

BangerMenu

Andre´ Trettin

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BangerMenu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andre´ Trettin	March 1, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	BangerMenu	1
1.1	Anleitung zu BangerMenu	1
1.2	Was ist BangerMenu ?	2
1.3	BangerMenuDisk	2
1.4	BangerMonitorID	2
1.5	Rechtliches	3
1.6	Systemvoraussetzungen	3
1.7	Installation	3
1.8	Programm Bedienung	5
1.9	Tastatur Belegung	6
1.10	Konfigdatei Beschreibung	7
1.11	Beispiel Konfigfile	8
1.12	Fehlerbeschreibungen	12
1.13	Histry	12
1.14	Dankessagungen	13
1.15	Autor & Adresse	14
1.16	Index von BangerMenu	15

Chapter 1

BangerMenu

1.1 Anleitung zu BangerMenu

BangerMenu

BangerMenu 3.05 (20-Feb-96)

Was~ist~BangerMenu~?

kurze Anleitung

BangerMenuDisk

Wozu BangerMenuDisk ?

BangerMonitorID

Ließt die IDNr. der Auflösung aus

Rechtliches

Rechtliches und Vertrieb

Systemvoraussetzungen

Kickstarts und Libraries vorhanden ?

Installation

Manuelles Installieren

Programm~Bedienung

Ausführliche Bedienung des Programmes

Tastatur Belegung

Wie steuer ich BangerMenu ?

Konfigdatei~Beschreibung

Wie Konfiguriere ich BangerMenu

Mitgelieferte Konfig

genauerer Betrachten der Beispiel-Konfig

Fehlerbeschreibungen

Fehler ? Warum ?

```
Histroy
                                Versionsgeschichte

Danksagung
                                Grüße an -->

Autor~&~Adresse
                                Kontakt Möglichkeiten
```

1.2 Was ist BangerMenu ?

Was ist BangerMenu ?

BangerMenu ist ein Programm das eine graphische selektive~Auswahl beim Booten ermöglicht mit eigener

```
Konfiguration
. Beim Booten erscheint,~wenn die
```

```
CAPS-LOCK-Taste
gedrückt wurde, ein Fenster, in dem je nach~Konfiguration mehrere
Gadgets mit Programmen (oder Batchdateien) angezeigt werden. Durch Auswahl eines
dieser Gadgets wird dann das Programm oder das Skript~ausgeführt. Entscheidet
man sich dann doch noch für den normalen Bootvorgang,~muß nicht erst wieder
neu gebootet werden, sondern betätigt man statt dessen die~
```

```
ESC
- oder
Q-Taste
um das Programm abubrechen oder im Screen Menu Quit.
```

1.3 BangerMenuDisk

Wozu BangerMenuDisk ?

BangerMenuDisk ist aus BangerMenu 1.235 entstanden.

Es ist extrem klein und ohne grafischen Schnik Schnak. Dadurch eignet es sich ←
hervor-
ragend für die Diskette. Es kann aber trotzdem auch für die Festplatte benutzt ←
werden.

weiteres siehe BangerMenuDisk.guide

BangerMenuDisk ist copyright bei Andre` Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

1.4 BangerMonitorID

Liebt die IDNr. der Auflösung aus

BangerMonitorID ist ein Programm um die ID-Nummer einer Bildschirm Auflösung zu bestimmen. Die ID-Nummer braucht BangerMenu, wenn es auf einer anderen Auflösung

als PAL (oder NTSC in der USA) laufen soll (z.B. CyberVision 800*600).

BangerMonitorID wird ohne Parameter gestartet. Die Auflösung im Requester wählen. Die Nummer notieren. Fertig.

BangerMonitorID ist copyright bei Andre´ Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

1.5 Rechtliches

Rechtliches

Es wird keine Garantie gegeben, daß das Programm 100%ig zuverlässig ist. Ihr benutzt dieses Programm auf eigene Gefahr. Der Autor kann auf keinen Fall für irgendwelche Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch die Anwendung dieses Programmes entstehen.

