

SWOSEd

Piotr Bieniek

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	December 25, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOS Ed v1.6	1
1.2	Wprowadzenie do SWOS Eda	2
1.3	Wymagania SWOS Eda	2
1.4	Instalacja na HD	2
1.5	Jak używać SWOS Eda	3
1.6	Sekcja plików	3
1.7	Sekcja drużyn	4
1.8	Sekcja graczy	4
1.9	Menu Program	5
1.10	Menu Drużyna	5
1.11	Menu Zawodnik	5
1.12	Menu Preferencje	6
1.13	SWOS Ed i sprawa praw autorskich	7
1.14	Kilka słów o autorze	8
1.15	Uwagi o programie SWOS Ed	9
1.16	Ważne	9
1.17	Historia SWOS Eda	10
1.18	Co do zrobienia w programie ?	11
1.19	Problemy dotyczące programu SWOS Ed	12
1.20	Magic User Interface	13
1.21	SWOS Ed Index	14

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOS Ed v1.6

SWOS Ed v1.6

Copyright © 1996 Piotr Bieniek
To jest program shareware.
Wszelkie prawa zastrzeżone

Wprowadzenie

Co ten SWOS Ed robi ?

Wymagania

Czy uruchomić to na moim sprzęcie ?

Instalacja

Jak to zainstalować na HD ?

Obsługa

Jak używać SWOSEda ?

Prawa autorskie

Prawa autorskie i rejestracja

Autor

Jak skontaktować się z autorem ?

Uwagi

Parę słów od autora

Ważne

Przeczytaj to, żeby ustrzec się kłopotów

Historia

Poprzednie wersje SWOS Eda

Do zrobienia
Pomysły na przyszłe wersje programu

Problemy
Najczęstsze problemy

1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda

Wprowadzenie

SWOS Ed jest edytorem drużyn dla Sensible World of Soccer, czyli wspaniałej gry piłkarskiej. Uważam, że jest to najlepsza gra tego typu z dostępnymi na wszystkie komputery. Jedną z jej głównych zalet jest ilość danych, to znaczy drużyn i zawodników z całego świata. Niestety spora ich część jest bardzo stara. Na przykład w wersji 1.1 SWOSa polskie drużyny są z roku 1993 lub nawet 1992. Razem z grą nie jest dostarczany żaden edytor drużyn, ale teraz używając SWOS Eda możesz edytować swoją ulubioną drużynę, zmieniać umiejętności wszystkich zawodników itd.

Główne cechy SWOS Eda:

- Używa MUI (dostosowuje się do wybranej czcionki, jest łatwy w użyciu) i działa wspólnie w multitaskingu.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Pozwala na automatyczne pakowanie plików danych używając ProPacka.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Potrafi drukować składy drużyn.
- Posiada wspaniałą opcję szukania zawodników.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na wiele języków.

1.3 Wymagania SWOS Eda

Wymagania

SWOS Ed powinien się uruchomić na każdej Amidze z Kickstartem 2.0+, zainstalowanym w systemie MUI 3.3 (lub nowszym) i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM z MUI 3.6.

Oczywiście potrzebujesz tę kopię gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSem 1.0, 1.1, 95/96, EC'96 oraz 96/97.

1.4 Instalacja na HD

Instalacja

Możesz zainstalować SWOS Eda na HD w bardzo prosty sposób używając

dołączanego skryptu instalującego. Aby go jednak uruchomić gdzieś w ócieńce systemowej musi znajdować się Installer. Swoją drogą nie trudno jest teń zainstalować SWOS Eda ręcznie. Wszystko, co musisz zrobić, to przenieść ikonę programu do dowolnego katalogu, który ci się podoba. Jeśli chcesz zainstalować również tą instrukcję, zrób to samo z ikoną szuflady Help. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł jej czytać po wciñnięciu klawisza Help. Tłumaczenia programu znajdują się w katalogu Catalogs, więc jeśli chcesz mieć możliwość uruchomienia SWOS Eda w różnych wersjach językowych, skopiuj również ten katalog.

1.5 Jak używać SWOS Eda

Obsługa

Główné okno

Po uruchomieniu SWOS Eda (poprzez dwuklik na jego ikonie) na ekranie pojawi się główne okno programu. Jest ono podzielone na trzy części nazwane:

Sekcja plików

Sekcja druñyn

Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program

Druñyna

Zawodnik

Preferencje

Proszę, przeczytaj również część instrukcji zatytułowaną

Ważne

, zanim

zacznieš używać SWOS Eda.

