

# **Documentación de FrontEnd V1.3**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i>		
	Documentación de FrontEnd V1.3		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 25, 2022	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Documentación de FrontEnd V1.3</b>	<b>1</b>
1.1	Documentación de FrontEnd V1.3 . . . . .	1
1.2	Legalidades y demas cosas serias. . . . .	2
1.3	CopyRight . . . . .	2
1.4	Introducción, ¿Que es FrontEnd?. . . . .	2
1.5	Requerimientos, ¿Que necesito?. . . . .	3
1.6	Instalación, ¿Como se instala esto?. . . . .	3
1.7	¿Que hay de nuevo?, Añadidos al programa desde la última versión. . . . .	3
1.8	Usando FrontEnd, ¿Como se usa esto?. . . . .	3
1.9	Historia, hace mucho tiempo... . . . .	6
1.10	Blitz Basic, para los programadores en Blitz. . . . .	6
1.11	Agradecimientos, gracias muchas. . . . .	7
1.12	Autor, ese ser gris con cuatro ojos. . . . .	7
1.13	La insumisión. . . . .	8

## Chapter 1

# Documentación de FrontEnd V1.3

## 1.1 Documentación de FrontEnd V1.3

-----  
FrontEnd V1.3  
-----

© Arturo Roa Ros 1996

Legalidades

Y demas cosas serias

CopyRight

Introducción

¿Que es FrontEnd?

Requerimientos

¿Que necesito?

Instalación

¿Como se instala esto?

¿Que hay de nuevo?

Añadidos al programa desde la última versión.

Usando FrontEnd

¿Como se usa esto?

Historia

Hace mucho tiempo...

Blitz Basic

Para los programadores en Blitz.

Agradecimientos

Gracias muchas

El Autor

Ese ser gris con cuatro ojos

---

## 1.2 Legalidades y demas cosas serias.

Este programa es EMailWare, lo que significa que puedes hacer con el lo que te de la gana, mientras cumplas las siguientes condiciones:

1) Si usas (a menudo) este programa debes mandar un E-Mail a el autor del programa.

2) Este programa no puede ser usado por ninguna persona de profesión militar.

3) No se puede modificar, para su distribución, el archivo que contiene el programa y sus añadidos.

4) No se puede cobrar por este programa mas que un precio razonable por la copia, el soporte físico y la distribución, este "precio razonable" debe ser inferior a 4\$ Americanos para la copia en diskettes e inferior a 35\$ Americanos para CD-ROMs.

5) Este programa no puede ser incluido o usado en programas comerciales a menos que se consiga permiso escrito del autor del programa.

Este SoftWare no tiene garantía. El autor no es responsable de ningún daño o pérdida que pueda ocurrir debido al uso directo o indirecto de este Software.

## 1.3 CopyRight

Este Software es de libre distribución, PERO todos los programas y documentos que lo componen son CopyRight de Arturo Roa Ros.

© Arturo Roa Ros 1996

## 1.4 Introducción, ¿Que es FrontEnd?.

Una de las ventajas de usar un ordenador moderno y Amigable como el ordenador Amiga es sin duda la existencia de un interface gráfico que facilita en gran parte su uso. A veces el usuario de Amiga encuentra programas muy útiles pero que no utilizan toda la potencialidad que supone el interface gráfico de Amiga (requesters de ficheros, de opciones, de texto...), y solo se pueden usar desde el Shell.

FrontEnd ha nacido para simplificar un proceso tan tedioso como es el ejecutar programas como visores de animaciones, players de sonido y demas utilidades que tienen una sintaxis compleja y que no tienen requester de ficheros. Lo mismo que hace este programa se puede conseguir desde programas como Opus Directory, solo que FrontEnd tiene mas opciones, y hay muchos usuarios que no se pueden permitir perder medio mega de memoria cuando se trata de ver animaciones o dibujos o escuchar samples.

## 1.5 Requerimientos, ¿Que necesito?.

Este programa requiere un ordenador Amiga con Workbench 3.x y disco duro. El programa requiere ReqTools.Library V38 ó superior (© Nico François).

