

# **Doku: FRED/Editor**

Dirk Steins/Rainer Wiesenfeller

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Doku: FRED/Editor	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Dirk Steins/Rainer Wiesenfeller	January 16, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Doku: FRED/Editor</b>	<b>1</b>
1.1	main . . . . .	1
1.2	inhaltsverzeichnis . . . . .	1
1.3	einleitung . . . . .	1
1.4	fred und gem . . . . .	2
1.5	systemvoraussetzungen . . . . .	2
1.6	freeware . . . . .	3
1.7	installation . . . . .	5
1.8	die allgemeine bedienung . . . . .	6
1.9	die editfelder . . . . .	6
1.10	die dialogboxen . . . . .	6
1.11	neue schalter . . . . .	7
1.12	flugstunden . . . . .	7
1.13	shortcutz . . . . .	8
1.14	konfiguration der dialoge . . . . .	8
1.15	die textfenster . . . . .	8
1.16	das blockkonzept . . . . .	9
1.17	die tastenbelegung bei textfenstern . . . . .	10
1.18	die menleiste . . . . .	10
1.19	dateilein . . . . .	11
1.20	fredchen . . . . .	11
1.21	neu anlegen . . . . .	11
1.22	laden . . . . .	11
1.23	hinzuladen . . . . .	12
1.24	information . . . . .	12
1.25	schließen . . . . .	12
1.26	letzte fassung . . . . .	12
1.27	sichern . . . . .	12
1.28	sichern als . . . . .	13
1.29	shellaufruf . . . . .	13

---

---

1.30 drucken . . . . .	13
1.31 beenden . . . . .	13
1.32 bearbeiten . . . . .	13
1.33 widerrufen . . . . .	14
1.34 alles markieren . . . . .	14
1.35 blockanfang setzen . . . . .	14
1.36 blockende setzen . . . . .	14
1.37 ausschneiden . . . . .	14
1.38 kopieren . . . . .	14
1.39 einfgn . . . . .	15
1.40 block einrcken . . . . .	15
1.41 block filtern . . . . .	15
1.42 rotate 13 . . . . .	16
1.43 block schtzen . . . . .	17
1.44 suchen . . . . .	17
1.45 suchen... . . . . .	17
1.46 text weitersuchen . . . . .	18
1.47 selektion suchen . . . . .	18
1.48 ersetzen . . . . .	18
1.49 nachfragen . . . . .	19
1.50 1mal . . . . .	19
1.51 insgesamt . . . . .	19
1.52 n-mal . . . . .	19
1.53 weiterersetzen . . . . .	19
1.54 zum blockanfang . . . . .	19
1.55 zum blockende . . . . .	20
1.56 marke setzen . . . . .	20
1.57 gehe zur marke . . . . .	20
1.58 gehe zu fehler . . . . .	20
1.59 gehe zu zeile . . . . .	20
1.60 fenster . . . . .	20
1.61 nchstes fenster . . . . .	21
1.62 bereinander . . . . .	21
1.63 nebeneinander . . . . .	21
1.64 gestaffelt . . . . .	21
1.65 gekachelt . . . . .	21
1.66 optionen . . . . .	21
1.67 funktionstasten . . . . .	22
1.68 einstellungen . . . . .	22

---

---

1.69	suchpfade . . . . .	22
1.70	krzel . . . . .	22
1.71	beispiel fr eine krzeldatei . . . . .	23
1.72	anwendung der krzelersetzung . . . . .	23
1.73	zeilenumbruch . . . . .	24
1.74	fontauswahl . . . . .	24
1.75	echte tabs . . . . .	25
1.76	eingemodus . . . . .	25
1.77	automatisch einrcken . . . . .	25
1.78	arbeit automtisch sichern . . . . .	25
1.79	arbeit sichern . . . . .	25
1.80	programmchen . . . . .	26
1.81	compilieren . . . . .	26
1.82	ende und compilieren . . . . .	26
1.83	ende und ausfhren . . . . .	26
1.84	make . . . . .	26
1.85	make und ausfhren . . . . .	26

---

# Chapter 1

## Doku: FRED/Editor

### 1.1 main

```
Fred - der Texteditor
      FRED - Der GEM-Texteditor
      von Dirk Steins
```

Inhalt

### 1.2 inhaltsverzeichnis

```
Inhaltsverzeichnis
Einleitung
FRED und GEM
Systemvoraussetzungen
Shareware
```

Installation

Die allgemeine Bedienung

Die Menleiste

### 1.3 einleitung

Einleitung

Schon wieder ein Editor? Diese Frage stellt man sich unwillkrlich wenn an von einem neuen Texteditor liest. Aber die Wahl eines solchen ist nun mal Geschmackssache und nur durch das reichhaltige Angebot verschiedener Programme auf diesem Sektor kann mittlerweile eigentlich jeder den Editor finden, der ihm am meisten zusagt.

