

Odpalacz

Gluten/Cruel

Copyright © 1996/97 Cruel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Odpalacz		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Gluten/Cruel	July 28, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Odpalacz	1
1.1	Odpalacz	1
1.2	Advert	1
1.3	Informacje ogólne	1
1.4	Jak używać programu	2
1.5	History	2
1.6	Dystrybucja	3
1.7	Pozdrowionka	4
1.8	Checklmb	4
1.9	Jay	5

Chapter 1

Odpalacz

1.1 Odpalacz

Odpalacz
© 1996/97 Gluten of Cruel

Informacje ogólne
Jak używać programu
Raporty o błędach
Pozdrowionka
Dystrybucja
Historia

1.2 Advert

Send your bug reports and suggestions to:

Gluten of Cruel
Piotr Gutkowski
ul.Wyrobka 5/26
80-288 Gdańsk
Poland

Also for sources swapping and code problems.

1.3 Informacje ogólne

Co to jest Odpalacz© ?

Odpalacz© jest małym użytkiem umożliwiającym szybkie i łatwe uruchamianie programów, wyświetlanie obrazków, odgrywanie modułów, oglądanie tekstów

i instrukcji, a także rozpakowywanie danych zarchiwizowanych programami LHA, LZX i DMS.

Odpalacz© korzysta z reqtools.library autorstwa Nico François i Magnusa Holmgrena. ReqTools jest zastrzeżoną nazwą (copyright©) Nico François.

Nowe wersje Odpalacza© już wkrótce!

AMIGA RULES !

Cruel product 1996/97.

1.4 Jak używać programu

Co należy zrobić, aby skorzystać z programu:

1. Skopiować program w dowolne miejsce na twardzielu.
2. Za pomocą programu Odpalacz_Configur stworzyć konfigurację własnego systemu (Konfigurator zapyta Cię o odgrywajki i przeglądarki). Jeżeli nie mamy jakiegoś z podanych programów, to wybieramy jakikolwiek plik. Przykład: nie posiadamy żadnej przeglądarki do rysunków, więc wybieramy dowolny plik z dowolnego katalogu. W każdym momencie możemy skonfigurować program na nowo za pomocą Odpalacz_config'a (stworzy on plik Odpalacz.config w katalogu S:)
3. Uruchomić program z poziomu cli/shell lub z Workbench'a.

Od tej pory nie musisz już wpisywać długich ścieżek dostępu w oknie cli. Nie musisz ich pamiętać. Wgraj Odpalacza© i sprawa załatwiona. Jeżeli chcesz mieć łatwiejszy dostęp do Odpalacza, to skopiuj go do katalogu C:. Po wykonaniu tej czynności wystarczy, że wpiszesz "odpalacz" w oknie cli/shell i program "wskoczy" na ekran. Możesz także podać jako argument ścieżkę dostępu do pliku (Odpalacz [ścieżka_dostępu]).

Odpalacza© można obsługiwać z klawiatury lub za pomocą myszki.

Możesz także skorzystać z programiku Checklmb.

UWAGA: Odpalacz© korzysta z reqtools.library.

Jeżeli nie masz tej biblioteki to program nie będzie działał.

1.5 History

Raport 1 - 01.08.1996. v. 1.0

Program działa. Testuj jak sobie radzi "w praniu".

Raport 2 - 13.08.1996. v. 1.1

Zostały poprawione następujące błędy:

- * Podczas startu programu bez req.library umieszczonej w katalogu LIBS: program ulegał zawieszeniu. Teraz wyskakuje odpowiedni komunikat.

Zostały dodane następujące ulepszenia:

- * CD (Change directory) – niektóre programy korzystają z PROGDIR: . Program daje możliwość zmiany katalogu przed odpaleniem wybranego pliku – należy wcisnąć lewy klawisz.

Raport 3 – 13.10.1996. v. 2.0

Zostały dodane następujące ulepszenia:

- * Program korzysta teraz z reqtools.library autorstwa Nico François. Dzięki temu program ma wygląd 3D.

