

# **Beschreibung zu SF WIN-Reise - Die interaktive Multimediareise**

## **1. Was ist SF WIN-Reise?**

Das Sharewareprogramm, welches voll funktionsfähig ist, bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre Urlaubsfotos (auch ohne eigenen Scanner) , -sounds, -erlebnisse und -informationen auf Computer zu übertragen. Warum? Es ergeben sich ganz neue Möglichkeiten. Zum einem können Sie die Daten Ihren Freunden, Bekannten und Arbeitskollegen weitergeben, sofern diese einen PC besitzen. Für einen selber macht es einen wahnsinnigen Spaß die Daten zu sammeln und schnell einmal anzusehen. Kommt ein interessierter Besuch ist es für Ihn interessanter inovativ und gezielt die Urlaubsfotos und Infos anzusehen und evtl. Aufnahmen anzuhören, als in ein monotones Fotoalbum hineinzusehen, vor allem da man nach dem dritten Mal schon die Lust verliert, die Fotos zu kommentieren und meist schon die Erinnerung nachläßt.

### **1.1 Starten des Programms**

Voraussetzung zum Start des Programms ist Windows 3.x. Empfehlenswert ist eine Mindestanzahl von 256 Farben. SF WIN-Reise besteht aus zwei ausführbaren Programmen:

"SFREISE.EXE" ist das Ablaufprogramm für die erstellten Daten. Wenn Sie dieses starten, wird automatisch die von mir erstellte Datei DEFAULT.URL eingeladen, welche die Funktionen des Programms demonstriert. Starten Sie dieses und lassen Sie sich berieseln.

"SFEDIT.EXE" ist der Editor zu WIN-Reise. Mit ihm können Sie Ihren eigenen Urlaub auf Computer übertragen.

### **1.3. Zum Programm**

Sie dürfen die Sharewareversion nur unverändert weitergeben (auch Mailbox und CD), d.h. es dürfen keine Daten hinzugefügt oder entfernt werden. Die Vollversion und das Codewort darf überhaupt nicht weitergegeben werden (siehe auch "Weitergabe eigener Daten"). Das Programm ist von mir, Stolzer Frank, geschrieben worden. Als Programmiersprache habe ich GFA-Basic verwendet. Es hat mir sehr viel Spaß bereitet das Programm zu schreiben, und ich hoffe, es macht Ihnen genauso viel Spaß damit zu arbeiten.

## **Sharewarehinweis**

Dieses Programm ist Shareware, d.h. testen Sie das Programm und wenn Sie es nutzen wollen entrichten Sie einen Betrag an den Autor. Von den schon bezahlten Kopiergebühren an Sharewarehändler bekommt der Autor leider gar nichts.

Füllen Sie den Bestellschein aus. Beschriften Sie den Rückumschlag mit Ihrer Adresse, frankieren Sie ihn und stecken Sie diesen zusammen mit dem Bestellschein und den Geldbetrag (notfalls auch Verrechnungsscheck oder Euroscheck) in einen anderen Briefumschlag, den Sie an mich senden. Wenn ich den Brief erhalte, stecke ich Ihnen einen Brief in den Umschlag und sende diesen an Sie zurück. In diesem Brief steht das Codewort, welches Sie unter Info eingeben, um die Vollversion zu erlangen. Dieses Wort können Sie in jeder 1.x Version verwenden.

# Registrierschein,

**Geld und frankierten Rückumschlag ( 2 DM ) an**  
Stolzer Frank, Geisenrieder Str. 29, D-87616 Marktoberdorf

Codewort bzw. Registrierung von:

## SF Reise V1.x

**Wählen Sie selbst Ihre Registriergebühr (nur Vorkasse): Das Programm ist:**  
*(ab 30,- erhalten Sie die aktuelle Version 1.x und die Vollversion von SF Quiz dazu)*

- 20,- mäßig** + frankierten Rückumschlag (1DM)
- 30,- gut** + frankierten Rückumschlag (2DM)
- 40,- sehr gut** inkl. Porto und Verpackung
- 50,- super** ""
- Ausland + 5,- extra** + adressierten Rückumschlag. Das Porto übernehme ich.  
(den Betrag nehme ich auch umgerechnet in fremder Währung)

**Update für schon registrierter Anwender der Version 1.x:**

- 10,- Aktuelle Version auf einer 3 1/2 HD** (inkl. weiterer SF Shareware)  
+ adressierten Rückumschlag - Reg.nr. \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land/PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Programm ist von \_\_\_\_\_

Bemerkung: \_\_\_\_\_

- Ich zahle bar
- Ich zahle mit Verrechnungs- oder Euro-Scheck
- \* Ich habe an Frank Stolzer auf das Postgiro Mchn BLZ 700 100 80 Kt. 429948-805 überwiesen
- \* Ich zahle mit Visacard Nr. \_\_\_\_\_ gültig bis \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

\* hiermit ist auch von 14 - 21 Uhr eine Faxbestellung unter  
(49) 8342/5550 möglich (DM 21, 32, 40, 50..)

