

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	Smarty v1.0 Guide Español	1
1.2	Que es Smarty	1
1.3	Requerimientos de funcionamiento	2
1.4	Como funciona Smarty	2
1.5	List	3
1.6	Info	4
1.7	ALL	4
1.8	NONE	4
1.9	Toggle	4
1.10	WILDCARD	4
1.11	SELECT	5
1.12	STRETCH	5
1.13	ADJACENT	6
1.14	RANGE	6
1.15	HIDE SEL	6
1.16	HIDE UNSEL	6
1.17	UNHIDE ALL	7
1.18	DELETE	7
1.19	RENAME	7
1.20	COPY	8
1.21	MOVE	8
1.22	DUP	8
1.23	Algunos ejemplos	8
1.24	Sobre MUI	9
1.25	Shareware	10
1.26	Importante	11
1.27	Gracias a...	11
1.28	Por hacer	11
1.29	Historia	12
1.30	Distribución	12

Chapter 1

Default

1.1 Smarty v1.0 Guide Español

Smarty v1.0

© 1995 Esteve Boix

Índice

Qué es Smarty ?

Cuales són los requerimientos ?

Como funciona ?

Algunos ejemplos

MUI

Shareware / Registrarse

Distribución

Importante

Gracias a...

Por hacer

Historia

1.2 Que es Smarty

Qué es Smarty ?

Smarty es un programa que permite manipular listas de ficheros, aunque

no se le puede considerar un programa tipo Dopus. Está pensado para manipular los ficheros generados por un programa de 3D, o por una placa tipo V-Lab/Motion, es decir, listas largas de ficheros.

1.3 Requerimientos de funcionamiento

Cuales són los requerimientos ?

Bien. Para ejecutar el programa necesitas:

-AmigaDOS v2.0+

-MUI v2.3+

Los requerimientos de RAM varían mucho en función de la versión del MUI que uses, y de como lo tengas configurado.

El programa ha sido probado en los siguientes Amigas:

A3000/25Mhz+18Mb RAM AmigaDOS 3.1

A4000/040+Cyberstorm+CyberVision+(Mejor no pongo la RAM)

A4000/040+10Mb RAM AmigaDOS 3.0

A1200/030 28Mhz

A1200/030 50Mhz

(Repito _MEJOR NO PONGO LA RAM_)

1.4 Como funciona Smarty

Cómo funciona ?

No es un programa que tenga muchas opciones, y eso lo hace fácil de manejar, pero no menos potente. En saber usar bien sus funciones está la clave.

Al entrar en el programa se abre una ventana con dos páginas, 'Directories' y 'Operation'. Veamos cada una de ellas:

Directories

En esta página buscaremos el directorio en el que se encuentran los ficheros que queramos procesar. Para ello tenemos dos listas, la de la izquierda, con las unidades, asignaciones, etc.. y la de la derecha, en la que tenemos los directorios de la unidad actual.

Para cambiar de unidad o directorio simplemente haz doble-clic sobre el directorio al que quieras acceder.

Con los botones 'Parent Dir' y 'Root' accedemos al directorio anterior o al raíz respectivamente.

Operation

Esta es la página que contiene todas las opciones del programa, a nivel de manipulación de ficheros.

La página tiene este aspecto:

```
LISTA FICHEROS

    ALL

    NONE

    TOGGLE

WILDCARD

    SELECT

    STRETCH

ADJACENT

    RANGE

Información

                                HIDE

    SELECTED

UNSELECTED

UNHIDE ALL

                                FUNCTION

DELETE

RENAME

COPY

MOVE

DUP
```

1.5 List

Lista ficheros

En esta lista aparecen los ficheros del directorio que hemos seleccionado en la otra página.

Podemos seleccionar varios ficheros arrastrando el ratón por la llista, o con ayuda de la tecla 'Shift', para poder multi-seleccionar varias entradas.

1.6 Info

Información

Informa del número de ficheros en la lista, así como el número de entradas seleccionadas.

Puede ser útil para la función Rename.

1.7 ALL

ALL

Selecciona todas las entradas de la lista

1.8 NONE

NONE

Deselecciona todas las entradas de la lista

1.9 Toggle

TOGGLE

Cambia el estado (seleccionado/deseleccionado) de todas la entradas de la lista.

1.10 WILDCARD

WILDCARD

Usa la función MatchPattern() de la dos.library para seleccionar/deseleccionar las entradas que coincidan con un patrón

El patrón puede contener los comodines del AmigaDOS, por ejemplo:

? -> Para un sólo carácter.

#? -> Para cualquier número de caracteres.

~() -> Negación (por ejemplo ~(foo), entradas que NO SEAN foo).

