

EatMe

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> EatMe		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 12, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	EatMe	1
1.1	Documentación de 'EatMe' 2.1	1
1.2	Introducción a 'EatMe'	1
1.3	Sobre el programa 'EatMe' de 'Natural Interface Solutions'	2
1.4	Información importante	2
1.5	Instalación de 'EatMe'	3
1.6	Ahora que lo tengo, ¿qué?	3
1.7	Los botones (y campos de texto) de 'EatMe'	3
1.8	Los botones de 'EatMe'	4
1.9	Los botones de 'EatMe'	4
1.10	Los botones de 'EatMe'	4
1.11	Los botones de 'EatMe'	5
1.12	Los botones de 'EatMe'	5
1.13	Los botones de 'EatMe'	6
1.14	Los botones de 'EatMe'	6
1.15	Los menús de 'EatMe'	6
1.16	Opciones de 'EatMe'	7
1.17	Sobre cambios anteriores, etc.	8
1.18	Cómo enviar sugerencias, comentarios, etc.	8
1.19	Sobre este documento que lee...	8

Chapter 1

EatMe

1.1 Documentación de 'EatMe' 2.1

Este documento describe el programa EatMe 2.1
Propiedad de ©1993, 1994 Natural Interface Solutions

Introducción

Descripción

Derechos de copia

Instalación

Modo de empleo

Historia

Para contactar

¡Este programa es de Dominio Público!

Traducción al español de
Dámaso D. Estévez

1.2 Introducción a 'EatMe'

Introducción a 'EatMe'

'EatMe' ('¡Cómeme!') es una utilidad para que los programadores prueben sus programas bajo condiciones de escasez de memoria libre: 'EatMe' es capaz de reservar una cantidad de memoria (en bytes) señalada por el usuario para simular estas condiciones.

El programa puede devolver la memoria que "ha comido" al sistema: un

indicador señala cuanta memoria queda libre y cuanta ha sido "robada" por 'EatMe' pudiendo recuperarse ésta siempre en cualquier momento.

1.3 Sobre el programa 'EatMe' de 'Natural Interface Solutions'

Sobre 'EatMe' de 'Natural Interface Solutions'

Nombre: EatMe
Versión: 2.1
Fecha: Enero de 1994
Programadores: Sean Kormilo y Andrew Richards

Requerimientos:

Kickstart y Workbench 2.0 o superior.

General:

El programa ha sido creado sobre un par de ordenadores Amiga 3000. La interfaz gráfica del usuario ha sido generada con GadToolsBox V2.0b Copyright © 1992-93 de Jaba Development.

Gracias a:

Andrew, por corregir un programa con multitud de errores: no sabía realmente lo que estaba haciendo cuando lo distribuí a lo largo del mundo.
(Sean)

También doy las gracias a la gente de Commodore-Amiga (parece que actualmente están haciendo lo adecuado para un cambio). ¡Buena suerte para los chicos del CD\$^3\$\$^2\$! Y daos prisa con el AAA, ¿vale? (Sean ↔)

A Sean, por seguir llevándose la mayor parte del crédito por realizar este programa, a pesar de que ¡apenas lo ha tocado! ;-)
(Andrew)

1.4 Información importante

EatMe V2.1
Propiedad de ©1993, 1994 Natural Interface Solutions.
Escrito por Sean Kormilo y Andrew Richards.

Este programa es del tipo Freeware (distribución libre y gratuita): sólo puede cobrar por su distribución una pequeña cantidad para cubrir los gastos de tiempo y costes de copiado. Todos los ficheros de este paquete deben distribuirse tal cual, sin modificar, admitiéndose como única excepción el utilizar/modificar el programa con el que se empaquetarán dichos ficheros.

Los autores no se hacen responsables de la pérdida de datos, daños en el soft y/o hardware resultado directo o indirecto del uso de este programa: el uso de 'EatMe' es siempre por cuenta y riesgo del propio usuario.

1.5 Instalación de 'EatMe'

Cómo instalar 'EatMe'

Simplemente cópielo donde desee. ¿Muy fácil, no?

1.6 Ahora que lo tengo, ¿qué?

Cómo utilizar 'EatMe'

Primero debe poner en marcha 'EatMe': puede hacer esto o pinchando dos veces rápidamente su icono desde el Workbench, o tecleando 'EatMe' desde una ventana CLI (actualmente 'EatMe' no se independiza como tarea del CLI). Hecho esto, ahora elija el tema sobre el que desea información...

