

Amiga OS 3.X MUI tabanlı C Programlama

Gerekli Olanlar:

AmigaOS3.X veya Classic Workbench 3.X (Gerçek yada Emulator)

<http://classicwb.abime.net> adresinden ön yüklemeli paketler ile kurulum yapılabilir.

Yada benim gibi tembel iseniz @Simon'nun hazırladığı "Taşınabilir Amiga Emülasyonu" başlığı altındaki hazır imajlar kullanılabilir.

<http://www.commodore.gen.tr/forum/index.php?topic=12364.0>

MagicUserInterface 3.8, user files

<https://muidev.de/download/MUI%203.8%20-%20AmigaOS3-m68k/mui38usr.lha>

<http://aminet.net/util/libs/mui38usr.lha>

MagicUserInterface 3.8, developer files

<https://muidev.de/download/MUI%203.8%20-%20AmigaOS3-m68k/mui38dev.lha>

<http://aminet.net/dev/mui/mui38dev.lha>

GCC based Amiga Development Environment

<http://m68k.aminet.net/package/dev/gcc/ADE>

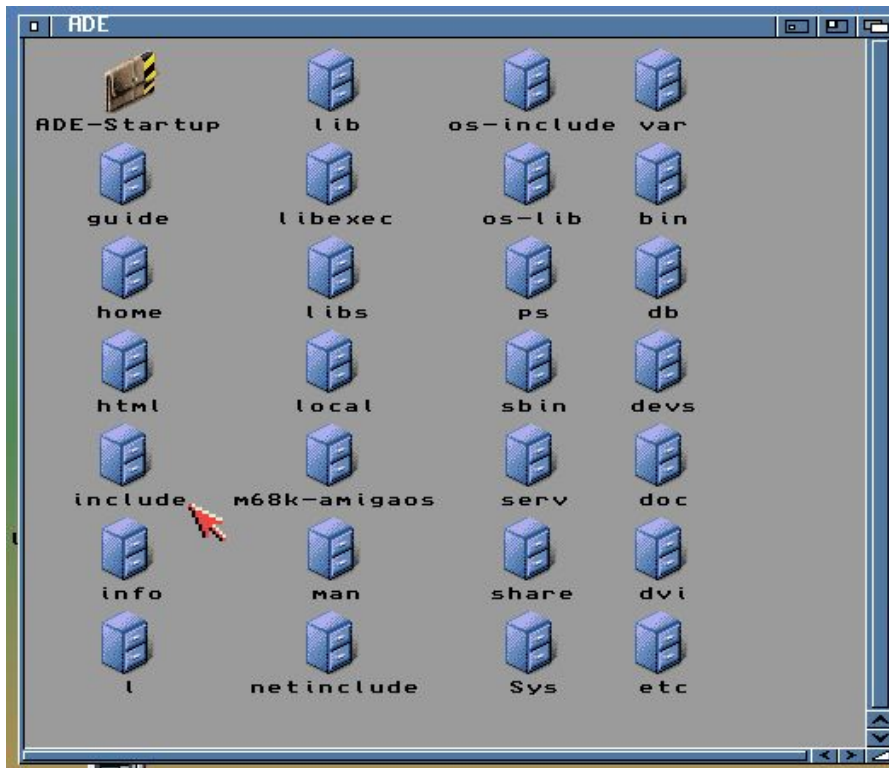
<http://aminet.net/dev/gcc/ADE.zip>

Kurulum

MUI kütüphanesi kurulu değil ise önce mui38usr.lha içindekileri unpack yaparak, Install-MUI ile yüklememizi tamamlayalım.



Şimdi sıra **GCC based Amiga Development Environment** ayarlayalım. ADE.zip dosyasını burası önemli SYS: drawer hemen altında olacak şekilde yani sistemin kurulu olduğu harddiske kurarsak sonraki start-up ayarlarını daha rahat yapabiliriz. Kendi isteğinize göre sonra değiştirebilirsiniz. ADE drawer yolu SYS:ADE olmalı. Drawer içindekiler aşağıdaki resimde.



MagicUserInterface 3.8, developer files içindeki bize yarayacak include mui header dosyalarını GCC ile buluşturmamız için mui38dev.lha dosyasını unpack edip *MUI/Developer/C/Include* drawer içindeki 6 dizini *ADE/include* içine kopyalamamız gerekiyor. Burada drag-drop yapmayın kaynak klasör **Include**, hedef klasör **include** olduğundan hatalı kopyalama yapabilirsiniz.



Şimdi ADE'ye ayar çekelim. ADE dizini içindeki ADE-Startup dosyasında değişiklik yapmamız gerekiyor. Sebebi sistem başlangıcında assign hataları verdiği için. Benim sistemde olmayan dizinleri assign etmeye çalıştım.

99 ve 100. satırların başına ; işareti konulacak

```
;assign lib: ade:lib
```

```
;assign lib: ade:local/lib ADD
```

53. satır için aynı durum geçerli

```
;path ADE:local/bin ADD
```

11. satırdaki Assign ADE: "" yerine

```
Assign ADE: Sys:ADE
```

yaparak değişiklikleri kaydediyoruz.

Sıra USER ve ASSIGN start-up ayarları

SYS:S/User-Startup dosyasını bir editör ile açıp en sonuna

```
IF EXISTS SYS:ADE/ADE-Startup
```

```
Execute SYS:ADE/ADE-Startup
```

```
ENDIF
```

ekliyoruz. (@Simon'a teşekkür ediyorum)

SYS:S/Assign-Startup dosyası sonuna da
Assign >NIL: ADE: SYS:ADE



```
ClassicWB-FULL:S/User-Startup+
EndIF
IF EXISTS SYS:ADE/ADE-Startup
Execute SYS:ADE/ADE-Startup
EndIF
```



```
ClassicWB-ADVSP:S/Assign-Startup
;ClassicWB Assign-Startup
-----
;GAAR 68K LITE FULL ADV ADVSP P96 OS39

Assign >NIL: A-Demos: SYS:Demos
Assign >NIL: A-Games: SYS:Games
Assign >NIL: A-MyFiles: SYS:MyFiles
Assign >NIL: A-Programs: SYS:Programs
Assign >NIL: A-Temp: SYS:Temp
Assign >NIL: ADE: SYS:ADE
```

Amigaya reset atıp herşey yolunda ise hata almadan workbench ekranına düşüyoruz.
Shell açıp gcc -v yazdığınızda GCC version bilgisi veriyorsa işlem tamamdır.



```
AmigaShell
4.ClassicWB-ADVSP:> gcc -v
Reading specs from /gg/lib/gcc-lib/m68k-amigaos/2.95.3/specs
gcc version 2.95.3 20010315 (release)
4.ClassicWB-ADVSP:>
```

İlk MUI Uygulamasını Derleyelim

<https://github.com/emartisoft/AmigaOS3.X-MUI-Examples> 'dan indirdiğiniz örnek uygulamaları Amigaya taşıyın 01_Windows klasörüne ulaşın.

make clean

komutu ile var olan object ve uygulama dosyasını silelim.

make

komutu ile makefile dosyası harekete geçecek ve kaynak dosyası derlenip uygulama dosyasına dönüşecektir. Benim sistem 68030 olduğu için *-m68030* opsiyonunu kullandım değiştirebilir veya kullanmaya bilirsiniz. makefile içinden değişiklik yaparak option değişkenini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Project

komutu ile uygulama dosyamızı çalıştırabiliriz. Veya ilgili drawer içinden Project iconuna tıklayarak da uygulamayı açabilirsiniz.

