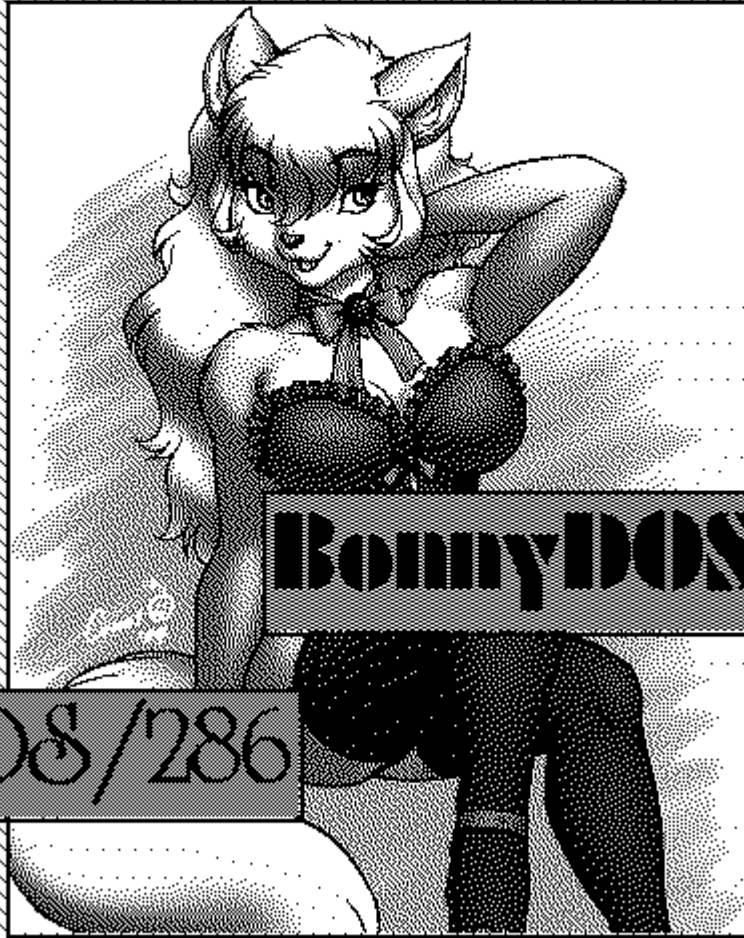


B-View #5

Das Fanzine rund um BonnyDOS/286 und GOS



BonnyDOS/286

GOS/286

Sonderausgabe

Editorial

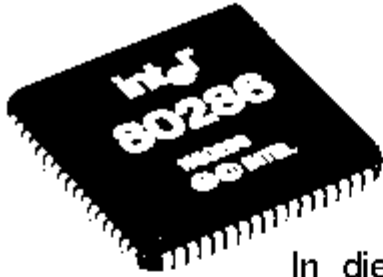
Willkommen zur Ausgabe #5!

Aus aktuellen Anlass erhalten Sie diese Ausgabe der B-View ausnahmsweise nicht als Browser-lesbare Version, sondern als PDF-Datei. Sicher fragen Sie sich jetzt, warum dies so ist. Ganz einfach: Diese Ausgabe der B-View wurde zu 100% unter GOS/286 erstellt. Die Texte wurden mit Writepad geschrieben und die Seiten mit dem neuen GOS-Publisher gestaltet. Und um diesem Ereignis Rechnung zu tragen, wurde kurzerhand entschieden, die Ausgabe #5 als PDF heraus zu bringen. Die einzelnen Seiten sind aus dem Publisher heraus als BMP-Datei exportiert und unter Open Office (Windows) zu einem Portable Document zusammengefuegt worden.

Doch keine Sorge - mit der naechsten B-View ist wieder alles beim Alten. Dann erhalten Sie wieder neues Futter fuer den GOS-Browser. Was ist sonst noch geschehen? Nicht viel. Trotzdem hat es gereicht, um wieder die BV zu fuellen. Ich hoffe, Ihnen bereitet das Lesen mindestens genauso viel Spass, wie mir das Erstellen! Darum wie immer an dieser Stelle: Jetzt aber viel Vergnuegen beim Lesen!

