

ACDPlay AmigaGuide documentation

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> ACDPlay AmigaGuide documentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	ACDPlay AmigaGuide documentation	1
1.1	ACDPlay documentation	1
1.2	Introduction	2
1.3	Caractéristiques	2
1.4	Système requis	3
1.5	Copyright	3
1.6	Installation	4
1.7	Utilisation	4
1.8	Menus	5
1.9	Fenêtres	7
1.10	Fenêtre principale	8
1.11	Fenêtre de sélection de titre	10
1.12	Fenêtre programme	10
1.13	Fenêtre d'édition de titre	11
1.14	Fenêtre d'Écran Public	11
1.15	Fenêtre d'infos-CD	11
1.16	Fenêtre d'infos-lecteur	11
1.17	La fenêtre de volume	12
1.18	La fenêtre de répétition A-B	12
1.19	Raccourcis-clavier	12
1.20	Préférences	12
1.21	Port ARexx	14
1.22	Formats de fichier	14
1.23	Problèmes connus	15
1.24	FAQ	15
1.25	Futur	15
1.26	Les auteurs	16
1.27	Remerciements	16

Chapter 1

ACDPlay AmigaGuide documentation

1.1 ACDPlay documentation

ACDPlay Version 1.5

=====

© 1996-1997 Marc Altmann et Martin Kresse
Traduit par Jérôme Chesnot (A.T.O)
Corrigé par Pierre Delisle (A.T.O)

Introduction

- pourquoi encore un lecteur de CD ?

Caractéristiques

- pourquoi ACDPlay ?

Système requis

- les besoins systèmes, les bibliothèques...

Copyright

- statut légal

Installation

- ce que fait le script Installer

Utilisation

- explications des commandes

Préférences

- les préférences via les Types d'Outils

le port ARexx

- les commandes ARexx

formats de fichier

- la structure du fichier CD et programme

Problèmes connus

- les problèmes qui n'ont pas encore été résolus

FAQ

- la Foire Aux Questions

Les changements - l'historique du développement de ACDPlay

Le futur

- ce qui est à venir

Les auteurs

- adresses et informations diverses

Remerciements

- les autres personnes impliquées

1.2 Introduction

Nous nous sommes posé la question pourquoi faisons-nous un lecteur de CD, probablement parce qu'il y a des choses plus importantes.

Laissez-nous vous dire deux choses à propos de cela :

1. Ce projet a démarré avec l'été 1996 et donc mis de côté jusqu'en septembre. À ce moment là, il n'y avait pas autant de lecteurs de CD qu'aujourd'hui.
2. Il est inutile de se justifier pour un programme que l'on n'est pas forcé d'utiliser et qui est de plus gratuit.
(par conséquent, l'alinéa 1. tombe en désuétude)

ACDPlay

Les concepts principaux sont rapidité et un compromis entre la tranquillité et le fait d'éviter du code programme inutile. Les caractéristiques principales de ACDPlay sont une gestion asynchrone des fenêtres et une interface qui n'est pas basée sur MUI (ceci peut être un avantage comme un inconvénient).

ACDPlay n'existerait définitivement pas sans la bibliothèque «~cdplay.library~» programmée par Patrick Hess et maintenant remplacée par nos propres routines SCSI pour maintes raisons.

1.3 Caractéristiques

ACDPlay...

- est « EMail-Ware » (vous envoyez un courrier électronique comme ↔ contribution)
 - utilise ses propres routines SCSI écrites en Assembleur.
-