Auerdem entstand FRED nicht nur als alleinstehender Editor, sondern auch

---

als Bestandteil des MausTauschprogrammes CAT, in welchem er die Funktion des Anzeigemoduls und des Editors bernimmt. Wer CAT kennt, wird sich dadurch auch in FRED direkt wohlfhlen aber auch allen anderen wird der Einstieg durch die klare Eingliederung der Funktionen und der kompletten GEM-Einbindung leicht gemacht.

FRED ist eigentlich in der Hauptsache ein Editor fr Programmierer und Anwender von TeX. Diese werden besonders durch die Krzeldateien und die umfangreichen Blockroutinen und Tastaturfunktionen untersttzt.

## 1.4 fred und gem

FRED und GEM

Das GEM der Atarirechner, die unter dem Betriebssystem TOS oder unter MagiC laufen, ist eine sehr intuitive, auch fr unbedarfte Anwende leicht zu bedienende grafische Oberflche, die kaum Rechnerressourcen wie Speicher und Performance kostet, da sie im ROM eines jeden Atari ST oder TT vorhanden ist.

Sie macht uns mit den Fenstern, Dialogen und Alerts das Leben sehr viel leichter, auch wenn damit dem Programmierer teilweise recht komplexe Aufgaben gestellt werden. Ein GEM-Programm ist nicht sehr leicht zu schreiben und es ist vor allem auch nicht immer einfach eine klare, einfache Bedienerfhrung zu implementieren. Dafr ist am Ende die Bedienung fr den Anwender um so einfacher -- zumindest sollte sie das sein.

Wenn Sie schon mit anderen GEM-Programmen vertraut sind, wird Ihnen einiges hier bekannt vorkommen. Das ist auch gut so, da die Oberflche GEM sehr viel zur Standardisierung und damit zur leichteren Bedienbarkeit der Programme beigetragen hat. So findet man normalerweise in jedem GEM-Programm ein Grundgerst an Funktionen, die sich auch mit den gleichen Tastaturkrzeln bedienen lassen. Dies und die immer hnliche Anordnung trgt zu sc ellen Eingewhnung in ein neues Programm bei.

Lassen Sie sich als Anwender ruhig auch ein wenig von GEM leiten und probieren Sie ein wenig. Die Mens und Dialoge machen es Ihnen leicht, neue Funktionen zu entdecken. Auf diese Art lernen Sie, wie man sich schneller in neuen GEM-Programmen zurechtfindet. Bei jedem weiteren Programm wird es besser gehen.

Ich bin der Meinung, da Dirk mit seinem Editor FRED ein sehr gutes GEM-Programm geschaffen hat, welches sich fast von selbst erklrt. Jedenfalls habe ich mich direkt in der vertrauten GEM-Umgebung wohlfhlt und mich auch auf Anhieb in den Mens und Dialogen zurechtgefunden. Eigentlich sollte es den meisten nach einer kurzen Eingewhnungszeit so gehen.

## 1.5 systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen

Der Editor luft auf allen Rechnern der Atari ST-Serie, d.h. ST, Mega ST, STE, Mega STE, TT und Falcon. Es sollte allerdings 1 MB RAM zur Verfugung

stehen, um auch etwas grere Texte bearbeiten zu knnen. FRED selbst ist leider nicht gerade klein und es knnte daher bei nur 512 kB Hauptspeicher zu Problemen kommen, wenn auch noch ein oder zwei Accessories im Speicher sind.

Ansonsten ist FRED nicht sehr anspruchsvoll, was das System angeht. Er luft auf allen TOS-Versionen > 1.04 einschlielich MultiTOS und MagiC, wobei bei diesem natrlich auch die Mglichkeiten des neuen AES ausgenutzt werden. So ist z.B. Drag & Drop und Iconify unter neuen MultiTOS-Versionen und MagiC mglich.

