

# **BangerMenu**

Andre' Trettin

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BangerMenu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andre´ Trettin	August 5, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>BangerMenu</b>	<b>1</b>
1.1	Anleitung zu BangerMenu	1
1.2	Was ist BangerMenu ?	2
1.3	BangerMenuDisk	2
1.4	BangerMonitorID	2
1.5	Rechtliches	3
1.6	Systemvoraussetzungen	3
1.7	Installation	3
1.8	Parameter für BangerMenu	5
1.9	Programm Bedienung	6
1.10	Tastatur Belegung	7
1.11	Konfigdatei Beschreibung	8
1.12	Beispiel Konfigfile	9
1.13	Fehlerbeschreibungen	12
1.14	Historie	13
1.15	Dankessagungen	14
1.16	Autor & Adresse	15
1.17	Index von BangerMenu	15

---

## Chapter 1

# BangerMenu

### 1.1 Anleitung zu BangerMenu

BangerMenu

BangerMenu 3.3 (4-Sep-96)

Was~ist~BangerMenu~?

kurze Anleitung

BangerMenuDisk

Wozu BangerMenuDisk ?

BangerMonitorID

Liest die IDNr. der Auflösung aus

Rechtliches

Rechtliches und Vertrieb

Systemvoraussetzungen

Kickstarts und Libraries vorhanden ?

Installation

Manuelles Installieren

Parameter

Parameter Beschreibung

Programm~Bedienung

Ausführliche Beschreibung des Programms

Tastatur Belegung

Wie steuer ich BangerMenu ?

Konfigdatei~Beschreibung

Wie Konfiguriere ich BangerMenu

Mitgelieferte Konfig

genauerer Betrachten der Beispiel-Konfig

```
Fehlerbeschreibungen
    Fehler ? Warum ?

Historie
    Versionsgeschichte

Danksagung
    Grüße an -->

Autor~&~Adresse
    Kontakt Möglichkeiten
```

## 1.2 Was ist BangerMenu ?

Was ist BangerMenu ?

BangerMenu ist ein Programm das eine graphische selektive~Auswahl beim Booten ermöglicht mit eigener

Konfiguration

. Beim Booten erscheint,~wenn die

CAPS-LOCK-Taste oder die Linke Maustaste gedrückt wurde, ein Fenster, in dem je nach~Konfiguration mehrere Gadgets mit Programmen (oder Batchdateien) angezeigt werden. Durch Auswahl eines dieser Gadgets wird dann das Programm oder das Skript~ausgeführt. Entscheidet man sich dann doch noch für den normalen Bootvorgang,~muß nicht erst wieder neu gebootet werden, sondern betätigt man statt dessen die~ESC- oder Q-Taste um das Programm abubrechen oder im Screen Menu Quit.

Es ist sogar möglich BangerMenu auf einer anderen Auflösung als PAL zu zwingen durch Angabe des Monitortreibers.

## 1.3 BangerMenuDisk

Wozu BangerMenuDisk ?

BangerMenuDisk ist aus BangerMenu 1.235 entstanden.

Es ist extrem klein und ohne grafischen Schnik Schnak. Dadurch eignet es sich hervorragend für die Diskette. Es kann aber trotzdem auch für die Festplatte benutzt werden.

weiteres siehe BangerMenuDisk.guide

BangerMenuDisk ist copyright bei Andre` Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

## 1.4 BangerMonitorID

Liest die IDNr. der Auflösung aus

BangerMonitorID ist ein Programm um die ID-Nummer einer Bildschirm Auflösung zu bestimmen. Die ID-Nummer braucht BangerMenu, wenn es auf einer anderen Auflösung

als PAL (oder NTSC in der USA) laufen soll (z.B. CyberVision 800\*600).

BangerMonitorID wird ohne Parameter gestartet. Die Auflösung im Requester wählen. Die Nummer notieren. Fertig.

BangerMonitorID ist copyright bei Andre´ Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

## 1.5 Rechtliches

Rechtliches

Es wird keine Garantie gegeben, daß die Programme 100%ig zuverlässig sind. Ihr benutzt diese Programme auf eigene Gefahr. Der Autor kann auf keinen Fall für irgendwelche Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch die Anwendung dieser Programme entstehen.

Weiterhin darf das Programm und der Quelltext zu 'BangerMenu' nicht zu kommerziellen Zwecken jeder Art verwendet werden. Programmpaket und die Dokumentation sollten ohne Veränderung weitergegeben werden. Ferner sollten \*KEINE\* Dateien hinzugenommen werden oder selbige verändert werden!

