

Soliton

Kai Nickel

Copyright © CopyrightÂ©1997 Kai Nickel

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Soliton		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kai Nickel	August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Soliton	1
1.1	Hovedside	1
1.2	Beskrivelse	1
1.3	Installasjon	2
1.4	Forfatter	2
1.5	Hovedvindu	3
1.6	Innstillinger	4
1.7	Lage kortstokker	5
1.8	Opphavsrettigheter	7
1.9	MUI	7

Chapter 1

Soliton

1.1 Hovedside

```

                                S o l i t o n
                                Kabal

Introduksjon
    Beskrivelse
    Installasjon
    Forfatter
    Bruk
    Hovedvindu

    Innstillinger

    Lage kortstokker
    Appendiks      Historie

    Opphavsrettigheter

    MUI
```

1.2 Beskrivelse

```

                                Beskrivelse

Soliton er et kabalspill med bl.a. følgende egenskaper:

* Kortstokker hentes v.h.a datatyper. Du kan også
  lage
  slike
  enkelt selv, med akkurat de dimensjonene og fargedybene du vil.

* System-vennlig
```

MUI-brukergrensesnitt. Kan kjøres på Workbench eller en hvilken som helst annen skjerm. Fungerer også fint med grafikk-kort. ←

- * Valgfritt bakgrunns-mønster.
- * Forskjellige spill-muligheter.
- * Språk: Engelsk, tysk, fransk, svensk, norsk.

*
Giftware
.

Systemkrav For å spille Soliton trenger du:

- * Amiga med Kickstart 3.0 eller høyere
- * MUI versjon 3.6 eller høyere

1.3 Installasjon

Installasjon

Automatisk Den beste måte å installere Soliton på er å starte skriptet "Soliton-Install". Ta det med ro: Ingen filer vil bli kopiert til dine dyrebare system-skuffer!

Du kan starte Soliton etter installasjon enkelt og greit ved å klikke på ikonet fra Workbench.

For hånd Hvis skriptet ikke virker fordi du ikke har Installer-programmet, kan du bare dra "Soliton"-skuffen til et sted på hard-disken. Flytt deretter "Soliton.guide" på ditt foretrukne språk fra "Soliton/Docs/<språk>/" og flytt det til "Soliton/"-skuffen, slik at filer kan brukes til online-hjelp. ←

Deinstallasjon Bare slett Soliton-skuffen. Det er alt!

1.4 Forfatter

Forfatter

Soliton er skrevet av Kai Nickel

Post Kai Nickel

Herzogstrasse 29
67435 Neustadt
Tyskland

E-mail un7x@rz.uni-karlsruhe.de

WWW <http://www.uni-karlsruhe.de/~un7x/>

Oppdateringer Eventuelle oppdaterte utgaver av Soliton vil bli lagt på Aminet (/game/think/), men du kan også ringe RPSBBS, Solitons tyske støtte-BBS (online døgnet rundt):

Modem: 49-6323-93066
Login: graph2d
Sti: /Lokal/Support/Amiga/Graph2D
(brukernavnet mitt er "Kai")

Translation All translations were done by Amiga Translators Organisation ATO. I would like to thank the following people for their work:

Français:

Franck Aniere	<aniere@univ-mlv.fr>	(Guide, Install)
Francis Labrie	<fb691875@er.uqam.ca>	(Catalog)
Franck Routier	<alci@club-internet.fr>	(Proofreader)

Svenska:

Magnus Holmgren	<cmh@lls.se>	(Translator)
Linus Silvander	<linus.silvander@parnet.fi>	(Proofreader)

Norsk:

Audun Vaaler	<audunv@powertech.no>	
--------------	-----------------------	--

Italiano:

Luca Nora	<ln546991@silab.dsi.unimi.it>	(Translator)
Roberto Patriarca	<R.Patriarca@flashnet.it>	(Proofreader)

Suomi:

Pekka Kolehmainen	<pekkak@icenet.fi>	(Translator)
Linus Silvander	<linus@icenet.fi>	(Proofreader)

1.5 Hovedvindu

Hovedvindu

Vinduet inneholder først og fremst spill-feltet. Kortene flyttes ved "drag'n'drop": Klikk på et kort, hold musknappen nede, og slipp når kortet er over feltet du vil flytte det til.

Knapper	Over spill-feltet er det en rad med knapper som representerer de viktigste menyvalgene. For å finne ut hva de gjør, vennligst se på forklaringen til de tilsvarende menyvalgene.
Tidtaker	Øverst til høyre befinner det seg en tidtaker som teller begynner å telle oppover fra null hver gang du starter et nytt spill. Tidtakeren teller bare når vinduet er aktivt.
Meny	Menyen tilbyr følgende funksjoner: Prosjekt Nytt spill - Starte nytt spill. Rydd opp - Prøve automatisk å flytte alle synlige kort til deres mål. Angre - Angre på siste trekk. Om - Vise informasjon om Soliton. Hjelp - Vise online-hjelp, som ved å trykke Help-tasten. Statistikk - Vise spill-statistikk-vinduet. Ikonifiser - Gjemmer Soliton og plasserer et ikon på Workbench-skjermen. Klikk på dette for å vekke opp Soliton igjen. Avslutt - Avslutte Soliton. Innstillinger Soliton - Åpne innstillingsvinduet for Soliton. MUI - Åpne MUI-innstillingene for Soliton.
Hjelp	Hvis du trykker Help-tasten får du opp et online-hjelpevindu med denne dokumentasjonen. Hvis du ikke flytter mus-pekeren på en stund, kommer det fram ei boble med informasjon om objektet under mus-pekeren.