Weiterhin getestet wurde FRED unter MagiC 3.0 und auf verschiedenen Hardwarekonfigurationen wie der PAK/3 (Die PAK/3 ist ein Hardwarebeschleuniger fr die ST(E)-Reihe), der Medusa T40 (Die Medusa ist ein Atarikompatibler Rechner mit 68040 Prozessor) und diversen Grafikkarten.

## 1.6 freeware

Freeware

FRED ist Freeware und gehrt zum CAT Paket. Es gilt also die CAT Public Lincense:

CAT Public License  
Version 1.0, 24. Oktober 1997

Copyright (c) 1997, Dirk Steins  
Jegliche Vernderung dieser Lizenz ist nicht erlaubt.

Dieses Dokument beschreibt die Lizenzvereinbarungen betreffend aller Programme, die aus dem CAT Projekt entstanden sind oder noch entstehen werden. Diese Lizenz ist verbindlich fr alle Programme und Sourcen, die aus diesem Projekt heraus entstanden sind und entstehen werden.

Das CAT Projekt ist entstanden aus dem MausTausch-Programm CAT fr TOS-kompatible Rechner. Ziel des Projektes ist es, die Weiterentwicklung von CAT trotz der Aufgabe durch die ursprnglichen Autoren nicht einschlafen zu lassen, sondern kontinuierlich weiterzuentwickeln und zu verbessern. Das CAT Projekt umfat die Programme CAT, CATPUTZ, REPAIR und FRED sowie etwaige Installationsprogramme und jedes weitere Programm, das unter Verwendung der Sourcen der obigen Programme entsteht.

Diese Lizenz dient dazu, die Weitergabe, das Kopieren und Modifizieren von Teilen oder des gesamten Projekts zu regeln. Diese Lizenz hneln in einigen Teilen der GNU Public License, ist aber nicht so umfassend und umfangreich wie diese.

1. Umfang: Das CAT Projekt besteht aus den Programmen CAT, CATPUTZ, FRED, REPAIR, INSTALL und allen weiteren Programmen, die im Laufe dieses Projektes und unter Verwendung der Sourcen dieses Projektes unter dieser Lizenz entwickelt werden. Dazu zhlt jedes Programm, bei dem der Inhaber des Copyrights erklrt, da es unter dieser Lizenz vertrieben wird. Weiterhin gehen dazu die Sourcen der Anleitungen zu den verschiedenen Programmen im UDO-Format.

