

## Game Browser / Launcher für das Interface 1bis

Das Programm (GBL.ZYP) kann verwendet werden um in Dateien zu blättern und zu starten. Folgende Typen können verwendet werden:

TAP oder TZX Tape Dateien

Z80 Snapshots

BASIC Programm

SCR Screenshot Dateien

TXT Text-Dateien

Für diese Daten können drei verschiedene Quelle verwendet werden:

- die SD-Karte des Interface
- ein Server - verbunden mit dem USB-Anschluss des Interface
- das „Games“ und Utilitys Verzeichnis des WoS Archivs:

<http://www.worldofspectrum.org/games/index.html>

<http://www.worldofspectrum.org/utills/index.html>

über die Internetverbindung des Servers.

Das Programm stellt auch die komplette Bandbreite an Datei-Verwaltungsfunktionen zur Verfügung.

### 1. Benutzer Interface

Die oberste Zeile zeigt das „Laufwerk“ Feld an und stellt folgende Infos dar:

- logische Laufwerknummern (1, 2-255) auf der SD-Karte oder
- logischer Laufwerksbuchstabe (a:/, c:/ - z:/) auf dem Server, oder
- Verzeichnis (0, 123, a-z), des WOS Utility Archivs und die entsprechenden Spiele-Unterverzeichnisse ebenso wie die letzten 20 Zeichen des aktuellen Pfad
- Seitennummer (PAG....)

Die Tasten für die Navigation werden auf der rechten Seite angezeigt.

Die „Geräte“-Taste (V) schaltet zwischen SD-Karte und Server um, während die „WoS“-Taste (T) zwischen diesen beiden und dem WoS-Archiv umschaltet.

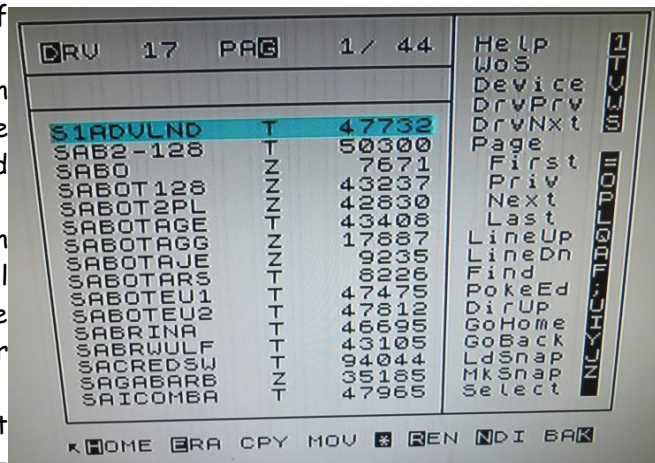
Das aktuelle Laufwerk und die Seite können entweder inkrementell oder durch Auswahl von „DRV“ (D) oder „PAG“ (G) und Eingabe des neuen Werts in der Eingabeaufforderung (unten rechts).

Mit der Funktionen „GoHome“ (I) gelangt man in das vorher festgelegte Home-

Verzeichnis und mit „GoBack“ (Y) kehrt man wieder zum vorherigen Verzeichnis zurück, während „DirUp“ (U) in das Eltern-Verzeichnis springt, außer wenn man sich im WoS-Verzeichnis befindet, wo es dann die Liste der verfügbaren Spiele und Utilitys aktualisiert.

Wenn man sich im WoS-Verzeichnis befindet kann man sich den ganzen Dateinamen mit 0 und 9 ansehen (in 18 Zeichen Segmenten).

Die Datei-Such-Funktion (F) fragt nach einer Zeichenfolge die die Wildcards „?“ und „\*“ enthalten kann und findet den ersten am besten passenden Namen, beginnend mit dem aktuellen. Drücken von „SYMBOL SHIFT-F“ (TO) oder rechts klicken auf das Suchfeld wiederholt die Suche mit den gleichen Zeichen.