- supporte le gestionnaire «~cd.device~» pour les lecteurs ATAPI
- propose une interface petite, adaptable à la police, compacte et avec la possibilité d'activer ou pas certaines parties (fenêtre principale)
- propose les graphiques standards ou MagicWB.
- arrive avec une gestion totalement asynchrone des fenêtres
- possède un « Glisseur de piste » pour un déplacement plus facile à l'intérieur des pistes.
- fonctionne comme une Commodité
- supporte la bibliothèque « locale.library » (OS 2.1)
- supporte la bibliothèque « screennotify.library »
- arrive avec un port ARexx (rudimentaire) dans la première version
- est partiellement écrit en Assembleur
- est capable d'ouvrir son propre écran public ; une fenêtre d'écran public peut-être ouverte pour changer immédiatement d'écran
- vous permet de figer la position des fenêtres
- vous permet bien sûr de sauver les titres de vos CDs et des programmes
- possède une fenêtre supplémentaire pour la programmation
- supporte la lecture aléatoire et plusieurs modes de répétition
- se configure via les Types d'Outils de manière à rester petit

1.4 Système requis

ACDPlay requiert la constellation de matériels/logiciels suivante ↔
:

- un Amiga
- Système 2.04 (V37)
- un lecteur de CDROM SCSI ou (via le «~cd.device~») un lecteur ATAPI

De plus, ACDPlay peut utiliser les logiciels optionnels suivants :

- Système 2.1 ou supérieur - ACDPlay utilise la bibliothèque « locale.library ↔ »
- La bibliothèque « screennotify.library » de Stefan Becker - Si le Workbench doit être fermé afin de procéder à des changements, ACDPlay ferme ses fenêtres temporairement.
- ARexx - Si REXXMaster a été lancé, ACDPlay peut être contrôlé à l'aide des

Commandes ARexx

.

1.5 Copyright

Responsabilité

Les auteurs ne peuvent être tenus comme responsables vis à vis de n'importe quel dommage ou perte causé directement ou indirectement par ce produit.

Copyright

Les propriétaires légaux de ce produit sont les auteurs Marc Altmann et Martin Kresse. Ce produit ne peut être distribué que sous sa forme originale.

Ce produit est Emailware. Il est librement distribuable, cependant, il est demandé à l'utilisateur d'envoyer un courrier électronique à l'un des auteurs, pour peu qu'il en ait la possibilité.

Ce règlement est sujet aux changements.

1.6 Installation

Normalement, ACDPlay doit être installé à l'aide du script Installer fourni. Toutefois, ACDPlay peut être installé manuellement en suivant les actions ci-dessous :

Installation manuelle

1. Créer un répertoire « ACDPlay » quelque part.
2. Créer à l'intérieur trois autres répertoires : « ARexx », « catalogs », et « Disks ».
3. Copier le programme principal « ACDPlay » depuis le répertoire ACDPlay de l'archive et le fichier Amigaguide correspondant depuis le répertoire Docs dans le tiroir ACDPlay nouvellement créé. Les icônes 4 couleurs sont situées dans le répertoire Icons.
4. Copier le contenu du répertoire ARexx dans le nouveau tiroir ARexx.
5. Copier le tiroir correspondant avec le catalogue depuis le tiroir Catalogs dans le nouveau répertoire Catalogs.
6. Vous pouvez aussi copier les fichiers d'exemple de titre depuis le répertoire Disks/ vers Disks/.
7. Si elle n'est pas déjà disponible, copier la bibliothèque « cdplay.library » depuis le répertoire Libs dans votre tiroir LIBS:
8. Modifier les Types d'Outils DEVICE et UNIT de l'icône du programme principal suivant le nom de votre Device SCSI et l'unité de votre lecteur de CDROM.

1.7 Utilisation

Utilisation - Introduction

Même si l'apprentissage de l'utilisation d'un lecteur de CD est facile, il peut-être utile de savoir ce que fait exactement ACDPlay dans une situation spécifique (malheureusement, je ne me souviens d'aucun exemple :-)

Menus

Fenêtres

Raccourcis-clavier

1.8 Menus

Les menus de ACDPlay

Projet :

À propos de ACDPlay... :

Ouvre une fenêtre d'informations contenant la version courante ainsi que des notes sur les droits légaux.