Weiterhin darf das Programm und der Quelltext zu 'BangerMenu' nicht zu kommerziellen Zwecken jeder Art verwendet werden. Programmpaket und die Dokumentation sollten ohne Veränderung weitergegeben werden. Ferner sollten *KEINE* Dateien hinzugenommen werden oder selbige verändert werden!

Der Quelltext ist völlig Public Domain und Giftware, aber es wäre nett, wenn mich der jeweilige Programmierer in einer kleinen Danksagung erwähnen würde. Auch wenn andere dieses Programm als Grundlage nehmen, um ein neues Programm zu programmieren, sollten diese sich mit mir in Verbindung setzen, damit wir unsere Aktivitäten koordinieren können.

Der Installer ist © bei Amiga Technologies (Division of ESCOM).
MagicWB is Copyright ©1992-1994 Martin Huttenloher.

1.6 Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen

Es wird für das Programm BangerMenu Kickstart 2.04 oder höher benötigt. Die gadtools.library sollte im LIBS: Verzeichnis vorhanden sein. Die gadtools.library ist ab Kickstart 2.x standart.

1.7 Installation

Installation

Bei der Disketten-Installation sollte das Programm BangerMenu ins C-Verzeichnis und die

Konfigdatei

ins S-Verzeichnis kopiert werden.

Bei Festplatten sollten alle Daten zum Programmpaket in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Platte kopiert werden. (z.B. Work:Tools/BangerMenu)

Hier ist der oberste Teil der Original-Startup-Sequence.

```
; $VER: startup-sequence 39.9 (9.8.92)

C:SetPatch QUIET
C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15
FailAt 21

C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
C:Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

Assign >NIL: ENV: RAM:ENV
Assign >NIL: T: RAM:T
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
Assign >NIL: REXX: S:
```

Und hier ist die geänderte Startup-Sequence, wenn BangerMenu keinen eigenen Screen öffnen soll !

```
; $VER: startup-sequence 40.007 (4.8.95)
FailAt 21                                     ;BangerMenu gibt einen ↵
    Returncode                                ;10 zurück wenn etwas ↵
                                                ;ausgewählt wurde.
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- ↵
    Verzeichnis
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV                       ;im Ram an. Das ist wichtig ↵
    wenn
Assign >NIL: T: RAM:T                           ;BangerMenu Skriptdateien ↵
    ausführen soll
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards              ;soll.

<Pfad>
BangerMenu <Parameter>
IF ERROR THEN
    ENDCLI
ENDIF

C:SetPatch QUIET
C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

Assign >NIL: REXX: S:
```

Wenn Sie mit BangerMenu einen eigenen Screen öffnen sollen z.B.:
VGA oder Euro72 dann ändern Sie die Startup-Sequence folgendermaßen:

```

; $VER: startup-sequence 40.007 (4.8.95)
FailAt 21                                     ;BangerMenu gibt einen ↵
    Returncode                                ;10 zurück wenn etwas ↵
                                                ausgewählt wurde.
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- ↵
    Verzeichnis
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV                     ;im Ram an. Das ist wichtig ↵
    wenn
Assign >NIL: T: RAM:T                         ;BangerMenu Skriptdateien ↵
    ausführen soll
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards           ;soll.

Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ         ;Variablen für Monitor Treiber ↵
    kopieren

C:SetPatch QUIET

DEVS:Monitors/VGAOnly                        ;nur wenn der Treiber in der
                                                ;Schublade liegt, ansonsten ↵
                                                brauchen Sie ihn nicht

<Pfad>
BangerMenu DEVS:Monitors/<Treiber> MONITORID=<Zahl>
IF ERROR THEN
    ENDCLI
ENDIF

C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

Assign >NIL: REXX: S:

```

1.8 Programm Bedienung

Programm Bedienung

BangerMenu kann nur aus der shell gestartet werden (Es ist gedacht, daß das BangerMenu aus der Startup-Sequence ausgeführt wird). Wenn Sie das Menu bei jedem Starten sehen wollen, können Sie als Parameter Angabe NOKEY angeben. Dies ist vorteilhaft bei Disketten mit mehreren Programmen (oder Spielen). Wird BangerMenu ohne Parameter aufgerufen, muß die CAPS-LOCK-Taste gedrückt sein, damit das Menu erscheint. Das hat den Grund, das die normale Startup-Sequence immer beim Booten ausgeführt wird, wenn die Taste nicht gedrückt wurde. Nur bei speziellen Anlässen erscheint das Menu und man kann dann das Programm oder das Startup-Skript mit der Maus wählen.

Für mausfaule User existiert noch eine andere Möglichkeit s.
Tastatur
belegung.

Neu ab Version 2.0 kann BangerMenu die Workbench auch in anderen Auflösungen

öffnen. Z.B.: VGA,Euro72 ...

Auf alle Fälle sollten alle Amiga Auflösungen möglich sein. Des weiteren auch Grafikkarten die genau wie die Amiga Auflösungen eingebunden werden.

Wie z.B.: CyberVision. Mit der CyberVision konnte ich BangerMenu testen.

Es sollte funktionieren.

Um eine andere Auflösung zu bekommen muß

1. Setpatch vor BangerMenu gestartet werden.
2. Falls der VGAOnly im Verzeichnis DEVS:Monitors liegt muß der auch noch vor BangerMenu gestartet werden, weil sonst die Bildschirmlage nicht korrekt ist.
3. Muß BangerMenu mit dem gewünschten Treiber geladen werden und die MonitorID muß noch als Dezimal Zahl angegeben werden.

z.B.: BangerMenu DEVS:Monitors/VGA monitorid=233508

Folgende Auflösungen sind mit folgenden IDs möglich:

MONITORID	MONITORTREIBER	Auflösung	
102400	DEVS:Monitors/NTSC	640*200	;Wer unbedingt meint
167936	DEVS:Monitors/PAL	640*256	;Für alle Amigas deren Standart ←
	nicht PAL ist (USA)		
233508	DEVS:Monitors/Multiscan	640*480	
430116	DEVS:Monitors/Euro72	640*400	
561192	DEVS:Monitors/Super72	800*600	
626688	DEVS:Monitors/DblNTSC	640*400	
692224	DEVS:Monitors/DblPAL	640*512	

Die Auflösungen NTSC oder PAL müssen nur angegeben werden, wenn ihr Amiga diese nicht von alleine seinen Workbench Screen in dieser Auflösung hochfährt.

Die Auflösungen können abweichen, denn sie sind abhängig von der OverScan Einstellungen. Diese Liste erhebt keinen anspruch auf funktionalität und vollständigkeit. Nicht alle Auflösungen können unter kick2.x gefahren werden. Wem diese Liste nicht ausreicht sollte in den Includes unter graphics/modeid.(i/h) nachgucken oder mir eine

E-Mail

schicken mit der be-
stimmten Auflösung.

Leider kann ich keine Angaben zu Grafikkarten machen, aber die ID-Nummern sollen dort in der Entwickler-Software enthalten sein (Ich hoffe mal).

Neu ab 2.01 wird das Programm

BangerMonitorID

mitgeliefert. Damit kann die
gewünschte Auflösung eingestellt werden und erhält automatisch die richtige MonitorID-Nummer.

1.9 Tastatur Belegung

Tastatur Belegung

Cursor Hoch: das überliegende Gadgets, wird aktiviert, ist es das erste in der Spalte, wird unten in der vorigen Spalte das Gadget aktiviert. Gib es keine vorige Spalte wird in der gleichen Spalte unten angefangen.

