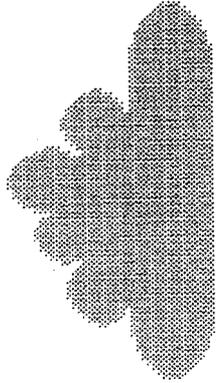
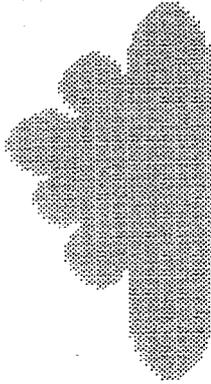


C R E A T O R - S T A R

(c) by STAR-DIVISION



\*\*\*\*\*  
CREATOR - STAR  
\*\*\*\*\*

Allgemeines:

Dieses Programm ermöglicht es, relativ einfach Titelbilder mit bewegter Grafik zu erstellen. Da die fertigen Grafiken spaeter automatisch in Basic uebersetzt und auf Diskette gespeichert werden, lassen sie sich leicht in eigene Programme einbauen..

Der "CREATOR - STAR" besteht aus 3 Teilen:

1. SHAPE-DESIGNER : Mit ihm werden die beweglichen Objekte entworfen.
2. BANNER-DESIGNER: Mit ihm werden grossflaechige, nicht bewegliche Objekte erstellt.
3. DER EDITOR : Mit ihm werden die Programme erstellt, Shapes und Banners hinzuefuegt, das Gesamte automatisch in Basic uebersetzt und auf Diskette gespeichert.

Um einen Titel zu erstellen bietet dieses Programm viele Moeglichkeiten.

Die beiden SHAPES (A oder B) kann man nicht nur einzeln bewegen, sondern auch zu einem groesseren Objekt kombinieren (z.B. Flugzeug, Auto, Figur usw). Sie lassen sich sowohl in vertikaler, als auch in horizontaler Richtung zusammensetzen. Natuerlich ist beim Erstellen darauf zu achten, dass die beiden Shapes spaeter auch zusammenpassen, da man erst im Endprogramm ihre richtige Lage zu einander sieht. Hilfreich ist hierbei jedoch das Koordinatensystem des SHAPE-DESIGNERS.

Weiterhin kann man spaeter im Endprogramm die Geschwindigkeit der Fortbewegung und des Bewegungsablaufes stufenlos regeln, oder ein Shape in einer bestimmten Position ueber den Bildschirm steuern.

Das Betrachten der Shapes in Originalgrosse, oder des Bewegungsablaufes, sowie gewuenschte Aenderungen sind schon beim Editieren jederzeit moeglich.

Die BANNERS lassen sich zwar nicht bewegen, bieten aber die Moeglichkeit, sie immer wieder wie einen Stempel auf den Bildschirm zu bringen. Man kann nicht nur ihre Farbe aendern, sondern auch durch einen Parameter bestimmen, ob sie transparent sein sollen. Das bedeutet, man kann sie sogar ineinandersetzen, ohne dass sie sich gegenseitig loeschen.

Kombinationen, Betrachten waehrend des Editierens, sowie Aenderungen, sind wie bei den Shapes ebenfalls jederzeit moeglich.

Ohne Probleme lassen sich Laufschriften mit bis zu 200 Zeichen erstellen, oder mehrere zu einer Grossen zusammenfassen. Man kann bis zu 25 Programmschleifen ineinanderschachteln und eine unbegrenzte Anzahl nacheinander setzen.

Gestaltungsmoeglichkeiten gibt es genug, was man noch braucht ist ein wenig Geduld und viel Phantasie.

=====

SHAPE-DESIGNER

=====

Nach Starten des Programms (RUN "SHAPES") erscheint das Hauptmenue. Druickt man <S>, so gelangt man in ein Untermenue mit folgenden Punkten:

- <R>eturn : Rueckkehr zum Hauptmenue
- <E>dit : Editieren der Shapes.  
Es koennen 2 Shapes (A oder B) zu je 4 Positionen (um einen Bewegungsablauf zu erzeugen) erstellt werden.  
Waehlt man jetzt z.B. "A", so erscheint ein Koordinatensystem, auf dem man mit den Pfeiltasten den kreuzfoermigen Cursor herumbewegen kann. Durch Druucken der "COPYTASTE" wird ein Punkt gesetzt, durch nochmaliges Druucken ein bereits vorhandener geloescht. Die Positionen der Shapes waehlt man ueber die Tasten 1 bis 4 Ueber Taste "M" gelangt man in das Untermenue zurueck.
- <C>ompile : Nach jedem Editieren immer COMPILE druecken.
- <A>nimate: Der Bewegungsablauf der 4 Positionen wird in Originalgrosse und -geschwindigkeit dargestellt. Zum Verlassen dieses Menuepunktes "ENTER" druecken.
- <D>isplay : Die jeweilige Position wird in Originalgrosse dargestellt.