Die Quelltexte und die Programme sind Giftware. Die Quelltexte sind zum Lernen der Assembler Programmiersprache zu benutzen. Als Geschenke sind EMail, Postkarten, Geld, eigen geschriebene Programme usw. willkommen.

Der Installer ist © bei Amiga Technologies (Division of ESCOM).  
MagicWB is Copyright ©1992-1994 Martin Huttenloher.

## 1.6 Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen

Es wird für das Programm BangerMenu Kickstart 2.04 oder höher benötigt. Die gadtools.library sollte im LIBS: Verzeichnis vorhanden sein. Die gadtools.library ist ab Kickstart 2.x standart.

## 1.7 Installation

Installation

Bei der Disketten-Installation sollte das Programm BangerMenu ins C-Verzeichnis und die

Konfigdatei

ins S-Verzeichnis kopiert werden.

Bei Festplatten können alle Daten zum Programmpaket in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Platte kopiert werden. (z.B. Work:Tools/BangerMenu) Oder man kopiert wie beim der Diskette in die bestimmten Verzeichnisse. Hier ist der oberste Teil der Orginal-Startup-Sequence.

---

```
; $VER: startup-sequence 39.9 (9.8.92)
```

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:Version >NIL:
```

```
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15
```

```
FailAt 21
```

```
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
```

```
C:Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ
```

```
Resident >NIL: C:Assign PURE
```

```
Resident >NIL: C:Execute PURE
```

```
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV
```

```
Assign >NIL: T: RAM:T
```

```
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
```

```
Assign >NIL: REXX: S:
```

Und hier ist die geänderte Startup-Sequence, wenn BangerMenu keinen eigenen Screen öffnen soll !

```
; $VER: startup-sequence 40.3 (4-Sep-96) ;die Versionsnr. ist egal ... ←
```

```
;) 
```

```
FailAt 21
```

```
Returncode
```

```
;BangerMenu gibt einen ←
```

```
;10 zurück wenn etwas ←  
ausgewählt wurde.
```

```
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- ←
```

```
Verzeichnis
```

```
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV
```

```
;im Ram an. Das ist wichtig ←
```

```
wenn
```

```
Assign >NIL: T: RAM:T
```

```
;BangerMenu Skriptdateien ←
```

```
ausführen soll
```

```
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
```

```
;soll.
```

```
<Pfad>
```

```
BangerMenu <Parameter>
```

```
IF ERROR THEN
```

```
;ReturnCode 10 abfrage wichtig
```

```
Newshell
```

```
;ein Shell für den Notfall
```

```
ENDCLI
```

```
;Startup ENDE
```

```
ENDIF
```

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:Version >NIL:
```

```
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15
```

```
Resident >NIL: C:Assign PURE
```

```
Resident >NIL: C:Execute PURE
```

```
Assign >NIL: REXX: S:
```

Wenn Sie mit BangerMenu einen eigenen Screen öffnen sollen z.B.:

VGA oder Euro72 dann ändern Sie die Startup-Sequence folgendermaßen:

```

; $VER: startup-sequence 40.3 (4-Sep-96)           ;die Versionsnr. ist völlig ←
  egal                                             ;
FailAt 21                                         ;BangerMenu gibt einen ←
  Returncode                                       ;10 zurück wenn etwas ←
                                                    ;ausgewählt wurde.
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- ←
  Verzeichnis                                     ;
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV                         ;im Ram an. Das ist wichtig ←
  wenn                                             ;
Assign >NIL: T: RAM:T                             ;BangerMenu Skriptdateien ←
  ausführen soll                                 ;
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards               ;soll.

Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ             ;Variablen für Monitor Treiber ←
  kopieren                                       ;

C:SetPatch QUIET                                 ;System patchen

DEVS:Monitors/VGAOnly

<Pfad>
BangerMenu MT=DEVS:Monitors/<Treiber> MONITORID=<Zahl>
IF ERROR THEN                                     ;ReturnCode 10 abfrage wichtig
  NewShell                                       ;ein Shell für den Notfall
  ENDCLI                                         ;Startup ENDE
ENDIF

C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

Assign >NIL: REXX: S:

```

## 1.8 Parameter für BangerMenu

Parameter für BangerMenu

FN=PREFSFILENAME/K,MT=MONITORTREIBER/K,MONITORID/K/N,NOKEY/S

FN=PREFSFILENAME/K: Angabe einer Konfigdatei  
 Kann wegelassen werden, dann wird BangerMenu.prefs aus dem  
 aktuellen Verzeichnis gelesen und wenn nicht vorhanden aus  
 dem S:-Verzeichnis

MT=MONITORTREIBER/K: Angabe des Monitortreibers für eine andere Auflösung nur im  
 Zusammenhang mit MONITORID.