## 1.6 Instalación, ¿Como se instala esto?.

La instalación es automática ejecutando el script de instalación incluido en el archivo. Si por un casual quieres hacer la instalación manualmente, es facil:

-Copia FrontEnd	a C:
-Copia Fonts/XEN.font	a FONTS:
-Copia Fonts/XEN/9	a FONTS:
-Copia FrontEndPrefs	a un lugar de tu disco donde lo quieras
-Copia Converter	a un lugar de tu disco donde lo quieras
-Copia Data (directorio)	a el mismo directorio donde esté FrontEndPrefs
-Copia Catalogs/"TuLengua"/FrontEnd.catalog	a LOCALE:Catalogs/"TuLengua"/
-Copia Examples (directorio)	a el mismo directorio donde esté FrontEndPrefs
-Copia BlitzSource (directorio)	a el mismo directorio donde esté FrontEndPrefs
-Copia Translator (directorio)	a el mismo directorio donde esté FrontEndPrefs

FrontEnd V1.3 está localizado en español, si quieres FrontEnd en tu lengua puedes encontrar un fichero llamado FrontEnd.cd en el directorio Translator que contiene información acerca de como hacerlo.

## 1.7 ¿Que hay de nuevo?, Añadidos al programa desde la última versión.

FrontEnd ha mejorado sensiblemente desde la última versión, entre las cosas nuevas que tiene están:

- Variables de tipo 'pide número', que piden al usuario que introduzca un número dentro de un rango.
- Añadido un menú a FrontEnd Prefs.
- Añadido soporte para el comando Version del AmigaDOS.
- Documentos mas legibles y mejor estructurados (Eso creo).
- Un programa para convertir los ficheros de preferencias generados por FrontEnd Prefs V1.0 y 1.2 al formato del FrontEnd Prefs 1.3.

## 1.8 Usando FrontEnd, ¿Como se usa esto?.

El uso de FrontEnd es facil, consiste en crear un fichero de preferencias para cada programa que quieras usar con FrontEnd, este

---

fichero de preferencias se crea con el programa FrontEndPrefs.

FrontEndPrefs.

Al ejecutar este programa, se abre una ventana con los gadgets:

-Programa: En este gadget introducimos el programa que queremos usar con FrontEnd.

-Requester: En este gadget seleccionamos el tipo de requesters que queremos usar, ASL son los requesters de ficheros que vienen por defecto con el sistema, y ReqTools son requesters mas complejos y completos que necesitan la libreria ReqTools.Library (© Nico François), aconsejo este ultimo tipo.

-Patrón: En este gadget introducimos el patron de que queremos usar para discriminar ficheros en los requesters de ficheros. Aquí solo explicar que por defecto (#?) muestra todos los ficheros y para mostrar solo ficheros con una determinada extensión introduciríamos #?.extensión (#?.FLI #?.IFF), para mostrar mas de una extensión (MPG y MPEG) escribir las extensiones separada por | y entre parentesis, como sigue: #?.(MPG|MPEG) .

-Título: En este gadget introducimos el título que queremos que tenga el requester de ficheros, algo así como: Selecciona la animación.

-Variables: Esta lista da acceso a la creación de variables para FrontEnd.

-Nueva: Crea una nueva variable.

-Borrar: Borra la variable que esté seleccionada.

-Editar: Te deja editar una variable previamente creada con "Nueva".

Cuando se selecciona 'Nueva' un requester te preguntará que tipo de variable quieres, 'Pide Número' o 'Opción'.

\* Si eliges 'Pide Número' se abrirá una ventana para crear una variable del tipo pide número, que consiste en que al usuario se le presenta un requester para introducir un número dentro de un rango (por ejemplo cuantas veces ver una animación).

Los gadgets son:

-'Nombre', el nombre de la variable.

-'Texto', el texto que aparecerá en el requester.

-'Mínimo' y 'Máximo', para introducir el rango en el cual el usuario podrá introducir el número.

-'Sintaxis', se introduce la sintaxis del comando y donde debe ir el número se introduce el simbolo '#'

\* Si eliges 'Opción' se abrirá una ventana para crear una variable del tipo opción, en la que se le presenta al usuario un requester con tantas opciones como se introduzcan en esta ventana, como el modo de pantalla, frames por segundo, loops, etc. Los gadgets son:

-'Nombre', el nombre de la variable.

-'Texto', el texto que aparecerá en el requester.

-'Opción x', el texto que aparecerá en los gadgets del requester, se corresponden con 'Com x'.

-'Com x', el comando que se corresponde con la 'Opción x'.