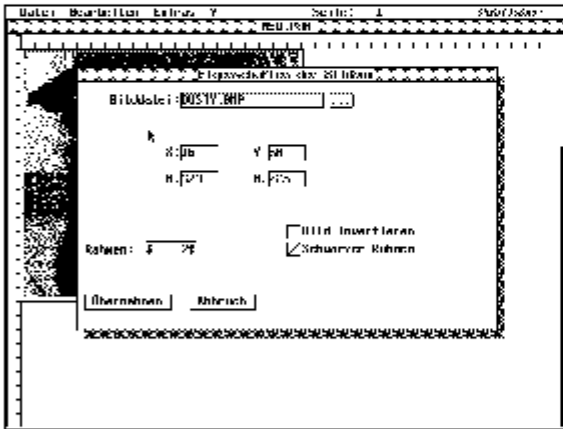
Timo Brueggmann

Anzeige

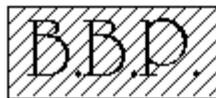
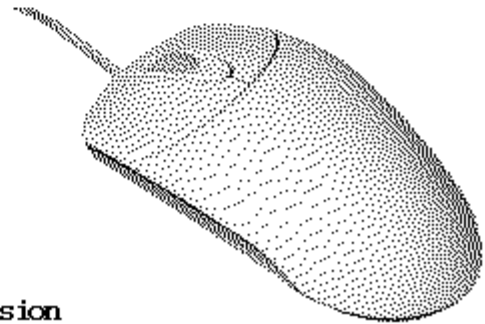


In diesem Schaltkreis steckt ein Hauch von Desktop-Publishing

Glauben Sie nicht? Ist aber so! Der brandneue Intel 80286 macht es möglich! Hoch entwickelte Technologie zu Hause im Wohnzimmer. Und durch den Einsatz leistungsstarker Software kommt Ihre kreative Seite zum Vorschein. Kryptische Befehle sind nicht notwendig – ein Klick mit der Maustaste reicht um die tollsten Publikationen zu erstellen. Mit GOS/286, dem starken Betriebssystem und dem Publisher. Egal wie man es dreht und wendet – moderne Technik stellt den Menschen noch mehr in den Mittelpunkt. Nicht als Sklave, sondern als Meister. Nutzen Sie Ihr Potential und das Ihrer Maschine. Diese Seiten die Sie gerade lesen sind nur ein kleiner Ausschnitt aus den vielen Möglichkeiten des 80286, und des Publishers.



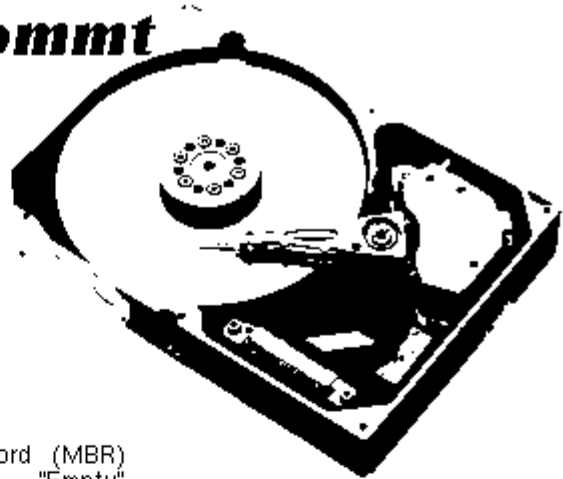
Der Publisher bietet viele Funktionen. Egal ob Texte oder Bilder – alles fügt sich zusammen wie ein Puzzleteil zum anderen. Sie bestimmen. Mit bis zu 999 Seiten, 255 Text-/Grafikboxen, verschiedenen Mustern und Rahmen und mit Zugriff auf die GOS/286-FontEngine bekommen Ihre Dokumente den richtigen Pfiff. Ob Flyer, Zeitschrift oder die Einladung an die Schwiegermutter. Der Publisher macht es möglich! Sie glauben nun, das alles kostet Sie einen richtigen Batzen Geld? Keines Wegs! Das alles – und noch mehr – gibts kostenlos unter <http://lulu423gina.funpic.de>. Besuchen Sie uns – es lohnt sich bestimmt. Ach ja – diese Anzeige wurde mit GOS/286 und dem Publisher erstellt. Jetzt steht dem Glauben nichts mehr im Weg.