## 2.0 Das Programm SFREISE.EXE

SF Reise ist ein Ablaufprogramm, welches Ihnen mit dem Editorprogramm SFEDIT.EXE erstellte Daten abspielt. Dieses Programm entspricht genau genommen dem Editorprogramm ohne Editfunktionen. Wenn Sie Ihre Daten fertig haben, empfiehlt es sich dieses Programm zu verwenden. Wollen Sie Ihre Daten weitergeben, so dürfen Sie nur dieses Programm unter bestimmten Bedingungen weitergeben (siehe Abschnitt "Eigene Reisen weitergeben").

### 2.1 Daten laden

Nach dem Start des Programms **SFREISE.EXE** unter Windows wird automatisch die Datei DEFAULT.URL eingeladen, falls eine solche existiert. Ansonsten öffnet sich eine Fileselectorbox, in der Sie die gewünschte Datei auswählen können.

### 2.2 Tafelaufbau

In der Mitte des Fensters befindet sich das Bild und darunter die dazugehörigen Informationen, die evtl. mit dem Slider gesteuert werden können. Im Informationsfenster haben Sie die Möglichkeit einen Text mit der Maus zu markieren und mit der Tastenkombination "Control(Strg)-C" den Text in die **Ablage** zu kopieren.

Am linken und rechten Rand werden Buttons dargestellt, welche angeklickt werden können. In der linken oberen Hälfte stehen die **Steuerungsbuttons**. Darunter befinden sich die **Menübuttons** und auf der rechten Seite werden die **Auswahlbuttons** dargestellt.

### 2.3 Die Steuerungsbuttons

Der Button **Tafelindex** erscheint immer. Durch Anklicken dieses Buttons öffnet sich eine Listbox aus der Sie eine Tafel direkt auswählen können. Alle Tafelbezeichnungen sind alphabetisch sortiert. Das Programm springt nach der Auswahl direkt zu dieser Tafel.

Der Button **Diashow** erscheint nur, wenn diese Funktion möglich ist. Durch selektieren dieses Buttons beginnt eine vorprogrammierte Diashow und erscheinen drei neue Steuerungsbuttons. Sie können nun mit dem Button **schneller** die Diashow beschleunigen, mit dem Button **langsamer** die Diashow abbremsen und mit dem Button **Diastop** die Show stoppen. Während der Diashow können Sie alle Funktionen benutzen. Die Diashow stoppt, wenn dies vorgesehen ist.

Der Button **Karte** erscheint nur, wenn auch eine Karte zum Ansehen existiert. Wird dieser Button angewählt, öffnet sich ein Fenster mit einer Karte oder Ähnlichem. Zurück kommen Sie, indem Sie das Fenster schließen. Sollten auf der Karte quadratische Markierungen existieren, so können Sie durch Anklicken dieser Quadrate eine bestimmte Tafel erreichen, die dieses Gebiet erläutert. Ein evtl. großes Kreuz auf der Karte zeigt die aktuelle Position. Sollte die Karte größer sein als das Fenster, so können Sie auf der Karte mit den Slidern blättern

### 2.4. Die Auswahlbuttons

Auf der rechten Seite des Fensters stehen die Auswahlbuttons. Mit ihnen können Sie ein weiteres Bild dieser Tafel ansehen, auf eine andere Tafel gelangen oder einen Sound abspielen.

### 2.5 Die Menübuttons

An der linken unteren Seite der Tafel befinden sich die Menübuttons. Mit dem obersten Button kommen Sie immer zur ersten Tafel, die nach dem Programmstart erschien. Wechseln Sie durch

Anwahl der Auswahlbuttons eine Tafel, so aktiviert dies die Menübuttons. Gehen Sie eine Tafel vor, so erscheint die Tafelbezeichnung als Menübutton, welche Sie jederzeit wieder anwählen können. Dies hat den Vorteil, daß Sie jederzeit beliebig weit zurückspringen können. Sollte die Anzahl der Menübuttons nicht mehr ausreichen, so wird automatisch der zweite Button von oben gelöscht.