1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocą gaduetu "SWOS Data Path" musisz określić ócieńkę dostępu, gdzie nagrane są pliki TEAM.???. Na przykład, jeśli zainstalowałeś SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gaduét tekstowy powinien zawierać "Work:Games/SWOS/data". Jeśli podasz poprawną ócieńkę, SWOS Ed

automatycznie przeszuka podany katalog i wyświetli w liście poniżej spis krajów, dla których znalazł pliki danych. Możesz wtedy kliknąć na kraju, który chcesz edytować, a dane zostaną wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniżej listy znajdują się dwa bardzo ważne gaduety. Jeśli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Możesz przekopiować go do właściwego katalogu ręcznie. Gaduety "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz więc kopiować go gdziekolwiek indziej, możesz po prostu zacząć grać w nowego, zmienionego SWOSa.

1.7 Sekcja drużyn

Sekcja drużyn

Tutaj możesz zmienić parametry drużyny. Po pierwsze musisz ustawić drużynę do edycji. Po kliknięciu na gaduety pojawi się lista, która ukaże się na ekranie. Zmiana zawartości gaduety tekstowej zmienia nazwę wybranej drużyny. Poniżej tego gaduety możesz wpisać imię i nazwisko trenera, wybrać domyślne ustawienie i kolory strojów. Wszystko powinno być jasne, z wyjątkiem gaduety opisanych poniżej.

"Wzór" określa on wygląd koszulek zawodników.

Jednolity - oznacza, że cała koszulka ma kolor określony jako Koszulki 1.
Rękawki - cała koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rękawki mają kolor określony przez gaduety Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy - koszulki mają pasy w obydwu kolorach.

"Liga" określa w której lidze gra dany zespół. Proszę jednak pamiętać, że nie wolno zmieniać ilości drużyn grających w danej lidze. Na przykład jeśli promujesz jakąś drużynę o ligę wyżej musisz jednocześnie inną przesunąć do niższej ligi. Jeśli tego nie zrobisz SWOS zawiesi się na końcu sezonu lub nawet wcześniej.

"Siatka drużyny" oddaje w Twoje ręce kontrolę nad ustawieniem zawodników. Gdy otworzy się nowe, specjalne okno symbolizujące boisko, możesz zawodników zamieniać miejscami używając techniki drag&drop (czyli "przesuń i puść"). Weź pod uwagę, że każda zmiana numeru dowolnego zawodnika drużyny powoduje utratę zmian dokonanych w siatce drużyny. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tej opcji użyć ponownie.

1.8 Sekcja graczy

Sekcja graczy

Sekcja graczy to część okna, w której możesz zmieniać dane pojedynczych zawodników. Możesz wybrać gracza poddawanego edycji, zmieniać jego imię i nazwisko, narodowość, kolor skóry, włosy, pozycję i wiele innych parametrów. Proszę zauważyć, że niemożliwe jest aby mieć czarnoskórego gracza z jasnymi włosami.

1.9 Menu Program

Menu Program

O~programie~--Wyświetla okno z danymi o programie. Zastosowanie wyłącznie do celów informacyjnych.

Info o MUI - Wyświetla informację o MUI.

Wyjdú~~~~~Zgadnij co robi ta opcja! Powiem tylko w sekrecie, że nie formatuje ona twardego dysku...

1.10 Menu Drużyna

Menu Drużyna

Kopiuj ~--Kopiuje dane wybranej drużyny do wewnętrznego bufora.

Wklej~~ - Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranej drużyny.

Zamieï~ - Zamienia dane wybranej drużyny z danymi z bufora.

Wczytaj - Wczytuje dane drużyny z pliku (utworzonego opcją Zapisz) na miejsce aktualnie wybranej drużyny.

Zapisz jako - Zapisuje dane aktualnie wybranej drużyny do pliku, który może być później wczytany za pomocą opcji Wczytaj.

Drukuj skład - Drukuje skład aktualnie wybranej drużyny.

1.11 Menu Zawodnik

Menu Zawodnik

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranego zawodnika do wewnętrznego bufora.

Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranego zawodnika.

Zamieï~~ Zamienia dane wybranego zawodnika z danymi z bufora.