- + Shift: das erste Gadget der Spalte wird aktiviert
- Unten: das nächste wird aktiviert, ist dieses das letzte einer Spalte wird das erste in der folgenden Spalte aktiviert, sollte keine Spalte mehr folgen, wird oben in der gleichen Spalte weiter gemacht.
- + Shift: das letzte Gadget der Spalte wird aktiviert
- Links: eine Spalte nach links, ist dort kein mehr, wird eine Seite nach links geblättert, ist auch keine Seite mehr dort wird am Anfang der Spalte gesprungen
- + Shift: erste Spalte der Seite wird aktiviert
- + Ctrl: eine Seite nach links weiter geblättert, ist das die erste wird die letzte Seite gezeigt, falls eine Seite nur passiert nichts
- Rechts: eine Spalte nach rechts, ist dort keine mehr entweder eine Seite weiter geblättert oder ans Ende gesprungen
- + Shift: letzte Spalte der Seite wird aktiviert
- + Ctrl: eine Seite nach rechts wird geblättert, falls die letzte, wird die erste angezeigt

- > : eine Seite nach rechts blättern
- < : eine Seite nach links blättern

- Return : aktiviertes anwählen (identisch mit Mausclick)

- q,Q,ESC : beendet BangerMenu ohne etwas ausgesucht zu haben, die normale Startup-Sequence wird ausgeführt. (identisch mit dem Mausclick auf das CLOSE-Gadget des Fensters oder QUIT im Screen Menu)

1.10 Konfigdatei Beschreibung

Konfigdatei Beschreibung

Die Konfigdatei muß immer BangerMenu.Prefs heißen und wird dort, wo sich das Programm BangerMenu befindet oder im S: Verzeichnis gesucht.

Beispiel:

```
MENU
  Eintrag1 MKEY 1
  Eintrag2 MKEY 2
  .
  .
ENDMENU
```

Existiert der MENU Eintrag in der Konfig wird ein Screen Menu angelegt mit den genau den Einträgen die zwischen MENU und ENDMENU stehen. In diesem Fall also Eintrag1 Eintrag2.

Ist MKEY angegeben wird dem Screen Menu Eintrag eine Taste zugewiesen. MKEY kann auch weggelassen werden. In diesem Fall enthält Eintrag1 die Taste 1 und Eintrag2 die Taste 2.

Am Ende des Screen Menus muß ENDMENU stehen.

```
Eintrag1
COLTITLE SpaltenTitel1
  Programmname1
  Programmpfad1
  Programmname2
```

```

Programmpfad2
Programmname3
Programmpfad3
.
.
COLTITLE SpaltenTitel2
Programmname4
Programmpfad4
Programmname5
Programmpfad5
Programmname6
Programmpfad6
.
.
END Eintrag1
Eintrag2
.
.

```

Ist ein Screen Menu vorhanden muß jedes Menu folgenden Aufbau haben:
 Es folgt der Name des Screen Menu Eintrages. Hier Eintrag1
 Dann können bis zu 50 COLTITLE folgen. Das sind die Spalten mit deren
 Namen. In diesen Spalten kommen die Gadgetnamen und die Auszuführende
 Datei für die jeweiligen Spalten.
 Am Schluß muß END Eintragname stehen.
 Ist kein Screen Menu vorhanden dann muß Eintrag1 und END Eintrag1 weg-
 gelassen werden.
 Es wird bis zu 50 Screen Menu Einträgen unterstützt und 50 Spalten inner-
 halb eines Menus.
 In diesen Menus können bis zu 2560 Gadgets auf 10 Seiten verteilt werden.

siehe dazu auch die
 mitgelieferte Konfigdatei
 an.

Die Konfigdatei braucht kein ENDE mehr seit Version 1.220!
 Der Programmname erscheint nachher im Gadget. Wobei der Pfad ein voran
 gestelltes Kommando wie RUN für Programme die sich nicht abkuppeln von der
 CLI und ein NEWSHELL für Skripts stehen muß (und sollte), damit alles richtig
 funktioniert.
 Für NEWSHELL kann auch EXECUTE benutzt werden.
 Je länger der Programmname ist desto länger werden die Gadgets.