Por ejemplo:

```
#?.info      -> Selecciona todos los 'info'  
Hola.??     -> Selecciona todo lo que sea 'Hola.'+dos caracteres  
              cualquiera.  
~(Base.06#?) -> Selecciona las entradas que NO contengan  
              Base.06+lo que sea.
```

Para más información sobre comodines puedes mirar en el manual del sistema operativo.

La documentación del AmigaDOS especifica que esta función puede ser muy recursiva, lo que quiere decir que puede llegar a usar mucho Stack. Por eso, el programa tiene siempre 15000 bytes de Stack (mínimo).

1.11 SELECT

SELECT

Permite seleccionar ficheros de forma "salteada".

Al pulsar el botón Select, se abre una ventana que permite especificar dos valores.

Si introducimos por ejemplo...

```
Select      1      every      10
```

...seleccionará uno de cada 10 ficheros de la lista.

También sirve para deseleccionar (de la misma forma), si situamos el gadget de acción en 'Deselect'.

1.12 STRETCH

STRETCH

Esta función nos pide un número ('Final').

Cuando apretemos OK, Smarty seleccionará (o deseleccionará) ese número de ficheros de la lista, de forma equidistante.

Por ejemplo, si en la lista hay 100 ficheros y el valor 'Final' es 20, el programa escogerá 20 ficheros de la lista, de forma más o menos equidistante, y los seleccionará/deseleccionará.

Dos cosas:

- 'Final' debe ser mayor que 2 siempre, ya que como mínimo siempre se seleccionan el primer y último fichero de la lista.

- La función Stretch llega siempre a un compromiso al tener que escoger qué ficheros seleccionar y cuáles no. El resultado no siempre será el que pudiera esperarse.

Quizá en una versión posterior del Smarty incluiré más opciones a esta

función.

1.13 ADJACENT

ADJACENT

Esta función solo tiene sentido cuando queramos manipular listas en las que cada fichero sea un campo del fotograma de una animación.

Imaginemos que seleccionamos ficheros usando la función Select, 1 de cada 9 por ejemplo.

El programa seleccionará los ficheros, pero esos ficheros serán campos, y además uno par, otro impar y así.

Si presionamos 'Adjacent' el programa selecciona el fotograma completo a partir de uno de los campos, es decir, si tenemos seleccionado un campo par selecciona el impar correspondiente y al revés.

(no sé si lo he dejado demasiado claro...)

1.14 RANGE

RANGE

Selecciona todas la entradas contenidas entre dos entradas que hayamos multi-seleccionado (con la tecla 'Shift').

En realidad, podemos indicar varios rangos simultáneamente. Por ejemplo dos rangos multi-seleccionando 4 entradas.

Incluí esta función para poder marcar rangos rápidamente, ya que hacerlo manualmente es pesado.

1.15 HIDE SEL

HIDE SELECTED

"Esconde" la entradas seleccionadas de la lista.

Cuando una entrada está escondida, el programa no la tiene en cuenta.

1.16 HIDE UNSEL

HIDE UNSELECTED

"Esconde" la entradas NO seleccionadas de la lista.

Cuando una entrada está escondida, el programa no la tiene en cuenta.

1.17 UNHIDE ALL

UNHIDE ALL

Vuelve a leer el directorio actual, de forma que las entradas que estaban escondidas vuelven a aparecer.

Se puede usar para leer un directorio que puede haber cambiado, y que no se ha actualizado.

1.18 DELETE

DELETE

Borra las entradas seleccionadas, previa confirmación.

Si da un mensaje de error puede ser por varios motivos: el fichero puede estar protegido contra borrado, puede estar en uso o no existir.

1.19 RENAME

RENAME

Permite renombrar las entradas seleccionadas. La función pide varios valores:

Base Name : Nombre base (por ejemplo Pic.)
Start Number: Número inicial por el que empezará a renombrar.
Numbers: Número de cifras para la numeración (3 = 001, 002...)
Extension: Extensión que añadirá al final del nombre.
Step: Paso (por ejemplo 2: 001, 003, 005...)
Reverse Rename: Usar renombrado reverso.

Consideraciones:

- El programa no añade '.' en ningún sitio por si solo.
 - Se puede dejar Step en blanco. En ese caso, o en el caso que el `n\textdegree` ← {} de cifras no sea suficiente, Smarty calcula cuantas cifras se necesitan.
 - En el caso de renombrado reverso, el valor inicial se convierte en valor final, es decir, el renombrado se hará a partir de ese valor y en sentido descendente.
 - Smarty NO comprueba si habrá colisión de nombres o no antes de renombrar, es decir, debes asegurarte de que eso no sucederá.
-

1.20 COPY

COPY

Copia todas las entradas seleccionadas a un directorio especificado por el usuario.