2. Teil des CAT Projektes ist die Library MagiC von Peter Hellinger in der modifizierten Version 3.3. Diese Library darf in dieser mitgelieferten Form nur für Programme innerhalb des CAT Projektes benutzt werden. Für alle anderen Programme ist eine Benutzung der MagiC-Library in dieser Version nicht gestattet.  
Es gibt für andere Projekte neuere Versionen dieser Library, die unter dem Namen TrueMagic erhältlich ist. Diese ist bei Peter Hellinger @ N (peter\_hellinger@n.maus.de) erhältlich, dort erhält man auch die genauen Konditionen für die Benutzung dieser Library.
  3. Das CAT Projekt darf mit allen Quellen auf beliebigen Medien kopiert und weitergegeben werden, unter der Voraussetzung, daß an geeigneter Stelle Hinweise auf das Copyright und die Garantiebestimmungen stets mitgeliefert werden. Alle Hinweise auf diese Lizenz und auf die Abwesenheit jeglicher Garantie müssen beibehalten werden und dürfen nicht verändert werden. Diese Lizenz muß bei jedem Teil des Projektes mitgeliefert werden.
  4. Alle Teile des CAT Projektes sind Freeware, es ist nicht erlaubt, aus Teilen oder dem Gesamten des CAT Projektes kommerzielle Software zu entwickeln oder dieses in Teilen oder als Ganzes mit Gewinnerzielungsabsichten zu vertreiben.  
Explizit ausgeschlossen von dieser Bestimmung sind Gebühren für die physikalische Verteilung jeder Kopie wie zum Beispiel CD-Kosten oder Diskettenkosten.
  5. Es ist erlaubt, die Programme oder Teile davon zu verändern, also ein Werk basierend auf dem Projekt zu erstellen, und diese Veränderungen oder dieses Werk unter den Bestimmungen von Abschnitt 4 zu vertreiben und zu kopieren, sofern die folgenden Bestimmungen eingehalten werden:
    - a) Jede Veränderung in den Dateien muß explizit in diesen gekennzeichnet werden und das Datum dieser Veränderungen muß in den Dateien festgehalten werden. Bei Dateien, bei denen dieses aus technischen Gründen nicht möglich ist (Resource-Dateien oder ähnliches) sind die Veränderungen in einer dazugehörenden Textdatei ausführlich zu dokumentieren.
    - b) Alle Quellen zu dem veränderten Programm müssen zur Verfügung gestellt werden, auch solche, die auf den Quellen des CAT-Projektes basieren und neu entwickelt wurden.
  6. Es ist erlaubt, nur die ausführbaren Programme oder modifizierte Versionen davon zu kopieren und zu vertreiben, sofern sichergestellt wird, daß die Quellen dieser Programme in vollständiger Form zur Verfügung gestellt werden und für jeden verfügbar sind. Gegebenenfalls muß sich der Autor der Veränderungen bereiterklären, die veränderten Quellen gegen eine Erstattung der Unkosten zu kopieren und zu verteilen. Ausreichend für die Erfüllung dieser Bedingung ist es, die vollständigen Quellen in einem öffentlichen Mailboxsystem oder auf ftp-Servern zur Verfügung zu stellen.
  7. Der Copyright-Inhaber dieser Lizenz darf erweiterte und veränderte Versionen dieser Lizenz veröffentlichen. Diese veränderten Versionen dieser Lizenz werden dem Sinne dieser Lizenz entsprechen, können sich aber in Details unterscheiden, um neue Probleme und Bedenken anzusprechen und zu umfassen. Der Copyright-Inhaber dieser Lizenz ist
-

dazu berechtigt, diese Lizenz an Dritte weiterzugeben, sofern diese im Sinne dieser Lizenz weiterarbeiten wollen.

#### AUSSCHLUSS DER GEWHRLEISTUNG

8. Da das gesamte CAT-Projekt frei von Gebühren vertrieben wird, gibt es keine Gewährleistung für dieses Projekt und Teile davon, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Dieses Projekt wird so zur Verfügung gestellt, wie es ist, ohne Gewährleistung jedweder Art, weder direkte noch indirekte, einschließend, aber nicht beschränkt auf, die Funktionsfähigkeit zu irgendeinem Zwecke. Das gesamte Risiko für die Benutzung oder Nichtbenutzung der in diesem Projekt enthaltenen Informationen und/oder der Programme und/oder Teilen davon liegt bei dem Nutzer! Unter keinen Umständen wird irgend jemand, egal ob lebend, tot oder scheinend und/oder irgendeine Gruppe, die der menschlichen Rasse oder sonst einer (mehr oder weniger) intelligenten Spezies (einschließlich, aber nicht beschränkt auf jenen bisweilen SOL III genannten Planeten) entstammt oder vorgibt zu entstammen, und der dieses Projekte und/oder Teile davon oder ein anderes, damit in Verbindung stehendes Projekt und/oder Programm oder Teile davon modifiziert und/oder weiterverbreitet, egal ob legal oder illegal, in irgendeiner Art verantwortlich sein für irgendwelche Schäden, einschließlich aber nicht beschränkt auf entgangener/geschmierter/verlorener Profite, Gelder, Geltung, Gesundheit, Freunde/Freundinnen etc., die implizit oder explizit aus der Verwendung oder Nichtverwendung dieses Projektes und/oder Programme und/oder Teilen davon, resultieren.

Spenden werden trotzdem gerne noch entgegen genommen, dafür gilt folgende Bankverbindung:

Dirk Steins  
Stadtsparkasse Kln  
BLZ 370 501 98  
Kontonummer 28683035

## 1.7 installation

### Installation

Wie oben schon erwähnt, fühlt sich FRED auf eigentlich allen Atari-Rechnern der TOS-Familie wohl und lässt sich hier auch besonders einfach installieren. Es müssen nur die Dateien FRED.PRG} und FRED.RSC in einem Ordner liegen und schon ist FRED einsatzfähig.