1.11 Beispiel Konfigfile

Beispiel Konfig

```

MENU
Tools MKEY T
Demos MKEY D
Spiele MKEY S
ENDMENU
Tools
Shell
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Shell
ShapeShifter

```

```
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/ShapeShifter
Directory Opus
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/DOpus
VT 2.79
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/VT2.79
ReOrg
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/ReOrg
CD32
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/CD32
END Tools
Demos
COLTITLE GroßeDemos
  GroßeDemos
  Execute XE2:Demos/Faculty/Start
  EternalMadness
  Execute XE2:Demos/EternalMadness/EternalMadness
  Manipulations
  Execute XE2:Demos/New/Manipulations
  Ilyad
  Execute XE2:Demos/Ilyad/Ilyad
  Analogy
  XE2:Demos/Par94/analogy.exe
  CrOnOs
  XE2:Demos/Par94/CrOnOs
COLTITLE Mittle
  Balance Syndrome
  XE2:Demos/Par94/Balance_syndrome
  Blue-Moon
  XE2:Demos/Par94/Blue-Moon-The-Demo.exe
  CCCP
  XE2:Demos/Par94/cccp
  CDN-Models
  XE2:Demos/Par94/CDN-Models_Inc
  Complex.Vector
  Execute XE2:Demos/Par94/Complex.VectorPreview
  Dove
  XE2:Demos/GfxDOpus/Dove.exe
  COOLAUNCH
  XE2:Demos/Par94/COOLAUNCH.fast
  CP DELUSION
  XE2:Demos/Par94/CP-DELUSION
  Cream
  XE2:Demos/Par94/Cream
  ERM-STA
  XE2:Demos/Par94/ERM-STA
  FatalMorgana
  Execute XE2:Demos/FatalMorgana/FatalMorgana
  Final Condom
  XE2:Demos/Par94/Final_Condom
  FullMoon
  XE2:Demos/Par94/FullMoon
  Greenday
  XE2:Demos/Greenday/Greenday.exe
  Hardday
  XE2:Demos/Par94/hardday
  7-Heaven
  Execute XE2:Demos/Heaven/7-Heaven.exe
```

