

WBStarsD

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> WBStarsD	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		October 9, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	WBStarsD	1
1.1	WBStars Guide (deutsch) - Inhalt	1
1.2	WBStars Guide (deutsch) - Neues	1
1.3	WBStars Guide (deutsch) - Installation	2
1.4	WBStars Guide (deutsch) - Starten	2
1.5	WBStars Guide (deutsch) - Beenden	3
1.6	WBStars Guide (deutsch) - Bedienung	3
1.7	WBStars Guide (deutsch) - Konfiguration	3
1.8	WBStars Guide (deutsch) - Autor	4
1.9	WBStars Guide (deutsch) - Zukunft	4
1.10	WBStars Guide (deutsch) - Eigene Module schreiben	4
1.11	WBStars Guide (deutsch) - Ende	5

Chapter 1

WBStarsD

1.1 WBStars Guide (deutsch) - Inhalt

Willkommen zum neuen WBStars 2.0

© 1996, 1997, 1998 by Alexander Pokahr

a.pokahr@amigaworld.com

<http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>

Gerade rechtzeitig, um Weihnachten einen Monat zu verpassen kommt hier das fünfte beta-release von WBStars 2.0.

Sterne gibt es leider immer noch nicht, aber ich arbeite dran (manchmal).

Es handelt sich bei diesem Release um ein frühes Beta, deshalb ist auch die Anleitung recht kurz, wenn es also Fragen oder sonst etwas zu sagen gibt, dann steht **hier**, wie ich zu erreichen bin. (Eigentlich ist es ja Mittlerweile ein recht spätes Release, aber ich habe trotzdem irgendwie keine Lust eine ausführliche Anleitung zu schreiben ;-)

WBStars ist Mailware wie definiert in Abschnitt 4b des AFD-Copyrights .

Hier steht, was sich seit dem letzten Release (30-Mai-1997) getan hat.

Anleitung:

Installation

Starten

Beenden

Bedienung

Konfiguration

Weitere Informationen:

Autor

Zukunft

Eigene Module schreiben

1.2 WBStars Guide (deutsch) - Neues

Neues Tooltype PLANES zum einstellen der Tiefe des neuen (pseudo) 3D-Effektes. Dabei fallen Flocken der 1. Ebene so schnell wie sonst, Flocken der 2. Ebene mit 1/2 Geschwindigkeit, Flocken der 3. Ebene mit 1/3 Geschwindigkeit, usw. . Setzt man PLANES=1 verhält sich WBStars wie früher. Die Maximale Anzahl der Planes beträgt 15.

Neues Tooltype WIND zum einstellen der Windstärke. Der Wind-Effekt befindet sich noch in der Testphase (soll heißen, dass ich mit dem Effekt noch nicht ganz zufrieden bin). Der Wind wird in unregelmäßigen Abständen zufällig gesetzt, einstellbar ist nur, wie stark er bläst. Mit WIND=0 wird der Wind abgeschaltet.

Neues Tooltype INITIAL_DELAY zum einstellen einer kurzen Verzögerung beim starten (Sinnvoll beim Booten, damit WBStars nicht startet bevor der Hintergrund der Workbench geladen ist).

Neues Tooltype FEW_FLAKES das angibt, wie oft neue Flocken erzeugt werden (1=immer, 2=jeder 2. Schleifendurchlauf, usw.). Damit kann man jetzt die Dichte der Flocken einstellen und nicht mehr nur (mit MAX_OBJECTS) die absolute Anzahl gleichzeitig sichtbarer Flocken.

Naeheres hierzu steht unter [Konfiguration](#) .

1.3 WBStars Guide (deutsch) - Installation

Installation von WBStars:

Zur Installation ist eigentlich nichts zu tun. WBStars ist jeder Platz auf der Festplatte recht (eine Diskette tut's zur Not auch).

Damit WBStars laufen kann sind keine zusätzlichen Dateien notwendig, das ausführbare Programm (WBStars oder WBStars020, je nach verwendetem Prozessor) liest die Einstellungen aus den Argumenten, die beim Aufruf (aus der Shell) angegeben wurden, bzw. aus den Tooltypes des Icons (beim Start von der Workbench).

Man kann das ganze Programm, oder auch nur das Piktogramm WBStarsUP in die Schublade WBStartup kopieren, will man, dass WBStars bei jedem Systemstart gestartet wird (wichtig ist, dass bei WBStarsUP beim DefaultTool der korrekte Pfad angegeben ist).