MONITORID/K/N: Eine Nummer der Auflösung in Dezimal. Kann ermittelt werden  
 durch das Programm

BangerMonitorID

.

NOKEY/S: Falls BangerMenu beim Starten immer erscheinen soll.

## 1.9 Programm Bedienung

Programm Bedienung

BangerMenu kann nur aus der Shell gestartet werden (Es ist gedacht, das BangerMenu aus der Startup-Sequence ausgeführt wird). Wenn Sie das Menu bei jedem Starten sehen wollen, können Sie als Parameter NOKEY angeben. Dies ist vorteilhaft bei Disketten mit mehreren Programmen (oder Spielen). Wird BangerMenu ohne Parameter aufgerufen, muß die CAPS-LOCK-Taste oder die Linke Maustaste gedrückt sein, damit das Menu erscheint. Das hat den Grund, das die normale Startup-Sequence immer beim Booten ausgeführt wird, wenn die Taste nicht gedrückt wurde. Nur bei speziellen Anlässen erscheint das Menu und man kann dann das Programm oder das Startup-Skript mit der Maus auswählen. Für mausfaule User existiert noch eine andere Möglichkeit s.

Tastatur  
Belegung.

Neu ab Version 2.0 kann BangerMenu die Workbench auch in anderen Auflösungen öffnen. Z.B.: VGA,Euro72 ...

Auf alle Fälle sollten alle Amiga Auflösungen möglich sein. Des weiteren auch Grafikkarten die genau wie die Amiga Auflösungen eingebunden werden. Wie z.B.: CyberVision. Mit der CyberVision konnte ich BangerMenu testen.

Um eine andere Auflösung zu bekommen muß

1. Setpatch vor BangerMenu gestartet werden.
2. Falls der VGAOnly im Verzeichnis DEVS:Monitors liegt muß der auch noch vor BangerMenu gestartet werden, weil sonst die Bildschirmlage nicht korrekt ist.
3. Muß BangerMenu mit dem gewünschten Treiber geladen werden und die MonitorID muß noch als Dezimal Zahl angegeben werden.

z.B.: BangerMenu MT=DEVS:Monitors/VGA MONITORID=233508

Folgende Auflösungen sind mit folgenden IDs möglich:

MONITORID	MONITORTREIBER	Auflösung	
102400	DEVS:Monitors/NTSC	640*200	;Wer unbedingt meint
167936	DEVS:Monitors/PAL	640*256	;Für alle Amigas deren ←
	Standart nicht PAL ist		
233508	DEVS:Monitors/Multiscan	640*480	;Natürlich nur möglich
430116	DEVS:Monitors/Euro72	640*400	;wenn der Monitor diese
561192	DEVS:Monitors/Super72	800*600	;Auflösungen unterstützt ... ←
	;)		
626688	DEVS:Monitors/DblNTSC	640*400	
692224	DEVS:Monitors/DblPAL	640*512	

Die Auflösungen NTSC oder PAL müssen nur angegeben werden, wenn ihr Amiga die Workbench nicht von alleine in dieser Auflösung öffnet

Die Auflösungen können abweichen, denn sie sind abhängig von der OverScan Einstellung. Diese Liste erhebt keinen anspruch auf funktionalität und Vollständigkeit. Nicht alle Auflösungen können unter kick2.x gefahren werden. Wem diese Liste nicht ausreicht sollte in den Includes unter graphics/modeid.(i/h) nachgucken oder mir eine

E-Mail

schicken mit der be-

stimmten Auflösung.

Leider kann ich keine Angaben zu Grafikkarten machen, aber die ID-Nummern sollen dort in der Entwickler-Software enthalten sein (Ich hoffe mal).

Neu ab 2.01 wird das Programm

BangerMonitorID

mitgeliefert. Damit kann die

gewünschte Auflösung eingestellt werden und man erhält automatisch die richtige MonitorID-Nummer.