Byte Bandits PC-Division

Number one in Software-Development

Eine Festplatte kommt ins Haus



Vorbei die Zeiten des zeitraubenden Disketten-Starts. BonnyDOS soll auf Festplatte installiert werden. Das Handbuch informiert hier zwar recht gut, aber was ist Theorie, wenn in der Praxis meist alles daneben geht, was auch nur daneben gehen kann. Sind Sie noch unentschlossen? Dieser Artikel soll Sie informieren, wie eine Festplatten-Installation funktioniert, welche Vor- und Nachteile sich daraus ergeben.

Voraussetzung der Festplatten-Installation ist - wie soll es anders sein - ein PC mit Festplatte. Auf dieser sollte noch ein wenig Platz frei sein. Dabei ist nicht nur der Speicherplatz gemeint, sondern auch der Master Boot Record. Hier speichern Betriebssysteme in einer genormten Tabelle ihre Partitionen ab. Auch BonnyDOS/286 (ab V1.26) tut dies und arbeitet so problemlos mit anderen Betriebssystemen auf der selben Festplatte. Leider ist dieser Master Boot Record etwas knapp bemessen - die Tabelle hat nur insgesamt vier Plaeetze frei. Sie sollten auch darauf achten, das die BonnyDOS-Partition im vom BIOS adressierbaren Bereich des Laufwerks liegt. Bei alten PCs also im Bereich der ersten 500 MB, bei neueren PCs oder bei gepatchtem BIOS im Bereich der ersten 8 GB.

Erfuellt Ihr PC soweit alle Voraussetzungen? Gut, denn dann gehts los! Starten Sie den Rechner mit der BonnyDOS/286-Systemdiskette. Sobald die Eingabeaufforderung "DEVA:" erscheint, muss der Partitionsmanager MBRMGR gestartet werden (geben Sie dazu einfach MBRMGR ein). Suchen Sie sich jetzt mit den Pfeiltasten einen Eintrag im

Master Boot Record (MBR) aus, der mit "Empty" gekennzeichnet ist. Hier koennen Sie eine BonnyDOS-Partition mit "C" (Create) anlegen. Als Groesse geben Sie - sofern Sie keine anderen Partitionen erstellen moechten - immer die max. Verfuegbare Groesse ein.

Wundern Sie sich nicht, wenn es nach Eingabe der Blocks etwas dauert, bis sich der MBR-Manager wieder zurueck meldet - Ihre Eingaben werden geprueft und mit der tatsaechlichen Plattengeometrie verglichen. Erst wenn alles stimmt, und sich die Partition wirklich auf der Festplatte befindet, dann wird diese erstellt. Sobald wieder der Hauptbildschirm erscheint, sollten Sie noch im Punkt "Install Loader" das Kernel installieren und ggf. noch einen Boot-Code (falls Ihre Festplatte fabrikneu ist, oder ein inkompatibler Lader darauf gespeichert ist).

Jetzt beenden Sie MBRMGR und geben bei der Sicherheitsabfrage "Y" ein - denn wir moechten die Aenderungen ja speichern. Wieder an der Eingabeaufforderung angelangt, sollten Sie den PC neu starten. Klar, das dabei die BonnyDOS-Diskette eingelegt

sein sollte. Sobald die Eingabeaufforderung wieder erscheint, geben Sie ein "FORMAT DEVC:" - Starten Sie den PC nochmals neu (ist kein Muss - aber damit wird sicher gestellt, dass Sie auch Schreibzugriff haben). Sobald der Cursor wieder freundlich blinkt, muss SETUP gestartet werden. Jetzt wird BonnyDOS/286 installiert. Sie fragen sich bestimmt, was denn die Festplatte - ausser ein schnelleres Laden - noch bringt.

Nun, Sie haben viel mehr Speicherplatz, als eine Diskette jemals bieten koennte. Und: Arbeiten Sie mit GOS/286, dann werden Sie richtig Freude damit haben. Denn jetzt kommen Geschwindigkeit und Speicherplatz voll zum Einsatz. Und Hand aufs Herz: Ist ein Betriebssystem ohne Festplatte nicht nur ein halbes Betriebssystem?

Anwendung

Desktop Publishing unter GOS/286

Wer bisher meinte, GOS/286 sei nur eine GUI, mit der man sich die Tastatureingaben unter BonnyDOS/286 ersparen kann, der irrt gewaltig. Seit Kurzem ist die erste "Killer-App" mit dem Namen "Publisher" verfuegbar. Was das Programm leistet und wo seine Schwaechen liegen – das lesen Sie hier!

