

GR Block Cutter

©2011 Sikor Soft, donationware

```
GR_BLOCK CUTTER
(c)2011 Sikor Soft, donationware

I - info
M - Mode (7/8/9/15) without window
D - dir (D:*.*)
F - Choose input/output files
P - set parameter
V - view graphics
A - addons CMC player
C - cut block
R - quit

Actual Graphics Mode:31
Actual width (in bytes):3
Actual lines count:41
Block size in bytes:123
Number of bytes to skip:0
Actual file loaded:D8:FRAME4
Actual file saved:D:TEST
```

Instrukcja użytkownika

GR Block Cutter

©2011 Sikor Soft, donationware

Program napisany w Turbo Basicu XL, służący do wycinania regularnych bloków grafiki w postaci czystych danych z większych obrazków. Do właściwego działania wymaga komputera serii XL/XE z 64KB pamięci RAM.

Program ma status "donationware". Oznacza to, że program można dowolnie kopiować, używać, dystrybuować dalej pod warunkiem zapłaty pewnej kwoty autorowi, którą to sumę określa sam użytkownik. Datki proszę przesyłać na konto PayPal: sikor_soft@interia.pl z dopiskiem: GR_BLOCK_CUTTER donation. Ewentualne wpłaty mogą zmotywować autora do rozbudowy programu o kolejne funkcje lub stworzenie innych programów dla Atari.

Opis programu.

I. Menu główne

Po wczytaniu programu (koniecznie za pomocą DOS-u) i wyczyszczeniu bufora (8190 bajtów) program przechodzi do menu głównego. Ekran jest podzielony na trzy zasadnicze części:

1, Nagłówek ekranu z nazwą programu

2. Wybór opcji programu
3. Aktualne informacje o ustawieniach

II. Wybór opcji

Wyboru opcji dokonujemy za pomocą klawisza z literą wskazaną w pierwszej kolumnie programu (w inwersie). Nie ma tu znaczenia, czy użyjemy małych czy wielkich liter. Poszczególne opcje oznaczają:

I - informacja o programie, wyjście za pomocą dowolnego klawisza

M - cykliczna zmiana trybu graficznego. Dostępne są tryby bez okna tekstowego, odpowiednio: 7 (23), 8 (24), 9, 15 (31).

D - katalog dysku zamapowanego jako **D**: - procedura systemowa dla używanego DOS-u.

F - wybór plików wejściowego (input) i wyjściowego (output). Program wymaga pełnej ścieżki do pliku (zgodnie ze stosowanym DOS-em), a maksymalna jej długość to 15 znaków wraz z nazwą urządzenia (przykładowo: **D5:TEST.MIC** - jest to prawidłowa nazwa dla pliku TEST.MIC znajdującego się w napędzie nr 5). Po wyborze plików program pyta się, czy ma pominąć ileś pierwszych bajtów z pliku wejściowego (przydatne, gdy na początku grafiki występują zbędne informacje). Po

zatwierdzeniu klawiszem **Y** - możemy podać dowolną prawidłową ilość bajtów do pominięcia przy wczytywaniu. Jeśli podaliśmy prawidłowy plik wejściowy - zostanie on wczytany (maksymalnie 8190 bajtów) i program powróci do menu głównego.

P - ustawienie parametrów roboczych. Dostępne są następujące opcje:

W - ustawienie szerokości roboczej wycinanego bloku w pełnych bajtach

H - ustawienie wysokości wycinanego bloku podawane w liniach trybu graficznego

S - ustawienie offsetu od początku ekranu w bajtach (ilość pominiętych pierwszych wierszy od lewego górnego rogu licząc). Tu mała uwaga: szerokość grafiki standardowego ekranu to 40 bajtów. Program pozwala podać większą liczbę - po osiągnięciu szerokości ekranu format przesuwa

się do kolejnego wiersza, pozwalając pominąć xx wierszy według wzoru 1wiersz*40 bajtów.

E - powrót do menu głównego

Na dole ekranu wyświetlają się aktualnie ustawione parametry robocze.

V - wyświetla wczytaną grafikę w wybranym try-

bie graficznym

A - dodatkowy player standardowych muzyczek w Chaos Music Composerze, dla umilenia czasu pracy. Dostępne opcje:

P - odtworzenie muzyki (uwaga! Jeśli wcześniej była odtwarzana - wymaga użycia opcji **S** zatrzymującej odtwarzanie)

S - zatrzymuje odgrywaną muzykę

B - ustala numer subsongu (jeśli muzyczka ma ich kilka)

L - pozwala na wczytanie innej muzyczki w CMC. Wymaga podania nazwy z pełną ścieżką dostępu (ustawienia jak przy wyborze plików). Muzyczka musi mieć ustawiony adres startowy na **\$9800** i może mieć długość sięgającą początkowi ekranu. Wgrywanie pliku z muzyką odbywa się za pomocą standardowej procedury BLOAD Turbo Basica XL.