Raport 4 – 20.12.1996. v. 3.0

Zostały dodane następujące ulepszenia:

- * Program uruchamia programy, w których nazwa zawiera spację
- * Program odpala się z Workbench
- * Program pobiera argumenty z podanego polecenia na przykład DH0:Programy/Odpalacz [ocieuka_dostępu]
- * Program umożliwia teraz:
 - uruchamianie programów wykonywalnych
 - oglądanie niespakowanych rysunków formatu ILBM
 - odtwarzanie modułów (z rozszerzeniami mod. Mod. MOD. .mod .MOD p61. P61. .p61 .P61 med. Med. MED. digi Digi DIGI)
 - oglądanie tekstów (.txt .Txt .TXT) i guide'ów
 - rozpakowywanie LHA (.lha .Lha .LHA) LZX (.lzx .Lzx .LZX) i DMS(.dms .Dms .DMS)

Raport 5 – 28.08.1997. v. 3.1

Zostały poprawione następujące błędy:

- * Program otwierał za mały requester w trybie hires lace. Teraz otwierany jest requester o odpowiedniej wielkości.
- * Podczas kolejnego rozpakowywania archiwum program nie wykonywał operacji poprawnie. Teraz wszystko działa O.K.
- * Kilka pomniejszych błędów zostało poprawionych

Zostały dodane następujące ulepszenia:

- * Program uruchamia teraz skrypty (rozpoznaje bit protekcji 's')
- * Program rozpoznaje rysunki formatów ILBM, PNG, GIF, JPG po nagłówku, a nie po rozszerzeniu.

1.6 Dystrybucja

Odpalacz© jest programem prayware. Oznacza to, że możesz go spokojnie rozpowszechniać. Tylko jedna prośba – pomódł się w intencji Jaya Minera – twórcy tego wspaniałego komputera stojącego

przed Tobâ.

1.7 Pozdrowionka

Gritzy lecâ do:

- Acida (czynisz niewiarygodne postępy Modlishka rulez!)
- Br0wara (zgrzybiałe!)
- Caro (water suxx!)
- Ekstenda (X-TRANS!)
- Kafla (czadowe ikonki, kawał dobrej roboty - dzięki stary!)
- Krsa (fajne azkii)
- Krystiana (zabieraj się za kodowanie!)
- Madda (tropicielu błędów trop dalej, laska czad!)
- Mata (tak trzyma!)
- Mustafy (dzięki za kartę!)
- Outsidera (zabieraj się do roboty!)
- P242 (Amiga power!)
- Pafcia (już niedługo friendship code!)
- Pinguina (sysop mode!)
- Rafika (move.l -408(a6), dzięki za pomoc!)
- Skrapiego (jabole dwa, a może i trzy!)
- Topoora (psiaku, psiaaaaaku ... królu złoty!)
- Quo Vadisa

1.8 Checklmb

Checklmb jest malutkim programikiem (tylko 56 bajtów), który sprawi, że twoje życie stanie się jeszcze łatwiejsze i przyjemniejsze.

Działanie Checklmb sprowadza się do sprawdzania stanu lewego przycisku myszy. Jak z tego skorzystać? Otóż możemy wstawić go na początek pliku startup-sequence i uwarunkować wgrywanie Odpalacza od wciśniętego klawisza.

Przykładowy startup-sequence:

```
assign >NIL: ENV: SYS:prefs/ENV-Archive
C:checklmb                                ;Checklmb wraz ze ôcieûkâ dostępu
IF WARN                                    ;jeûeli klawisz był wciśnięty, wczytaj
C:Odpalacz                                 ;Odpalacza wraz ze ôcieûkâ

ELSE                                        ;jeûeli klawisz nie był wciśnięty
;wykonaj normalny startup
;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
;reszta Twojego startup-sequence

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;
ENDIF                                     ;koniec
```

Wykorzystanie w praktyce:

Nie musisz już przytrzymywać dwóch klawiszy myszki podczas resetu,

wybieraê "Boot with no startup-sequence", wpisywaê "tasiemców" w CLI. Wystarczy, że przytrzymasz lewy klawisz podczas startu. Na ekran wskoczy Odpalacz© i da ci możliwość odpalenia kolejnej super produkcji z twojego twardego. Dzięki temu zaoszczędzisz dużo czasu i nerwów.