Zuerst einmal sollte geklaert werden, was der Publisher eigentlich macht. Nun, dabei handelt es sich um einen sogenannten Desktop Publisher (DTP-Programm). Mit einfachen Mausclicks lassen sich Texte und Bilder platzieren und gestalten. Das ganze ist nicht mit einer Textverarbeitung vergleichbar, denn die Texte werden (in der aktuellen Publisher-Version) ausserhalb, zum Beispiel mit WritePad, erstellt.

Der Publisher fuegt diese Texte zu einem Ganzen zusammen – so entsteht eine Publikation, wie zum Beispiel ein Flyer, eine Zeitschrift, oder eben diese Ausgabe der B-View. Das Programm sollte im GOS-Verzeichnis Ihrer Festplatte liegen, oder zumindest auf einer GOS-Bootdiskette. Und da sind wir auch schon beim ersten Haken. Betreiben Sie den Publisher niemals von Diskette. Die Anwendung ist sehr von der Geschwindigkeit eines Laufwerks abhaenig. Haben Sie keine Festplatte, sollten Sie auf jeden Fall die RAM-Disk von BonnyDOS/286 verwenden. Selbst Festplattenbenutzern wird der Einsatz von Fast Drive, dem zu BDOS gehoerenden Disk Cache, geraten.

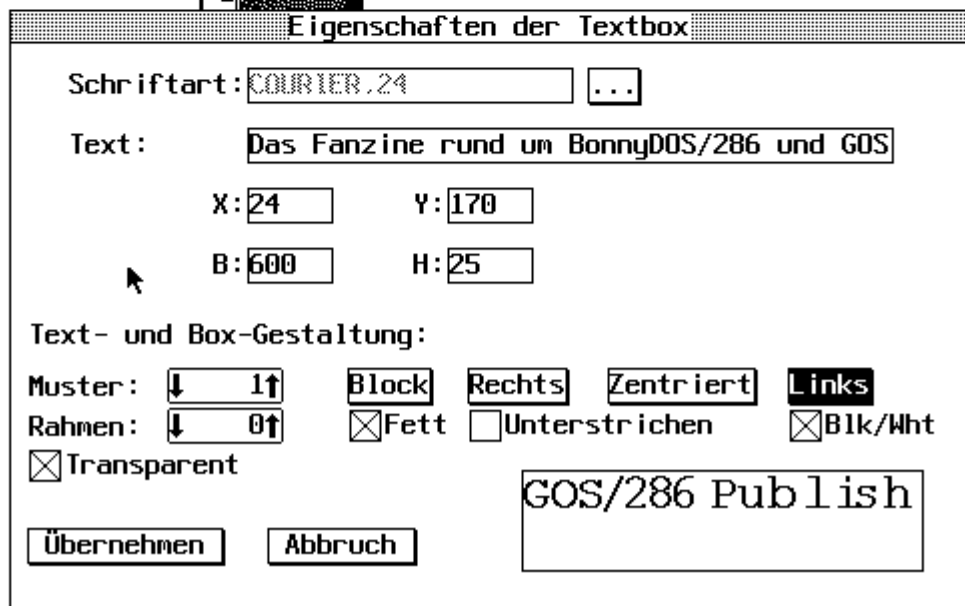
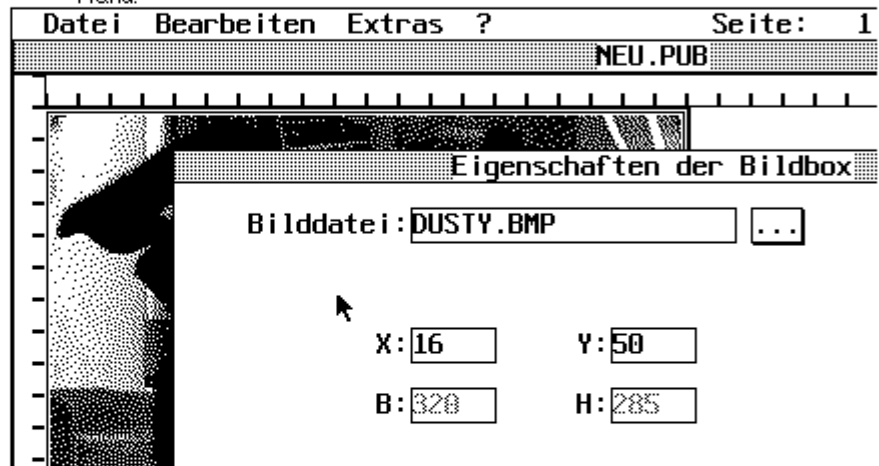
Ansonsten – zumindest theoretisch – reichen dem Publisher die GOS/286-Hardwareanforderungen: 80286 CPU, MCGA/VGA-Karte, 640K RAM und Maus. In der Praxis sollte Ihr PC entweder einen 80286-25 oder, besser, einen 80386-33 besitzen. Ideal ist natuerlich ein 486 oder ein Pentium I. So braucht ein 486-50 MHz ca. 1-2 Sekunden, um eine normal gestaltete Seite aufzubauen. Auf einem Pentium I-133 ist hier gar keine "Arbeitspause" mehr zu