Cacher :

Ferme toutes les fenêtres de ACDPlay et libère de la mémoire. Les fenêtres peuvent être réouverte via la Commodité Exchange ou sa Touche d'Appel.

Quitter :

Quitte ACDPlay. Aucun titre ni programme ne sera sauvé.

CD :

Sélectionner titre...~:

Ouvre la fenêtre de titre.

Éditer programme...~:

Ouvre l'éditeur de programme.

Éditer titres...~:

Ouvre l'éditeur de titre.

Modifier le volume...~:

Ouvre la fenêtre de volume.

Modifier A-B...~:

Ouvre la fenêtre de Répétition A-B

Informations...~:

Ouvre une fenêtre d'informations sur le CD courant.

Lecteur~:

LUN~:

Ici, le numéro d'unité logique (LUN) peut être modifié, ce qui sélectionne le disque courant dans le chargeur de CD.

Unité~:

Ceci vous permet de modifier l'unité du Device, ce qui est pratique pour les possesseurs de multiples lecteurs de CD.

Blocage-lecteur~:

Si sélectionné, il sera impossible d'ouvrir ou de fermer le lecteur avec le bouton en façade du device.

Ouvrir, fermer~:

Avec ceci, il est possible d'ouvrir ou de fermer le lecteur avec une commande logicielle.

Stopper~:

Cette entrée a la même fonction que le bouton Stop de la console. Vous pouvez stopper le lecteur, si la console n'est pas affichée.

Interface~:

Magic-WB :

Commute l'aspect graphique 8 couleurs MagicWB (l'écran doit lui-même posséder au ←
moins
8 couleurs !)

Éléments de l'interface :

Vous pouvez activer ou non la plupart des éléments de la fenêtre principale. Grâce à la multi-sélection avec le bouton gauche de la souris, il est facile d'obtenir l'interface désirée d'un simple appel au menus.

Ces éléments sont appelés :

- Choix direct 1-10 : les 10 premiers boutons de choix direct
- Choix direct 10-20 : la seconde rangée de boutons de choix direct
- Titre : un gadget-texte contenant la piste courante
- Piste/Index/Temps : deux gadgets pour la piste et l'index courants plus un affichage du temps (clickable)
- Mode de lecture/En boucle : deux gadgets-cycle pour la sélection et l'affichage de la lecture et du mode de répétition courants. ←
- Console : Boutons semblables à un réel lecteur de CD comme « Play » ou « Stop »
- Glisseur de piste et : un glisseur permettant de meilleurs déplacements et positionnement sur la piste courante ←

Écran public...~:

Ouvre la fenêtre d'écran public.

Figier fenêtres~:

Sauve les positions et tailles courantes pour chaque fenêtre, ainsi que les fenêtre à ouvrir au lancement de ACDPlay.

ARexx~:

Exécuter Script~:

Ouvre une fenêtre de requête de fichier au travers du quel un script ARexx peut être exécuté.

1.9 Fenêtres

Les fenêtres de ACDPlay

Fenêtre principale

- explications de toutes les commandes

Sélection de titre

- la fenêtre de sélection de titre

Programmation de titre

- programmation du lecteur de CD

Édition de titre

- édition d'un CD et des noms de piste

Écran Publics

- sélection d'un autre Écran Public

Volume

Répétition A-B

Informations CD

- informations sur le CD courant

Informations device

- informations sur le Device SCSI sélectionné

1.10 Fenêtre principale

La fenêtre principale

La barre de titre :

L'activité courante du lecteur de CDROM est affichée dans la barre de titre, soit « Aucun CD inséré », « Lecture du CD » ou « Pause ».
Si le Type d'Outil USEWINDOWBAR est commuté sur YES, sera également affichés les noms du CD inséré et de l'artiste.

Les boutons de choix direct :

En mode CD, on peut directement lire les pistes en cliquant sur un des boutons, dans les autres modes soit une piste sera lue, soit un saut jusqu'à la piste suivante sera effectué.

