

ponder

Jens Tröger

Copyright © 1996 by Jens Tröger

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 ponder	1
1.1 Was mir am Herzen liegt ;)	1
1.2 Los geht`s....	1
1.3 Was `n Spiel is`...	2
1.4 Cardware	3
1.5 Spielanleitung	3
1.6 Über Ponder	3
1.7 Installation	5
1.8 Wie Ponder bedient wird...	5
1.9 Geschichte	7
1.10 Bekannte Fehler...	7

Chapter 1

ponder

1.1 Was mir am Herzen liegt ;)

```
                This world is crying to be free
This world is dying can't you see
We need a turn to do it right
We need a mind-revolution
To get away from this selfishness
Stop playing blind - break free
```

© 1991 von Helloween,
"Your turn" von dem Album "Pink Blubbles go Ape"

Weiter

1.2 Los geht`s....

Ponder v1.1e

(c) 1995-1996 by Jens Tröger. Alle Rechte vorbehalten.

Ponder ist ein kleines
Spiel

für die Workbench. Ich habe versucht es möglichst fontsensitiv zu programmieren und ich denke, das klappt ganz gut. Es wurde komplett in Assembler geschrieben und deshalb ist Ponder recht kompakt

und schnell. Hoffe ich. Weiter habe ich mich konsequent an die Amiga-Style-Guides gehalten und bis jetzt habe ich selbst noch keine Probleme gehabt.

Ponder ist

Cardware

.

Und nun wählen Sie bitte !!

Über

über Ponder, Grüße etc.

Spielprinzip

die Idee dahinter/Hinweise

Bedienung

was ist wie zu tun

Installation

wie Ponder installiert wird

Geschichte

die Evolution von Ponder

bekannte Fehler

da weiß ich nicht weiter :(

Soll Ponder in eine PD-Serie aufgenommen werden, so ist der Autor zu informieren und mindestens die Disk, auf der Ponder enthalten ist, dem Autor zuzusenden. Natürlich darf Ponder nur komplett aufgenommen werden. Das Packet besteht aus (aktuelle Version: 1.1d)

- Ponder
- Ponder.info
- Ponder_D.guide
- Ponder_D.guide.info
- Ponder_E.guide
- Ponder_E.guide.info
- catalogs/deutsch/ponder.catalog
- catalogs/ponder.ct
- catalogs/ponder.cd

HINWEIS: die Spielidee von Ponder ist NICHT von mir sondern ich habe sie nur von "Aniso". Jenes welches ist Copyright ©1992 by Barry McConnell. Leider habe ich ihn nicht erreichen können, hoffe aber, daß er nichts gegen Ponder einzuwenden hat.

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit Ponder !

1.3 Was `n Spiel is`...

Sie wissen nicht, was ein Spiel ist ?!?!

Dann geh'n Sie in irgendeinen PC-Laden, dort kann man Ihnen das garantiert

erzählen.

1.4 Cardware

Cardware ist dasselbe wie Freeware (s.u.) nur daß ich den ←
begeisterten
Spieler bitte, mir eine Postkarte seines Heimatortes zuzuschicken.
(einerseits weil ich gerne Post bekomme und weil ich Briefmarken sammle ;)

Freeware bedeutet, daß Sie das Programm beliebig weiterkopieren können, aber
die Rechte beim

Autor
verbleiben. Die Software darf auch NICHT verändert
werden!

Außerdem möchte ich Sie bitten, immer nur das komplette Archiv weiterzugeben,
damit andere in den Genuß ;) des ganzen Packetes (naja, Päckchens...) kommen
können!

1.5 Spielanleitung

Ziel ist es, das linke Feld im rechten nachzubauen. Eine kleine ←
Hürde ist
jedoch dabei: jeder Button des rechten Feldes kann nur einmal geklickt
werden. Hat dieser einen Nachbarn, der schon gesetzt ist, wird dieser um
einen bestimmten Wert erhöht oder heruntergezählt. Wovon nun dieser Wert
abhängt, steht

hier
So, das wars auch schon. Aber am Besten, Sie versuchen es einfach ←
...

1.6 Über Ponder

Das komplette Ponder-Archiv ist Copyright (c) 1995-1996 by Jens ←
Tröger.
Alle Rechte sind vorbehalten.

Ponder ist
Cardware
.

Benutzung ist IHR EIGENES RISIKO.
Der Autor übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Abstürze oder
andere Reaktionen Ihres AMIGA.

Weiterhin setzt Ponder mindestens Kickstart 2.0 voraus.

Sollte ein Fehler auftreten oder Sie haben Vorschläge schreiben Sie bitte an
unten angegebene Adresse.

Grüßen möchte ich folgende Personen:

Knuddel (wink)
"PackMAN" Falk Zühlsdorff (re)
"Zet" Mathias Zinke (Ooooooomph ;)
Marcus Wendler (C U)
Jana Tröger (mein Schwesterlein :)
Rübezahl und Co (scheiß PC !)
LazyJoe, ZZA (danke für alles!)