spueren. Der Publisher wirkt auf dem ersten Blick recht schlicht. So richtig etwas damit anzufangen weiss man nicht. Hat man sich aber ersteinmal zurecht gefunden, dann macht das Arbeiten und Gestalten von Seiten richtig Spass.

Texte und Grafiken werden in sogenannten Boxen untergebracht. Diese Boxen koennen dann entsprechend angeordnet werden – sogar das Verschieben in den Hinter- bzw. Vordergrund ist moeglich. Insgesamt stehen pro Seite 255 Ebenen zur Verfuegung. Der Publisher kennt aktuell drei Typen von Boxen: Die Textbox, die Grafikbox und die Quicktext-Box. Erstere ist schnell erklart. Dieser Artikel zum Beispiel ist eine Textbox. Hier kann der Box eine Textdatei zugewiesen werden. Das Gegenteil dazu ist die Quicktext-Box. Hier lassen sich kurze Texte direkt eingeben – somit ist die Quicktext-Box ideal fuer Bildunterschriften oder Ueberschriften geeignet. Die Grafikbox dient zur Aufnahme von Bildern.

Neben Grundfunktionen, wie das Zentrieren oder rechtsbueendige Ausgeben von Texten, beherrscht der Publisher noch weitere Funktionen. Blocksatz, Rahmen, Hintergrundmuster und sogar die transparente Darstellung stellen fuer Ihn keine grossen Schwierigkeiten dar. Leider funktioniert die Textfortsetzung nicht sonderlich genau. Der Hintergrund ist der, dass man mehreren Textboxen die gleiche Datei zuweisen kann – jeweils bei einer anderen Position beginnend. So lassen sich Artikel in nur einer Datei unterbringen. Leider zeigt der Publisher die jeweilige Endposition im Eigenschaften-Fenster einer Textbox nur sehr ungenau. Hier ist etwas Experimentierfreude noetig, um

einen Text exakt an einer bestimmten Stelle beginnen zu lassen. Ein weiteres Manko ist das Lineal, das sich wahlweise einblenden lässt. Die Anwendung sieht dann zwar etwas professioneller aus – so richtig Sinn macht es aber nicht, mit dem Lineal zu arbeiten. Dann wäre eine Koordinatenanzeige sicher sinnvoller. Was fehlt dem Publisher? In einer nächsten Version wäre die Ausnutzung von mehr Arbeitsspeicher sinnvoll. Auch sollte eine Suchfunktion und ein integrierter Texteditor vorhanden sein. Ansonsten gibt es nicht viel auszusetzen – vorausgesetzt, man hat einen schnellen PC zur Hand.