Szukaj - Szuka graczy o odpowiednich cechach ustalonych przez użytkownika. Otwiera osobne okno nazwane "Szukanie zawodników". W gaduët "Szablon imienia" możesz wpisać szablon w standardzie AmigaDOSa. Tylko zawodnicy, których imię i nazwisko pasują do niego będą mogli zostać ewentualnie wyświetleni jako znaleźieni. Na przykład jeżeli wpiszesz tu "#?R#?" informujesz komputer, że chcesz listę zawodników posiadających w swoim imieniu literę "R". Poniżej właśnie opisanego gaduëtu znajdują się dwie listy, w których można ustalić narodowość i pozycję poszukiwanych zawodników. Jeżeli więc chcesz uzyskać informacje o polskich bramkarzach musisz zaznaczyć pozycje "POL" i "B" oraz odznaczyć pozostałe.

Przycisk "Inwersja" powoduje zmianę stanu wszystkich pozycji listy na przeciwny, dotychczas włączone stają się wyłączone i vice-versa. Po prawej stronie okna umieszczone są gaduety służyące do ustalania wartości minimalnych i maksymalnych umiejętności graczy. Tylko gracz którego każdy wyróżnik mieści się w zakresie pomiędzy wartościami minimalną i maksymalną tu ustawionymi może być znaleziony. Przykładowo jeżeli interesują cię tylko zawodnicy rezerwowi ustaw Numer min na 12, a Numer max na 16. Pozostały jeszcze dwa gaduety. "Szukaj w pamięci" rozpoczyna przeszukiwania wśród graczy, których dane zostały wczytane. Gdy ustawiony jest tryb wieloplikowy szukanie odbywa się wśród wszystkich lig, nie tylko tej aktywnej. "Szukaj w plikach" daje ten sam rezultat z tym, że przeszukiwane są wszystkie pliki danych znajdujące się w katalogu danych SWOSa. Lista znalezionych zawodników pojawi się w polu "Raport z poszukiwań", można ją skasować za pomocą przycisku "Skasuj raport".

Znajdu - Działanie tej opcji jest bardzo podobne do opcji poprzedniej. Program próbuje znaleźć zawodników o tych samych nazwiskach w tym samym pliku danych. Przykładowo możesz sprawdzić, czy jakiś gracz nie jest wpisany do gry kilkakrotnie. Jeżeli aktywna jest opcja "Tylko nazwisko" zawodnicy tacy jak "JAN KOWALSKI", "J. KOWALSKI" i "ROMUALD KOWALSKI" będą traktowani tak jakby mieli dokładnie te same personalia. Opcja "Sprawdź narodowość" zmusza program do dodatkowego sprawdzania zgodności narodowości zawodników. Pozostałe gaduety i ich funkcje są identyczne jak w opcji "Szukaj...".

1.12 Menu Preferencje

Menu Preferencje

Tryb wieloplikowy - Opcja ta umożliwia wczytywanie wielu plików danych do pamięci i przełączanie się między nimi bez utraty dokonanych zmian. Gdy tryb jest wyłączony, zmiana ligi powoduje skasowanie danych z pamięci podczas wczytywania pliku. Jeżeli tryb wieloplikowy jest uaktywniony gdy zmieniasz ligę, dane nie są tracone, ale przechowywane w pamięci. Kiedykolwiek wybierzesz znowu tą ligę, dane nie będą wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamięci i wszystkie zmiany, które zostały dokonane pozostaną nietknięte.

Grafika - Jeżeli twoja Amiga ma Kickstart 3.0, możesz zobaczyć podczas edycji, jak wygląda strój danej drużyny. Ta pozycja menu naprzemiennie włącza i wyłącza tę opcję. Jest ona użyteczna tylko jeżeli ekran, na którym uruchomiono SWOS Eda ma 16 lub lepiej 32 kolory.