1.21 MOVE

MOVE

Mueve (copia y luego borra) las entradas seleccionadas a un directorio especificado por el usuario.

1.22 DUP

DUP

Crea duplicados de las entradas seleccionadas. El número de duplicados es configurable, hasta un máximo de 999 (!).

El nombre de las entradas duplicadas es el nombre original+xxx, donde xxx es un número de 3 cifras, el del número del duplicado.

Antes de duplicar el programa informa del $n \setminus \text{textdegree}\{ \}$ de ficheros que resultarán de la operación de duplicado. ↔

1.23 Algunos ejemplos

Cuestiones / Algunos ejemplos...

- Como "releo" un directorio que ha cambiado ?

Solo tienes que pulsar el botón 'Unhide all', y el directorio se actualizará.

- Tengo una VLab/Motion, y he exportado una animación por campos. Quiero reducir su duración a la mitad. Cómo lo hago ?

Hay varias soluciones. La más directa es seleccionar 2 de cada 4 ficheros con la función 'Select' y borrar esos ficheros. El problema es que con eso te cargas el 1er fotograma de la animación (que puede ser importante o no).

Una segunda solución es 'Stretch'. Selecciona 1/4 de los ficheros de la animación (i.e. de 400 fotogramas, selecciona 100), y luego usa la función 'Adjacent', con lo cual quedarán seleccionados 200 ficheros, incluidos el primero y el último (una de las ventajas de 'Stretch'). Luego

pulsa 'Toggle' y borra los ficheros seleccionados.

No sé como funcionan otras placas, pero la VLab requiere que al reimportar los fotogramas, estos estén numerados de forma consecutiva, de forma que deberás usar la función 'Rename' para tal fin, ya que nos hemos cargado la mitad de los ficheros y los que quedan ya no tendrán numeros consecutivos.

Claro ?

- Y como doblo la duración ?

Poco recomendable, ya que luego esta irá a golpes.

Simplemente exporta la animación NO POR CAMPOS, sino por fotogramas, y luego duplica todos los ficheros. Seguramente tendrás que renombrarlos para volverlos a importar.

- Se puede alargar una animación por un valor que no sea 2, 4, etc ?

No, de momento (al menos no se me ocurre nada). Quizá en una versión posterior de Smarty la función DUP incluya esta posibilidad.

Quizás con duplicados y renombrados se puede conseguir. No lo sé. Si alguien lo consigue, por favor que me lo comunique.

- Y encoger ?

Sí, usando la función Stretch.

- Porqué has hecho el programa sólo en inglés ?

Si hay suficiente interés en él, haré que funcione con la locale.library y se pueda traducir a varios idiomas.

(Aunque reconozco que con esto no respondo a la pregunta :-).

- Perquè no l'has fet en català ?

Contestaria el mateix que a la pregunta anterior. Si hi ha interès (=registres), el primer que faré serà que el programa funcioni usant la locale, i el programa estarà (mínim) en català, castellà i anglés, però malauradament no tinc massa experiència en fer això, i em portaria un temps que he preferit dedicar a altres parts del programa.

1.24 Sobre MUI

MUI

Esta aplicación usa MUI - MagicUserInterface.
MUI es © 1993/94 Stefan Stuntz.

MUI es un sistema para crear y mantener interfaces gráficos de usuario (GUI's). Con la ayuda de un programa de preferencias, el usuario de una aplicación tiene la capacidad de adaptarla a sus gustos.

MUI se distribuye bajo el concepto de ShareWare. Para obtener el paquete entero, que contiene muchos ejemplos y más información para registrarse, busca un fichero llamado 'muiXXusr.lha' (XX es la versión) en tu BBS o en discos de dominio público.

Si quieres registrarte del MUI, por favor envía:

DM 30.- o US\$ 20.-

a

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

Aunque no es necesario, es recomendable tener el MUI registrado, ya que da mucha libertad para configurar el aspecto de las aplicaciones que lo usan.

Smarty funciona perfectamente con el MUI sin registrar.

Creo que con la v3 del MUI ha cambiado el precio. Es más caro. Te remito a la documentación del MUI.

1.25 Shareware

Shareware / Como registrase

Smarty v1.0 es un programa ShareWare.

Esto significa que puedes usar esta versión "demo" durante un tiempo (dos semanas), pasado el cual deberás registrarte. Cuando lo hagas, te enviaré el programa personalizado completo.

Para "ayudar" a tomar la decisión de registrarse, la versión "demo" es totalmente funcional, salvo que sólo trabaja en el disco RAM:. No se puede acceder a otras unidades.