## 1.10 Tastatur Belegung

Tastatur Belegung

Während des Starts

CAPS-Lock-Taste: zum Starten von BangerMenu

Linke Maus-Taste: zum Starten von BangerMenu

Während des Programmablaufes

Cursor Hoch: das überliegende Gadgets, wird aktiviert, ist es das erste in der Spalte, wird unten in der vorigen Spalte das Gadget aktiviert. Gib es keine vorige Spalte wird in der gleichen Spalte unten angefangen.

+ Shift: das erste Gadget der Spalte wird aktiviert

Unten: das nächste wird aktiviert, ist dieses das letzte einer Spalte wird das erste in der folgenden Spalte aktiviert, sollte keine Spalte mehr folgen, wird oben in der gleichen Spalte weiter gemacht.

+ Shift: das letzte Gadget der Spalte wird aktiviert

Links: eine Spalte nach links, ist dort kein mehr, wird eine Seite nach links geblättert, ist auch keine Seite mehr dort wird am Anfang der Spalte gesprungen

+ Shift: erste Spalte der Seite wird aktiviert

+ Ctrl: eine Seite nach links weiter geblättert, ist das die erste wird die letzte Seite gezeigt, falls eine Seite nur existiert passiert nichts

Rechts: eine Spalte nach rechts, ist dort keine mehr entweder eine Seite weiter geblättert oder ans Ende gesprungen

+ Shift: letzte Spalte der Seite wird aktiviert

+ Ctrl: eine Seite nach rechts wird geblättert, falls die letzte, wird die erste angezeigt

> : eine Seite nach rechts blättern

< : eine Seite nach links blättern

Return : aktiviertes anwählen (identisch mit Mausklick)

q,Q,ESC : beendet BangerMenu ohne etwas ausgesucht zu haben, die normale Startup-Sequenz wird ausgeführt. (identisch mit dem Mausklick auf das CLOSE-Gadget des Fensters oder QUIT im Screen Menu)

## 1.11 Konfigdatei Beschreibung

### Konfigdatei Beschreibung

Wenn keine Prefsdatei angegeben ist wird in dem Verzeichnis, wo BangerMenu gestartet wurde gesucht unter dem Namen BangerMenu.Prefs, und wenn nicht vorhanden im S: Verzeichnis.

Beispiel:

```
MENU
  Eintrag1 MKEY 1
  Eintrag2 MKEY 2
  .
  .
ENDMENU
```

Existiert der MENU Eintrag in der Konfig wird ein Screen Menu angelegt mit den gleichen Einträgen die zwischen MENU und ENDMENU stehen. In diesem Fall also Eintrag1 Eintrag2.

Ist MKEY angegeben wird dem Screen Menu Eintrag eine Taste zugewiesen. MKEY kann auch weggelassen werden. In diesem Fall enthält Eintrag1 die Taste 1 und Eintrag2 die Taste 2.

Am Ende des Screen Menus muß ENDMENU stehen.

```
Eintrag1
COLTITLE SpaltenTitel1
  Programmname1
  Programmpfad1
  Programmname2
  Programmpfad2 [C]
  Programmname3
  Programmpfad3
  .
  .
COLTITLE SpaltenTitel2
  Programmname4
  Programmpfad4
  Programmname5
  Programmpfad5
  Programmname6
  Programmpfad6 [C]
  .
  .
END Eintrag1
Eintrag2
  .
  .
```

Ist ein Screen Menu vorhanden muß jedes Menu folgenden Aufbau haben:

Es folgt der Name des Screen Menu Eintrages. Hier Eintrag1

Dann können bis zu 50 COLTITLE folgen. Das sind die Spalten mit deren

Namen. In diesen Spalten kommen die Gadgetnamen und die Auszuführende Datei für die jeweiligen Spalten.  
Am Schluß muß END Eintragname stehen.  
Ist kein Screen Menu vorhanden dann muß Eintrag1 und END Eintrag1 weggelassen werden.  
Es wird bis zu 50 Screen Menu Einträgen unterstützt und 50 Spalten innerhalb eines Menus.  
In diesen Menus können bis zu 2560 Gadgets auf 10 Seiten verteilt werden.

siehe dazu auch die  
mitgelieferte Konfigdatei  
an.