nverti
zer Ra

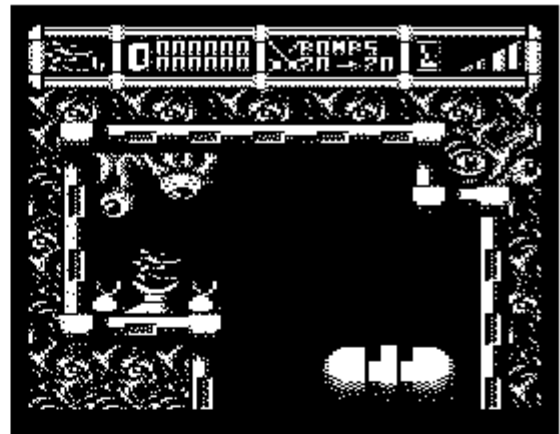
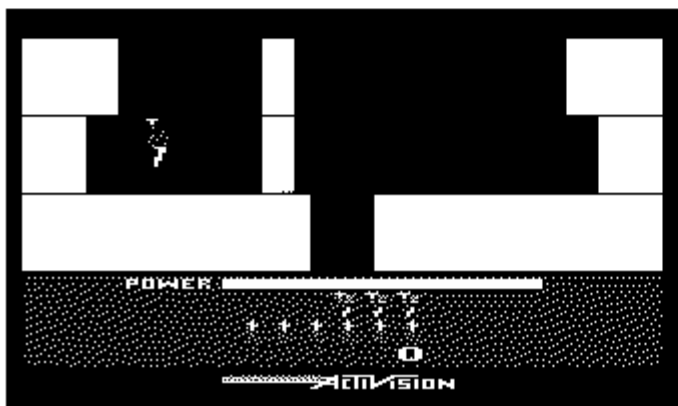
Hinten: Der Publisher, Vorn: Textboxen

Damals wars

Die 80er – Hochzeit der Computer-Industrie. Der Rechner fuer das Wohnzimmer. Wer Glueck hatte, der konnte noch einen Teil der "guten alten Zeiten" erleben. C64 & Co. feierten Erfolg auf Erfolg, waehrend PCs – als reiner Arbeitscomputer – eher belaechtet wurden. Niemand haette ernsthaft geglaubt, MS-DOS wuerde die Kinderzimmer dieser Welt erobern.

Ein verregnetes Wochenende. Keine Lust nach Draussen zu gehen. Was bleibt da noch gross uebrig? Genau! Ab zum besten Kumpel – stolzer Eigentümer eines C64 samt Diskettenlaufwerk. Und ab gehts auf eine Reise, die Langeweile vergessen macht. Mit grossen Augen erblickte ich damals Klassiker wie Maniac Mansion oder Giana Sisters – Spiele, die mir auf meinem CPC 464 fremd waren. Die Musik, die Grafik und – das absolut genialste – ruckelfreie, extrem spielbare Games. Das alles – und noch mehr – war der C64.

Absolut faszinierend war schon die Einschaltmeldung, die da verheissungsvoll lautete: 64K RAM SYSTEM – was das bedeutet, spielte erstmal keine Rolle. Eines der allerersten Spiele, die ich auf dem 64er kennenlernte, war Hexenkueche von Palace Software. Ein absolut schweres Geschicklichkeitsspiel. Als Hexe, die entweder zu Fuss, oder fliegend auf dem Besen, durch eine sauber scrollende Landschaft wanderte, musste man verschieden farbige Schluessel aufsammeln und dann zur entsprechenden Tuere gehen. Dort wechselt das Spiel dann zu einer Ari Jump and Run-Einlage.



Dabei sollte es aber nicht bleiben. Irgendwann in den 80er Jahren dann kam der absolute Knueller – Maniac Mansion. Ein bis dahin voellig neues Spielprinzip. Schier unglaublich, in was fuer Welten man abtauchen konnte. Etwas hemmend war der Nachlade-Vorgang. Immerhin war der C64 ja nicht gerade beruehmt fuer schnelles Laden – ein Tribut, der auf der seriellen Anbindung des Laufwerks gruendete. Natuerlich gab es auch Fast-Loader, aber richtig effektiv arbeiteten nur wenige (kennt jemand noch die guten alten Spiele-Disketten mit dem Heureka Sprint?).

C64-Spiele waren en masse vorhanden. Im Laden – ja, da auch – vielmehr aber auf dem Schulhof. Eine Diskette bot mal eben Platz fuer 5-15 Spiele. Erst Titel wie Rainbow Islands oder Zak McKracken belegten eine, oder mehrere, Diskettenseiten. Aber auch das nahm man in Kauf. 5 1/4"-Disketten kosteten nicht die Welt (verglichen mit 3"-Disks fuer den Schneider CPC). Was aus dieser Zeit geblieben ist?

Auf jeden Fall die Begeisterung fuer Computer. Noch heute sind 8-Bit-Spiele faszinierend. Vielleicht, weil sie nicht perfekt sind. Und auch nicht den Anspruch darauf erheben. Vielleicht aber, weil man die ersten Schritte am Computer mit eben diesen Spielen getan hat. Und diese Faszination lebt noch heute.

