

Instruction

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Instruction		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 1, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Instruction	1
1.1	Manual - main menu	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	2
1.3	Do czego ten program służy?	2
1.4	Co to są linki?	2
1.5	Problemy z linkami	3
1.6	Opis programu	4
1.7	Wymagania, biblioteki, dane techniczne	4
1.8	Komunikaty klientów	5
1.9	Co w przyszłości?	5
1.10	Historia programu	5
1.11	Co to jest BlaBla?	5
1.12	Pozostałe informacje	6

```
~Co~to~jest~BlaBla?~~~~~
          9.
~Pozostaie~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 4a.

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

```
~Prawa~autorskie~
~Dystrybucja~~~~~
~Oôwiadczenie~~~~~
~Opłaty~~~~~
```

1.3 Do czego ten program służy?

Przeczytaj może najpierw rozdział pt.

```
Co~to~sã~linki
. Jeśli już
```

wiesz o co chodzi to może Ci wyjaśnię, że FileLinker służy do tworzenia linków w dużo łatwiejszy sposób niż komenda CLI MakeLink. FileLinker otwiera okno i pozwala w łatwy sposób wybrać nazwy dla linka i pliku. Możesz zrobić to wrzucając ikonki do odpowiedniej Appicon programu, możesz też wybrać pliki standardowym file selectorem i poprawić je potem ręcznie.

Od wersji 1.5 FileLinker potrafi obsługiwać także SOFT linki. Wynika to z drobne zmiany charakteru działania programu. Program wywołuje nie procedurę z ROMu, lecz program MakeLink z odpowiednimi argumentami.

Jeśli interesuje Ciebie problem hard-linków i nie znasz dokładnie ich cech, to proszę przeczytaj

```
poniûszy~rozdziaî~dokumentacji
.
```

1.4 Co to są linki?

Najłatwiej wytłumaczyć jest to na przykładzie. A więc ←
dobrze -

przykład z (mojego) życia wzięty.. Przypuśćmy że jesteś programistą i programujesz w E. Kompilator E oraz surówki do niego masz gdzieś głęboko na partycji Work:

```
Work:Programming/Compilers/AmigaE/Src/!Private/Test/
```

Gdy robisz program, to często zachodzi potrzeba jego przetestowania. Możesz

wejść do CLI i wpisać odpowiednią ścieżkę dostępu, ale czy nie łatwiej byłoby przekopiować komendę do np. C:? i z tamtąd ją uruchamiać bez wpisywania kosztownie długich katalogów? Tak, ale robić to za każdą kompilacją? Byłoby jeszcze więcej roboty. Jest jednak wyjście, najbardziej optymalne. Możesz "nakazać" komputerowi by ten zrobił tak, by plik z Twoim programem był "odzworowywany" w np. C: Wtedy, za każdą kompilacją Twój poprawiony rozkaz będzie automatycznie zmieniał się w C: Jest jeszcze jedna dobra cecha tego rozwiązania. Taki "odzworowany plik" nie zajmuje na nośniku nowych bloków! Niezależnie od długości zajętości Twojego dysku będzie większa tylko o 512 bajtów!

To właśnie o czym pisałem to link. Jest to właśnie "przekopiowanie" pliku w inne miejsce tak, by kopia tego pliku nic nie zajmowała (!). W ten sposób możesz swoje programy trzymać w kilku (nastu :) miejscach wogóle nie troszcząc się o to, że zabraknie miejsca! Powiem więcej. Możesz sobie zrobić nawet link do całego katalogu!

Musisz jednak zapamiętać to:

Link może być robiony TYLKO na jednym urządzeniu. Możesz zrobić linka tylko na DF0:, tylko na DH0:, tylko na Work: itp. Nie możesz zrobić linka z Dh1: na Dh2: itd. Jest to z oczywistych względów niemożliwe.

Niestety, AmigaDOS, nawet w wersji 3.0 nie za dobrze radzi sobie z linkami. Bardzo proszę Ciebie o przeczytanie poniższego rozdziału, aby poznać niedociągnięcia systemu w tym temacie.

1.5 Problemy z linkami

Posiadanie linków na dysku wymaga od Ciebie w wersji 3.0 (lub 2.0) AmigaDOS odpowiedniej ostrożności. Musisz bardzo uważać zmieniając, kasując, kopiując pliki i katalogi. Podczas pracy z linkami doszedłem do kilku następujących wniosków:

1. Pamiętaj, który odpowiednik pliku jest plikiem oryginalnym, a który jest "linkiem". Operując linkami nie musisz się obawiać utraty oryginału, natomiast każde skasowanie oryginału kasuje także wszystkie linki. Niestety, system robi to dość niefortunnie. Często po skasowaniu pliku link przyjmuje długość zerową, a przy wczytywaniu katalogu dysku pojawiają się błędy sumy kontrolnej (checksum errors). Co prawda wystarczy wykasować wszystkie "mieście", czyli pozostałe linki aby wszystko wróciło do normy, ale fakt jest faktem...

2. Linki do katalogów są dość niebezpieczne. Jeśli zrobisz takowy, to zawsze pamiętaj, że czy to wykasowanie plików z katalogu oryginalnego czy z linku, zawsze kończy się skasowaniem wszystkiego we wszystkich miejscach. Dotychczas nie potrafiłem poradzić sobie z problemem, jak taki link do katalogu usunąć. Ze względu na niebezpieczeństwo utraty dla danych sugeruję zapomnieć o tworzeniu linków do całych katalogów!

3. Drobną sprawą: Linkowi nie da się np. ustawić komentarza. Choćbyś nie wiem jak próbował to i tak komentarz "poleci" do oryginału. Szkoda, bo

przydałoby się zaznaczać zrobione linki...

1.6 Opis programu

Po uruchomieniu program otwiera okienko z dość ←
standardowym GUI.

Dwie ramki, w które możesz wpisywać tekst są najważniejsze dla całego programu. Mówią one programowi jaki plik ma być zlinkowany do jakiego katalogu i pod jaką nazwą. W pole "Plik" wpisujesz nazwę pliku. W pole "Link" wpisujesz nazwę nowego pliku jaki zostanie utworzony wraz z jego nową ścieżką dostępu. Jeżeli jesteś pewien tak wpisanych nazw możesz kliknąć na gaduēt "Utwórz Link", który utworzy właśnie nowy plik. Pamiętaj tylko, o tym, by postępować dość ostrożnie -
przeczytaj~ten~rozdział

Jeżeli uważasz że ręczne wpisywanie nazw dla pliku i linku jest niewygodne, możesz skorzystać z tzw. AppIcon programu (ta z logiem Blabla). Wystarczy że przeciągniesz ikonkę wybranego pliku na tę ikonkę, a w polu "Plik" automatycznie pojawi się nazwa pliku wraz z pełną ścieżką dostępu. Jeżeli przeciągniesz w ten sposób dwie ikonki na raz, to wypełnione także zostanie pole "Link", w identyczny sposób.