Botones

Menús

Opciones

1.7 Los botones (y campos de texto) de 'EatMe'

Botones (y campos de texto)

Estos son los botones y campos de texto que aparecen en la ventana de 'EatMe' (he intentado reproducir dicha ventana en formato ASCII). Por favor seleccione las opciones de su interés...

```
|[]| EatMe |
|-----|
|
|
|           [      ] Free Memory
|           [      ] Mem Type
|           |
|
|           [      ] Amount to Eat
```

```

          [   Eat memory   ]
          |
|         |
|         |
          [   Return memory ]
          |
|         |
|         |
          [           ] Will Leave
          [           ] Eaten
          |
|-----|

```

1.8 Los botones de 'EatMe'

Free Memory ('Memoria libre total')

El indicador Free Memory ('Memoria libre') indica la cantidad de memoria actualmente disponible en el sistema (la memoria robada también está incluida). El tipo de memoria del cual se visualiza su cantidad depende del estado del botón cíclico

Mem~Type

('Tipo de memoria'): así si en éste se ha seleccionado memoria Fast, este indicador mostrará la cantidad de memoria Fast libre existente.

Debido a que el uso de memoria es dinámico, el indicador puede no mostrar siempre valores correctos: no es un fallo del programa. Para obtener un valor lo más exacto posible (y actualizado), utilice el botón cíclico

Mem~Type

, antes de introducir el valor de la memoria a robar.

1.9 Los botones de 'EatMe'

Amount To Eat o 'Cantidad a robar'
(equivalencia de teclado: 'm')

Este campo de texto es utilizado para elegir la cantidad de memoria que 'EatMe' debe de robar al sistema. Simplemente introduzca la cantidad que desea empleando el teclado.

1.10 Los botones de 'EatMe'

Will Leave ('Memoria que queda')

Este indicador visualiza la memoria que ha quedado disponible en el sistema después de robar 'EatMe' la que se le ha indicado: es dependiente del campo de texto

Amount to Eat
('Cantidad a robar'), y del botón cíclico

Mem Type
('Tipo de memoria'), o sea, que si este último botón está ←
definido

como CHIP RAM, se mostrará la cantidad de memoria Chip que queda después de haber robado del sistema la cantidad de memoria indicada.

1.11 Los botones de 'EatMe'

Memory Type ('Tipo de memoria')
(equivalencia de teclado: 't')

Este botón determina el tipo de memoria RAM sobre la que actuará 'EatMe'. Las opciones actualmente disponibles son:

- Any - EatMe actuará sobre cualquier tipo de memoria RAM
- Chip - EatMe actuará sólo sobre memoria Chip RAM
- Fast - EatMe actuará sólo sobre memoria Fast RAM

Nota: Se puede definir la selección por defecto en el
tipo de herramienta
(definible en el icono).

1.12 Los botones de 'EatMe'

Botón 'Eat Memory' ('Robar memoria')
(equivalencia de teclado: 'e')

Una vez que ha decidido la cantidad de memoria que quiere robar al sistema, y una vez que ha determinado también el tipo de RAM libre que desea reducir, presione este botón: se utilizarán las preferencias definidas (tipo y cantidad de memoria). La memoria robada por el programa será devuelta al presionar el botón

Return memory
('Devolver memoria').

Nota: 'EatMe' puede no ser capaz de robar la cantidad exacta que usted ha especificado (reserva dinámica de memoria) pues es posible que algún otro programa/tarea haya consumido memoria de la disponible inicialmente. Además 'EatMe' necesita alguna memoria para la reserva de la cantidad pedida, por lo que 'EatMe' intentará reservar ("robar") la mayor cantidad de memoria posible con respecto a la cantidad pedida.

1.13 Los botones de 'EatMe'

Botón 'Return Memory' ('Devolver memoria')
(equivalencia de teclado: 'r')

Presione este botón para devolver la memoria que 'EatMe' le ha robado al sistema. Dicha cantidad de memoria de memoria actualmente bloqueada por el programa se refleja en el indicador

Eaten
('Cantidad robada').

1.14 Los botones de 'EatMe'

Indicador 'Eaten' ('Cantidad robada')

El indicador 'Eaten' ('Cantidad robada') muestra la cantidad de memoria que 'EatMe' ha robado del sistema. La memoria es devuelta al sistema presionando el botón

Return memory
('Devolver memoria').