## 3.0 Das Programm SFEDIT.EXE

Mit diesem Programm können Sie Ihre eigenen Daten erstellen. Dieses Programm darf in der Vollversion nicht weitergegeben werden. Nach dem Start des Programms unter Windows wird automatisch die Datei DEFAULT.URL geladen, falls diese existiert. Auf Ihrer Diskette wird sich diese Datei befinden, die die Daten des Demos enthält. Zum Ausprobieren und Lernen empfiehlt es sich, zuerst mit dieser Demodatei zu arbeiten. Danach, wenn Sie mit einer eigenen Datei arbeiten wollen, löschen Sie am besten zuerst die Datei DEFAULT.URL und die Dateien DEMOx.xxx. Sie können die Datei auch umbenennen. Wollen Sie dies nicht, so können Sie auch die Datei LEER.URL einladen, die keine weiteren Daten enthält. Um mit dem Editor zu arbeiten, sollten Sie unbedingt das Ablaufprogramm probiert und die Anleitung dazu gelesen haben.

### 3.1 Die Tafeln

In der obersten Zeile wird die **Tafelnummer** angezeigt, die nach dem Laden auf 1 steht. Maximal können 1000 Tafeln bearbeitet werden. Blättern können Sie mit dem Slider. Die Tafelnummern werden auch für die Auswahlbuttons und die Diashow benötigt.

Für die **Bezeichnung** können Sie einen von Ihnen bestimmten Begriff eingeben. Wichtig ist nur, daß die Bezeichnung zwingend angegeben werden muß und, daß dieser Begriff auch als Menübutton erscheint. Die Reihenfolge der Tafeln ist Ihnen überlassen. Sie müssen nicht jede laufende Tafelnummer benutzen. Das ermöglicht eine Gliederung (z.B. ab Tafel 100 die Türkei, ab Tafel 110 Griechenland usw.).

Grundsätzlich wird jeder Tafel unter **Bilddatei** eine BMP-Grafikdatei zugeordnet. Diese kann sowohl als 16-,256-Farbengrafik oder TrueColorgrafik im Ordner REISE vorliegen (siehe auch "Die Bilder"). Geben Sie einfach den Namen der Datei an (z.B. BILD.BMP). Die Extension .BMP kann weglassen werden. Wollen Sie alle Daten in einem eigenen Ordner ablegen, so erstellen Sie vorher im DateiManager ein neues Verzeichnis im Ordner REISE und geben Sie diesen Ordner mit an (z.B. DEMO\BILD.BMP).

Optional können Sie der Tafel eine **Sounddatei** zuordnen. Dieser Sound muß als WAV - Datei vorliegen. Geben Sie die Datei genauso wie die Bilddatei an (z.B. DEMO\SOUND.WAV). Hängen Sie diesem Sound den Parameter /d an, so wird dieser Sound dauernd abgespielt, und zwar solange bis die Tafel gewechselt wird (z.B. Meeresrauschen).

Mit den Radiobutton **Bildanpassung** wird das eingeladene BMP-Bild auf die maximal mögliche Größe vergrößert, welches aber zu Unschärfen führt.

Mit dem Radiobutton **Textanpassung** wird das Informationsfenster auf die maximal mögliche Größe vergrößert, was bei langen Texten manchmal sinnvoll sein kann.

### 3.2 Die Karte

Optional kann eine **Kartendatei** angegeben werden, die als BMP-Datei vorliegen muß. Sie können also von der Umgebung eine Karte einscannen und hier als Datei angeben. Auf dieser Karte können Sie die Position der aktuellen Tafel angeben, indem Sie den Button **Position** drücken. Wenn eine Datei angegeben wurde und diese existiert, öffnet sich ein Fenster und die Karte wird angezeigt. Klicken Sie nun die gewünschte Position mit der linken Maustaste an. Es erscheint ein Kreuz als Markierung. Beenden Sie diese Funktion mit dem Schließen des Fensters.

Sie haben auch die Möglichkeit Markierungen zu setzen, die der Anwender anklicken kann, um dann auf die Tafel zu kommen, die sie gerade bearbeiten. Drücken Sie den Button **Markieren** und es wird wiederum die Karte angezeigt. Durch Drücken der linken Maustaste wird ein Quadrat als Markierung gesetzt.