Ponder wurde in Assembler geschrieben. Wenn Sie Fragen haben, den Source möchten oder mir einfach schreiben wollen, bitte an folgende Adresse:

Post: Jens Tröger
Hochschulstraße 48, 11-04
01069 Dresden
Germany

(soll ich antworten dann bitte einen ausreichend frankierten Rückumschlag oder internationalen Antwortschein beilegen)

E-Mail: jt18@irz.inf.tu-dresden.de
troeger@rmhs2.urz.tu-dresden.de

WWW: <http://www.inf.tu-dresden.de/~jt18/>

IRC: NICK: savage
CHANNEL: relativ regelmäßig im #amigager

HINWEIS: der kleine Beitrag im About-Requester von Ponder ist aus dem Lied "Your turn" von Helloween. Die sollten Sie sich wirklich mal antun (vor allem die älteren Platten) und auf die Texte achten. Weiterhin kann ich "Instant clarity" von Michael Kiske (Ex-Helloween) schwer empfehlen - für die, die etwas anspruchsvollere Musik mit geistreichen Texten mögen.

GEGEN TECHNO und all den anderen Schrott.

"Make a step on your stairway, one step closer to what you live for"
"Across the universe you smell the smell of lies"
"When the sinner searches sin it's all of us, when we finally search inside it's under us"

Helloween

"I get ill when I see what people do for cash
How little love means and everyday it means less
Headline-lies to feed the hunger for hate
Can anybody tell me that it's not too late?"

Michael Kiske

1.7 Installation

Doch recht simpel: Ponder selbst irgendwohin kopieren und das wars dann auch schon. Ist die locale.library installiert, können die Kataloge (bzw. den ihrer Lieblingssprache...) in ihre entsprechenden Verzeichnisse kopiert werden.

Weiterhin empfehle ich, daß die asl.library und die icon.library in Ihrem LIBS: Verzeichnis sind (beide sind Bestandteil des AmigaOS-Betriebssystems).

Fertig.

1.8 Wie Ponder bedient wird...

Die Menus

Bei der Beschreibung wird von installiertem Katalog, also deutschen Menus ausgegangen!

Projekt

Über	öffnet einen Requester mit Infos über Ponder
Font...	öffnet einen Font-Requester, mit dem Sie einen Font für das Spielfeld wählen können (die Status-Zeile nutzt IMMER den Screenfont!)
Ende	so wird das Spiel beendet (oder das Close-Gadget drücken)

Spiel

Breite	hier wird die Breite des Feldes eingestellt
Höhe	analog zur Breite
Zurück	
Aus	so wird der UnDo-Modus abgeschaltet
Letzter	hiermit kann nur der letzte Schritt zurückgenommen werden
Alle	so können alle gemachten Schritte der Reihe nach zurückgenommen werden

Schritt

1/2/3	es wird immer der eingestellte Wert auf die Nachbarn addiert (bzw. subtrahiert... s.u.)
-------	---

Grenze

4	hier kann die obere Grenze festgelegt werden, bis zu welcher gezählt werden soll; also mit Schritt '1' und Grenze '4' verhält sich Ponder wie in den "alten" Versionen: 1-2-3-4-1. Bei Schritt '2' und Grenze '5' zählt ein Button so: 1-3-5-2-4, bei Schritt '3' dann so: 1-4-2-5-3; wird also die Grenze z.B. um 2 überschritten, wird dieser Restbetrag gesetzt
...	
9	

Umgekehrt

üblicherweise wird immer der in Schritt gesetzte Wert addiert... hier kann subtrahiert werden; logisch daß dann nicht mit 1, sondern mit der oberen Grenze begonnen wird :)

Zyklus

(dies ist etwas für die Freaks) hier wird nicht kontinuierlich der Wert von Schritt gezählt, sondern nach jedem Setzen wird Schritt um 1 erhöht und wenn größer als 3 auf 1 zurückgesetzt (Schritt "zykelt" also durch seine Werte); begonnen wird beim ersten Klick (was zu

	diesem Zeitpunkt keinen Effekt zeigt) mit dem in Schritt gesetzten Wert
Rundherum	normalerweise wird nur links/rechts/oben/unten von einem geklickten Feld gezählt -- hiermit wird eben rundherum, also auch links-oben, rechts-oben etc gezählt
Zeit	-
Wiederholen	Sie können nochmal anfangen
Neu	erzeugt ein neues Ausgangsfeld

Die Gadgets

Eine weitere Erleichterung ist ab Version 1.1 implementiert: ein UnDo Gadget. Der ist in der oberen Fensterleiste links neben dem Zoomgadget. Mit Hilfe des Menus 'Game-Zurück' kann festgelegt werden, ob das UnDo ausgeschaltet oder nur der letzte Schritt zurückgenommen werden soll.