Pakowanie - Jeżeli posiadasz ProPacka nagranych na twardym dysku jako "C:ProPack", SWOS Ed umożliwia automatyczne pakowanie plików danych. "Brak"

- oznacza wyłączenie pakowania, "Rozmiar" użycie algorytmu jak najbardziej kompresującego dane, "Szybkość" - pliki są pakowane tak, aby jak najszybciej dało się je odpakować. Kompresja szybkościowa została użyta w SWOSie 1.0 oraz 1.1, a kompresja rozmiarowa - w SWOSie 95/96.
- Interfejs - "Pop-listy" do ustawienie standardowe powodujące, że spis drużyn i zawodników pojawia się w listach tuż pod gadżetem nazwy drużyny lub zawodnika, a po dokonaniu wyboru lista znika z ekranu. Opcja "Okna" powoduje natomiast, że spisy te pojawiają się w zwykłych okienkach, które można niezależnie przesuwać po ekranie, skalować je itd.
- Zapisz preferencje - Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta kopiećka danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny będzie wczytywany za każdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.
- Preferencje MUI - Wywołuje program konfiguracyjny MUI. Zmiany dokonane w konfiguracji pozostaną aktualne tylko dla SWOS Eda.

1.13 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem shareware. Oznacza to, że możesz go bez ograniczeń kopiować, dawać przyjacielom itd. Jeżeli jednak zdecydujesz się na używanie go, musisz wysłać do

autora

trochę kasy. Nie wolno ci

modyfikować żadnego pliku ani rasemblować programu.

SWOS Ed jest aplikacją

MUI

. Prawa autorskie do

MUI

posiada Stefan

Stuntz.

SWOS Ed był testowany przez dość długi okres czasu i wydaje się być stabilnym w codziennym użytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za żadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzętu, które mogą się zdarzyć bezpośrednio lub pośrednio w wyniku działania tego programu.

Pracowałem nad rozwojem SWOS Eda przez ponad pełny rok i muszę za każdym razem, gdy chcę jakąś opcję udoskonalić, spędzać mnóstwo czasu nad urzędówkami. Nie muszę chyba się tłumaczyć, że chciałbym ze swojej pracy mieć jakieś bardziej wymierne korzyści. Jeżeli uważasz, iż mój program Ci się podoba i przydaje, proszę, zarejestruj się. Wersja niezarejestrowana ma zablokowane niektóre nowe opcje i za każdym razem po jej uruchomieniu przez 20 sekund wyświetla okienko przypominające o konieczności rejestracji. Proszę o zrozumienie, ja naprawdę potrzebuję karty turbo do

mojej A1200...

Myślę, że cena rejestracji nie jest bardzo wysoka. Wcześniejsze wersje programu były rozprowadzane na zasadach postcardware i ludzie, którzy przysłali mi przed 20 marca 1997 pocztówki płacą znacznie mniej.

waluta (tylko waluty z listy są akceptowalne)	kwota "standardowa"	dla ludzi, którzy przysłali mi pocztówki przed dniem 20 marca 1997.
GBP (Wielka Brytania)	10 GBP	5 GBP
USD (U.S.A.)	15 USD	8 USD
DM (Niemcy)	20 DM	10 DM
PLN (Polska)	20 PLN	10 PLN

Uważam, że najlepszą drogą przesłania pieniędzy jest włożenie banknotów (nie monet!) pomiędzy dwie czyste kartki papieru (aby zapobiec wykryciu ich) do koperty razem z arkuszem rejestracyjnym (RegForm). Jeśli nie masz adresu e-mailowego, proszę, dołącz tę kopertę zaadresowaną do Ciebie i znaczki pocztowe. Nawet bez tego prześlę Ci numer rejestracyjny, jednak skróciłoby to znacznie czas Twojego oczekiwania. Nie jestem odpowiedzialny za zgubienie pieniędzy na poczcie. Jeśli boisz się tego, spróbuj przesłać kasę tak, abyś w razie nieprzewidzianych okoliczności mógł ją odzyskać.

Powinieneś otrzymać swój numer rejestracyjny w czasie od tygodnia do ośmiu tygodni (w Polsce szybciej). Jeżeli jednak tak się nie stanie, proszę o niezwłoczne skontaktowanie się ze mną. Postaramy się wyjaśnić, co poszło nie tak. Jeśli masz adres e-mailowy i wpiszesz go do arkusza rejestracyjnego przyspieszy to proces przesyłania do Ciebie odpowiedniego numeru.

Rozpowszechnianie numeru rejestracyjnego jest zabronione. Numer zostanie zablokowany w przyszłych wersjach programu, jeśli dowiem się, że korzystasz z niego w jakikolwiek sposób niezgodnie z zapisami w umowie użytkownika.

1.14 Kilka słów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra Bieika, który jest osiemnastoletnim uczniem szkoły średniej w Łodzi w Polsce.