Die „Select“-Taste (SPACE oder ENTER) startet ein Spiel oder ändert das Verzeichnis das in der aktuellen Zeile angezeigt wird. Verzeichnisse, einschließlich „..“ (für das Eltern-Verzeichnis) werden immer am Ende der Dateiliste angezeigt.

Snapshots:

- eine Datei mit Z (MkSnap) starten
- dadurch wird im Unterverzeichnis SNAPS des aktuellen Verzeichnis eine .Z80 Datei geöffnet - 48K
- wird die Taste am IF 1bis für 0,5 Sekunden gedrückt wird ein Snapshot erstellt mit dem genau gleichen Namen wie die ursprüngliche Datei hieß
- wird während dem Erstellen des Snapshots die Taste „Caps Shift“ gedrückt, bleibt die Dateien geöffnet um ggf. einen weiteren Snapshot zu speichern
- 128K Snapshot: Datei mit „SYMBOL-SHIFT-Z“ starten (oder ein rechts-klick auf das „MkSnap“ Feld - erstellt einen Version 3.05 unkomprimierten 128k Snapshot wenn möglich.

Die Funktion „LdSnap“ (J) startet den vorher erstellten Snapshot aus dem „SNAPS“-Unterverzeichnis vor der markierten Datei und bereitet einen neuen Snapshot im „SNAPS/SNAPS/“ Unterverzeichnis des aktuellen Laufwerks vor.

Drücken von „SYMBOL-SHIFT-J“ oder rechts-klick des „LdSnap“ Feldes hat den gleichen Effekt wie die „LdSnap“ Funktion außer das der Snapshot im „SNAPS/“ Unterverzeichnis zuerst mit dem neueren aus dem „SNAPS/SNAPS/“ Unterverzeichnis ersetzt wird, wenn er vorhanden ist.

Screenshots, Infos und POKE Dateien die einem Spiel zugeordnet sind und in den Unterverzeichnissen „SCRSHOT/“, „INFO/“, oder „POKE/“ des aktuellen Verzeichnisses können durch drücken von „SYMBOL-SHIFT-S“ (NOT), „SYMBOL-SHIFT-I“ (AT) oder „SYMBOL-SHIFT-P“ angezeigt werden.

Die Funktion „POKEs edit“ „SYMBOL-SHIFT-O“ kann verwendet werden um

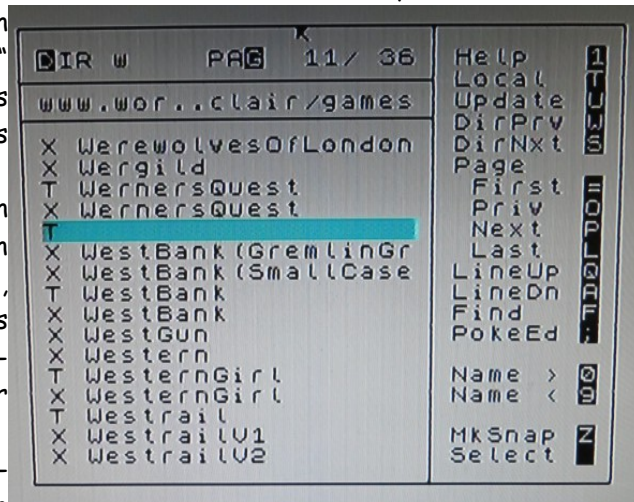
„Trainer“ zu ermöglichen, die automatisch verwendet werden, wenn das Spiel gestartet wird. Die Daten sind in einer Datei mit der Endung .TXT. Was eine Text-Datei ist, die den gleichen Namen wie das Spiel hat und sich im Unterverzeichnis „POKES/“ befindet.

Die „Play Tape“ Funktion (2) ermöglicht es .TAP und .TZX Dateien über den EAR-Eingang zu laden wenn das Interface mit dem passenden Kabel ausgestattet ist.

Die „Fix TZX“ Funktion „SYMBOL SHIFT-X“ (£) eliminiert die Block-Typen #24 und #25 in .TZX-Dateien durch den Ausbau der entsprechenden Schleifen.

Schließlich sortiert die Taste 3 das aktuelle SD-Karten Verzeichnis alphabetisch und „SYMBOL-SHIFT-O“ ( ) formatiert das aktuelle logische SD-Karten Laufwerk.