IllFlower
XE2:Demos/Par94/IllFlower
INCARCERATED
XE2:Demos/Par94/INCARCERATED
Ins Compo
Execute XE2:Demos/Par94/Ins-Compo
Justice9
XE2:Demos/Par94/justice9
Kefrens
XE2:Demos/Par94/Kefrens
Love
Execute XE2:Demos/Love/Love
Mindflow
XE2:Demos/Par94/mindflow
Mindwarp
XE2:Demos/Par94/Mindwarp
MMp3
XE2:Demos/Par94/MMp3
Naxis
Execute XE2:Demos/Par94/Naxis
Nexus7
XE2:Demos/Par94/Nexus7
Orbital
XE2:Demos/Par94/orbital.exe
Oxygene
XE2:Demos/Par94/Oxygene
FridayAtEight
XE2:Demos/Par94/PolkaB.FridayAtEight
Real
XE2:Demos/Par94/Real
Real
XE2:Demos/Par94/SwapAttack
Twisted Minds
XE2:Demos/Par94/twisted_minds
Volcano
XE2:Demos/Par94/Volcano
WorldOfAscii
XE2:Demos/Par94/WorldOfAscii
Zinko
XE2:Demos/Par94/zinko
Zootje
XE2:Demos/Par94/Zootje
COLTITLE Intro
ROYBLACK
XE2:Demos/Intro/!ROYBLACK!
AMONG_Th
Execute XE2:Demos/Intro/AMONG_Th
DentAWolf
Execute XE2:Demos/Intro/DentAWolf
Str+oasis
XE2:Demos/Intro/Str+oasis
COLTITLE 40K
Atom
XE2:Demos/40K/Atom
Blur
XE2:Demos/40K/Blur
Craptors

```
XE2:Demos/40K/Craptors
Eremation
XE2:Demos/40K/Eremation
Fake
XE2:Demos/40K/Fake
IShotKurt
XE2:Demos/40K/IShotKurt
KillingOfAnEgg
XE2:Demos/40K/KillingOfAnEgg
Nitte
XE2:Demos/40K/Nitte
Siesta
XE2:Demos/40K/Siesta
COLTITLE Komische
wetrezteziutrezewtzgfdhgjfd
rezte
ich könnte schwören das das hier etwas ist
BangerMenu
END Demos
Spiele
COLTITLE Action
Lionheart
XE4:Action/Lionheart/Lionheart
NEMAC_4
XE4:Action/NEMAC_4/NEMAC_4
COLTITLE Adventure
HeartOfChina
XE4:Adventure/HeartOfChina/HeartOfChina
HeroQuest
XE4:Adventure/HeroQuest/HeroQuest
Hexuma
XE4:Adventure/Hexuma
RiseOfTheDragon
XE4:Adventure/RiseOfTheDragon/RiseOfTheDragon
Simon
XE4:Adventure/Simon/Simon
Zak
XE4:Adventure/Zak/Zak
COLTITLE Geschick
Croak2
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Croak2
SpaceTaxi2
XE4:PD/SpaceTaxi2/SpaceTaxi2
COLTITLE Mix
Rules
XE4:Mix/Rules/Rules
DrMario
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/DrMario
COLTITLE Rolli
Avalon2
XE4:PD/Avalon2/Avalon2
DragonStrike
XE4:Rolli/DragonStrike/DragonStrike
Ishar I
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Ishar1
COLTITLE Simlation
Frontier
```

```

XE4:Simlation/Frontier/Frontier
TP
XE4:Simlation/TP/TP
COLTITLE Strategie
Artillerus
XE4:PD/Artillerus/Artillerus
Brain
XE4:PD/Brain/Brain
Imperial
XE4:PD/Imperial/Imperial
Shanghai
XE4:PD/Shanghai/Shanghai
S_Tanks
XE4:PD/S_Tanks/S_Tanks
END Spiele

```

1.12 Fehlerbeschreibungen

Fehlerbeschreibungen

Returncodes:

- 10 = kein Fehler. Das Programm ist vollständig abgelaufen und hat ihr Programm ihrer Wahl gestartet. Dieser Returncode ist dazu da, damit die Startup-Sequence abgebrochen werden kann und ihre Batchdatei ausgeführt wird.
- 21 = kein Speicher
- 22 = konnte Library (oder Libraries) nicht öffnen (dos,graphics,intuition,gadtools)
- 23 = GetVisualInfo Fehler (Fenstergrafik Fehler)
- 24 = konnte File
BangerMenu.Prefs
nicht öffnen
- 25 = bei der Gadgeterschaffung trat ein Fehler auf
- 26 = konnte Fenster nicht öffnen oder Task nicht finden
- 27 =
Einstellungen
sind Leer
- 28 = kein Speicher für die Einstellungen
- 29 = kein MsgPort
- 30 = konnte kein IORequest belegen
- 31 = konnte input.device nicht öffnen
- 32 = Parameter Angabe falsch
- 33 = zu viele Gadget (>2560)
- 34 = konnte MonitorTreiber Datei nicht laden
- 35 = Monitor mit angegebenen ID nicht gefunden
- 36 = konnte Screen nicht öffnen
- 37 = Fehler im Einstellungsfile
- 38 = Menu Fehler (Screen)