Eine andere Möglichkeit ist, da Sie die Ressource-Dateien Ihrer Programme irgendwo gesammelt untergebracht haben. Falls Sie die Environmentvariable PATH gesetzt haben, können sie die Datei FRED.RSC auch dort ablegen.

Unter MagiC sollte PATH in der MAGX.INF gesetzt werden, da sonst der Pfad bei einem Shellaufruf nicht korrekt gefunden wird. Dies ist wichtig für die Funktion Shellaufruf und für die externen Filter unter Block filtern.

## 1.8 die allgemeine bedienung

Die allgemeine Bedienung

Die GEM-Oberfläche von FRED wurde mit Hilfe der MagicLib von Peter Hellinger realisiert und bringt einige Dinge mit sich, die das Arbeiten erleichtern. Im folgenden werden die Besonderheiten kurz aufgezählt und erlutert.

Die Editfelder

Die Dialogboxen

Konfiguration der Dialoge

Die Textfenster

Das Blockkonzept

## 1.9 die editfelder

Die Editfelder

Grundstzlich gelten fr alle Texte und auch die Editfelder in den Dialogen folgende Shortcuts:

In den Eingabefeldern gibt es neben den im TOS eingebauten Funktionen noch weitere. Diese knnen im Gegensatz zu vorhergehenden Versionen nicht mehr abgeschaltet werden! Dafr werden jetzt in einigen Dialogboxen scrollbare Editierfelder untersttzt.

---

Tastenfunktionen in den Eingabefeldern

---

Taste	Funktion
[Cursor left]	Ein Zeichen nach links
[Cursor right]	Ein Zeichen nach rechts
[Cursor up]	Ein Eingabefeld zurck
[Cursor down]	Ein Eingabefeld vor
[TAB]	Ein Eingabefeld vor
[SHIFT] + [ ]	Cursor an den Anfang der Zeile
[SHIFT] + [!]	Cursor an das Ende der Zeile
[SHIFT] + ["]	Cursor ins erste Eingabefeld
[SHIFT] + [#]	Cursor ins letzte Eingabefeld
[Insert]	Schaltet zwischen berschreiben   und Einfgen um
[SHIFT] + [Insert]	Eingabe von Sonderzeichen
[CTRL] + [C]	Kopie der Zeile auf das Clipboard
[CTRL] + [X]	Zeile auf das Clipboard und lschen
[CTRL] + [C]	Zeile vom Clipboard einfgen

---

## 1.10 die dialogboxen

Die Dialogboxen

Neue Schalter

Flugstunden

---

## Shortcuts

### Editierfunktionen

Die Dialogboxen wurden mit den MagicDials von Peter Hellinger realisiert. Sie hneln sehr stark den FlyDials von Julian F. Reschke, die ja durch Gemini bekannt sein sollten. Dadurch werden Ihnen einige Funktionen geboten, die ber dem normalen Standard der vom TOS bzw. GEM untersttzten Dialogen liegen:

- ú Neue Objekttypen, wie z.B. runde Radio-Buttons und Check-Boxen, werden zur Verfgung gestellt (BigMac lsst grssen).
- ú Die Dialoge sind flugfhig, d.h. sie knnen mit der Maus verschoben oder durchsichtig gemacht werden, um hinter den Dialog schauen zu knnen, falls dieser wichtige Informationen verdeckt.
- ú Die Dialoge sind auch ber die Tastatur bedienbar.
- ú In den Eingabefeldern werden erweiterte Editierfunktionen bereitgestellt.

## 1.11 neue schalter

### Neue Schalter

Dieser Knopf taucht nie alleine auf, sondern immer in Verbindung mit anderen. Sind mehrere davon in einer Gruppe zusammengefat, so kann immer nur einer angewhlt sein; die anderen werden automatisch deselektiert. Dieses Objekt ist also ein typisches Herdentier. Es kommt nie alleine vor und es kann nur einen geben ...

Hier handelt es sich um eine Art Ein- und Ausschalter. Ein leeres Kstchen bedeutet dabei 'aus' und ein angekreuztes 'ein'. Dieser Knopf kann auch alleine auftauchen und deselektiert in der Regel auch keine Gleichgesinnten.