Vous pouvez également utiliser les touches numériques de votre pavé numérique, même si il existe un petit

Bug

, si le pavé numérique est

utilisé.

Affichage du titre :

Affiche le nom de la piste courante.

Affichage de la piste, de l'index et du temps :

La piste courante et l'index sont affichés aussi bien que le temps courant. Vous avez la possibilité de cliquer sur l'affichage du temps pour cycler les différents modes d'affichage :

1. temps écoulé (piste) / temps total (piste)
2. temps restant (piste) / temps total (piste)
3. temps écoulé (CD) / temps total (CD)
4. temps restant (CD) / temps total (CD)

Gadget de cycle du mode de lecture :

Change le mode de lecture. Si ACDPlay est déjà en lecture, il se lancera à

nouveau avec le nouveau mode de lecture.

1. CD : le CD sera lu sans que ACDPlay n'intervienne. Seul le choix direct de pistes via les boutons de choix direct sera possible.
2. CD aléatoire : chaque piste sera lue dans un ordre aléatoire. Pour une lecture continue, l'option « Tout en boucle » doit être sélectionnée.
3. Programme : le programme courant sera exécuté. Si un programme est sauvé, ACDPlay le charge automatiquement lorsque un CD est inséré ou lorsque ACDPlay est lancé.
4. Programme aléatoire : chaque entrée du programme sera lue dans un ordre aléatoire. Cette possibilité existe pour exclure des pistes d'une lecture aléatoire ou pour augmenter les probabilité de lecture de certaines pistes.

Gadget de cycle du mode de répétition

Change les caractéristiques courantes de répétition.

2. Pas de répétition : ACDPlay stoppera la lecture lorsque chaque titre ou entrée de programme sera lue (CD ou mode programmation).
2. Piste en boucle : la piste courante sera répétée jusqu'à ce qu'une autre soit sélectionnée ou que le mode de répétition soit ← modifié.
3. Tout en boucle : ACDPlay lancera la lecture du CD ou le programme si toutes les pistes ont été lues.
4. Répétition A-B~: La section, qui a été choisie dans la fenêtre de répétition A-B, sera jouée et répétée.

Console :

Une série de boutons connus des « vrais » lecteurs de CD sont disponibles. En voici les explications

1. Éjecte le CD. Les données du titre et du programme seront perdues si elles n'ont pas été préalablement sauvées.
2. Avance d'une piste ou d'une entrée du programme et lance la lecture. Dans un mode aléatoire la piste suivante est déterminée et lue.
3. Recule d'une piste ou d'une entrée du programme et lance la lecture. Dans un mode aléatoire la piste suivante est déterminée et lue.
4. Avance de quelques secondes dans la piste courante. (peut-être déterminé via les
Types d'Outils
) . Si la nouvelle position n'existe pas dans la piste courante, rien ne se produira.
5. Recule de quelques secondes dans la piste courante. (peut-être déterminé via les

Types d'Outils
) . Si la nouvelle position n'existe pas
dans la piste courante, rien ne se produira.

6. Stoppe la lecture.
7. Active ou non la pause. En pause, la lecture est stoppé et la position ← courante est mise en mémoire. Aussi, on pourra par exemple se positionner dans la piste ou choisir une nouvelle piste et lancer la lecture en pressant le bouton de lecture ou de pause.
8. Normalement, ACDPlay lance la lecture du CD ou du programme respectivement. Si la pause est activée, ACDPlay continuera la lecture. Si ACDPlay est déjà en lecture, il reviendra au début de la piste.

Glisseur de piste :

À l'aide du glisseur de piste, le positionnement à l'intérieur de la piste est plus rapide et plus facile, car il suffit de déplacer le pommeau à la position désirée. La précision dépend de la longueur de la piste (1 %).

1.11 Fenêtre de sélection de titre

La fenêtre de sélection de titre

La fenêtre de sélection de titre affiche les noms des pistes courants. Bien évidemment, la liste des titres est toujours mise à jour. Un double-clic sur une entrée de liste provoque la même réaction que de cliquer sur un bouton de choix direct. Consultez également la rubrique

fenêtre principale

.

