

A_Sweeper

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> A_Sweeper		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 23, 2022	

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

Contents

1	A_Sweeper	1
1.1	main	1
1.2	A_Sweeper.Guide : Introduction	1
1.3	A_Sweeper.Guide : Configuration requise	2
1.4	A_Sweeper.Guide : Objets utilisés par A_Sweeper	2
1.5	A_Sweeper.Guide : Installation sur disque	2
1.6	A_Sweeper.guide : Règles du jeu	3
1.7	A_Sweeper.Guide : Options du menu Paramétrage	3
1.8	A_Sweeper.Guide : Paramétrage, boutons	4
1.9	A_Sweeper.Guide : Personnalisation	4
1.10	A_Sweeper.Guide : Historique	5
1.11	A_Sweeper.guide : Informations	5

Chapter 1

A_Sweeper

1.1 main

```
## ### # # ##### ##### #### ##### ####
##### # # # # # # # # # #
## ### # # # # # # # # # #
## ## ### # # ### ### ##### ### #####
##### # # # # # # # # # #
## ### # # # # # # # # # #
## ### # # # # # # # # # #
## ## ##### ### # # ##### ##### # ##### # #
```

V 1.05B 18 Décembre 2000

I. [Introduction](#)

II. [Configuration requise](#)

III. [Objets utilisés](#)

IV. [Installation](#)

V. [Règles du jeu](#)

VI. [Paramétrage](#)

VII. [Personnalisation](#)

VII. [Historique](#)

[Infos sur A_Sweeper](#)

1.2 A_Sweeper.Guide : Introduction

Note Légale :

Malgré de nombreux tests, l'auteur ne peut garantir que le programme ne comporte pas d'erreurs. En conséquence vous utilisez ce programme à vos risques et périls. En aucun cas l'auteur du programme ne pourra être tenu responsables de dommages, direct ou indirect, résultant de l'utilisation de A_Sweeper.

Toutefois en cas de découverte d'un bug dans A_Sweeper, vous pouvez envoyer sa description, la configuration que vous utilisez, et l'environnement dans lequel il s'est produit.

Ex : Guru 8100 0005 sur un A1200, carte MTec 68030 28Mhz + 4Mo fast + 68881

Workbench en 16 couleurs, ToolManager, ...

Après modification des paramètres et appui sur Start.

Envoyez le tout à [l'auteur](#).

1.3 A_Sweeper.Guide : Configuration requise

Matériel :

A_Sweeper a été conçu pour fonctionner sur des Amiga AGA, ou disposant au moins d'un affichage du bureau en huit couleurs.

A_Sweeper a besoin de quelques KiloOctets sur disque et en mémoire. Il n'est pas minuscule, mais il ne devrait pas vous prendre plus de 115 Ko en tout.

Logiciel :

Votre Amiga doit posséder deux library standards à partir du WorkBench 2.10, la GadTools.library, et la Locale.library.

Votre WorkBench doit s'afficher en huit couleurs au moins.

Prévu pour être utilisé avec MagicWorkbench, A_Sweeper peut néanmoins être adapté à d'autres palettes, en utilisant la [Personnalisation](#).

1.4 A_Sweeper.Guide : Objets utilisés par A_Sweeper

Objets propres à A_Sweeper :

- A_Sweeper : Programme principal.
- A_Sweeper.guide : Fichier d'aide au format AmigaGuide.
- A_Sweeper.catalog .. : Fichier de localisation.
- A_Sweeper.install .. : Script d'installation au format 'Installer'.
- A_Sweeper.prefs : Sauvegarde des préférences
- A_Sweeper.record ... : Sauvegarde des scores
- 4 Tiroirs d'icônes . : tiroirs contenant treize icônes chacun.

Objets externes à A_Sweeper :

- GadTools.library : nécessaire à l'affichage des gadgets
- Locale.library : nécessaire à l'affichage en langues multiples.

1.5 A_Sweeper.Guide : Installation sur disque

Installation :

L'installation de A_Sweeper ne pose aucun problème.

Le plus simple est de prendre l'icône du tiroir figurant sur la disquette, et de la déplacer en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, dans le tiroir de votre choix.

Pour ceux qui préfèrent Installer, un script est également livré. Il faut alors double-cliquer sur l'icône d'installation et répondre aux questions posées.

Désinstallation :

Supprimez simplement le répertoire de A_Sweeper, tous les objets utilisés y sont stockés. C'est simple et propre.

1.6 A_Sweeper.guide : Règles du jeu

Bases du jeu :

Pour ceux qui connaissent Windows et son 'démineur', les explications sont superflues. Pour les autres voici le but du jeu.

A la base vous créez une grille de 10 colonnes par 10 lignes.

Vous disposez donc de 100 cases où le programme va cacher un nombre de mines fixé à l'avance (10 par défaut).

Vous devez découvrir où sont cachées ces mines sans bien sûr en faire exploser une seule.