Na pewno zauważyłeś w prawej części okienka dwa małe gaduēty z literką "S" w środku. Oznaczają one selekcję pliku przez standardowy requester ASL. Możesz w takim requesterze wybrać odpowiednie urządzenie, katalog a także plik, czy link. W wypadku polskich lokalizacji requester ten wywołuje się wciskając na raz <Shift + p> (dla pliku) lub <Shift + l> dla linku. Jest to równoznaczne z kliknięciem na odpowiedni gaduēt.

Równocześnie istnieją skróty klawiszowe dla kolejnych opcji. Znane już "Utwórz Link" wywołujemy wciskając <Shift + u> a "Dobranoc", wciskając <Esc>. Warto zauważyć, że skróty te są różne dla różnych lokalizacji programu.

Co znaczy opcja "Dobranoc". Jeżeli przeszkadza Ci okienko programu na Workbenchu, a chcesz jednak zachować program "na inną okazję" to wystarczy, że uopisz program. Pojawi się ikonka "FileLinker", która symbolizować będzie właśnie opiekę program. Wystarczy że wrzucisz tam dowolną ikonkę programu lub klikniesz na nią dwukrotnie a program znowu otworzy okno i będzie czekał na Twoje rozkazy. Od wersji 1.5 opcja "Dobranoc" zastąpiona została gaduētem "Koniec". Uopienie programu następuje po kliknięciu za gaduēt zamknięcia okna (tak jak w przypadku większości commodities).

To tyle o programie. Dodam tylko, że wyjście z programu uzyskujemy albo przez naciśnięcie klawisza zamknięcia okna, albo przez wciśnięcie <Esc> z klawiatury. Źyczę miłej pracy!

1.7 Wymagania, biblioteki, dane techniczne

Program uruchomi się na każdej Amidze z KS2.0+ Wymagany jest rozkaz MakeLink w katalogu C: lub innym, podanym za pomocą Path. Testowany

być wyłącznie na:

A1200, KS3.0, karta M-Tec TRA28, 10MB RAM, HDD Conner 1GB

Program powstał w języku programowania AmigaE 3.2a. Jego kod źródłowy ma ok. 22 kb, natomiast wynikowy nie przekracza 11 kb. Nie wymagane są żadne niestandardowe biblioteki zewnętrzne (prócz ASL - "wmurowanej w system")

1.8 Komunikaty pientuf

Could not... - Program ma problemy ze stworzeniem GUI

Nie mogę utworzyć linka - Coś złe z nazwą dla linka

Ten link już istnieje - Link już istnieje, przestań bezmyślnie walić w klawisze! :)

Ten plik nie istnieje - Zła nazwa pliku. Dobrze pomachaj file selectorem

Unknown error - Musiałeś nieule namieszać! :)

1.9 Co w przyszłości?

Hmmm. Chyba wystarczy że poprawię wszystkie wykryte poniżej bugi? Mam nadzieję że ich nie będzie. Chciałbym też rozgryźć wreszcie sprawę soft-linków i kasowania linków do katalogów. To chyba wszystko.

1.10 Historia programu

wersja 1.0	01.01.1997	o Pierwsza wersja publiczna.
wersja 1.5	06.04.1997	o Nie korzysta z procedur z ROMu, lecz uruchamia program MakeLink z C: o Potrafi obsługiwać SOFT i HARD linki o Dużo lepsza obsługa błędów o Korzysta z def_Blabla.info o Sleep zamieniło się z Quit (thx LeMUr!) o Nadal występuje hit Enforcera, przy obsłudze APP. Wywołuje go Gt_GetMessage. Nie wiem czemu!

1.11 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 Izwiestia. Traktuje on głównie o programowaniu i zawiera opisy wielu ciekawych programów.

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

W skład grupy wchodzi (X'96):

Apacz/Fire & BlaBla	(Michał Kopacz)
Kordi/DuckRed & BlaBla	(Kordian Adamczyk)
Kysy/AM & 2xBla	(Krzysztof Habowski)
LeMUr/Fire & bla\$^2\$	(Łukasz Prokulski)
Novi/True Genius & Phx & S2B	(Krzysztof Nowak)
Reese/SubBlaBla	(Karol Bryd)
Scott/Inferno & BlaBla	(Marcin Ochocki)
Thufor/BlahBlah	(Dariusz J.Garbowski)
Tomash/Art-B & BBla	(Tomasz Korolczuk)
Warhawk/SubBlaBla	(Przemysław Jeń)

1.12 Pozostałe informacje

Jeśli chcesz się ze mną skontaktować w wiadomym celu (informacje o błędach, chęć poznania mnie (:), wstąpienia do BLABLA itp.) to pisz na ten adres:

Tomasz Korolczuk
ul. Wyspiańskiego 4/13
08-300 Sokołów Podlaski

Możesz też przesłać jakieś wiadomości internetem. Poniżej umieszczam adres mojej siostry. Zaznacz że to informacja dla mnie :) :

dkuw1996@plearn.edu.pl

Proszę o NIE przysyłanie ładnych plików gdy nie mam dostępu do komputera ze stacją dysków.