1.12 Fenêtre programme

La fenêtre programme (Éditeur de programme)

Le contenu du CD est situé dans la liste de gauche, le programme dans la liste de droite.

Le programme peut être édité tout en étant lu, sauf si son intégralité ou la piste lue à ce moment là est effacé (dans ce cas ACDPlay stoppera la lecture).

Ajout de titres :

Pour ajouter un nouveau titre au programme, double-cliquez simplement sur le titre désiré dans la liste de gauche.

Presser le bouton « Tout copier » afin de produire un programme similaire au contenu du CD.

Suppression de titres :

Double-cliquez sur une entrée de la liste de droite afin de la supprimer du programme. Pour supprimer l'intégralité du programme, presser simplement le bouton « Supprimer programme ».

Chargement et sauvegarde :

Pour chaque CD, un programme peut être sauvé (ou chargé). Bien qu'un programme soit chargé lorsqu'un CD est inséré ou au lancement de ACDPlay, il est également possible d'ouvrir un programme en pressant le bouton « Ouvrir ».

Si le programme précédent est lu à ce moment là, ACDPlay lancera le nouveau.

En pressant le bouton « Sauver », un éventuel programme existant est remplacé.

Si un programme vide doit être sauvé, le fichier du programme sera effacé.

1.13 Fenêtre d'édition de titre

La fenêtre d'édition de titre (Éditeur de titre)

À l'aide de deux cellules de texte, vous pouvez saisir les noms du CD et de l'artiste.

Les noms des pistes courantes se trouvent dans la liste en dessous, ils peuvent être modifiés via la cellule correspondante.

Il est conseillé d'activer la première piste et de finir son édition en pressant la touche « Entrée ». Dans ce cas, ACDPlay activera automatiquement la piste suivante.

ATTENTION : les données du titre ne seront réellement sauvées sur disque qu'en pressant le bouton « Sauver » !

1.14 Fenêtre d'Écran Public

La fenêtre d'Écran Public

Si ouverte, cette fenêtre affiche tous les Écrans Publics disponible du moment. Un double-clic sur une entrée de la liste balancera l'interface de ACDPlay sur l'écran correspondant.

Pour rafraîchir l'affichage, le bouton «~Update~» doit être pressé ou la fenêtre doit être fermée et réouverte.

1.15 Fenêtre d'infos-CD

Les informations sur le CD

Cette fenêtre affiche les noms du CD et de l'artiste ainsi que le nombre de pistes et le temps de lecture total.

1.16 Fenêtre d'infos-lecteur

Les informations sur le lecteur

Cette fenêtre affiche le nom et l'unité du Device SCSI. Sont affichés également le nom du fabricant (par ex. « TOSHIBA », le nom exact du produit (par ex. « CD-ROM XM-5201TA ») ainsi qu'une chaîne relative au fabricant (par ex. la date de production).

1.17 La fenêtre de volume

La fenêtre de volume

Cette fenêtre est pourvue de trois glisseurs. Ceux à l'extérieur vous permettent d'ajuster séparément les canaux gauche et droit, et celui du milieu contrôle le volume des deux canaux ensemble.

1.18 La fenêtre de répétition A-B

La fenêtre de répétition A-B

Ici, vous pouvez modifier le champ de répétition A-B. Lorsque «~A~» ou «~B~» est pressé, ACDPlay insère la position courante dans la piste respective et de temps.

Quoi qu'il en soit, vous devrez également modifier le champ en tapant juste au point d'entrée et de sortie. Entrez la piste désirée et le temps désiré en minutes, secondes et 1/75ème de seconde.

Exemple d'entrée de temps~: 3 min, 25 secs et 63 1/75ème de seconde
est entré de la manière suivante~: 03:25.63

1.19 Raccourcis-clavier

Raccourcis-clavier

Le contrôle du lecteur de CD via les raccourcis-clavier ne fonctionne seulement que si la fenêtre principale est activée.