Fotografię autora można znaleźć w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostępny na Aminecie.

Jeśli chcesz się ze mną skontaktować, spróbuj którąś z poniższych możliwości:

przez pocztę elektroniczną (E-mail):

adam@chemul.uni.lodz.pl
bieniek@kryisia.uni.lodz.pl

przez zwykłą pocztę (Jest to również adres pod który należy przysłać

pieniądze):

Jeżeli chcesz, abym odpowiedział na Twój list, dołącz do swojego listu kopertę zaadresowaną do Ciebie wraz ze znaczkami pocztowymi.

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Ńódz
Polska

Możesz też spróbować dostać się do mojej strony WWW:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/>
<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/>

Składam podziękowania Rafałowi Saïdzie i Jeffowi Crawfordowi. Bez nich moja strona WWW wciąż byłaby tylko marzeniem, nie rzeczywistością.

1.15 Uwagi o programie SWOS Ed

Uwagi

SWOS Ed został napisany w C. Napisanie pierwszej jego wersji zajęło mi tylko około 10 dni i było to możliwe tylko dlatego, że MUI obsługuje wszystkie sygnały od użytkownika, więc miałem dużo mniej pracy niż gdybym korzystał z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglądu okna użyłem MUI Buildera 2.2. Teraz Ńródłówka SWOS Eda jest kompletnie zmieniona w porównaniu z wersją pierwotną. Kod Ńródłowy ma 205KB i jest zapisany w siedmiu plikach.

Gdy siedziałem przed klawiaturą i monitorem, słuchołem kasyety "Elf" grupy Varius Manx. Można więc powiedzieć, że ich muzyka mobilizowała mnie do pracy!

Chciałbym podziękować kilku osobom. Po pierwsze, dzięki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegą z klasy i to on zasugerował mi, że bym napisał edytor druŃyn dla SWOSa. Gorąco pozdrawiam Kasię S. Gdybym jej nie znał, moje Ńycie byłoby tylko marnym cieniem takiego, jakie jest teraz.

Podziękowania dla Jeffa Crawforda za to, że jest jednym z pierwszych użytkowników SWOS Eda i za korektę angielskiej wersji instrukcji. Teraz język przypomina angielski dużo bardziej niż przedtem.

Chcę podziękować również Russellowi Eyre za to, że jest pierwszym zarejestrowanym użytkownikiem postcardware'owej wersji SWOS Eda oraz Davidowi Chanowi, za to, że jako pierwszy przysłał mi pieniądze.

Wysyłam pozdrowienia dla całej klasy IIIa z XII LO w Ńodzi.

1.16 WaŃne

Ważne

SWOS Ed 1.4 umożliwia edycję drużyn grających w europejskich pucharach. Ta opcja ma jednak wiele ograniczeń. Jeśli nie chcesz mieć problemów, przeczytaj dokładnie, co możesz, a czego nie możesz robić.

Nie wolno ci:

- Zmieniać drużyn pucharowych miejscami (używając opcji Zamień)
- Kopiować danych drużyny z jednego kraju zamiast drużyny pucharowej z innego kraju.

Możesz:

- Uaktualniać składy drużyn. Możesz nawet użyć do tego celu bufora danych drużyny.
- Zastąpić drużynę pucharową inną drużyną z tego samego kraju, ale musisz uprzednio zamienić te dwie drużyny miejscami w pliku danych ligi krajowej.

Procedury obsługi bufora danych drużyny są w SWOS Edzie 1.4 napisane od nowa. Ma to wiele zalet, ale poprzednie procedury były bezpieczniejsze. Proszę więc, aby używać bufora tylko jeśli jest to rzeczywiście potrzebne. Pisz tu o buforze drużyny. Bufora zawodników możesz używać bez żadnych ograniczeń.

1.17 Historia SWOS Eda

Historia

Wersja 1.0 (17.01.96) - Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- Obsługa plików danych dla SWOS 95/96.
- Możliwość transferu graczy między drużynami.
- Możliwość kopiowania drużyn pomiędzy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. Możesz teraz wczytywać dane wielu lig naraz i przełączać się między nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje historie danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- Trochę zmieniony GUI (poprawienie błędów).
- Wiele zmian w wewnętrznej strukturze programu, których użytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauważy. Teraz program jest naprawdę zorientowany obiektowo.
- Udoskonalona dokumentacja.