Und die Spielfeld-Gadgets: links das nachzubauende Feld und rechts Buttons, mit denen das linke Feld nachgebaut werden soll.

Die Tooltypes

FONT	legt einen Font für das Spielfeld fest
SIZE	Größe des Fonts für das Spielfeld

Es steht Ihnen frei, welches dieser beiden Sie aktivieren, sie sind unabhängig voneinander. Das heißt wenn Sie nur FONT=times.font schreiben, nutzt Ponder den Timesfont aber in der Größe des Screenfonts. Geben Sie SIZE=15 an, wird der Screenfont für das Spielfeld in die gegebene Größe (hier 15) skaliert. Fehlen beide, wird der Screenfont genutzt wie er ist...

WWIDTH	Breite des Ponder-Fensters
WHEIGHT	Höhe des Ponder-Fensters

Dazu ist zu sagen, daß die hier spezifizierten Werte gleichzeitig als minimale Fenster-Größen interpretiert werden!

GWIDTH	Anzahl der Buttons im Spielfeld horizontal (1-10)
GHEIGHT	Anzahl der Buttons im Spielfeld vertikal (1-10)

Tja, was soll ich dazu sagen? Ach ja, für unzulässige Werte hier gibt es sehr wahrscheinlich einen Guru... (keine Garantie)

Sonstiges

Mit dem Größen-Gadget können Sie jederzeit das Fenster in eine von Ihnen gewünschte Größe bringen. Das besondere (*stolz bin*) ist nun, daß Ponder automatisch den Font für das Spielfeld mitvergrößert! Zuerst wird versucht, den Spielfeld-Font (s. Projekt-Menu -> Font...) in der neuen Größe nachzuladen und dann wird er auf eine optimale Größe skaliert.

Soll Ponder an eine andere Sprache angepaßt werden, übersetzen Sie bitte die Datei "ponder.ct" (im Verzeichnis locale des Ponder-Archives) und "compilieren" Sie sie mit einem entsprechenden Programm (z.B. MakeCat von PALADIN SOFTWARE). Haben Sie einen neuen Catalog erstellt, möchte ich Sie bitten, mir diesen zuzusenden, damit ich ihn mit dem ganzen Packet

veröffentlichen kann.

Wie Sie bemerkt haben werden, sind einige Items im Menu disabled: Sie können also auf die nächsten Versionen gespannt sein....

1.9 Geschichte

- v1.0 erste laufende Version, nur klappt was mit den Texten der Gadgets nicht
- v1.0a neue Routine zum Erzeugen der Gadgets, WBStartup-Code hinzugefügt
- v1.0b Zufallsgenerator (fast komplett) überarbeitet sowie die Routine zum Mixen des Ausgangsfeldes, Fehler bei Gadget-Erstellung entfernt, Fehler-Behandlung hinzugefügt
- v1.0c Bug mit dem Backfill-Pattern entfernt, Systemcheck auf Kickstart v36 wird gleich am Anfang ausgeführt, Tooltypes, Fontgrößen-Anpassung an die Fenstergröße und Userfont hinzugefügt (extra vielen Dank an Scott für diese Hinweise!), viel optimiert
- v1.0d Codeoptimierungen. Fensterschließen sicherer (da soll es einen Enforcer-Hit gegeben haben?!?!?!)
- v1.0e Endlich Enforcer-Hit gefunden und entfernt.
- v1.1 Modus 'Umgekehrt' und UnDo Gadget hinzugefügt
- v1.1a Interna geändert
- v1.1b Menu für spätere Versionen geändert; UnDo modifiziert; Schritt und Grenze dazugenommen; weiter Code optimiert
- v1.1c unbegrenztes UnDo und Modus 'Zyklus' implementiert
- v1.1d Modus 'Rundherum' hinzugefügt; optimiert
- v1.1e Fehler mit Multiselect-Menu behoben (thanx Uwe); weitere Unstimmigkeiten bei Menuhandling entfernt; numehr Cardware; bei Auswählen der bereits gewählten Breite/Höhe wird nix mehr gemacht

1.10 Bekannte Fehler...

Hier habe ich Fehler aufgelistet, die Ponder verursacht, bei denen ich aber die Ursache nicht lokalisieren kann. Sollte jemand von Ihnen einen heißen Tip haben, möchte ich um eben diesen bitten 80)

- beim Start von DOpus wird der Guru 0x87000004 verursacht (Unexpected Packet received) [soll an der neuen 68060.library liegen??]

MCP Notiz

Da Ponder mit einem kleinen Hack arbeitet (es ist unter Kick 36/37 nicht möglich, 'legal' die Button-Texte zu ändern), funktioniert der Gadtools-Patch von MCP nicht.

Geben Sie also beim Button-Patch in MCPPrefs den Fensternamen von Ponder an und schon gehts...