Les touches numériques 1, 2, 3, ..., 0 ont la même fonction que les boutons de choix direct.

Presser les touches curseur haut et bas font faire un saut à ACDPlay en avant ou en arrière.

Presser les touches curseur gauche ou droit font faire un saut à ACDPlay en avant ou en arrière à l'intérieur de la piste.

1.20 Préférences

Les préférences via les Types d'Outils

ACDPlay est configuré par ce que l'on appelle les Types d'Outils (Tooltypes). Ces Types d'Outils sont attachés à l'icône du programme et peuvent être modifiés en sélectionnant l'entrée « Icônes->Informations » du menu du Workbench. Toutes les configurations peuvent être détournées en utilisant les arguments «~Shell~».

Si ACDPlay est lancé avec un «~?~» comme paramètre, vous obtiendrez une courte description de tous les arguments Shell disponibles.

Types d'Outils :

CX_POPUP : décide si ACDPlay doit ouvrir son interface au lancement (par ←
défaut : YES)

CX_POPKEY : détermine la touche d'appel de ACDPlay. « rawkey » doit également ←
apparaître.
(par défaut : rawkey lshift alt F1)

CX_PRIORITY : la priorité de ACDPlay en tant que commodité (par défaut : 0)

DEVICE : le nom du Device SCSI (par défaut : "1230scsi.device")

UNIT : l'unité correspondante au lecteur de CDROM (par défaut : 0)

LUN : Logical Unit Number

PUBSCREEN : l'Écran Public sur lequel ACDPlay doit s'ouvrir

HOTKEYCAUSES : détermine le comportement de ACDPlay si une touche d'appel est ←
pressée et
l'interface de ACDPlay déjà ouverte :

FRONTMOST : ACDPlay essaye d'ouvrir son interface sur l'écran ←
le
plus en avant

HIDE : l'interface de ACDPlay's sera fermée/cachée (par ←
défaut)

SCREENTOFRONT : l'écran courant de ACDPlay's sera placé au ←
premier plan

USEWINDOWBAR : détermine si ACDPlay doit utiliser la barre de titre de la fenêtre ←
principale
pour afficher le nom du CD. (par défaut : YES)

USESCREENBAR : détermine si ACDPlay doit utiliser la barre de titre de la fenêtre ←
principale
pour afficher les noms du CD et de l'artiste. (par défaut : NO)

DISKPATH : le tiroir dans lequel se trouvent les fichiers programme et titre.
(par défaut : Disks/)

MAGICWB : détermine si ACDPlay doit utiliser les graphiques MagicWB. (par ←
défaut : NO)

UPDATEDELAY : définit le délai (1-50) de mise à jour des données du lecteur.
(par défaut~: 5)

QUITONCLOSE : détermine si ACDPlay doit quitter ou s'icônifier lorsque le
bouton de fermeture de fenêtre est pressé. (par défaut~: 1)

1.21 Port ARexx

Télécommander via le port ARexx

À l'aide d'un port ARexx, l'utilisateur peut exécuter nombreuses fonctions de ACDPlay "depuis l'extérieur".

Actuellement, il n'existe qu'un jeu limité de commandes, mais nous ferons le maximum pour augmenter le nombre de fonctions dans une des prochaines versions.