1.9 Jay

JAY MINER STORY

"~~~Jay Miner urodził się w roku 1932. Elektroniką interesował się "od zawsze", lecz dopiero komputery pozwoliły mu wypłynąć na powierzchnię. Pierwszą jego konstrukcją, która zdobyła dużą popularność, była bardzo prosta konsola do gier telewizyjnych o nazwie... Atari. Pomysł ten został rozwinięty w stworzonym także przez Minera prototypie komputera, nazwanym Atari 600, oraz w jego wersji rozwojowej, nazwanej 800XL. Produkt ten (o dziwo) sprzedawał się dość dobrze. Miner nie zamierzał jednak na tym poprzestać. Zaproponował Nolanowi Bushowi (ówczesnemu szefowi tej firmy) produkcję komputera 16-bitowego. Propozycja ta została totalnie zlekceważona, co stało się przyczyną opuszczenia Atari przez Jaya. Wraz z dwoma kolegami założył niewielką firmę o nazwie Hi Toro. Spółka ta wkrótce zmieniła nazwę. Przyjaciele pozostali jednak w "hiszpańskim kręgu siów" i tak narodziła się Amiga. Anegdota powiada, że nazwę tę zaproponował sam Miner, ponieważ chciał, aby w katalogach alfabetycznych pojawiła się przed Atari. Prace nad prototypem komputera 16-bitowego zajmowały mnóstwo czasu i pochłonięły wszystkie pieniądze, jakimi dysponowała spółka Amiga. Jay często nie dojeżdżał, przesiadywał w nie ogrzewanym (dla oszczędności) pomieszczeniu. Prowadząc taki tryb życia, nabawił się poważnego schorzenia nerek. Nie pomogły jednak nawet takie wyrzeczenia. Prototyp komputera był "w proszku", a pieniądze definitywnie się skończyły. Spółka postanowiła zatem poszukać sponsora i ogłosiła przetarg na wykup swoich akcji. Do przetargu stanął Jack Tramiel. Stało się to zaraz po tym, jak po kłótniach odszedł z firmy Commodore, obiecując srogą zemstę (wraz z nim odszedł konstruktor C-64, Shiraz Shinvi). Tramiel po cichu wykupił Atari i począł się rozglądać za odpowiedniego kalibru bronią. Nasz rodak zaproponował dość niską cenę, poniżej dolara za jedną akcję firmy Amiga. Jej właściciele nie zgodzili się na to. Odpowiedzią Tramiela było dalsze obniżanie proponowanej ceny...

~~~W pewnym momencie do drzwi firmy zapukał Irving Gould, jeden z członków zarządu Commodore Inc. Zaproponował Minerowi i spółce po... 4 dolary za akcję. Nie wiadomo dlaczego, na tę cenę również nie wyrażono zgody, mimo że było to już ponad pięć razy więcej niż oferował Tramiel. Ostatecznie stanęło na 4 dolarach i 25 centach za jedną akcję nie znanej wówczas firmy Amiga. Commodore wykupił część jej aktywów i sygnalizował groszem w stronę projektantów.

~~~Zasilony pieniędzmi i ludźmi CBM, Jay Miner mimo kłopotów zdrowotnych zaczął pracować nad Amigą. Pierwowzór Agnusa był złożony z trzech kart, wyposażonych w około 250 małych skomplikowanych układów scalonych łańcucha, a całość tego, co dzisiaj jest niewielką kosteczką, była nieco tylko mniejsza od głównej płyty Amigi 1200. Tak samo wyglądały pozostałe układy specjalizowane Amigi. W końcu prototyp zadziałał i firma Commodore ogłosiła, że premiera Amigi odbędzie się na targach CES w Las Vegas, 14 grudnia 1983 roku. Mało brakowało, aby ten historyczny dzień stał się dniem ostatecznej klęski Amigi. Przywieziony na targi prototyp odmówił posłuszeństwa. A tu zaproszenia rozesłane, szampan chłodzi się w wiaderkach... Ale plama! Jay Miner ze swoim zespołem do ostatniej chwili