Por lo demás la versión "demo" es idéntica a la versión completa.

El precio del registro són 15\$ US.

Ten en cuenta que el concepto de ShareWare no es para que el programador se haga rico, sino que si hay gente interesada en el programa que se registra, entonces, el autor (yo:) seguirá desarrollando el programa con nuevas funciones, con lo cual el beneficiado final siempre es el usuario que se registra.

Para registrarse simplemente envía una carta a:

Esteve Boix Sánchez
C/Alcalde Armengou n11 7-1.
08240 Manresa (Barcelona)

Pon tu nombre y tu dirección (completa). Si quieres puedes poner la configuración de tu Amiga, y porqué has decidido a registrarte del programa (para hacerme una idea de qué tipo de usuario usa el programa).

O envía un mensaje a la dirección e-mail:

E46060031@est.eupvg.upc.es

Si prefieres el correo, incluye un disco vacío y sellos suficientes para que pueda devolvértelo con tu versión registrada.

El dinero lo puedes enviar en la misma carta, por giro postal, o como prefieras, siempre que sea FÁCIL de conseguir.

Al registrarte recibirás el programa completo, y tendrás derecho a dos "upgrades" gratis (si los hay). Los siguientes serán a bajo precio. Por "upgrade" entiendo añadir nuevas opciones al programa, no simplemente(?) corregir bugs.

1.26 Importante

Importante

ESTE PROGRAMA HA SIDO PROBADO EN VARIOS AMIGA Y PARECE MUY ESTABLE, I.E., NO SE CUELGA NI HACE COSAS RARAS. HE PUESTO BASTANTE EMPEÑO EN CONSEGUIR QUE SEA ASÍ. DE TODAS FORMAS, AL EJECUTAR EL PROGRAMA LIBRAS AL PROGRAMADOR (YO) DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD DERIVADA DE DESTROZOS/PROBLEMAS/DOLORES DE CABEZA/PÉRDIDAS DE DATOS/ETC QUE PUEDA CAUSAR 'SMARTY'.

NO HAY NINGÚN TIPO DE GARANTÍA. USA EL PROGRAMA POR TU CUENTA Y RIESGO

1.27 Gracias a...

Gracias a...

Antonio Urrutia: Idea básica del programa y por dejarme probar el programa en su A4000.

Josep, Pedro, Víctor, Xavier: Por dejarme probar el programa en sus Amigas.

AC/DC: Música escuchada gran parte del tiempo de programación.

Wouter: Por desarrollar el compilador de E, posiblemente, el mejor lenguaje de programación del mundo :-).

1.28 Por hacer

Por hacer

-Corregir bugs (prioritario).

- Añadir soporte a la Locale.library
- Añadir instrucciones Rexx, y hacer que el programa pueda ejecutar un programa Rexx para cada fichero de la lista.
- Añadir alguna función de selección más (Crear Directorios ?).
- Hacer la ventana del programa "AppWindow", para cambiar rápidamente de directorio.
- Que sea configurable (via 'ToolTypes' seguramente), por ejemplo, el directorio que sale por defecto al ejecutar el programa, y otros valores por defecto.
- Mejorar la función Stretch.

Evidentemente, estoy abierto a cualquier sugerencia.

1.29 Historia

Historia

v1.0 Rev A: Versión inicial.
Primera versión pública.

Esta es la primera versión del programa Smarty.
En realidad, la idea (básica) del programa es de Antonio Urrutia, quien me pidió (hace algun tiempo ya) que le hiciera unas macros ARexx que pudieran seleccionar ficheros 'salteados' en el Dopus.
Esos programas se llamaban 'SmartSelection', 'SmartRename' y 'SmartDup'.

Smarty es mucho más rápido, al ser un programa compilado, usa MUI, con lo que es mucho más bonito, y no "depende" del Dopus para nada.

Este programa está escrito enteramente en lenguaje E, de Wouter van Oortmerssen, en un Amiga 3000.

1.30 Distribución

Distribución

El programa 'Smarty_demo' es PD (Dominio Público). Esto quiere decir que se puede copiar libremente respetando algunas normas:

- Se debe distribuir el programa en la misma forma en la que viene, con documentos incluidos.
- No se debe cobrar por el programa más de lo que vale el disco o soporte en el que se distribuya.
- En caso de querer incluirlo en una colección de PD, por favor poneos en

contacto conmigo, de forma que seguro que distribuyais la última versión disponible.

-Para incluirlo en una distribución comercial es necesario el permiso escrito del autor.

Estas normas no se pueden aplicar a 'Smarty' (la versión completa), que es de uso exclusivo del usuario registrado.
