

# 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>

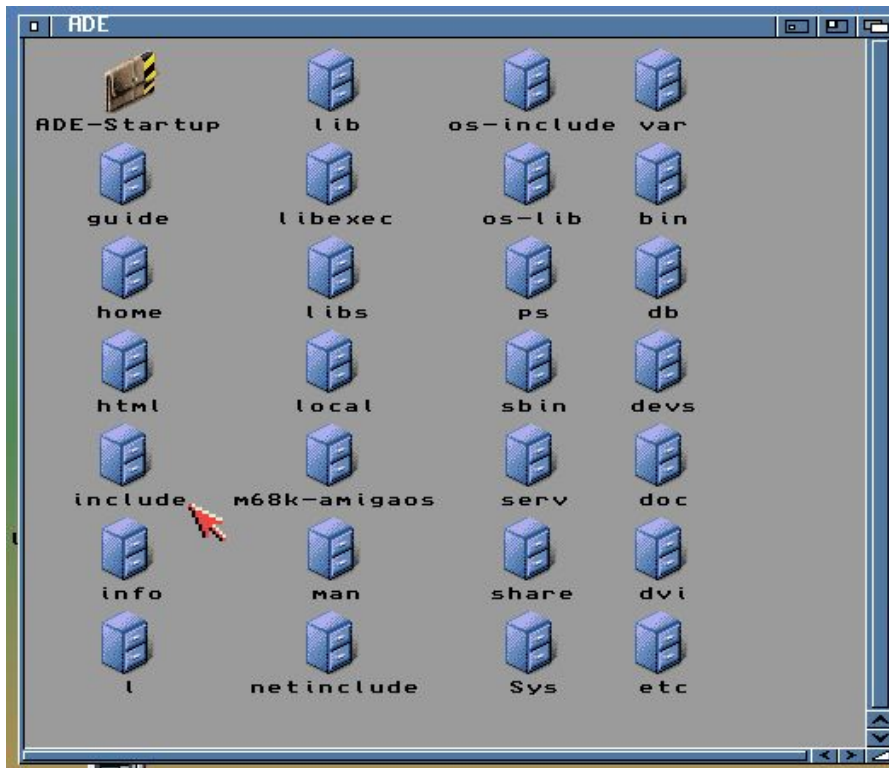
<http://aminet.net/dev/gcc/ADE.zip>

## 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-ADVSP:S/User-Startup
User-Startup
IF EXISTS C:BorderBlank
  C:BorderBlank
ENDIF
IF EXISTS C:StickyRMB
  Run >NIL: C:StickyRMB
ENDIF
Execute ADE:ADE-Startup
```

```
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.