Die Konfigdatei braucht kein ENDE mehr seit Version 1.220!  
Der Programmname erscheint nachher im Gadget.  
Je länger der Programmname ist desto länger werden die Gadgets.  
Durch die Angabe von [C] hinter dem Programmpfad als Parameter wird in das Verzeichnis des Programms gewechselt. Dies ist sinnvoll für Spiele, Demos und Programme die Daten aus ihrem Verzeichnis lesen wollen.  
Falls das S-bit bei Batchdateien steht kann EXECUTE für Skripts weggelassen werden.

## 1.12 Beispiel Konfigfile

Beispiel Konfig

```
MENU
  Tools MKEY T
  Demos MKEY D
  Spiele MKEY S
ENDMENU
Tools
  ShapeShifter
  S:Bat/ShapeShifter
  Directory Opus
  S:Bat/DOpus
  VT 2.88
  XE1:Util/Viruskiller/VT2.88 [C]
  ReOrg
  XE1:Disc/ReOrg/ReOrg [C]
  CD32
  XE1:Disc/CDRom/CD32/CD32 [C]
END Tools
Demos
COLTITLE GroßeDemos
  Analogy
  XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/analogy.exe [C]
  CrOnOs
  XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/CrOnOs [C]
  DarkSide !
  XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/DarkSide.exe [C]
  EternalMadness
  XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/EternalMadness [C]
  Faculty
  XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Faculty [C]
  Ilyad
```

---

XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Ilyad [C]  
Manipulations  
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Manipulations [C]  
Odyssey  
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Odyssey [C]  
COLTITLE Mittle  
Balance Syndrome  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Balance\_syndrome  
Blue-Moon  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Blue-Moon-The-Demo.exe  
CCCP  
XE2:Grafik/Demos/Par94/cccp  
CDN-Models  
XE2:Grafik/Demos/Par94/CDN-Models\_Inc  
Complex.Vector  
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Complex.VectorPreview  
Dove  
XE2:Grafik/Demos/GfxDOpus/Dove.exe  
COOLAUNCH  
XE2:Grafik/Demos/Par94/COOLAUNCH.fast  
CP DELUSION  
XE2:Grafik/Demos/Par94/CP-DELUSION  
Cream  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Cream  
ERM-STA  
XE2:Grafik/Demos/Par94/ERM-STA  
FatalMorgana  
Execute XE2:Grafik/Demos/FatalMorgana/FatalMorgana  
Final Condom  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Final\_Condom  
FullMoon  
XE2:Grafik/Demos/Par94/FullMoon  
Greenday  
XE2:Grafik/Demos/Greenday/Greenday.exe  
Hardday  
XE2:Grafik/Demos/Par94/hardday  
7-Heaven  
Execute XE2:Grafik/Demos/Heaven/7-Heaven.exe  
IllFlower  
XE2:Grafik/Demos/Par94/IllFlower  
INCARCERATED  
XE2:Grafik/Demos/Par94/INCARCERATED  
Ins Compo  
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Ins-Compo  
Justice9  
XE2:Grafik/Demos/Par94/justice9  
Kefrens  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Kefrens  
Love  
Execute XE2:Grafik/Demos/Love/Love  
Mindflow  
XE2:Grafik/Demos/Par94/mindflow  
Mindwarp  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Mindwarp  
MMp3  
XE2:Grafik/Demos/Par94/MMp3  
Naxis

---

---

```
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Naxis
Nexus7
XE2:Grafik/Demos/Par94/Nexus7
Orbital
XE2:Grafik/Demos/Par94/orbital.exe
Oxygene
XE2:Grafik/Demos/Par94/Oxygene
FridayAtEight
XE2:Grafik/Demos/Par94/PolkaB.FridayAtEight
Real
XE2:Grafik/Demos/Par94/Real
Real
XE2:Grafik/Demos/Par94/SwapAttack
Twisted Minds
XE2:Grafik/Demos/Par94/twisted_minds
Volcano
XE2:Grafik/Demos/Par94/Volcano
WorldOfAscii
XE2:Grafik/Demos/Par94/WorldOfAscii
Zinko
XE2:Grafik/Demos/Par94/zinko
Zootje
XE2:Grafik/Demos/Par94/Zootje
COLTITLE Intro
ROYBLACK
XE2:Grafik/Demos/Intro/!ROYBLACK!
AMONG_Th
Execute XE2:Grafik/Demos/Intro/AMONG_Th
DentAWolf
Execute XE2:Grafik/Demos/Intro/DentAWolf
Str+oasis
XE2:Grafik/Demos/Intro/Str+oasis
COLTITLE 40K
Atom
XE2:Grafik/Demos/40K/Atom
Blur
XE2:Grafik/Demos/40K/Blur
Craptors
XE2:Grafik/Demos/40K/Craptors
Eremation
XE2:Grafik/Demos/40K/Eremation
Fake
XE2:Grafik/Demos/40K/Fake
IShotKurt
XE2:Grafik/Demos/40K/IShotKurt
KillingOfAnEgg
XE2:Grafik/Demos/40K/KillingOfAnEgg
Nitte
XE2:Grafik/Demos/40K/Nitte
Siesta
XE2:Grafik/Demos/40K/Siesta
END Demos
Spiele
COLTITLE Action
Lionheart
XE4:Action/Lionheart/Lionheart
NEMAC_4
```