<A>bspeichern/<E>inladen

Diese Punkte im Hauptmenue erfordern nur die Eingbe eines Filenames ohne Extension, alles weitere erfolgt automatisch.

ANMERKUNG: Sollte man keine Shapes verwenden wollen, so muss der SHAPE-DESIGNER trotzdem erst geladen werden, anschliessend drueckt man folgende Tasten:

S C R und A, jetzt nach Aufforderung Filename eingeben und ENTER druecken.

Die so erstellten und abgespeicherten Daten werden spaeter im EDITOR zum Erstellen des Endprogramms gebraucht.

Erst jetzt darf Part II (BANNER-DESIGNER) geladen werden.

=====
BANNER-DESIGNER
=====

Nach Starten dieses Teils (RUN "BANNERS") erscheint das Haupt-
menue mit folgenden Punkten:

- < B > anners erstellen/aendern
< A > bspeichern
< E > inladen
E < N > de

Druickt man nun B, so schaltet der Bildschirm auf 80 Zeichen
um und folgende Moeglichkeiten stehen zur Auswahl:

- < R > eturn : Rueckkehr zum Hauptmenue
< E > dit : Editieren der Banner
< C > ompile : Nach jedem Editieren C druecken
< D > isplay : Die Banners werden in Originalgrosse darge-
stellt

Editieren:

Nach Druucken von E erscheint die Frage Banner <A> oder <B>.
Je nach dem, welches Banner erstellt werden soll, drueckt man
eine der beiden Tasten. Nach einigen Sekunden erscheint das 2.
Untermenue mit folgen Punkten:

- < M > ENU : Rueckkehr ins 1. Untermenue

Banner < A > /Banner < B > : Umschalten zwischen den Banners

Mit den Pfeiltasten kann man den Cursor (#) herumbewegen, mit
der COPY-TASTE Punkte setzen/loeschen.

ANMERKUNG: Sollte man keine Banners verwenden wollen, so muss
der BANNER-DESIGNER trotzdem geladen werden, an-
schliessend drueckt man folgende Tasten:

B C R und A, jetzt nach Aufforderung
Filename eingeben und ENTER druecken.

Die so erzeugten und abgespeicherten Daten werden
spaeater im EDITOR zum Erstellen des Endprogramms
gebraucht.

=====
EDITOR
=====

Nach Starten dieses Programmes (RUN "EDITOR") erscheint das Hauptmenue mit folgenden Punkten:

- <P> rogramm erstellen/editieren
<L> aden des Programmes
<S> hapes
<B> anners
<C> ompilieren
<D> ebug

Drueckt man nun P, so erscheint ganz oben eine Statuszeile und darunter ein Promptzeichen(==> ?). Folgende Eingabemoeglichkeiten bestehen:

- <R> eturn : Rueckkehr zum Hauptmenue
<E> dit : EDITIEREN einer Zeile. Der Computer fragt nach der Zeilennummer und nach der Eingabe erscheint die gewuenschte Zeile. Hat man sich vertan, so drueckt man einfach ENTER. Das Editieren geschieht folgendermassen: Man drueckt die COPY-Taste, bis der Cursor an das Ende der Zeile angelangt ist. Dann kann man sie wie eine normale Basiczeile verbessern.
<L> ist : LISTEN von Programmzeilen. Es wird die erste und die letzte Zeile, die gelistet werden soll, eingegeben.
<I> nsert : EINFUEGEN von Zeilen. Die erste Zeile und die Schrittweite muss angegeben werden. Insert wird auch gebraucht, wenn ein Programm ganz neu erstellt werden soll.
<D> elete : LOESCHEN von Zeilen. Die erste und die letzte Zeile, die geloeschet werden soll, wird eingegeben.
<S> ave : ABSPEICHERN Das Programm wird uncompiled abgespeichert. Der Filename muss ohne Extension angegeben werden.

=====

## EDITOR

=====

-- Weitere Hauptmenuepunkte --

<L>aden des Programmes / <S>hapes / <B>anners

Das Laden des uncompileden Programmes, der Shapes und der Banners ist voellig gleich und selbsterklaerend. Der Filename wird ohne Extension eingegeben.

<C>ompile : Es ist darauf zu achten, dass sich das Programm, die Shapes und die Banners im Speicher befinden. Fuer den Filename gilt das gleiche wie oben.

<D>ebug : Durchsucht das uncompilede Programm nach Fehlern. Es wird geprueft, ob die Befehle richtig sind (sonst SYNTAX-ERROR) und ob sich die Parameter in den vorgeschriebenen Grenzen halten (sonst BAD VALUE).

Und so wird ein Programm erstellt:

### Programmeingabe:

Man startet den EDITOR, drueckt **P**, auf das Promptzeichen hin **I**, gibt die erste Zeilennummer und die Schrittweite ein.

Nun befindet man sich im Eingabemodus. Durch zweimaliges Druecken von ENTER kann man ihn jederzeit verlassen. Wurde das Programm eingegeben, drueckt man **R** um den eigentlichen Editor zu verlassen und man befindet sich im Hauptmenue.

