

ponder

Jens Tröger

Copyright © 1996 by Jens Tröger

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> ponder		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Jens Tröger	October 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 ponder	1
1.1 Was mir am Herzen liegt ;)	1
1.2 Los geht`s....	1
1.3 Was `n Spiel is`...	2
1.4 Freeware	3
1.5 Spielanleitung	3
1.6 Über Ponder	3
1.7 Installation	4
1.8 Wie Ponder bedient wird...	4
1.9 Geschichte	5
1.10 Wenn ein Fehler auftaucht...	6

Chapter 1

ponder

1.1 Was mir am Herzen liegt ;)

```
                This world is crying to be free
This world is dying can't you see
We need a turn to do it right
We need a mind-revolution
To get away from this selfishness
Stop playing blind - break free
```

© 1991 von Helloween,
aus dem genialen Lied "Your turn"

Weiter

1.2 Los geht`s....

Ponder v1.0c

(c) 1995-1996 by Jens Tröger. Alle Rechte vorbehalten.

Ponder ist ein kleines

Spiel

für die Workbench. Ich habe versucht es möglichst fontsensitiv zu programmieren und ich denke, das klappt ganz gut. Es wurde komplett in Assembler geschrieben und deshalb ist Ponder recht kompakt

und schnell. Hoffe ich. Weiter habe ich mich konsequent an die Amiga-Style-Guides gehalten und bis jetzt habe ich selbst noch keine Probleme gehabt.

Ponder ist

Freeware

.

Und nun wählen Sie bitte !!

Über

über Ponder, Grüße etc.

Spielanleitung

wie wird's gespielt/Hinweise

Bedienung

was ist wie zu tun

Installation

wie Ponder installiert wird

Geschichte

die Evolution von Ponder

Fehlerreport

wenn ein Fehler auftaucht...

Soll Ponder in eine PD-Serie aufgenommen werden, so ist der Autor zu informieren und mindestens die Disk, auf der Ponder enthalten ist, dem Autor zuzusenden. Natürlich darf Ponder nur komplett aufgenommen werden. Das Packet besteht aus (aktuelle Version: 1.0c)

- Ponder
- Ponder.info
- Ponder_D.guide
- Ponder_D.guide.info
- Ponder_E.guide
- Ponder_E.guide.info
- catalogs/deutsch/ponder.catalog
- catalogs/ponder.ct
- catalogs/ponder.cd

HINWEIS: die Spielidee von Ponder ist NICHT von mir sondern ich habe sie nur von "Aniso". Jenes welches ist copyright ©1992 by Barry McConnell. Leider habe ich ihn nicht erreichen können, hoffe aber, daß er nichts gegen Ponder einzuwenden hat.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit Ponder !

1.3 Was `n Spiel is`...

Sie wissen nicht, was ein Spiel ist ?!?!

Dann geh'n Sie in irgendeinen PC-Laden, dort kann man Ihnen das garantiert

erzählen.

1.4 Freeware

Freeware bedeutet, daß Sie das Programm beliebig weiterkopieren ↔
können, aber
die Rechte beim
Autor
verbleiben. Die Software darf auch NICHT verändert
werden!
Außerdem möchte ich Sie bitte, immer nur das komplette Archiv weiterzugeben,
damit andere in dem Genuß ;) des ganzen Packetes (naja, Päckchens...) kommen
können!

1.5 Spielanleitung

Ziel ist es, das linke Feld im rechten nachzubauen. Eine kleine Hürde ist
jedoch dabei: jeder Button des rechten Feldes kann nur einmal geklickt
werden. Hat dieser einen Nachbarn, der schon gesetzt ist, wird dieser um
eins erhöht. Steht in einem Nachbarn eine vier, so wird er auf eins zurück-
gesetzt.

So, das wars auch schon. Aber am Besten, Sie versuchen es einfach...

1.6 Über Ponder

Das komplette Ponder-Archiv ist copyright (c) 1995-1996 by Jens ↔
Tröger.
Alle Rechte sind vorbehalten.

Ponder ist
Freeware
.

Benutzung ist IHR EIGENES RISIKO.
Der Autor übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Abstürze oder
andere Reaktionen Ihres AMIGA.

Weiterhin setzt Ponder mindestens Kickstart 2.0 voraus.

Sollte ein Fehler auftreten oder Sie haben Vorschläge schreiben Sie bitte an
unten angegebene Adresse.

Grüßen möchte ich folgende Personen:
Knuddel (wink)
"PackMAN" Falk Zühlsdorff (re)
"Zet" Mathias Zinke (Oooooooooomph ;))
Marcus Wendler (C U)
Jana Tröger (mein Schwesterlein :)

Rübezahl und Co (scheiß PC !)
 LazyJoe, ZZA (danke für alles!)

Ponder wurde in Assembler geschrieben. Wenn Sie Fragen haben, den Source möchten oder mir einfach schreiben wollen, bitte an folgende Adresse:

Post: Jens Tröger
 Hochschulstraße 48/ 11-04
 01069 Dresden
 GERMANY

E-Mail: jtl18@irz.inf.tu-dresden.de
 troeger@rmhs2.urz.tu-dresden.de

IRC: NICK: savage
 CHANNEL: relativ regelmäßig im #amigager

HINWEIS: der kleine Beitrag im About-Requester von Ponder ist aus dem Lied "Your turn" von Helloween. Die sollten Sie sich wirklich mal antun (vor allem die älteren Platten) und auf die Texte achten.