---

```
XE4:Action/NEMAC_4/NEMAC_4
COLTITLE Adventure
HeartOfChina
XE4:Adventure/HeartOfChina/HeartOfChina
HeroQuest
XE4:Adventure/HeroQuest/HeroQuest
Hexuma
XE4:Adventure/Hexuma
RiseOfTheDragon
XE4:Adventure/RiseOfTheDragon/RiseOfTheDragon
Simon
XE4:Adventure/Simon/Simon
Zak
XE4:Adventure/Zak/Zak
COLTITLE Geschick
Croak2
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Croak2
SpaceTaxi2
XE4:PD/SpaceTaxi2/SpaceTaxi2
COLTITLE Mix
Rules
XE4:Mix/Rules/Rules
DrMario
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/DrMario
COLTITLE Rolli
Avalon2
XE4:PD/Avalon2/Avalon2
DragonStrike
XE4:Rolli/DragonStrike/DragonStrike
Ishar I
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/IsharI
COLTITLE Simlation
Frontier
XE4:Simlation/Frontier/Frontier
TP
XE4:Simlation/TP/TP
COLTITLE Strategie
Artillerus
XE4:PD/Artillerus/Artillerus
Brain
XE4:PD/Brain/Brain
Imperial
XE4:PD/Imperial/Imperial
Shanghai
XE4:PD/Shanghai/Shanghai
S_Tanks
XE4:PD/S_Tanks/S_Tanks
END Spiele
```

## 1.13 Fehlerbeschreibungen

Fehlerbeschreibungen

Returncodes:

---

```

10 = kein Fehler. Das Programm ist vollständig abgelaufen und hat ihr
    Programm ihrer Wahl gestartet. Dieser Returncode ist dazu da, damit
    die Startup-Sequence abgebrochen werden kann und ihre Batchdatei
    ausgeführt wird.
21 = kein Speicher
22 = konnte Library (oder Libraries) nicht öffnen (dos,graphics,intuition,
    gadtools
    )
23 = GetVisualInfo Fehler (Fenstergrafik Fehler)
24 = konnte File
    BangerMenu.Prefs
    nicht öffnen
25 = bei der Gadgeterschaffung trat ein Fehler auf
26 = konnte Fenster nicht öffnen oder Task nicht finden
27 =
    Einstellungen
    sind Leer
28 = kein Speicher für die Einstellungen
29 = kein MsgPort
30 = konnte kein IORequest belegen
31 = konnte input.device nicht öffnen
32 = Parameter Angabe falsch
33 = zu viele Gadget (>2560)
34 = konnte MonitorTreiber Datei nicht laden
35 = Monitor mit angegebenen ID nicht gefunden
36 = konnte Screen nicht öffnen
37 = Fehler im Einstellungsfile
38 = Menu Fehler (Screen)

```

## 1.14 Historie

### Versions verlauf

```

1.210 erste Version im Aminet

1.220 kein ENDE mehr zum Kennzeichen der Konfigdatei
    da in Defender als ENDE erkannt wurde.
    kleiner Bug im Screenshot

    Ein Anrufer aus Kanada sagte: BangerMenu läuft nicht
    mit CROAK2 (Aminet/games/jump).
    Ich testete Croak2 von Workbench : Ergebnis kein Frosch da.
    Danach ohne Startup-Sequence : Ergebnis immer noch kein
    Frosch da (Spritefehler).
    So danach testete ich BangerMenu. Wählte Shell aus und
    startete Croak2. Ergebnis nun war der Frosch da!
    Keine Ahnung warum!?!

1.235 Kleine Veränderung am Layout (bei mehreren Spalten)

1.237 Fehler gemacht beim Übersetzen, Spaltenanzeige nun korrekt

2.0 neu bis zu 2560 Gadgets
    neu bis zu 10 Seiten
    neu nun kann BangerMenu die Workbench gleich in VGA oder