### Fehlersuche:

Nach Druecken von **D** beginnt der Computer mit der Fehlersuche. Eventuelle Fehler koennen jetzt noch verbessert werden.

### Vorsichtsmaassnahme:

Es empfiehlt sich, das fehlerfreie Programm jetzt folgendermassen abzuspeichern:

Um nochmals in den EDITOR zu kommen, drueckt man **P**, zum Abspeichern **S**. Filename wieder ohne Extension eingeben.

Mit **R** gelangt man ins Hauptmenue zurueck.

### Compilieren:

Das uncompilede Programm sollte sich jetzt im Speicher befinden, wenn nicht, mit **L** laden (Filename ohne Extension). Nun werden die vorher erstellten und abgespeicherten Daten der Shapes und Banners mit **S** bzw. **B** geladen.

Befinden sich das Programm und saemtliche Daten im Computer, drueckt man **C** zum Compilieren.

Jetzt ist das Endprogramm fertiggestellt und kann von Basic aus geladen werden.

=====

## EDITOR

=====

-- Die Befehle zum Erstellen eines Programmes --

1. MOVE SHAPE[A,B],C,D,E      A=Nummer des Shapes (1 oder 2)  
                                    B=Unterposition d. Shapes (1-4)  
                                    C=Schrittweite d. horizont. Bewe-  
                                    gung (von -99 ueber +00 bis +99)  
                                    D=Schrittweite d. vertik. Bewe-  
                                    gung (von -99 ueber +00 bis +99)  
                                    E=Farbe des Shapes (0-3)

Beispiel zum besseren Verstaendnis der Parameter:

```
10 REPEAT 200
20 MOVE SHAPE[1,2],+02,-02,1
30 END REPEAT
```

Erklaerung:

Shape A wird 200 mal (REPEAT 200) in der Position "2" ueber den Bildschirm bewegt und zwar jeweils 2 Einheiten nach rechts (+02) und 2 Einheiten nach unten (-02), mit der Penfarbe "1". END REPEAT schliesst die Schleife ab.

2. ANIMATE SHAPE[A],B,C,D,E      A=Nummer des Shapes (1 oder 2)  
                                    B=Schrittweite d. horizont. Bewe-  
                                    gung (v. -99 ueber +00 bis +99)  
                                    C=Schrittweite d. vertik. Bewe-  
                                    gung (v. -99 ueber +00 bis +99)  
                                    D=Geschwindigkeit der Animation  
                                    (von 0.0, 0.1, ... bis 1.0)  
                                    E=Farbe des Shapes (0-3)
3. BANNER[A],B,C,D,E              A=Nummer des Banners (1 oder 2)  
                                    B=Position auf der X-Achse (01-31)  
                                    C=Position auf der Y-Achse (01-22)  
                                    D=Farbe des Banners (0-3)  
                                    E=Transparentmodus? (0=nein, 1=ja)

4. MESSAGE="A"                      A=Text (bis zu 200 Zeichen lang)

5. SCROLL MESSAGE,A                A=Vertikale Position der Lauf-  
                                    schrift (01-24)

Bemerkung:

Wenn dieser Befehl im spaeteren Endprogramm ausgefuehrt wird, kann er durch Druecken irgendeiner Taste abgebrochen werden. Es ist darauf zu achten, dass auf dem Bildschirm ein Hinweis erscheinen sollte (z.B. "Druecke eine Taste, um fortzufahren").

6. WAIT UNTIL KEY="A"              A=Gewuenschte Taste

Bemerkung:

Hierbei eignet sich die Leertaste am besten, da sie unabhaengig von CAPS-LOCK ist. auch hier empfiehlt sich ein Hinweis, welche Taste zu druecken ist.

=====

**EDITOR**

=====

-- Die Befehle zum Erstellen eines Programmes --

7. PRINT AT A,B,C;"D"           A=Position auf der X-Achse (01-40)  
                                  B=Position auf der Y-Achse (01-25)  
                                  C=Farbe der Schrift (0-3)  
                                  D=Text (bis 200 Zeichen)

8. REPEAT A                    A=Anzahl der Schleifen (001-999)

9. END REPEAT

Bemerkung:

Abschluss einer REPEAT-Schleife. Man kann bis zu 25 ineinander und eine fast unbegrenzte Anzahl hintereinander setzen.

10. COLOR 0,A,1,B,2,C,3,D       A=Farbwert fuer ink 0 (00-27)  
                                  B=Farbwert fuer ink 1 (00-27)  
                                  C=Farbwert fuer ink 2 (00-27)  
                                  D=Farbwert fuer ink 3 (00-27)

11. CLS                        Loescht Bildschirm

12. MOVE [A],B,C               A=Nummer des Shapes (1 oder 2)  
                                  B=X-Position (000-640)  
                                  C=Y-Position (000-400)

Bemerkung:

Mit diesem Befehl werden die Shapes auf ihre Startposition gebracht.