1.15 Los menús de 'EatMe'

Cómo emplear los menús de 'EatMe'

Sólo existe un menú disponible... Project ('Proyecto'). Desplegándolo encontrará las siguientes opciones:

Iconify o 'Iconificar' (Amiga I)

Esta opción convierte a 'EatMe' en un simple icono de aplicación o AppIcon (la imagen está basada en la de su icono: si no está disponible se utilizará el icono por defecto para herramientas) que aparecerá sobre la ventana del Workbench. Para volver al estado original de 'EatMe' basta con que pinche dos veces rápidamente sobre el icono de aplicación.

Consulte también la sección que habla sobre
tipos de herramienta
pues
existe uno que permite arrancar el programa en modo iconificado.

About o 'Sobre'

Proporciona información sobre la versión de 'EatMe' que está usando.

Quit o 'Salir' (Amiga Q)

Le permite salir de 'EatMe'. Si alguna memoria ha sido robada por el programa, antes de salir se libera.

1.16 Opciones de 'EatMe'

Opciones de 'EatMe'

Los siguientes tipos de herramienta están disponibles para el usuario:

X_POS= <número>

Coordenada X del borde superior izquierdo de la ventana del programa.

Y_POS= <número>

Coordenada Y del borde superior izquierdo de la ventana del programa.

MEM_TYPE= <ANY> o <CHIP> o <FAST>

Tipo de memoria por defecto.

ICONIFY

Hace que el programa arranque iconificado.

Atención: las opciones más arriba mencionadas, deben especificarse tal como se muestran, para que funcionen.

Ejemplo n° 1

X_POS=100

Y_POS=200

MEM_TYPE=CHIP

- Se abrirá la ventana de 'EatMe' en las coordenadas (100,200) y en el botón
Mem Type
('Tipo de memoria') aparecerá la palabra CHIP.

Ejemplo n° 2

MEM_TYPE=FAST

- Se abrirá la ventana de 'EatMe' en las coordenadas por defecto internas (en el centro de su pantalla), y en el botón
Mem Type
('Tipo de memoria') aparecerá la palabra FAST.

Ejemplo n°~3

X_POS=100

ICONIFY

- Se ejecutará 'EatMe' pero mostrándose únicamente un Icono de Aplicación sobre el WB (AppIcon). Cuando pinche dos veces rápidamente sobre él se abrirá la ventana de 'EatMe' en

la posición (100, centro de su pantalla).

1.17 Sobre cambios anteriores, etc.

Historia

- Versión 2.1 (Ene. 24, 1994) - Se independiza del Shell/CLI/.
- Puede abandonar 'EatMe' enviando una señal 'Break' o un Ctrl+C.
- Ficheros fuente incluidos.
- Versión 2.0 (Ene. 17, 1994) - Cambios importantes.
- Ahora reservará la cantidad especificada por el usuario.
- Añadidas opciones (tipos de herramienta).
- Versión 1.2 (Ene. 07, 1994) - Corregido un errorcillo.
- Añadida iconificación.
- Añadida selección del tipo de memoria.
- Mejora de la documentación AmigaGuide.
- Versión 1.1 (Dic. 09, 1993) - Primera versión de distribución pública.
- Versión 1.0 (Jul. 18, 1993) - No distribuída (¡y fué una buena decisión!).

1.18 Cómo enviar sugerencias, comentarios, etc.

¿Comentarios? ¿Sugerencias?

Envíe cualquier informe sobre errores detectados, sugerencias, regalos (como versiones registradas de sus programas ;-)) a:

(Internet) Sean_Kormilo@UManitoba.Ca

(Snail Mail) Sean Kormilo
3368 Assiniboine Ave
Winnipeg, Manitoba, Canada
R3K 0B1

Si encuentra útil 'EatMe',
por favor, dígamelo.
Gracias.

Sean Kormilo

1.19 Sobre este documento que lee...

TRADUCCION AL ESPAÑOL v. 1.0 (27.11.96)

Este documento es de copiado y distribución gratuita. Su utilización es siempre bajo la responsabilidad del propio usuario asumiendo éste todos los riesgos (ni siquiera garantizo una correcta traducción, así que por favor, consulte la documentación original).

Dámaso Domínguez Estévez
Alonso Ojeda nº 7 - 1º
36.207 Vigo (Pontevedra)
SPAIN (EUROPE)