

AmigaOS 4 na weekend

Adam Mierzwa

Spis treści

Wstęp	1
Wybór komputera	2
Zagadnienia sprzętowe	3
Objaśnienia skrótów i określeń w książce	4
Podstawy WB	5
Błat	6
Interfejs	7
Menu i jego kontekstowość	8
Pliki ukryte	8
Aktualizacje	9
Wyszukiwanie plików	9
Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików	10
Dostrajanie systemu do swoich potrzeb	11
Tematy	12
Czcionka z polskimi znakami	12
Opcje GUI	13

Wskaźnik myszy	13
Tapeta	13
Wygaszacz	14
Pasek WB	14
AmiDock	14
Gadżety na pulpicie	14
Wymiana ikon	14
Podstawowe czynności	17
Rozpakowywanie archiwów	18
Instalacja i deinstalacja programów	18
Montowanie obrazów płyt i dyskietek	18
Wypalanie płyt	18

Wstęp

Jeżeli sięgnąłeś po tę książkę to znaczy, że z jakichś powodów interesuje cię Amiga współcześnie. Być może posiadasz już komputer AmigaOne, bądź SAM, czy inny kompatybilny z AmigaOS 4. Może przymierzasz się do zakupu, np. modelu AmigaOne A1222, albo posiadasz oryginalną Amigę produkcji Commodore i chciałbyś dowiedzieć się czegoś na temat obecnego rozwoju Amigi. Na pewno nabycie książki jest najtańszym sposobem poznania komputera i systemu, bo nie wymaga ich zakupu. Najmniejsze ryzyko nietrafionej decyzji, a jednocześnie otrzymujesz do ręki przegląd całości rozwiązania, bez konieczności żmudnego przeglądania często rozsianych po internecie informacji.

Mam nadzieję, że ta książka będzie przydatna także aktualnym użytkownikom Amigi nowej generacji (dalej będą operował w tekście terminem „Amiga NG”).

Tak się niestety złożyło, że AmigaOS 4 długo nie posiadał podręcznika. Do systemu AmigaOS 4.1 był dodawany podręcznik użytkownika, ale była to niewielka książeczka. Nie powstały opracowania takie jak za „starych dobrych czasów”, gdy Amiga była na topie, a użytkowników można było liczyć w miliony. Prawdziwym przełomem była książka „AmigaOS 4 na co dzień” (w wersji angielskiej jako „AmigaOS 4 every day”) Krzysztofa Radzikowskiego, wydana w 2017 r.. To nowoczesny podręcznik, przeznaczony dla użytkowników komputera AmigaOne X5000. Mimo naprawdę obszernego ujęcia tematu (od ściągnięcia pliku ISO z systemem, po korzystanie z usług w „chmurze”) pozostał u mnie pewien niedosyt. A wraz z nim narodził się pomysł na nowa pozycję. Nie „AmigaOS 4 na co dzień” a „AmigaOS 4 na weekend”. Dla osób, które nie są znawcami, nie wiedzą czasem jak wykonać podstawowe czynności w systemie, lubią gry. Ogólnie dla tych, którzy nie mają „ciśnienia” na gonienie głównego nurtu, nie są uzależnieni od internetu, i chcą używać Amigi NG tak jak używali Amigi kiedyś.

Nie jest łatwo opisać coś wyczerpująco, a jednocześnie w przystępny i prosty sposób. Założeniem było opracowanie takiej książki, jaką sam chciałbym poczytać, kupując komputer AmigaOne 1222 i nie znając wcześniej AmigaOS 4.

Nie przedłużając więcej – zapraszam do lektury.

Wybór komputera

AmigaOS 4.x działa na wielu konfiguracjach. Poniżej przybliżę skrótowo dostępne modele komputerów:

- produkcji Commodore i Escom – modele Amiga 1200 i 4000 wyposażone w karty PPC
- produkcji Eyetech – AmigaOne SE, XE i Micro-A1 – C
- produkcji ACube – SAM 440 ep, SAM 440 Flex, SAM 460 EX, AmigaOne 500
- produkcji Genesi – Pegasos I i II
- produkcji A-Eon – AmigaOne X1000, AmigaOne X5000, AmigaOne A1222



AmigaOne X1000 (foto: Adam Kliczek)

Szczerze zachęcam do kupna najnowszych konstrukcji – AmigaOne A1222 i X5000 to współczesne odpowiedniki „małej” i „dużej” Amigi (tak jak dawniej były np. A600 i A3000).

Nowy sprzęt to większa niezawodność i łatwiejsza rozbudowa o współcześnie dostępne komponenty.

Zagadnienia sprzętowe

Postęp wymusił standaryzację i rezygnację z unikalnych rozwiązań. Nie ma już wspólnie gigantów takich jak Sun czy Silicon Graphics. Utrzymywanie własnych rozwiązań technicznych, niekompatybilnych z głównym nurtem, rodzi kłopoty. Jest to mniejszy wybór i wysoka cena, poza tym utrzymywanie własnych ośrodków badawczych i technologii jest drogie. Trzeba było się dostosować. Dotyczy to nie tylko wbudowanych specjalizowanych układów, ale także procesora. Przykładem jest firma Apple, która przeszła z procesorów Motorola 68k na PPC, a potem na Intela.