Pour cela commencez par cliquer sur une case. Le programme va alors vous informer du résultat en affichant le contenu de celle-ci. Les informations possibles sont :

- Case vide : la case n'est pas minée et aucune des cases qui la touche (par un bord ou un coin) n'est minée.
- Chiffre x : la case n'est pas minée mais x case(s) mitoyennes (par un bord ou un coin) est(sont) minée(s).
- Mine : pas de chance vous avez sauté. la partie est finie.

Vous disposez également d'un pense-bête !

Si par exemple vous estimez qu'une case est minée, vous pouvez marquer cette case en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Un petit drapeau s'affiche alors sur la case. Si après réflexion ou à la suite d'une erreur vous voulez remettre cette case dans un état normal c'est à dire 'non testée', cliquez à nouveau avec le bouton droit. Un point d'interrogation remplace le drapeau signifiant que vous n'êtes pas sûr du contenu de la case. Un troisième clic du bouton droit, va passer la case au statut 'non testée'.

Pour ceux qui aiment les compétitions, un chrono leur permet de mesurer leurs performances.

Pour arrêter une partie avant terme, cliquez sur le bouton 'Arrêter', ou sur le gadget de fermeture.

Pour démarrer une partie, cliquez sur le bouton 'Démarrer'.

Le bouton Pause vous permet bien évidemment de stopper le jeu de façon momentanée. Il permet aussi d'accéder aux menus, puisque le bouton droit de la souris est utilisé pendant le jeu à d'autres fins.

1.7 A_Sweeper.Guide : Options du menu Paramétrage

Vous pouvez régler six paramètres de jeux.

1) Le nombre de lignes de la grille :

Cliquez dans cette zone et entrez le nombre de lignes désirées.

2) Le nombre de colonnes de la grille :

Cliquez dans cette zone et entrez le nombre de colonnes désirées.

3) Le nombre de mines à découvrir :

Cliquez dans cette zone et entrez le nombre de mines qui seront cachées dans la grille.

4) Effets Sonores (marche/arrêt) :

Cochez cette case si vous désirez bénéficier des effets sonores de fin de partie. Ne la cocher pas si vous préférez le silence.

5) Sauver Hi-Scores (oui/non) :

Cochez cette case si vous désirez que le meilleur temps soit sauvegardé.

Ne la cocher pas si vous n'aimez pas les concours de vitesse.

6) Le tiroir où se trouvent les icônes à utiliser :

Ce paramètre vous permet de régler l'aspect des différentes cases de la grille. Indiquez le tiroir où se trouvent les icônes à utiliser. A_Sweeper est livré de base avec quatre tiroirs contenant des icônes utilisables sous MagicWb et NewIcons, pour écrans avec une résolution proche du 1 x 1 (ex: DoublePal), et pour des écrans réglés en 2 x 1 (ex: PAL).

Une fois les paramètres modifiés, pressez sur le bouton de votre choix.

Les options disponibles sont :

Sauver

Utiliser

Annuler

1.8 A_Sweeper.Guide : Paramétrage, boutons

Sauver :

Si après avoir modifier des paramètres, vous désirez les valider, et que vous vouliez en plus les conserver comme paramètres par défaut lors du lancement de A_Sweeper, pressez sur ce bouton.

Utiliser :

Si après avoir modifier des paramètres, vous désirez les valider, mais que vous ne vouliez pas les conserver comme paramètres par défaut lors du lancement de A_Sweeper, pressez sur ce bouton.

Annuler :

Si après avoir modifier des paramètres, vous ne désirez pas les valider, pressez sur ce bouton.

1.9 A_Sweeper.Guide : Personnalisation

A_Sweeper est conçu de telle manière que chaque case peut être définie de manière indépendante. Il y a treize icônes utilisées. Il suffit de les dessiner et d'indiquer au programme le répertoire dans lequel il va les trouver. Quatre répertoires sont fournis d'origine pour des Workbench aux couleurs de MagicWorkbench et NewIcons, pour écrans réglés en DoublePal ou équivalent, et pour les écrans genre PAL.

Les icônes utilisées sont les suivantes :

- 1_Mine.iff : la case a 1 case minée pour voisine.
 - 2_Mine.iff : la case a 2 cases minées pour voisines.
 - 3_Mine.iff : la case a 3 cases minées pour voisines.
 - 4_Mine.iff : la case a 4 cases minées pour voisines.
 - 5_Mine.iff : la case a 5 cases minées pour voisines.
 - 6_Mine.iff : la case a 6 cases minées pour voisines.
 - 7_Mine.iff : la case a 7 cases minées pour voisines.
 - 8_Mine.iff : la case a 8 cases minées pour voisines.
 - Clickd.iff : la case a été cliquée et n'a pas de voisines minées.
-

- Flaged.iff : la case est supposée minée (drapeau).
- Mined!.iff : Aïe c'est une mine.
- QuestM.iff : On n'est pas sûr de l'état de la case (?).
- UnClic.iff : la case n'a pas encore été cliquée.