Ausserdem liegt ein Bild bei Trees.IFF , dass sich gut als Hintergrundgrafik verwenden lässt (einzustellen mit Prefs/WBPattern).

Damit WBStars2.0 richtig funktioniert, muss es evtl. noch an Ihr System angepasst werden (s. [Konfiguration](#)).

1.4 WBStars Guide (deutsch) - Starten

Starten von WBStars:

Es gibt vier Möglichkeiten WBStars zu starten:

1. (empfohlen) von der Workbench

Doppelklick genügt, [Konfiguration](#) erfolgt über ToolTypes.

2. (wenn es beim Booten gestartet werden soll) aus der WBStartup Schublade

Piktogramm WBStarsUP in die WBStartup Schublade kopieren, und das DefaultTool einstellen (korrekten Pfad angeben und wenn man einen 68020 oder besser besitzt ../WBStars in ../WBStars020 ändern), [Konfiguration](#) erfolgt über die ToolTypes des Programmes (WBStars bzw WBStars020).

3. (für CLI Freaks) aus der Shell

WBStars startet automatisch im Hintergrund, man erhält also sofort wieder eine Eingabeaufforderung. Die [Konfiguration](#) muss in den Argumenten angegeben werden:

Beispiel:

```
1.System:> WBStars BG_COLOR=1 MAX_OBJECTS=-1
```

```
1.System:>
```

4. (wozu auch immer) aus der S:User-Startup

Da WBStars im Hintergrund startet (s.o.) kann es ohne 'run <>NIL:' aufgerufen werden. Für die [Konfiguration](#) gilt das Gleiche wie bei 3.

1.5 WBStars Guide (deutsch) - Beenden

Beenden von WBStars:

Es gibt zwei Arten WBStars zu beenden, für alle beide gilt, dass alle auf dem Bildschirm befindlichen Schneeflocken gelöscht werden.

1. Exchange

WBStars anwählen und auf 'entfernen' klicken.

2. WBStars erneut starten

Wird WBStars ein zweites mal gestartet, beenden sich beide Programme. Dabei ist es egal, ob eines von beiden WBStars020 ist, oder ob eines aus der Shell gestartet wurde.

1.6 WBStars Guide (deutsch) - Bedienung

Bedienung von WBStars:

Mittels des Hotkeys (sofern nicht anders eingestellt 'control alt w') können die Schneeflocken an- und abgestellt werden.

Die Exchange-funktion aktiv/inaktiv erfüllt den selben Zweck, nur das ein inaktives Commodities auf keine Hotkeys mehr reagiert.

Während WBStars Schneeflocken malt, kann der Workbench-Screen (wegen LockPubScreen()) nicht geschlossen werden. Wenn also die Workbench geschlossen werden soll (weil man zB. den Screenmode ändert) muss man WBStars inaktivieren (über Hotkey oder Exchange).

1.7 WBStars Guide (deutsch) - Konfiguration

Konfiguration:

Egal ob man WBStars (beim Aufruf aus der Shell) mittels Argumenten, oder (beim start von der Workbench) mittels ToolTypes konfiguriert, können folgende Werte eingestellt werden (die angegebene Einstellung entspricht den Default Werten):

CX_PRIORITY=0 Commodity-Priorität

CX_POPKEY=control alt w Commodity-Hotkey

BG_COLOR=-1 Nummer der Farbe die übermalt werden soll (wenn negativ dann automatisch)

LOOP_WAIT=3 wie oft wird eine Flocke erneut gemalt (1/50s). Bei LOOP_WAIT=0 schnappt sich WBStars alle Rechenzeit die es kriegen kann.

MAX_OBJECTS=1000 Maximale Anzahl der Schneeflocken

MAX_STICK=100 wie lange bleibt eine Flocke liegen

TOOLPRI=0 Taskpriorität (-128 - 127)

CHECK_STICK=5 Wie oft sollen liegengebliebene Flocken abgefragt werden (In diesem Fall jedes 5te mal -> verbraucht nur 1/5 der Rechenzeit)

V_FLUTTER=20 Flocken fallen mit variabler Geschwindigkeit (0 -> konstante Fallgeschwindigkeit, 100 -> sehr unregelmäßige Fallgeschwindigkeit)

REMEMBER (Default: aus) Wenn gesetzt, werden Flocken die verdeckt werden wieder neu gezeichnet, sobald sie nicht mehr verdeckt sind (zB. durch Fenster)