Rellena tantos 'Opcion x' y 'Com x' como gadgets desees que aparezcan en el requester (2 al menos).

---

-1\textdegree{}: En este gadget seleccionamos que queremos que vaya primero en la sintaxis del programa, las opciones o el fichero.

-Stack: En este gadget hay que introducir la pila (stack) que necesita el programa para ejecutarse, para la mayoría de los programas basta con dejar 4096 bytes como pone por defecto FrontEndPrefs, pero hay algunos programas que necesitan una pila diferente.

-Opciones: En este gadget introducimos las opciones del programa que vamos a usar con FrontEnd.

-Grabar: Este gadget abre un requester de ficheros para que elijas el lugar y el nombre del fichero de preferencias que vas a crear.

-Cargar: Este gadget abre un requester de ficheros para que elijas un fichero de preferencias creado anteriormente por FrontEndPrefs y lo modifiques al gusto.

-Sobre: Este gadget abre una ventana que te da información del programa, como el autor, la versión y la fecha de finalización.

-Salir: Este gadget te deja salir del programa, evidente, ¿no?.

Un ejemplo:

Tengo un visor de animaciones llamado Sanim en C:, su sintaxis desde el Shell es C:Sanim +Ae +f -hireslace FicheroDeAnimación y previamente he de ejecutar Stack 20000 ya que necesita 20000 bytes de Stack. Para hacer esto desde el WorkBench solo tendría que cargar FrontEndPrefs y seleccionar:

En Programa: C:Sanim

En Requester: El que me apetezca

En Patrón: #?

En Título: Selecciona la animación a visionar.

En Variables: Crearé una variable que me deje elegir el modo de pantalla en la que quiero ver la animación. Va a ser del tipo 'Opción', a esta variable le daré un nombre, en 'Texto' pondré algo como "Elije el modo de pantalla que prefieras.", y en 'Opción 1' pondré "Alta" que es lo que aparecerá en el gadget y en 'Com 1' pondré "-hireslace" que es lo que le dice al programa el modo de pantalla a usar, y así sucesivamente con tantos gadgets como opciones necesites (5 máximo).

Crearé otra variable, esta del tipo 'Introduce un número', para saber cuantas veces ver la animación, en 'Nombre' pondría "loops", en 'Texto' pondría "¿Cuantas veces quieres ver la animación?", en 'Mínimo' pondría "1" y en 'Máximo' "999", y en 'Sintaxis' pondría "+loops #" (# se sustituirá por el número que seleccione el usuario).

En 1\textdegree{}: Opciones (Ya que van antes que el nombre del fichero)

En Stack: 20000

En Opciones: +Ae +f

Grabar un fichero con un nombre como Dh1:SanimWB, salir de FrontEndPrefs

y para ejecutar el programa hacer doble click sobre el icono del fichero generado por FrontEndPrefs.

El icono por defecto del fichero de preferencias que está en el directorio "Data", "FrontEndDefIcon.info", tiene como herramienta por defecto "C:FrontEnd", si quieres instalar el ejecutable FrontEnd en otro lugar que no sea C: entonces tienes que cambiar el camino donde encontrar el ejecutable FrontEnd en la herramienta por defecto.

En el caso de que anteriormente hubieras usado las versiones 1.0 ó 1.2 de FrontEnd y hubieses generado ficheros de preferencias que no quieras perder tendrás que convertir los ficheros de preferencias al nuevo formato de FrontEnd 1.3, para eso he creado un programa llamado Converter que te deja convertir los ficheros fácilmente. Está en inglés ya que no me parecía lógico crear un catalog solo para este pequeño programa.

## 1.9 Historia, hace mucho tiempo...

-Versión 1.0: (1-3-1996) Nacimiento de la criatura y llegada al público.

La versión en inglés tiene un fallo por el que no aparece etiqueta para un gadget (un olvido). El programa es FreeWare.

-Versión 1.2: (23-3-1996) Debido a la grán mejora que ha sufrido damos este salto en la versión. Añadido el uso de variables totalmente configurables.

Añadido al archivo los ficheros para poder ser localizado a otras lenguas. Mantenido la compatibilidad de los ficheros de preferencias generados por FrontEnd Prefs 1.0 .

Ahora el programa es CardWare.

-Versión 1.3: Ahora las variables son de dos tipos, de selección de una opción o de introducción de un número dentro de un rango.