### 3.3 Die Auswahlbuttons

Auf der rechten Seite des Dialogfensters können Sie die Auswahlbuttons editieren, die auch im Ablaufprogramm auf der rechten Seite erscheinen. In der linken Spalte geben Sie den **Namen** des Buttons an. In der rechten Spalte wird die gewünschte **Funktion** definiert. Sie haben dazu drei Möglichkeiten. Geben Sie nur eine Zahl an, so entspricht dies der Tafelnummer, die beim Drücken des Buttons angesprungen werden soll. Wollen Sie nur ein weiteres Bild anzeigen, ohne die Tafel zu wechseln, so geben Sie hier die BMP-Datei mit der Extension .BMP (z.B. BILD.BMP) an. Soll aber ein Sound ertönen so geben Sie die gewünschte WAV-Datei an (z.B. DEMO\ SOUND.WAV).

### 3.4 Die Informationen

Im Texteditierfenster können Sie die Informationen eingeben, die angezeigt werden sollen. Befindet sich ein Text in der Ablage, so können Sie diesen mit der Tastenkombination Control(Strg)-V einfügen, falls der Cursor sich im Editierfenster befindet. Wollen Sie absichtlich einen neuen Absatz beginnen, so drücken Sie die Tastenkombination Control(Strg)-Return(Enter).

### 3.5 Weitere Funktionen

Mit **Laden** können Sie URL-Dateien einladen und mit **Speichern** wird eine URL-Datei erzeugt, bzw. abgespeichert. Diese Datei sollte sich im selben Verzeichnis wie das eigentliche Programm befinden.

Mit dem Button **Anzeige** können Sie Ihre Eingaben testen, ohne das Ablaufprogramm starten zu müssen. Mit **Drucken** wird pro definierter Tafel ein Blatt mit allen Informationen ausgedruckt. Sollte der Text der Information zu lang für eine Seite sein, so wird dieser abgeschnitten.

### 3.6 Die Diashow

Unter Buttonfolge können Sie bestimmen, was passieren soll, wenn der Anwender die Diashow startet. Mit Zahlen werden die Auswahlbuttons angegeben, die in der Diashow so betätigt werden sollen, als ob sie der Anwender selbst betätigt. Angenommen Sie schreiben die Zahl 1 unter Buttonfolge, so wird bei einer Diashow, wenn diese Tafel aktuell ist, die Auswahlbutton 1 betätigt. Steht im Auswahlbutton, daß die Tafel 123 angesprungen werden soll, so wird diese angesprungen. Kommt die Diashow zu dieser Tafel nun zurück, so können Sie noch andere Buttonaktionen angeben, die durch ein Komma getrennt werden. Z.B. wird mit Buttonfolge 1,3,2 zuerst der Button 1, dann der Button 3 und dann der Button 2 betätigt. Danach geht es von vorne los. Steht hinter dem Auswahlbutton ein Sound, so wird auch dieser abgespielt. Wollen Sie aber eine Tafel direkt anspringen, so geben Sie vor der Zahl den Buchstaben T für Tafel an. Z.B. wird mit 1,T123 zuerst der Button 1 betätigt und danach, falls die Show wieder auf diese Tafel kommt die Tafelnummer 123 angesprunge.

### 3.7 Info bzw. Vollversion

Hier können Sie die Sharewareversion mittels eines Codeworts in eine Vollversion verwandeln. Geben Sie dazu Ihre vollständige Adresse und das Codewort ein. In der Vollversion werden Ihre Angaben angezeigt.

### 3.8 Die Bilder

Zum erfassen Ihrer Fotos benötigen Sie einen Scanner. Sollten Sie keinen haben, biete ich Ihnen ein Scanservice an, der nur für registrierte Kunden möglich ist. Falls Sie selber einen Scanner besitzen gebe ich Ihnen ein paar Tips. Benutzen Sie, wenn möglich, einen Farbscanner mit mindestens 24-Bit Farbtiefe. Scannen Sie die Bilder im TrueColor-Modus, bearbeiten Sie diese sofort nach (mehr Kontrast oder Schattenlicht). Um Speicherplatz zu sparen und ein Stauchen zu verhindern, sollten Sie das Bild mit sehr geringer DPI einscannen oder das Bild verkleinern. Danach empfiehlt sich die Verwandlung des Bildes in ein Indexed 256-Farbenbild mit optimierter Farbpalette. Das Programm kann das Bild nur mit einer optimierten Farbpalette in guter Qualität darstellen. Der Unterschied zum TrueColorbild ist zwar existent, aber nach meiner Meinung nicht relevant.