1.13 Histroy

Versions verlauf

- 1.210 erste Version im Aminet
- 1.220 kein ENDE mehr zum Kennzeichen der Konfigdatei
da in Defender als ENDE erkannt wurde.
kleiner Bug im Screenshot
- Ein Anrufer aus Kanada sagte: BangerMenu läuft nicht
mit CROAK2 (Aminet/games/jump).
Ich testete Croak2 von Workbench : Ergebnis kein Frosch da.
Danach ohne Startup-Sequence : Ergebnis immer noch kein
Frosch da (Spritefehler).
So danach testete ich BangerMenu. Wählte Shell aus und
startete Croak2. Ergebnis nun war der Frosch da!
Keine Ahnung warum!?!
- 1.235 Kleine Veränderung am Layout (bei mehreren Spalten)
- 1.237 Fehler gemacht beim Übersetzen, Spaltenanzeige nun korrekt
- 2.0 neu bis zu 2560 Gadgets
neu bis zu 10 Seiten
neu nun kann BangerMenu die Workbench gleich in VGA oder
Euro72 oder auf Grafikkarten öffnen !
neu logische Tastatur Steuerung
- 3.05 neu Screen Menu bis zu 50 Einträge
neu Spaltentitel, Spaltenlängen variieren bis zu 50 Spalten
Screen Menu mit definierbaren Tasten

Testcomputer: A4000/30 25Mhz FPU 82 14MB Kick3.1 SCSI+AT CyberVision 4MB
A1200 28Mhz 6MB Kick3.0 AT

1.14 Dankessagungen

Dankessagungen in Alphabetischer Reihenfolge

- | | |
|----------------|--|
| Andreas | Für die tollen Vorschläge mit denen Version 3.0 entstand
Ich wünsche Dir Glück für die letzte Prüfung |
| A-Team-Box | für den Banger-Programm Einsatz, für das billige Daughter-
board |
| Michael Belter | für seinen Auftrag zum programmieren von BangerMenu
Na, läuft der A2000er noch ? Melde dich mal ! |
| BEAViS | für die Fehler Meldungen, seine Ideen und EMail kontakt
Schöne Grüße von Hamburg nach Kanada |
| Eric | Dein DSA-Util ist riesig Groß. Weiter so ! |
| Fireball | fürs Beta-Testen all meiner erfolgreichen und nicht so
erfolgreichen Programmen, Tips, Ideen, usw. |

Übung macht den Meister: Schreib mal das ARexx-Prog. für Fiasco

Enriko Groen für die erste Postkarte aus den Niederlanden

Martin Huttenloher für den MagicWB Standard

MCP-Macher für ihr geniales Programm !!!!!!!

Rollenspieler an alle Rollenspieler meiner Gruppen: Rollenspiel für immer ←

Christian Schacht für den VGA Vorschlag, und seine EMail

Skobar für die DSA-plaudereien auf IRC, wir müssen mal wieder ...

1.15 Autor & Adresse

Autor & Adresse

Andre' Trettin
 Duwockskamp 33
 21029 Hamburg
 Germany

040/7246861

EMail: tretti-a@rzbt.fh-hamburg.de !

Programm Werbung: BangerVersion 1.357 Aminet/util/misc
 schreibt die Versionnr. als Filekommentar

BangerIsharIns Aminet/game/patch
 Installiert Ishar 1 auf Festplatte

BangerFileChc demnächst im Aminet
 In der Testphase ein FileCheckerprog. für die
 Mailbox mit Erkennung auf doppelt und fakes
 und etlichen Filetypen. --> BangerFileChecker
 Wer interesse hat und den FileChecker testen
 möchte kann mir ja eine EMail schicken.
 Die Englische Anleitung fehlt nur noch.

BangerDSA-KS Aminet/game/role
 Ist ein Kräutersuchprogramm für das Deutsche
 Rollenspiel DSA mit Kräuter Beschreibung.

BangerKommKurz Aminet/dev/asm
 kürzt Kommentare aus Assembler Sourcecode und
 den Includes für Assembler. Dadurch ist ein
 schnelleres Übersetzen möglich

1.16 Index von BangerMenu

Adresse
Autor
BangerMenu.Prefs
BangerMenuDisk
BangerMonitorID
CAPS-Lock-Taste
Close-Gadget
Cursorsteuerung
Danke
ESC-Taste
Fehler
Histry
Installation
Installationskript
Konfigdatei
Q-Taste
Startup-Sequence
Tasten Steuerung