GEGEN TECHNO und all den anderen Schrott ["Rooooobbbbyyyy" 8-(]

"Make a step on your stairway, one step closer to what you live for"
 "Across the universe you smell the smell of lies"
 "When the sinner searches sin it's all of us, when we finally search inside
 it's under us"

Helloween

1.7 Installation

Doch recht simpel: Ponder selbst irgendwohin kopieren und das wars dann auch schon. Ist die locale.library installiert, können die Kataloge (bzw. den ihrer Lieblingssprache...) in ihre entsprechenden Verzeichnisse kopiert werden.

Weiterhin empfehle ich, daß die asl.library und die icon.library in Ihrem LIBS: Verzeichnis sind (beide sind Bestandteil des AmigaOS-Betriebssystemes).

Fertig.

1.8 Wie Ponder bedient wird...

Die Benutzung der Menus ist einfach:

Projekt	
Über	öffnet einen Requester mit Infos über Ponder
Font...	öffnet einen Font-Requester, mit dem Sie einen Font für das Spielfeld wählen können (die Status-Zeile nutzt IMMER den Screenfont!)

Ende so wird das Spiel beendet (oder das Close-Gadget drücken)

Spiel

Breite hier wird die Breite des Feldes eingestellt
Höhe analog zur Breite
Neu erzeugt ein neues Ausgangsfeld
Wiederholen Sie können nochmal anfangen

Mit dem Größen-Gadget können Sie jederzeit das Fenster in eine von Ihnen gewünschte Größe bringen. Das besondere (*stolz bin*) ist nun, daß Ponder automatisch den Font für das Spielfeld mitvergrößert! Zuerst wird versucht, den Spielfeld-Font (s. Projekt-Menü -> Font...) in der neuen Größe nachzuladen und dann wird er auf eine optimale Größe skaliert.

Außerdem unterstützt Ponder folgende Tooltypes:

FONT legt einen Font für das Spielfeld fest
SIZE Größe des Fonts für das Spielfeld

Es steht Ihnen frei, welche dieser beiden Sie aktiviere, sie sind unabhängig voneinander. Das heißt wenn Sie nur FONT=times.font schreiben, nutzt Ponder den Timesfont aber in der Größe des Screenfonts. Geben Sie SIZE=15 an, wird der Screenfont für das Spielfeld in die gegebene Größe (hier 15) skaliert. Fehlen beide, wird der Screenfont gentutzt wie er ist...

WWIDTH Breite des Ponder-Fensters
WHEIGHT Höhe des Ponder-Fensters

Dazu ist zu sagen, daß die hier spezifizierten Werte gleichzeitig als minimale Fenster-Größen interpretiert werden!

GWIDTH Anzahl der Buttons im Spielfeld horizontal (1-10)
GHEIGHT Anzahl der Buttons im Spielfeld vertikal (1-10)

Tja, was soll ich dazu sagen? Ach ja, für unzulässige Werte hier gibt es sehr wahrscheinlich einen Guru...

Soll Ponder an eine andere Sprache angepaßt werden, übersetzen Sie bitte die Datei "ponder.ct" (im Verzeichnis locale des Ponder-Archives) und "compilieren" Sie sie mit einem entsprechenden Programm (z.B. MakeCat von PALADIN SOFTWARE). Haben Sie einen neuen Catalog erstellt, möchte ich Sie bitten, mir diesen zuzusenden, damit ich ihn mit dem ganzen Packet veröffentlichen kann.

1.9 Geschichte

- v1.0 erste laufende Version, nur klappt was mit den Texten der Gadgets nicht
 - v1.0a neue Routine zum Erzeugen der Gadgets, WBStartup-Code hinzugefügt
 - v1.0b Zufallsgenerator (fast komplett) überarbeitet sowie die Routine
-

zum Mixen des Ausgangsfeldes, Fehler bei Gadget-Erstellung entfernt, Fehler-Behandlung hinzugefügt

v1.0c Bug mit dem Backfill-Pattern entfernt, Systemcheck auf Kickstart v36 wird gleich am Anfang ausgeführt, Tooltypes, Fontgrößen-Anpassung an die Fenstergröße und Userfont hinzugefügt (extra vielen Dank an Scott für diese Hinweise!), viel optimiert

1.10 Wenn ein Fehler auftaucht...

Wenn etwas unerklärbares passiert, füllen sie bitte diese Seite ←
aus und
schicken sie an mich (Adresse steht bei
Über
).

Ich will versuchen, den Fehler zu beseitigen und wenn alles klappt, finden Sie schnell die neue Version im Aminet.

===== HIER SCHNEIDEN =====

Ihr Computer:

A500 A1000 A2500 A1200 CDTV/CD32
 A600 A2000 A3000 A4000 Anderer

KS Version_____ RAM_____ \$^1\$andere HW_____

WB Version_____ \$^2\$HD_____

Bitte das Problem so gut wie möglich beschreiben:

ScreenMode_____ Font_____

Shell/CLI Workbench Locale_____

Problem: komlett stehengeblieben
 GURU/Crash
 kann Fehler nicht fixieren

Wie tauchte der Fehler auf_____

Bemerkung_____

Ihre Adresse_____

\$^1\$ - Hardware
\$^2\$ - Festplatte

===== HIER SCHNEIDEN =====

Bitte bedenken Sie: Ich kann keinen Fehler beseitigen, den ich nicht kenne.

Danke für Ihre Hilfe,
Jens