## 1.12 flugstunden

### Flugstunden

Sie knnen die Dialogboxen verschieben, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Eselsohr bzw. die Flugecke rechts oben klicken und die Taste festhalten. Wenn Sie die bewegen, wird auch der Dialog entsprechend bewegt. Um den Dialog durchsichtig zu machen, mssen Sie das Eselsohr mit der rechten Maustaste anklicken. Solange die Taste gedrckt ist, bleibt der Dialog durchsichtig. Der Dialog kann in diesem Modus nicht verschoben werden.

## 1.13 shortcutz

### Shortcuts

Wenn bei einem Button oder bei einem Schalter unter einem Buchstaben im Text ein Strich zu finden ist, so können Sie anstelle mit der Maus auf das Objekt zu klicken, auch einfach den entsprechenden Buchstaben in Verbindung mit der [Alternate] - Taste drücken. Sie ersparen sich so oft den Griff zur Maus. Beispiel: Den Button [Abbruch] können Sie in diesem Fall auch über [Alternate] + [A] betätigen.

Darüber hinaus haben in einigen Dialogen auch die [Help]-Taste und die [Undo]-Taste eine Bedeutung. Die [Undo]-Taste ist in den Dialogen von FRED immer den Button [Abbruch] aus. Ist ein Button [Help] in einem Dialog vorhanden, so kann dieser auch mit der [Help]-Taste betätigt werden.

## 1.14 Konfiguration der Dialoge

### Konfiguration der Dialoge

FRED benutzt ja bekanntlich die MagicDials von Peter Hellinger. Diese lassen sich in neueren Versionen auch konfigurieren. Im Normalfall geschieht das in den Dialogen durch einen Doppelklick auf das Eselsohr. Da dieses Vorgehen aber etwas brain damaged ist, wurde das in FRED und CatPutz ausgebaut. Die MagicDials lassen sich aber weiterhin über einen sogenannten Cookie (Kennung:MagC) konfigurieren. Eine genaue Dokumentation zum Cookie MagC finden Sie im Anhang O.

Mit dem CPX MAGICCNF.CPX können Sie nun diesen Cookie zum Konfigurieren der MagicDials benutzen. Für den Betrieb wird das neue, modulare Kontrollfeld XControl benötigt. Kopieren Sie diese Datei nun in Ihr CPX-Verzeichnis und starten den Rechner neu bzw. laden die CPX-Module über das Kontrollfeld neu ein. Wenn Sie das CPX nun aufrufen, können Sie über das Popup links oben zwischen der Konfiguration der Dialoge und der Alert-Boxen umschalten. Weiterhin können Sie hier auch eine Info abrufen.

Dialoge: Alerts:

Kontrolltaste Icons  
Solide verschieben Buttons  
Erweitertes Edit  
Dialoge  
Grow-/Shrinkboxen

Mit [OK] oder dem Closer werden die Einstellungen übernommen und mit [Sichern] diese fest abgespeichert, sodass sie beim nächsten Rechnerstart wieder vorhanden sind.

## 1.15 die textfenster

### Die Textfenster

Die Textfenster von FRED haben zusätzlich zu den normalen Bedienelementen

wie Mover und Slider noch eine Informationszeile unter dem Fenstertitel. Dort steht von links nach rechts: die aktuelle Zeile, in der sich der Cursor befindet, die Gesamtanzahl der Zeilen in diesem Dokument, die aktuelle Spalte, in der der Cursor steht, und die Stati von Einfügen/Schreiben und von Einrückungen.

Das Blockkonzept

Die Tastenbelegung bei Textfenstern

## 1.16 das blockkonzept

Das Blockkonzept

Im FRED-Editor können natürlich auch Blöcke markiert werden. Dieses geschieht entweder durch Aufziehen des Blocks mit der Maus, wie es auch aus anderen Editoren vorausgesetzt, sie passen in den Speicher her bekannt sein dürfte, oder über die Tastatur, indem man den Blockanfang mit [Control] + [J] und das Blockende mit [Control] + [K] kennzeichnet.