E - wyjście do menu głównego

Uwaga! W tym dodatku zastosowano standardowy player programu CMC, którego adres startowy rozpoczyna się od komórki **\$9000**. Najprawdopodobniej istnieje także możliwość podmiany nie tylko muzyczki, ale i playera do niej (opcja nietestowana). Program korzysta ze standardowego wywołania procedury playera:

X=USR(\$9000,numer_subsongu,\$9800)!

Uwaga 2! Program ma wbudowaną standardowo muzyczkę skomponowaną przez Mikera (podziękowania), która zawiera dwa subsongi. Wczytanie innego utworu kasuje aktualną muzykę w programie.

Uwaga 3! Muzykę należy wczytywać tylko wtedy, kiedy nie jest grany żaden utwór.

C - wycinanie bloku grafiki według zadanych parametrów. Po wyborze opcji najpierw pokazuje nam się wczytana grafika, po naciśnięciu dowolnego klawisza możemy zobaczyć wycięty blok grafiki (od lewego górnego rogu ekranu, według zadanych parametrów). Po kolejnym naciśnięciu klawisza program pyta o akceptację bloku. Podanie "Y" pozwala zapisać nam "czyste" dane do wskazanego pliku wyjściowego, każdy inny klawisz powoduje wyjście do menu głównego.

Q - opuszczenie programu

III. Informacje o ustawieniach

W dolnej części ekranu menu głównego można znaleźć najważniejsze informacje o bieżących ustawieniach programu, a mianowicie:

- Aktualnie wybrany tryb graficzny (według nazewnictwa Basica)

- Aktualnie wybrana szerokość bloku do wycięcia
- Aktualna ilość lini w bloku
- Całkowita wielkość bloku do wycięcia (w bajtach - przydatne do wczytywania)
- Ilość początkowych bajtów obrazka do pominięcia w bloku (przesunięcie w ilości kolumn w pełnych bajtach)
- Nazwa aktualnie wybranej grafiki
- Nazwa, pod jaką zostanie zapisany/został zapisany blok grafiki

IV. Jak użyć danych we własnych programach?

Wycięta grafika jest zapisana jako blok czytych danych, bez żadnej dodatkowej informacji. Aby go prawidłowo odtworzyć we własnych programach, należy odtworzyć parametry z programu do wycinania. Poniżej przedstawię procedurę w Turbo Basicu XL, przy następujących założeniach:

- grafika wycięta w trybie 15 (31 - bez okna tekstowego) Basica
- szerokość rysunku 5 bajtów, wysokość 40 linii
- dane wczytane pod adres \$5000 (200 bajtów - 5*40)

Oczywiście wszelkie ustawienia kolorystyczne

w przykładzie są pomijane. Procedura kończy się rozkazem "**GET KEY**" - czekając na wciśnięcie klawisza. Jest to tylko jeden ze sposobów wykorzystania wyciętej grafiki.

Przykładowa procedura znajduje się poniżej:

```
100 PROC VIEW_grBLOCK
101 FOR I=%0 TO 39:REM WE COUNT
FROM 0!!!
102                                MOVE
$5000+I*5,DPEEK(88)+20+I*40,5:REM
WE START FROM HALF OF
ROWS, 5 BYTES OF WIDTH, EVERY
ROW STARTED WITH OFFSET 40
BYTES
103 NEXT I
104 GET KEY:REM WAIT FOR KEY
105 ENDPROC
```

V. Uwagi końcowe

Program nie jest głupotoodporny i autor liczy na inteligencję użytkownika. Na pewno w programie znajdują się błędy - być może zostaną one wyeliminowane w późniejszych wersjach, o ile takie powstaną.

Ewentualne uwagi i sugestie proszę przesyłać na adres: sikor_soft@poczta.fm z dopiskiem:

"GR_BLOCK_CUTTER - my opinion". Być może część z nich zostanie uwzględniona przy kolejnych produkcjach/poprawkach, o ile autor będzie uważał je za słuszne i o ile autorowi wystarczy umiejętności na ich zaimplementowanie.

Ewentualną zapłatę za program (w dowolnej wysokości, jaką użytkownik uważa za stosowną) proszę przesyłać na konto PayPal al: sikor_soft@interia.pl - w przypadku zaś chęci zapłaty i braku takowego konta, proszę o informację mailową na jeden ze wskazanych powyżej adresów. Postaram się dojść z użytkownikiem do porozumienia.

Proszę o ewentualną dystrybucję tego programu wraz z tą instrukcją, jak również z instrukcjami w innych językach, o ile takie zostaną utworzone.

Proszę również o przysyłanie ewentualnych tłumaczeń instrukcji na mój adres e-mail, abym mógł je dołączać do pakietu z programem.

Życzę udanej pracy z programem,
Paweł "Sikor" Sikorski