1.6 Innstillinger

Innstillinger

Spill	Kort som skal snus Antall kort som skal snus når du klikker på bunken øverst til
-------	---

venstre i spill-feltet. Jo flere kort som snus, jo vanskeligere blir spillet.

Flytte blokker

Hvis dette valget er aktivt må du flytte kort fra bunkene som hele blokker. Dette valget gjør spillet vanskeligere.

Hvis det ikke er kryssset av for dette valget kan du flytte enkelt-kort.

Snu automatisk

Snu det øverste kortet automatisk med en gang det blir liggende åpent.

Utseende

Kortstokk

Soliton kan hente kortstokker i to forskjellige formater:

1. Alle kortene i ei bildefil. Bare velg denne fila her.
2. Hvert kort i ei separat fil i en felles skuff. I så fall, velg denne skuffen, men ingen fil.

Du kan enkelt lage dine egne kort

.

Mønster

Bakgrunnsmonster for spill-feltet. Du kan bruke en hvilken som helst bildefil.

Knapper

Vise eller gjemme knappene i hovedvinduet. Du kan fremdeles bruke menyen.

Ugjennomsiktige kort

Vise hele kortet under flytting i stedet for bare en tom ramme.

1.7 Lage kortstokker

Lage kortstokker

Informasjon Dette bør du vite:

- * Alle kortene i en kortstokk må være rektangulære og av samme størrelse. Hvis kortene er veldig store vil du trenge en veldig stor skjerm for å spille med dem. Kort med størrelsen 80x120 piksler får plass på en skjerm 640x512

piksler stor.

- * Avhengig av vindus-størrelsen vil Soliton alltid vise minst 1/9 av et overlappet kort. Derfor bør verdien (K, Q, J, 10 osv.) til et kort være leselig på den første nidelen av kortet.
- * Du kan bruke akkurat den fargedybden du vil. Soliton vil remappe kortstokken til de aktuelle skjerm-omgivelsene ved henting. IKKE BRUK HAM-MODI disse kan ikke remappes slik at de kan vises i "vanlige" skjerm-modi.
- * Du kan bruke et hvilket som helst bildeformat som kan hentes med de datatypene du har. Da ikke alle datatyper er like vanlige i bruk, vil jeg anbefale å bruke IFF, PNG eller JPEG.

Et bilde eller Soliton kan hente kort på to forskjellige måter:
enkle filer

- * Alle kortene lagres i samme bildefil. De må ligge ved siden av hverandre på samme måte som i fila "Cards_Default.iff"

Lagre hele bildet uten ramme (dvs. lagre det som brush), da Soliton antar at kortbredden er 1/14 av bildebredden og høyden er en 1/4 av bildehøyden.

Fordel: Rask lasting.

Ulempe: Du må remappe alle kortene til en felles palett.

- * Kortene lagres i separate filer i en felles skuff. Filnavnene forventes å være som følger:

```
"Back"      for baksidene  
"Empty"     for en tom kortplass
```

```
"Clubs_A"   for kløver-ess  
"Clubs_2"   for kløver-to
```

```
.  
. .
```

```
"Clubs_K"   for spar-konge
```

```
Bruk samme mønster for: "Diamonds_#" (ruter)  
                        "Hearts_#" (hjerter)  
                        "Spades_#" (spar)
```

Fordel: Egen palett for hvert hvert kort.

Ulempe: Treg lasting.

Utgivelse

Selvfølgelig kan du utgi kortstokkene dine som du vil. Hvis du har tenkt å legge dem ut på Aminet, foreslår jeg at du legger dem i samme katalog som Soliton.

H A D E T M O R S O M T ! ! !

1.8 Opphavsrettigheter

Opphavsrettigheter

Soliton er copyright ©1997 Kai Nickel.

Soliton er GIFTWARE. Du har lov til å spille det og kopiere det så lenge det ikke skjer i kommersielt øyemed. Det originale arkivet må forbli komplett og uforandret når du kopierer Soliton.

!!

Hvis du liker programmet bes du om å sende en liten gave til
forfatteren
. Vet du ikke hva du skal
sende? Bare legg litt penger i et brev og send det
til meg... :-)

!!

Eksplisitt tillatelse til å publisere Soliton er gitt
Meeting-Pearls- og Aminet-CD-seriene.

Forfatteren kan ikke garantere at Soliton fungerer korrekt,
og kan ikke holdes ansvarlig for eventuelle negative
konsekvenser som resultat av bruk av Soliton.

Soliton bruker
MUI
av Stefan Stuntz.

1.9 MUI

MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX

means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

MUI in Soliton Soliton needs MUI 3.6 or higher to be installed. You are allowed to use MUI without registering for it - but when you register you can take advantage of some extended functions in the MUI preferences. It is very recommended to read the MUI documentation carefully - especially of the MUI preferences. Despite that I would like to show you in the following list some advantages of MUI-programs that could be useful using Soliton:

If you want Soliton to work on an own screen and not on the Workbench then simply configure Soliton with the MUI preferences to use any screen you like.

Windows of MUI applications are resizeable and completely fontsensitive what means, that they look fine with every font.

MUI applications may be iconified at every time with an extra-gadget in the windows title bar.

MUI applications are known to the system as commodities and can so be handled with the commodity-exchange program.