#### **4.0 Die Weitergabe von selbsterstellten Daten**

Wenn Sie Ihre Reise auf den Computer übertragen haben, wollen Sie die Daten bestimmt auch Bekannten weitergeben. Sie dürfen die Daten nur als registrierter Anwender an Ihren persönlichen Bekanntenkreis weitergeben, wenn Sie diese darüber informieren, daß diese Daten nicht weitergegeben werden dürfen. Die kommerzielle Nutzung und die Verbreitung an Personen die dem Ersteller nicht persönlich bekannt sind ist ohne meine schriftlichen Genehmigung untersagt. Öffentliche Vorführungen eigener Daten ist nur mit der Vollversion gestattet.

Welche Daten dürfen an Bekannte weitergegeben werden?

Folgende Dateien werden benötigt:	SFREISE.EXE	(Das Ablaufprogramm)
	xxxxxxx.COD	(erst bei der Vollversion)
	xxxxxxx.URL	(Ihre erstellte Datei)
	README.WRI	(Die Anleitung)
	xxxxxxx.xxx	(Bilder und Sounddateien)

Die Datei SFEDIT.EXE darf nicht weitergegeben werden.

## Fehler und Verbesserungsvorschläge

Sollten Sie Fehler finden oder Verbesserungsvorschläge haben, so werde ich Ihre Angaben, falls Sie nachvollziehbar und sinnvoll sind, berücksichtigen. Um es mir leichter zu machen, geben Sie bitte alle Details an, die sich auf Ihre Meldung beziehen.

Absender/Telefon: \_\_\_\_\_  
Programmname und Version: \_\_\_\_\_  
Hard- und Software: \_\_\_\_\_

Programmfehler                       Dokumentenfehler                       Verbesserung

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Programmfehler                       Dokumentenfehler                       Verbesserung

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Programmfehler                       Dokumentenfehler                       Verbesserung

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

oder Mailboxnachricht an Frank Stolzer in der NF-Box 08364/1781

### **Persönliche Anmerkung:**

Der Computer ist ein faszinierendes und sehr fesselndes Produkt der modernen Technik und des Fortschrittes. Aber sehr schnell verliert man den Blick für das, was um einen herum geschieht. Man baut sich eine eigene Welt auf, in der man lebt. Doch man sollte niemals vergessen, daß auch diese Welt von unserer Umwelt abhängt. D.h., ohne eine reale gesunde Umgebung kann unsere kleine Computerwelt, erscheint sie uns auch noch so groß und mächtig, nicht existieren. Da bietet auch keine Technik, Stadt oder Wohnung einen ausreichenden Schutz auf Ewigkeit. Sorgen Sie deshalb dafür, daß unsere Umwelt in jeder Beziehung gesund bleibt, oder eher gesagt wieder gesund wird.

Jeder einzelne, je groß und unverständlich auch die Sünden der Großen sind, trägt eine eigene Verantwortung für unsere Zukunft.

Wenn Sie nicht wissen was Sie tun sollen, so brauchen Sie nur genau zu überlegen, dann fällt es Ihnen auch ein, wie Sie in vielen Situationen anders handeln können. Sie sollen kein extremer Schwarzseher, Alternativer oder Naturkämpfer werden, sondern nur wirklich objektiv, offen und weitblickend denken und vernünftig mit dem umgehen was uns allen gemeinsam gehört. Tips:

- Nehmen Sie sich Zeit und schauen Sie sich doch einmal genau Ihre Umgebung an, wie z.B. ungesunde Flüsse, geschädigte Bergwälder, schmutzige Luft (grauer Schnee im Winter), Mitmenschen mit Allergien, Krebs und sonstige Krankheiten (vielleicht auch bald Sie)
- Fahren Sie öfters mit dem Fahrrad, statt mit dem Auto
- bilden Sie Fahrgemeinschaften
- Installieren Sie sich falls möglich eine Solaranlage
- Vermeiden Sie zu hohen Strom- und Wasserverbrauch
- Kaufen Sie umweltgerechtverpackte Produkte
- Müllvermeidung ist gut - Recycling ist eine miese Lösung der Wirtschaft
- Kaufen Sie lieber langlebige Produkte (Kleider, Haushaltsgeräte usw.)
- Unterstützen Sie wenigstens Umweltorganisationen (die bequemste Lösung)

Die Probleme können Sie nur erkennen, wenn Sie sich sehr genau umsehen, sich informieren und die extreme Empfindlichkeit eines Ökosystems und die möglichen Folgen erahnen können. Wenn Sie sich nicht damit befassen, alles oberflächlich sehen und nur an Heute denken, werden Sie oder Ihre Kinder eines Tages sagen müssen:

"Warum hat denn keiner etwas dagegen getan - wie konnte es nur soweit kommen?"

Leider bewahrheitet sich der Satz immer wieder, wie die Geschichte uns belehrt.