Tak więc Amigi NG oparte są o płyty główne podobne jak w pecetach. Jednak to są inne płyty i ciągle bazujemy na procesorach PPC.

Każda taka płyta główna posiada oprogramowanie, będące odpowiednikiem BIOS-a w pecetach. Najczęściej spotykane opiera się o U-Boot (Universal Boot Loader). Jest ono różne dla różnych modeli, i jego aktualizacja nie powinna odbywać się przez niedoświadczonych użytkowników. Zadaniem U-Boot jest inicjalizacja sprzętu.

Inną cechą charakterystyczną jest kontroler dysków, będący najczęściej karta wpinaną w złącze PCI. Do takiej karty podłączamy takie napędy jak dysk twardy czy DVD.

Warto zaznaczyć, że nie wszystkie podzespoły będą pasować. Przykładowo każde urządzenie USB będzie wykryte przez AmigaOS, ale nie każda klawiatura USB będzie działać na etapie U-Boot – a jest to istotne np. dla modyfikacji parametrów startowych komputera. Są opracowane listy kompatybilności podzespołów (karty graficzne, sieciowe, i t.p.) i warto o tym wiedzieć. Tylko świadome i zaplanowane zakupy pozwolą w pełni uwolnić moc naszych komputerów i być źródłem radości a nie frustracji. Na szczęście zarówno kupując używany komputer, jak i zaopatrując się w nowy u oficjalnego sprzedawcy, będziesz mieć wszystkie elementy prawidłowo dopasowane.

Objaśnienia skrótów i określeń w książce

LPM – lewy przycisk myszy

PPM – prawy przycisk myszy

Jeżeli w tekście nie zaznaczono którym przyciskiem myszy trzeba wykonać akcję – domyślnie jest to lewy

WB – Workbench

NG – nowej generacji



+ – oznacza wciśnięcie naraz kilku klawiszy (np. prawy klawisz Amiga + v)

miękki reset – reset systemu za pomocą kombinacji klawiszy Ctrl + lewa Amiga + prawa Amiga

twardy reset – reset przyciskiem na obudowie komputera bądź kombinacją klawiszy Ctrl + Alt + Alt

Podstawy WB

Blat

Po włączeniu komputera po krótkiej chwili załaduje się Workbench. Jest to domyślne graficzne środowisko pracy w AmigaOS. Blat Workbencha może różnie wyglądać, ponieważ każdy użytkownik może dostosowywać go dla siebie, ale są podstawowe cechy wspólne.

Powyżej miejsce na zrzut ogólny na blat, dalej będę wstawiał odniesienia typu [/obrazek - blat/](#)

Na górze ekranu (domyślnie schowana) jest belka Workbencha.

Po lewej stronie znajdują się ikony napędów. Od góry jest to RAM-dysk, następnie dysk systemowy (to ten oznaczony kraciatą piłką) i inne zamontowane dyski i partycje. Także ikony DVD (jeśli w napędzie znajdzie się płyta) i urządzeń podłączanych przez USB (np. pendrive, aparat fotograficzny) oraz ikony zminimalizowanych aplikacji.

Na dole ekranu znajduje się AmiDock. Jest to pasek skrótów, który pozwala w wygodny sposób uruchamiać programy.

Na blacie możemy umieścić też gadżety takie jak kalendarz i zegar, oraz kolejne paski AmiDocka. Dostosowanie Workbencha do własnych potrzeb będzie opisane w dalszej części książki.

RAM Disk jest to wydzielona część pamięci RAM, która działa jak dysk twardy. Dane tam zawarte są kasowane po resecie systemu. Nie ma określonej wielkości ramdysku, zajmuje tyle ile pliki w nim umieszczone. Ramdysk najczęściej używa się do zapisywania w nim tymczasowo plików pobranych z internetu, bądź rozpakowywania archiwów.

Dysk systemowy może mieć różną nazwę, najczęściej taką jaką ustawiliśmy w procesie instalacji. Istotna informacja: w AmigaOS istnieje coś takiego jak dowiązania (przypisania) czyli ASSIGN, i wcześniej czy później będziesz musiał to opanować. Przykładowo dysk systemowy ma oznaczenie SYS:

Na razie nie będziemy zagłębiać się za bardzo, na wszystko przyjdzie czas. Póki co poruszamy się na powierzchni. Pokażę podstawowe czynności wykonywane z poziomu Workbencha.

Interfejs

Jest okienkowy, podobnie jak w wielu systemach. Nieaktywne okno będzie mieć wyszarzoną belkę, i t.d.. Charakterystyczną odmiennością jest zamykanie okna w lewym górnym rogu.

[/obrazek katalogu/](#)

Oprócz tego można korzystać z konsoli poleceń

[/obrazek konsoli/](#)