

Der Multimedia-Baukasten, Teil 2

Copyright *Christoph Gutjahr*, lizenziert unter der *GNU Free Documentation License*
Ursprünglich veröffentlicht in *Amiga Magazin* 03/2006

Laut Hersteller wurde über anderthalb Jahre an der neuen Version von Hollywood gefeilt – hat sich der Aufwand gelohnt? Ein erster Blick auf die Änderungen im „Multimedia Application Layer“ aus dem Hause Airsoft Softwair.



Eines der zahlreichen Mitgelieferten Beispielprogramme: ein Pacman-Klon

Hollywood – nicht zu verwechseln mit dem Präsentationsprogramm "Hollywood Designer" vom selben Entwickler – ist eine einsteigerfreundliche Programmiersprache, deren wesentliche Vorteile mächtige Befehle und Funktionen mit sprechenden Bezeichnungen und eine unkomplizierte Syntax sein dürften.

Der Unterbau

Im Gegensatz zum Vorgänger basiert der Hollywood-Compiler jetzt auf dem Kern der als Public-Domain vertriebenen Sprache "Lua", der allerdings für den Einsatz mit Hollywood stark modifiziert werden musste. Entsprechend umfangreich ist dann auch die Liste der Änderungen ausgefallen –

glücklicherweise ist es dennoch gelungen, die Kompatibilität zum Vorgänger weitestgehend zu erhalten.

Viel wichtiger sind jedoch die Neuheiten, die der Austausch von Hollywoods Innereien mit sich bringt: Die Sprache wurde nicht nur komplett überarbeitet und in der Anwendung nochmals leicht vereinfacht, endlich stehen auch Ausdrücke, komplexere Variablentypen und mehrdimensionale Felder zur Verfügung. Die Möglichkeiten den Programmablauf zu beeinflussen wurden ebenfalls stark erweitert – beispielsweise wurden neue Schleifentypen und eine "Switch/Case"-Anweisung eingeführt.

Auch der Compiler wurde um einige nützliche Eigenschaften erweitert, u.a. lassen sich Programme jetzt testweise compilieren, was dank der dann nicht notwendigen Verlinkung externer Ressourcen deutlich schneller vonstatten geht als ein kompletter Compiler-Durchlauf. Darüberhinaus wurde mit der Möglichkeit, ein compiliertes Programm jederzeit abzurechnen, auch die letzte klaffende Lücke geschlossen.

Was die grundlegende Funktionalität einer Programmiersprache angeht, kann Hollywood jetzt mit der Konkurrenz locker mithalten. War man bei ambitionierteren Projekten mit der Vorgängerversion noch zu gelegentlichen Klimmzügen gezwungen, dürften derartige Engpässe jetzt endgültig der Vergangenheit angehören.

Neue Funktionen

Hollywood 2 bringt wieder zahlreiche neue Funktionen mit, an erster Stelle sind hier wohl "Sprites" zu nennen. Zwar war es auch bisher schon möglich, einzelne Objekte unabhängig vom Hintergrund zu bewegen und zu animieren, mit der Einführung der Sprite-Funktionen wurde dieser Vorgang aber stark vereinfacht. Auch komfortable Funktionen zur Überprüfung von Sprite-Sprite- bzw. Sprite-Hintergrund-Kollisionen ("Ist das Raumschiff gegen einen Felsen gestoßen?", "wurde Pacman von einem der Geister erwischt?") stehen jetzt zur Verfügung.

Weitere Highlights: Bei sämtlichen Grafiken (Hintergrundbilder, Layer, Brushes, Sprites) wird jetzt auch ein Alpha-Channel unterstützt, außerdem spielt Hollywood 2 auch MP3-Dateien ab. Neben zahlreichen kleineren Verbesserungen und Ergänzungen gibt es jetzt auch spezielle Funktionen für Double-Buffering oder das Timing eines Programms.

Eierlegende Wollmilchsau?

Hollywood hat prinzipbedingt zwei Nachteile: Es ist ressourcenhungriger als andere Programmiersprachen und der Zugriff auf die vom Betriebssystem verwendete Benutzeroberfläche (Reaction bzw. MUI) bleibt dem Hollywood-Programmierer verwehrt.

Wer jedoch auf einem halbwegs leistungsfähigen System Spiele, Präsentationen, kleine "Demos" oder Ähnliches programmieren möchte, dem steht mit Hollywood eine leistungsfähige und leicht zu erlernende Programmiersprache zur Verfügung, die inzwischen auch gehobeneren Ansprüchen absolut gerecht wird.

Das Paket steht für Amiga OS 3/4, MorphOS und AROS zur Verfügung, jede dieser Versionen erstellt anstandslos Compile für alle genannten Betriebssysteme. Unsere Vorabversion lief ähnlich stabil wie der Vorgänger, der Hersteller überzeugte in der Vergangenheit mit gutem Support und regelmäßigen Updates.

Wer moderne Programmiersprachen mit ihren komplizierten Datenstrukturen und kryptischen Be-

triebssystemaufrufen scheut aber dennoch ein paar Gehversuche als Programmierer unternehmen möchte, der ist bei Hollywood sehr gut aufgehoben.

Bewertung	
Hollywood 2: 90%	
Positiv:	Einsteigerfreundlich mächtig zahlreiche Beispiele
Negativ:	Ressourcenhungriger als vergleichbare Sprachen
Bezugsquelle:	Andreas Falkenhahn An der Trift 2 36132 Eiterfeld-Arzell Germany andreas@airsoftsoftwair.de http://www.airsoftsoftwair.com/
Preis:	Voraussichtlich ca. 60 EUR, Upgrades von älteren Versionen möglich, Konditionen noch nicht bekannt.