Wersja 1.2 (2.04.96)

- Okno znacząco przeprojektowane.
 - Lokalizacja. Dostępny język angielski, polski i holenderski.
 - Dodana edycja numerów graczy.
 - Sortowanie graczy podczas zapisu plików. Gracze różnych pozycji nie są przemieszani po wczytaniu do SWOSa.
 - Poprawka małego błędu występującego podczas wczytywania tego samego pliku z różnych historii dostępu.
-

Wersja 1.3 (7.06.96)

- Czêdê programu tworząca GUI napisana od nowa, teraz program lepiej współpracuje z MUI v3.
- Dodana graficzna reprezentacja strojów (wymagany OS3).
- Pakowanie plików przy uÿyciu ProPacka (oczywiêcie potrzebujesz programu ProPack).
- Program przetłumaczony na jêzyk norweski i niemiecki.

Wersja 1.4 (4.08.96)

- Wczytywanie i zapisywanie pojedynczych druÿyn.
- Możliwość edycji druÿyn pucharowych. Ma to jednak wiele ograniczeń (przeczytaj czêdê instrukcji zatytułowaną Ważne).
- Drukowanie skłádów druÿyn.
- Dodana opcja szukania zawodników.
- Procedury obsługujące bufor druÿyn zostały napisane od nowa. Teraz możesz zmieniać numer ligi, w której znajduje się druÿyna, uÿywając opcji Druÿyna Kopiuj/Wklej/Zmień.
- Dodane dynamiczne tworzenie obiektów. Elementy GUI są tworzone tylko, jeśli są rzeczywiście potrzebne, więc zajmują teraz dużo mniej pamięci RAM.
- Wiele zmian w GUI. Szczególnie widoczna zmiana w liście graczy.
- Małe poprawki błędów. Czasem SWOS Ed nie zwalniał po wyjściu całej pamięci, którą zarezerwował.
- Dodane niemieckie tłumaczenie.

Wersja 1.5 (29.10.96)

- Dodana opcja edycji siatki druÿyny.
- Teraz można zmieniać ligę, w której występuje druÿyna poprzez kliknięcie na jeden gaduët.
- Zmiany wewnętrzne w programie.

Wersja 1.6 (15.3.97)

- Dodane procedury dekodowania numeru rejestracyjnego i wyświetlania "shareware remindera".
- Nowa opcja szukania tych samych zawodników (tylko zarejstr.)
- Możesz teraz mieć spisy druÿyn i zawodników w zwykłych oknach, co umożliwia ich przesuwanie, skalowanie i ułatwia znacznie operowanie na danych różnych klubów i graczy. (tylko zarejstr.)
- Jeśli rozpoczniesz szukanie zawodników mając ustawioną zia dostępu do danych SWOSa, możesz teraz przerwać szukanie.
- Kilka mniejszych poprawek. Ta wersja powinna być dużo bardziej "godna zaufania" niż poprzednie.

1.18 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Wiêkszość~udoskonaleni z poniŕszej listy zapewne pojawi się wyłacznie w zarejestrowanej wersji programu, ale niektóre (jak np. poprawki błędów) bédâ równieŕ dostêpne dla "biedniejszych" uÿytkowników.

Byłoby to bardzo uÿyteczne, aby zapisywaê dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligę angielską, zobacz

Problemy

),

ale spakowany plik jest okołó trzy razy krótszy niú rozpakowany. Moúe to byé szczególnie waúne, gdy gramy z dyskietek, poniewaú oryginalne dyski sã prawie peúne. Nie dodaém jeszcze do programu tej moúliwoóci po prostu dlatego, úe nie mam procedury pakujãcej RNC. Jeólí ty jã posiadasz, albo znasz kogoó kto moúe jã mieé, proszë, skontaktuj sië~ze

mnã

.

Myólë, úe mióo by byío przetúumaczyé SWOS Eda na inne jëzyki. Jeólí ktokolwiek czuje sië na siłach, aby przetúumaczyé wszystkie teksty wyówietlane przez program i jego dokumentacjë na jakió inny jëzyk, proszë o kontakt ze

mnã

.

Zastanawiam sië teú nad automatycznã aktualizacjã danych druúyn pucharowych. Powinna istnieé opcja kopiujãca dane druúyn wystëpujãcych w pucharach z plików lokalnych do pucharowych.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich uúywajãcych mojego programu. Przeólij je do

mnie

juú teraz!