```

Euro72 oder auf Grafikkarten öffnen !  
 neu logische Tastatur Steuerung

3.05 neu Screen Menu bis zu 50 Einträge  
 neu Spaltentitel, Spaltenlängen variieren bis zu 50 Spalten  
 Screen Menu mit definierbaren Tasten

3.3 paar kleine Layout Fehler koorrigiert  
 Fehler in Tastenbelegung beseitigt  
 Linke Maus Taste beim Starten hinzugefügt  
 ChangeDir in Konfig hinzugefügt  
 Konfigdatei Wahl + Sichere Erkennung  
 Asynchroner Programm Start

Testcomputer: A4000/30 25Mhz FPU 82 14MB Kick3.1 SCSI+AT CyberVision 4MB  
 A1200 28Mhz 6MB Kick3.0 AT  
 A1200/30 50Mhz 24MB Kick3.0 SCSI+AT

## 1.15 Dankessagungen

Dankessagungen in Alphabetischer Reihenfolge

Andreas	Für die tollen Vorschläge mit denen Version 3.0 entstand Ich wünsche Dir Glück für die letzte Prüfung
A-Team-Box	für den Banger-Programm Einsatz, für das billige Daughter-board, na wieder OnLine ??? :))
Peppino Bellisario	für seine Postkarte aus Italien
Michael Belter	für seinen Auftrag zum programmieren von BangerMenu Na, läuft der A2000er noch ? Sieh was dem Programm ← geworden ist !
BEAViS	für die Fehler Meldungen, seine Ideen und EMail kontakt Schöne Grüße von Hamburg nach Kanada
Eric	Dein DSA-Util ist riesig Groß. Weiter so !
Fireball	fürs Beta-Testen all meiner erfolgreichen und nicht so erfolgreichen Programmen, Tips, Ideen, usw. Übung macht den Meister: Schreib mal das ARexx-Prog. für Fiasco. Ich weiß ich hänge wieder mit dem Programmieren hinterher
Enriko Groen	für die erste Postkarte aus den Niederlanden
Lee Howard	Das mit A500 wird leider nix ... :(
Martin Huttenloher	für den MagicWB Standard
MCP-Macher	für ihr geniales Programm !!!!!!!
Mick Poole	für deine Vorschläge.

Rollenspieler an alle Rollenspieler meiner Gruppen: Rollenspiel für ↔  
immer  
Schaut euch mal das BangerDSA-KS Programm an.

Johan Sandberg Hallo nach Schweden

Christian Schacht für den VGA Vorschlag, und seine EMail

Skobar für die DSA-plaudereien auf IRC, wir müssen mal wieder ...

## 1.16 Autor & Adresse

Autor & Adresse

Andre' Trettin  
Duwockskamp 33  
21029 Hamburg  
Germany

040/7246861

EMail: tretti-a@rzbt.fh-hamburg.de !

Programm Werbung: BangerVersion 1.357 Aminet/util/misc  
schreibt die Versionnr. als Filekommentar

BangerIsharIns Aminet/game/patch  
Installiert Ishar 1 auf Festplatte

BangerFileChc demnächst im Aminet  
In der Testphase ein FileCheckerprog. für die  
Mailbox mit Erkennung auf doppelt und fakes  
und etlichen Filetypen. --> BangerFileChecker  
Wer interesse hat und den FileChecker testen  
möchte kann mir ja eine EMail schicken.  
Die Englische Anleitung fehlt nur noch.

BangerDSA-KS Aminet/game/role  
Ist ein Kräutersuchprogramm für das Deutsche  
Rollenspiel DSA mit Kräuter Beschreibung.

BangerKommKurz Aminet/dev/asm  
kürzt Kommentare aus Assembler Sourcecode und  
den Includes für Assembler. Dadurch ist ein  
schnelleres Übersetzen möglich

## 1.17 Index von BangerMenu

Adresse

---

---

Autor

BangerMenu.Prefs

BangerMenuDisk

BangerMonitorID

CAPS-Lock-Taste

Close-Gadget

Cursorsteuerung

Danke

ESC-Taste

Fehler

    Histry

Installation

Installationskript

Konfigdatei

Parameter

Q-Taste

Startup-Sequence

Tasten Steuerung

---