorz Kraszewski)

Kaczus/subBlaBla (Tomasz Kaczanowski)

Futrzak/subBlaBla (Krzysztof Wolski)

Tomasz Bielinski

Piotr Hoppe

Krzysztof Dolinski