przed pokazem pracowali i, "sztukując" zawodzące układy...przewodami, doprowadzili Amigę do stanu używalności. Nadszedł czas na doprowadzenie do porządku systemu operacyjnego. Zdesperowani programiści pracowali po 20 godzin dziennie. Źeby nie usnęli, puszczana była głośnie muzyka. Dlatego też przylgnęło do nich powiedzenie "dancing fools" (tańczący głupcy). Mogli się oni relaksować w specjalnym pomieszczeniu, gdzie leżała mata do medytacji (już wiecie, dlaczego mamy Guru meditation!!!). Wreszcie odbył się pokaz. Była to impreza "za zamkniętymi drzwiami". Zaproszeni goście byli zaszokowani widoczną na ekranie odbijającą się kolorową piłeczką (legendarne demo Boing!) i dźwiękami wydawanymi przez nowy komputer. Oszałamiający sukces zmusił Goulda do szczodrego sypnięcia groszem i w 1984 roku pojawiła się na rynku pierwsza Amiga 1000. Kosztowała "zaledwie" 2100 dolarów (to nie pomyłka w tekście). Co było (i jest) dalej z Amigą, wszyscy z grubsza wiedzą. Warto wspomnieć jednak o patronat Commodore nie wyszedł jednak zespołowi konstrukcyjnemu na dobre. Wielki brat począł realizować własną politykę marketingową, której dzieckiem były Amigi 500 i 2000, podczas gdy ojcowie komputera mieli w związku z nim zupełnie inne plany...

~~~ Niewielu wie natomiast, jakie były dalsze losy jej twórcy - nazwanego przez przyjaciół Guru. Jay Miner nie zagrał długo miejsca w Commodore, gdy historia się powtórzyła: propozycja prac nad komputerem 32-bitowym nie została przyjęta, bo firma Commodore (nie poraz pierwszy i nie ostatni) zaczęła mieć, mimo doskonałej sprzedaży Amigi, kłopoty finansowe. Dodatkowo zdenerwowała Minera próba przeniesienia przez CBM ludzi, z którymi pracowali, do Filadelfii. Na powtórzenie "indywidualnych" prac nad nowym komputerem nie pozwalało mu już zdrowie. Opuścił Commodore, jednak ciągle bardzo interesował się tym, co dzieje się z Amigą. Osiadł w Los Angeles, gdzie został sysopem - koordynatorem amigowskiego BBS'u. Miałem szczęście spotkać się i zamienić kilka słów z tym człowiekiem legendą. Było to na targach WOC' 92 we Frankfurcie. Miner wywarł na mnie bardzo sympatyczne wrażenie, choć byłem nieco zaszokowany jego wyglądem. Długą, siwą, zmierzwioną brodę i bardzo zniszczoną twarz przypisywałem "artystycznemu" stylowi życia tego nietuzinkowego człowieka. Nie wiedziałem, że Miner był już wówczas bardzo chory i wyprawa na drugą stronę oceanu była z jego strony olbrzymim poświęceniem. Od kolegów z niemieckiego AMIGA magazin dowiedziałem się, że ten niezrównany gawędziarz przyleciał do Frankfurtu na trzy godziny. Wydawało mi się to co najmniej dziwne. Lecieć przez pół świata tylko po to, aby za trzy godziny wracać? Myślałem wówczas, że Jay pracuje nad nową Amigą i dlatego nie ma czasu. Prawda okazała się, niestety, zupełnie inna. Miner prosto z lotniska udał się do szpitala na kolejny zabieg. A mimo tego potrafił rzucić wszystko, aby spotkać się, choć na chwilę, z europejskimi fanami Amigi. Do tego nie każdy jest zdolny.

~~~~Wyczerpany walką z chorobą nerek organizm Minera bronił się długo. 20 czerwca 1994 walki tej nie wytrzymało jego serce. Niewykluczone, że "dołożyła się" informacja o kłopotach amerykańskiego Commodore.

~~~~Ludzie tacy jak Miner nie rodzą się na kamieniu. Gdyby nie on, to pewnie wszyscy bylibyśmy dziś przykuci do niebieskich puszek na konserwy. Źegnaj Jay! Mogę Ci tylko obiecać, że zrobię wszystko, co w mojej mocy, aby Twoje dzieło - Amiga - trwało jak najdłużej. Przynajmniej w Polsce."

Marek Pampuch w Magazynie Amiga 11/94