Wenn das Programm beendet wird - drücken von X oder starten eines Spiels, wird der zuletzt verwendete Pfad gespeichert und wieder verwendet wenn das Programm neu gestartet wird.



Die Spectrum+ Zusatztasten sind wie folgt zugeordnet:

Key	Function	Key	Function	Key	Function
A	Line Up	TRUE VIDEO	Device	EDIT	Home
B	Line Down	INVERSE VIDEO	WoS	DELETE	Era
C	Page Priv	CAPS LOCK	Dir U	GRAPH	Cpy
D	Page Next'	EXTENDED MODE	*		

Zusätzlich zur Tastatur, bietet die Benutzeroberfläche Unterstützung für ein „Zeigegerät“, welches die Maus ist wenn sie angeschlossen und verbunden ist oder andernfalls der Joystick. Ebenso kann die Tastatur und Maus der Server-Maschine „eingefangen“ werden durch Drücken von 4.

Neben den regulären Feldern auf der rechten und der unteren Seite sind zusätzlich folgende verfügbar wenn eine Maus verwendet wird:

Field	Left click	Richt click
DRV	Device	WoS
PAG	GoHome	GoBack
Current drive number	Drive Next	Drive Prev
Current page number	Page Down	Page Up
Last page number	Page Last	Page First
Current Path Dir	Dir Up	
Current file list	Select	Left/Right
Non-current file list	Make current	
Below last file	Page Up	Page Down

## Dateimanagement

Das aktuelle (hervorgehobene) Verzeichnis oder die aktuelle Datei können durch die Auswahl von „REN“ (R) und die Eingabe eines neuen Namen an der Eingabeaufforderung umbenannt werden.

Die „BAK“ (K) Funktion erstellt ein Backup der aktuellen Datei (Datei-Typ „K“) im aktuellen Verzeichnis.

Bevor eine Datei kopiert oder verschoben werden kann muss ein Ziel (Heim) Verzeichnis festgelegt werden, indem man zum gewünschten Pfad navigiert und „Home“ (H) auswählt. Diese Zuordnung, visualisiert durch den blinkenden Buchstaben, bleibt bestehen bis der Pfad ersetzt wird und bestimmt ob kopieren oder verschieben von einem bestimmten Pfad möglich ist, angezeigt durch die blinkenden Buchstaben (C) oder (M), da Quell- und Zielverzeichnis unterschiedlich sein müssen.

Für den move Befehl ist es außerdem nötig, das Quell- und Zielverzeichnis sich auf dem gleichen Gerät und logischen Laufwerk befinden.

Dateien können gelöscht (E), kopiert (C) oder verschoben (M) werden - entweder einzeln wenn markiert oder mehrere zusammen nach der Auswahl von \* (B), was die aktuelle Markierung

entfernt und gleichzeitig die Zeilen und Seitennavigation abschaltet. Wenn \* ausgewählt wird, betrifft Löschen, kopieren oder verschieben alle Dateien im aktuellen Verzeichnis aber nicht die Unterverzeichnisse.

Existierende Dateien werden durch Kopieren (C), Verschieben (M), Umbenennen (R) oder Backup (K) nicht überschrieben außer es wird „SYMBOL-SHIFT“ gedrückt oder das Feld wird rechts angeklickt.

Um eine Datei an eine andere anzuhängen, muss die Ziel-Datei erst mit „SYMBOL-SHIFT-A“ festgelegt werden, gefolgt von der Auswahl der Quell-Datei während das ' ' (Auswahl) Feld blinkt, oder durch Drücken von „HOME“ (H) was den Befehl abbricht.

Löschen, Kopieren oder Bewegen eines Verzeichnisses kann nur einzeln durchgeführt werden und betrifft alle Dateien und Unterverzeichnisse, die es enthält.

Verzeichnisse können im aktuellen Pfad durch die Auswahl von „NDI“ (N) und die Eingabe eines passenden Namens an der Eingabeaufforderung, erstellt werden.