Le nom du port ARexx est : ACDPLAY

Commandes ARexx

```
PLAY :           identique au gadget '>'
STOP :           identique au gadget '#'
EJECT :          éjecte le CD
CLOSE:          ferme le tiroir du lecteur

NEXTSONG :      identique au gadget '>|'
PREVSONG :      identique au gadget '|<'

SHOW :          ouvre l'interface de ACDPlay
HIDE :          ferme toutes les fenêtres ouvertes
QUIT :          à ne pas utiliser ;- )

DELETEPROGRAM:  efface le programme courant
COPYALLPROGRAM: crée un programme avec la table du CD courant comme trame

SAVEPROGRAM:    sauve le programme courant
LOADPROGRAM:    charge un programme préalablement sauvé

APPENDELEMENT:  attache la piste donnée au programme courant
DELETEELEMENT:  supprime l'élément, donné comme argument, du programme
                 (0 étant le premier)

GETCURRENTTRACK: retourne le numéro de la piste courante
GETTRACKNUMBER:  retourne le nombre de pistes disponibles sur le CD courant

GETCURRENTTIME:  le temps écoulé sera retourné en 1/75ème de seconde
GETTOTALTIME:    la longueur de la piste sera retournée en 1/75ème de seconde

SETVOLUME:      associé à une valeur (0-255) qui modifie le volume général du ←
                 lecteur
                 de CDRom
GETVOLUME:      retourne le volume général courant (0-255) du lecteur de CDRom
```

1.22 Formats de fichier

Le format du fichier titre

Nom de fichier : "ID" (2 caractères) + nombre de pistes (2 caractères, décimal)
 + adresse de départ de la troisième piste (6 caractères, hexadécimal)
 + adresse de départ de la dernière piste (6 caractères, hexadécimal)

Format : nom de l'artiste + retour chariot
 nom du CD + retour chariot
 nom de la première piste + retour chariot
 ...
 nom de la dernière piste + retour chariot

ACDPlay lit 128 caractères au maximum, les caractères suivants seront ignorés jusqu'au prochain retour chariot.

Ce format de fichier est lu également par d'autres lecteurs de CD. Il existe également une méga collection de titres de CD sur Aminet (autour de 3000 entrées) :

disk/cdrom/CDIDCollection.lha

Le format du fichier programme

Nom du fichier : "PR" (2 caractères) + nombre de pistes (2 caractères, décimal)
 + adresse de départ de la troisième piste (6 caractères, hexadécimal)
 + adresse de départ de la dernière piste (6 caractères, hexadécimal)

Format : nombre de la première piste (1 Byte)
 nombre de la deuxième piste (1 Byte)
 ...

1.23 Problèmes connus

Les bugs de ACDPlay

1.24 FAQ

Foire Aux Questions

Q : Il n'y a que quelques titres dans l'archive. Où puis-je en obtenir d'autres ?

A : Il existe une collection énorme sur Aminet (autour de 2600 titres) :
 disk/cdrom/CDIDCollection.lha

1.25 Futur

Ce qui est à venir

- Utilisation d'une base de données pour les titres au lieu d'un fichier par CD.
- Élimination de bugs :-)
- Sauvegarde du son

Ce qui est un peu plus lointain

- portage possible de ACDPlay sur le système d'exploitation «~p-OS~».

1.26 Les auteurs

Les programmeurs

ACDPlay a été programmé (grâce à des efforts considérables) par les personnes suivantes (par ordre alphabétique) :

Marc Altmann
mcthree@berlin.snafu.de

Martin Kresse
mak@ATP.dame.de

Pour toute information croustillante, mises à jour ou nouveaux catalogues, scripts ARexx, etc..., visitez la page d'accueil de ACDPlay :

<http://www.snafu.de/~mcthree/acdplay>

1.27 Remerciements

Merci à...

Tous ceux qui ont participé à la construction de notre projet. Chaque traducteur et relecteur, dont la majorité font partie de l'Organisation des Traducteurs Amiga (ATO). Merci également aux Beta-testeurs, ceux qui nous ont simplement envoyé un E-Mail (souvenez-vous~: ce programme est E-MailWare (vous ne devez envoyer qu'un courrier électronique comme contribution) et tous ceux que nous avons oublié ici, mais dont les noms sont présents dans la fenêtre d'information du menu «~À propos...~»

Un merci tout à fait spécial à Patrick Hess, sans qui nous n'aurions jamais lancé la programmation d'un lecteur de CD.