1.19 Problemy dotyczãce programu SWOS Ed

Najczëstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogë uruchomié SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglãdajãcych, dostosowujãcych sië do wybranych czcionek graficznych interfejsów uúytkownika. Uwaúam, úe kaúdy Amigowiec powinien go uúywaé! Moúesz óciãgnã z Aminetu plik util/libs/mui36usr.lha. Dokúadniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji

MUI

tej instrukcji.

P: Mam dyskietkowã wersjë SWOSa. Jak mogë go zainstalowaé na HD? Mój problem polega na tym, úe gdy próbujë nagraé rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien byé dostëpny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeólí nie masz twardego dysku (co ???) moúesz zrobié dostatecznie duúo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa nastëpujãcych plików:

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Pliki te zawierajã dane o reprezentacjach narodowych, wiëc nie bëdziesz mógi rozgrywaé na przykúad mistrzostw ówiata.

- P: Gdy próbuję edytować drużyny angielskie, powoduje to zawieszanie się SWOSa. Co mogę z tym zrobić?
- O: Plik danych ligi angielskiej jest najdłuższy, a gdy jest rozpakowany, jego długość różnie dodatkowo około trzy razy. Oto powód zawieszania się gry. Rozpakowany plik jest większy niż wewnętrzny bufor SWOSa, więc gra nie może go poprawnie wczytać. Aby gra działała poprawnie musisz ponownie spakować plik używając zewnętrznych programów, na przykład ProPacka. Wszystko będzie w porządku. Jeśli nie możesz tego zrobić, możesz wybrać jedną z innych lig, skopiować do niej swoje ulubione drużyny i grać tą ligą, ale z angielskimi drużynami. Ponadto możesz też czekać na nową wersję SWOS Eda, która będzie zapisywała pliki pakowane. Niestety nie posiadam procedury pakującej RNC, więc nie mogę na razie dodać tej możliwości. Jeżeli ty posiadasz odpowiednią urodówkę, prześlij ją do
mnie
czym prędzej! Spytaj kolegów, może oni
mogliby pomóc!

P: Jak mogę zdobyć ProPacka? Nie znalazłem go w Aminecie.

O: ProPack jest programem komercyjnym, więc nie można go zdobyć w ładnej kolekcji PD/shareware. Poniżej znajduje się krótka informacja o ProPacku i jego wydawcy:

PRO-PACK 2.08 Software Developers File Compression Utility 2 Apr 92
Copyright (c) 1991,92 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.
PO Box 17 Bordon Hants GU35 8DY U.K. Tel:0428-713635 Fax:0428-713999

Dane te są z roku 1992, więc nie gwarantuję, że są wciąż aktualne.

P: Co mogę zrobić, aby zmobilizować autora do pisania następnych wersji SWOS Eda?

O: To bardzo proste. Prześlij mu ładną pocztówkę, sugestie, karty dopalające do jego Al200, miliony dolarów, ekskluzywne samochody itd.

1.20 Magic User Interface

Ta aplikacja używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem do tworzenia graficznych interfejsów użytkownika i zarządzania nimi. Za pomocą programu preferencyjnego użytkownik aplikacji ma możliwość dostosowania wyglądu GUI do jego osobistego gustu.

MUI jest rozprowadzany na zasadach shareware. Aby dostać pełny pakiet zawierający mnóstwo przykładów i więcej informacji o rejestracji szukaj,

proszę, pliku nazwanego "muiXXusr.lha" (XX oznacza najnowszą wersję) w twoim lokalnym BBSie lub na dyskach public domain.

Jeśli chcesz się zarejestrować bezpośrednio u autora wyślij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.21 SWOS Ed Index

Index

Autor

Jak skontaktować się z autorem ?

Do zrobienia

Pomysły na przyszłe wersje programu

Historia

Poprzednie wersje SWOS Eda

Instalacja

Jak to zainstalować na HD ?

Obsługa

Jak używać SWOSEda ?

Prawa autorskie

Prawa autorskie i rejestracja

Problemy

Najczęstsze problemy

Uwagi

Parę słów od autora

Ważne

Przeczytaj to, żeby ustrzec się kłopotów

Wprowadzenie

Co ten SWOS Ed robi ?

Wymagania

Czy uruchomić to na moim sprzęcie ?