Añadido menú a FrontEnd Prefs.

Añadido soporte para el comando Version.

Ahora el programa es EMailWare.

## 1.10 Blitz Basic, para los programadores en Blitz.

Debido a que la libreria para utilizar el Locale de Blitz Basic está defectuosa, he tenido que usar una libreria llamada BMBLocaleLibrary v1.1 programada por J.Oertli y Q/BMB (The BigMac Brothers), la documentación de la libreria está en alemán, además no contiene la dirección de los programadores, me las he ingeniado para entenderla, supongo que si no tienes esta libreria en BlitzLibs: los comandos que la usan en TED saldrán como interrogantes (??????), yo la conseguí a través de otra persona, si no consigues encontrarla mandame un diskette y te la mandaré.

También uso la RI GadTools Menu Library v1.0B de Stephen McNamara, además de un mogollón mas de librerias de este gran programador, la RIGTMenuLib la conseguí a través de Blitz User

International en su número 5 de Marzo del 96, pero supongo que su autor la pondrá en Aminet junto a sus otras librerías, así que intenta conseguir las en Aminet, comprando el BUI número 5 o escribiéndome a mi.

## 1.11 Agradecimientos, gracias muchas.

Este programa está realizado con Blitz Basic II el mejor basic del mundo Amiga. Agradecer a las personas que están desarrollando mas y mas librerías para Blitz Basic II como pueden ser:

- Steven Matty.
- Neil O'Rourke.
- Richard T. Elmore.
- Aaron Koolen.
- Stephen McNamara.
- Andre Bergmann.
- Lee Packham.
- Kevin Winspear.
- J.Oertli y Q/BMB.
- Y a aquellos de los que me olvido.

Agradecer también el soporte a los usuarios de:

- Matthew Tillett y demas gentes del Blitz User International.

La dirección de BUI es:  
Blitz User International  
27 Hillside Avenue  
Worlingham  
Beccles  
Suffolk  
NR34 7AJ  
England

- Amiga.InFo por ser la única y mejor revista de Amiga en España y por apoyar a los usuarios en la mejora de la máquina que los amigeros adoramos.

```

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
DEDICO ESTE PROGRAMA A LOS
                INSUMISOS A LOS EJERCITOS
                PRESOS Y DEMÁS
PRESOS DE CONCIENCIA DEL MUNDO.
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

```

## 1.12 Autor, ese ser gris con cuatro ojos.

El autor de este programa es Arturo Roa Ros, a continuación doy mi dirección para aquellos que queráis escribirme para contactar, intercambiar información sobre el Blitz Basic II, Bug Reports (espero que

no), mandarme una postal, o lo que sea:

E-Mail: aroa@redestb.es

Normal: Arturo Roa Ros  
C/F.Garralda 10 4\textdegree{}D  
Burlata CP31600  
Nafarroa  
Euskalherria

## 1.13 La insumisión.

No es mi intención hacer política, ni mezclar un tema como este con la informática, pero aprovechando la ocasión que me brinda la difusión que supongo alcanzará este archivo voy a escribir unas líneas acerca del tema, para que la gente conozca el caso de miles de jóvenes en España y Euskalherria.

En España la negativa a realizar el servicio militar obligatorio (SMO) es castigada con una prestación social sustitutoria (PSS) mas larga en el tiempo que el SMO, lo que discrimina a parte de la población, que por los motivos que sean no quieren empuñar las armas ni aprender a matar a otros seres humanos. Muchos jóvenes, con la intención de que lleguemos a ver la desaparición de los ejercitos de la tierra, se niegan a realizar el SMO y la PSS por ser esta última un sustituto del SMO. En respuesta a este movimiento de desobediencia civil, el estado español condena a muchos jóvenes a la carcel durante mas de un año y en un futuro muy cercano los condenará a la inhabilitación absoluta de hasta muchos años, lo que en la practica equivale a una 'muerte social'. Se da la 'coincidencia' de que las penas de carcel se dan en mucho mayor grado en Nafarroa, parte de Euskalherria, y es de suponer que las penas de inhabilitación también serán mas duras, además de que existe una campaña de criminalización del movimiento de insumisión intentando asociarlo con los movimientos que piden la indepencia de Euskalherria de forma violenta (;camino equivocado!), lo que es totalmente falso.