FORCE (Default: aus) Wenn gesetzt, werden die Schneeflocken vor allen Fenstern und Icons gemalt (MAX_STICK und CHECK_STICK haben dann keine Wirkung)

PLANES=1

INITIAL_DELAY=0

WIND=0

FEW_FLAKES=1

Wird für MAX_OBJECTS eine negative Zahl angegeben, ist die Anzahl der Schneeflocken unbegrenzt (bis der Speicher alle ist :-)

Wird für MAX_STICK eine negative Zahl angegeben, beleiben die Schneeflocken ewig liegen (bis WBStars inaktiviert, oder beendet wird). Im Gegensatz zu einem positiven Wert von MAX_STICK verbrauchen liegengebliebene Schneeflocken dann keine Rechenzeit (fallen aber leider auch nicht runter, wenn zB. das Fenster, auf dem sie liegen, geschlossen wird).

Für die vier neuen Tooltypes, siehe [Neues](#) .

1.8 WBStars Guide (deutsch) - Autor

WBStars wurde entwickelt von:

Alexander Pokahr

Adresse: Lapplandring 74

D-22145 Hamburg

Germany

E-Mail: a.pokahr@amigaworld.com

oder 5pokahr@informatik.uni-hamburg.de

WWW: <http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>

WBStars ist MailWare!!!

1.9 WBStars Guide (deutsch) - Zukunft

Zukunft von WBStars:

Ich hoffe schon bald ein neues Release zu releasen ;-)

Übrigens arbeite ich gerade an der PPC-Version (kein Witz). Nicht, dass WBStars dadurch viel schneller werden würde, aber ich wollte WBStars ja schon immer modularisieren (Commodity=M68k, Module=PPC). M68k-Module wird es natürlich trotzdem geben.

Falls Jemand Anregungen hat, was noch eingebaut werden sollte oder könnte, dann steht [hier](#) , wie ich zu erreichen bin. (Übrigens ist WBStars immer noch Mailware wie definiert in Abschnitt 4b des AFD-Copyrights , also auch schreiben, wenn es nichts zu sagen gibt !). Hab' ich das nicht schon irgendwo gesagt !!?

Ich bemühe mich die seit der letzten Version (WBStars1.3 @ Aminet://util/wb/wbstars.lha) fehlenden Features wieder zu implementieren, und einige neue, die ich damals versprochen habe auch.

Bis dahin sollte man vielleicht, da diese Version in keinsten Weise einen Ersatz für die Version 1.3 darstellt, beide Version je nach Laune verwenden, oder mal wieder statische (gähn) Hintergrundbilder verwenden.

1.10 WBStars Guide (deutsch) - Eigene Module schreiben

Ich hab den Text da unten mal im Guide drin gelassen (stammt aus der vorletzten Version), aber es wird sich bald einiges aendern:

Ich arbeite gerade an einer `wbstars.library` mit deren Hilfe WBStarsModule so einfach zu schreiben sind als würde man die `graphics.library` verwenden.

Naeheres dazu bald auf der HomePage von WBStars (<http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>).

Eigene Module Schreiben (Warnung s.o):

Um ein eigenes Modul zu schreiben muss man nur (nur? ;) die Datei source/WBStars_plot.c neuschreiben. Man kann das Schneeflocken-modul als Vorlage benutzen.

Zu schreiben sind die (parameterlosen) Funktionen:

InitObjects() Hier sollte man die Daten vor dem ersten gebrauch initialisieren (Da die Schneeflocken dynamisch alloziert werden ist die Funktion momentan leer).

ClearObjects() wird aufgerufen wenn WBStars inaktiviert wird. Im wesentlichen muss man hier nur seine Pixel vom Bildschirm entfernen.

PlotObjects() Dies ist die wichtigste Funktion. Sie wird ständig aufgerufen. Man berechnet für alle Objekte (Sterne, Schneeflocken oder was auch immer) eine neue Position, löscht die Pixel des alten Objekts und zeichnet das Objekt neu.

In source/WBStars_plot.h (sollte man #includen) ist definiert, welche Funktionen man aufrufen darf, um Pixel zu malen oder zu löschen, und auf welche Variablen man (lesend!) zugreifen darf.

Das war jetzt absolute Kurzform, deshalb bei Fragen bitte gleich bei **mir** melden. (Habe ich schon erwähnt, dass WBStars Mailware ist ?-)

1.11 WBStars Guide (deutsch) - Ende

Sollte ich etwa noch was vergessen haben?

Pech, die Guide-Datei ist hier nämlich zu Ende.