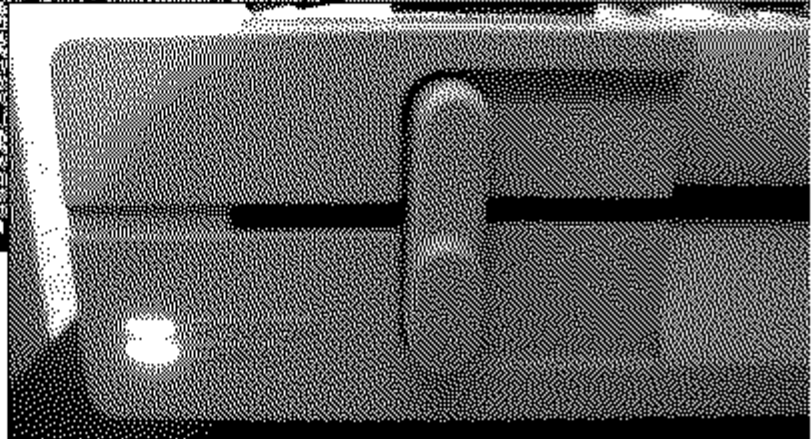
Links: Hero, oben: Cybernoid



Der C64: Beginn der Heimcomputer-Era



Die 1541 II: Das Laufwerk zum C64



Das Jahr 2012

Das Jahr ist noch jung. Die Arbeiten an BonnyDOS/286 und GOS/286 gehen unverdrossen weiter. Hier erfahren Sie, was das Jahr 2012 voraussichtlich noch an Ueberraschungen bereit halten wird und was bereits hinter verschlossenen Tueren getestet wird.

Ein bereits gelueftetes Geheimnis duerfte die naechste GOS-Version sein. Sie kommt auf jetzt drei Disketten daher, wird ein "Online-Hilfe" beinhalten und (Festplatte vorausgesetzt) ein Autostart-Feature bieten, das es ermoeglicht, bestimmte Programme schon beim Startvorgang zu laden. Einige Tools sind bereits in Planung (z. B. eine Steuermoeglichkeit fuer Fast Drive). Ausserdem sollen endlich Programm-Gruppen vom Desktop unterstuetzt werden. Zumindest an letzterem liegt es, warum die neue Version noch auf sich warten laesst.

Auch fuer GOS/286 ist ein sogenanntes "Entertainment-Paket" und eine "Utility-Box" geplant. Hier sind kleinere Spiele und Anwendungen zu finden. Der Release-Termin liegt jedoch irgendwo im letzten Quartal 2012. So heisst es also weiter abwarten und Tee trinken. Wer sich gerne eigene Adventures erstellt, dem wird der GOS-Adventure Creator gefallen. Ein Script- und Compiler-System, das es auch ungeuebten Nutzern erlaubt, eigene Adventures zu programmieren. GOS-ueblich werden dabei keine Tastatureingaben vorausgesetzt - die Bedienung und das Spielen laufen komplett mit der Maus ab. Release-Termin soll bei April/Mai liegen.

Haben Sie mehrere Partitionen auf Ihrer Festplatte? Befindet sich darunter auch eine FAT16-Partition? Prima! Denn dann sollen Sie noch dieses Jahr in der Lage sein, auf diese Partition unter BonnyDOS/286 zugreifen zu koennen. Gerade Entwickler duerfte dies freuen - das Umkopieren von FAT16 auf Diskette und zurueck auf die BFS16-Partition entfaellt somit.

Von Wobo soll noch der IconEditor fuer GOS/286 erscheinen (in der B-View #4 wurde bereits darueber geschrieben). Es sind bereits Bestrebungen im Gange, diesen und den TextViewer fuer BonnyDOS (TV.APL) auf den Systemdisketten unterzubringen. Vielleicht besteht ja ausserdem noch die Moeglichkeit, das ein oder andere Programm von MS-DOS nach BonnyDOS oder GOS zu konvertieren (huhu Wobo!)...? Warten wir ab! Sie sehen aber - Die Zukunft ist rosig. Und als kleines Bonbon am Schluss: Die am Amiga entwickelte Adventure-Engine "A.A.S.U." wird definitiv fuer BonnyDOS/286 umgesetzt!



Vorschau

GOS/386 - Was ist dran?

Programmierkurs
PASCAL

BonnyDOS/286
System API

Der grosse GOS/286 Test