Contrairement aux versions précédentes, les icônes peuvent avoir autant de couleurs que vous le désirez. Le remapping se fera comme s'il s'agissait d'icônes du WorkBench.

Si vous réussissez un chef d'oeuvre esthétique, pensez à moi ...

Bonne personnalisation !

1.10 A_Sweeper.Guide : Historique

BBSweep V1.00β : 1ère version utilisable.

A_Sweeper V1.01β : Changement de nom. Ajout d'effets sonores, d'une image d'ouverture. Suppression de quelques bogues. Amélioration de la gestion des paramètres.

A_Sweeper V1.02β : Sons externes (de manière que tous le monde peut les changer). Réécrit un peu de code (optimisation).

A_Sweeper V1.03β : Correction d'un bug permettant de gagner rapidement à coup sûr. Il suffisait de marquer des cases comme minées jusqu'à atteindre le nombre de mines fixé.

A_Sweeper V1.04β : Version livrée sur Aminet. Amélioration du look, et de la documentation.

A_Sweeper V1.05β : Correction d'un bug sur la taille des gadgets de la fenêtre des paramètres, après une première modification. Amélioration de la fenêtre de chargement (look et traitement asynchrone). Ajout de l'option de sauvegarde des scores. Amélioration du code. Gros changement : Les brosses IFF utilisées pour permettre de modifier le look du programme ont été abandonnées en raison de problèmes avec le mapping des couleurs. Grâce à une routine qui a été développée par David McMinn ce sont désormais des icônes qui sont à la base du look.

1.11 A_Sweeper.guide : Informations

A_Sweeper V1.05β

Auteur Jean-Marc GIGANDET

25, Route de Foucherans

39100 CHAMPVANS

FRANCE

@email : jm.gigandet@libertysurf.fr

Date version 18 Décembre 2000.

A_Sweeper a été prévu pour tourner sur des machines disposant du WORKBENCH 2.10 ou supérieur.

Ce programme a été écrit pour mon compte personnel, et ne répond sûrement pas à toutes vos attentes, néanmoins j'espère qu'il vous apportera de bons moments de distractions.

Distribué en GIFTWARE, A_Sweeper peut être copié gratuitement, à condition toutefois que tous les programmes et fichiers listés ci-dessous soient distribués ensembles et non séparément.

- A_Sweeper : Programme principal.
- A_Sweeper.guide : Fichier d'aide au format AmigaGuide.
- A_Sweeper.catalog : Fichier de localisation.
- 4 tiroirs d'icônes : répertoires contenant treize icônes.

Note : Les fichiers A_Sweeper.guide et A_Sweeper.catalog existent en plusieurs exemplaires (un par langue). Un exemplaire au moins de chacun de ces deux fichiers doit être distribué.

Si après essai du programme, vous le conservez pour jouer, il va sans dire que vous êtes dans l'obligation morale de m'envoyer quelque chose (principe du GiftWare). Maintenant, vous envoyez ce que vous voulez (carte postale, timbres, disquette, mail, etc ...), j'accepte tout ou presque (j'aime pas les virus).

Si des utilisateurs multilingues désirent entreprendre la traduction des fichiers .GUIDE et .CATALOG dans des langues non disponibles, qu'ils le fassent, et qu'ils m'envoient le résultat. J'incorporerais avec plaisir leur travail dans le pack et je leur ferais parvenir une copie de mes deux programmes encore en cours de développement A_money et A_Video.

Les magazines qui désireraient livrer A_Sweeper avec une disquette ou un CD-Rom de couverture peuvent le faire à leur guise, mais ça me ferait plaisir qu'ils m'envoient un petit quelque chose (un numéro gratuit par exemple) en échange.

Remerciements :

Merci tout d'abord à feu JAY MINER, d'avoir eu la bonne, que dis-je, merveilleuse idée, d'inventer l'Amiga. Merci à ACID SOFTWARE d'avoir développé et vendu le BLITZ BASIC, même s'il reste encore quelques bugs et lacunes (à quand une version acceptant les caractères français, un éditeur vraiment puissant, un code stable et fiable, des outils de création d'interface, ...).

Merci aux backups que j'ai fait. Qui a dit que les disques durs WesternDigital étaient fiables ? Mon 1er a vécu 2 heures, mon 2ème n'arrête pas de planter, refuse de démarrer, etc...). Je possède maintenant un Quantum Fireball et non seulement c'est une fusée mais il marche à merveille (depuis 4 ans déjà). Quel plaisir ...

Merci à tous ceux qui ont tester, déboguer et permis d'améliorer ce logiciel.

Un grand merci à David McMinn pour la routine convertissant des icônes en BlitzShapes qui a permis un immense progrès.

Et merci à moi tout de même, parce qu'en fin de compte, qui les a taper toutes ces lignes de codes, hein ?