Beim Markieren mit der Maus gibt es noch mehr Möglichkeiten. Bei einem Doppelklick auf ein Wort wird dieses markiert. Wird der Block nun weiter aufgezogen, so wird die Markierung wortweise erweitert. Hält man die [Control]-Taste gedrückt oder macht einen Dreifachklick (23), so wird zeilenweise selektiert. Bei einem Doppelklick auf ein Klammersymbol oder ein Anführungszeichen sucht sich FRED automatisch das korrespondierende Zeichen und markiert den entsprechenden Bereich. Der Block kann zudem über Mausklick + [Shift]-Taste erweitert werden. Das geht auch, wenn kein Block vorher aufgezogen wurde. In diesem Fall wird der Text zwischen Cursor und Mausklick markiert. Das ist dann sinnvoll, wenn größere Textabschnitte markiert werden sollen.

Der markierte Textauschnitt entspricht nun einem (großen) Cursor. Mit einem Cursordruck rechts oder links können Sie an das Ende bzw. den Anfang des Blockes springen.

Wird nun ein Zeichen eingegeben, so wird der markierte Text durch dieses Zeichen ersetzt. Mit [Backspace] oder [Delete] ist es so z.B. auch möglich, den markierten Ausschnitt zu löschen. Andere Möglichkeiten sind im Bearbeiten-Menü (siehe Kapitel 3.8.3) zusammengefasst.

Neu seit Version 2.5 ist, da nun auch sogenanntes Drag & Drop möglich ist, d.h. nachdem Sie in FRED einen Block markiert haben, können Sie diesen mit der Maus in ein Editorfenster kopieren. Das gilt auch für selektierte Einträge in der Stichwortliste (siehe Kapitel 3.6). Innerhalb eines Editorfensters können Sie damit jedoch keine Blöcke kopieren oder verschieben, sehr wohl aber zwischen zwei verschiedenen.

Wird MultiTOS (24) benutzt, so funktioniert dieses Drag & Drop auch zwischen einer zweiten Applikation, vorausgesetzt, da diese das Protokoll unterstützt.

## 1.17 die tastenbelegung bei textfenstern

Die Tastenbelegung bei Textfenstern

---

Tastenfunktionen im Editor

---

Taste	Funktion
[Cursor up]	Cursor eine Zeile nach oben
[Cursor up]	Cursor eine Zeile nach oben
[Cursor down]	Cursor eine Zeile nach unten
[Cursor left]	Cursor ein Zeichen nach links
[Cursor right]	Cursor ein Zeichen nach rechts
[CTRL]+[Cursor left]	Cursor ein Wort nach links
[CTRL]+[Cursor right]	Cursor ein Wort nach rechts
[SHIFT]+[Cursor left]	Cursor an den Zeilenanfang
[SHIFT]+[Cursor right]	Cursor an das Zeilenende
[SHIFT]+[Cursor up]	Eine Seite zurckblttern
[SHIFT]+[Cursor down]	Eine Seite vorblttern
[CTRL]+[up]	Cursor an den Bildschirmumfang
[CTRL]+[down]	Cursor an das Bildschirmende
[Home]	Cursor an den Textanfang setzen
[SHIFT]+[Home]	Cursor an das Textende setzen
[Backspace]	Zeichen links vom Cursor lschen
[Delete]	Zeichen rechts vom Cursor lschen
[CTRL]+[Delete]	Wort unter Cursor lschen
[CTRL]+[Backspace]	Wort vor Cursor lschen
[SHIFT]+[Delete]	aktuelle Zeile lschen
[CTRL]+[Y]	akt. Zeile lschen u. aufs Clipbord
[CTRL]+[~]	Zeile nach oben bewegen
[ALT]+[~]	Zeile nach unten bewegen
[SHIFT]+[Insert]	Zeile verdoppeln
[CTRL]+[J]	Blockanfang setzen
[CTRL]+[K]	Blockende setzen
[Insert]	Umschalten Einfge/berschreibmodus
[CTRL]+[Insert]	Autoindent umschalten
[LSHIFT]+[RSHIFT]+[Insert]	Absatz formatieren
[CTRL]+[Space]	Zeige aktuelle Cursorposition
[SHIFT]+[HELP]	Hilfe in Verbindung m. HELP-Accessory
[CTRL]+[-]	Referenznachricht ffnen (*)
[ALT]+[C]	Nachrichteninformatio ndern (*)
[ALT]+[D]	Distribution ndern (*)
[CTRL]+[Shift]+[Insert]	Zeichenauswahl aufrufen

---

## 1.18 die menleiste

Die Menleiste

FRED

Datei

Bearbeiten

Suchen

---

Fenster  
Optionen

Programm

## 1.19 dateilein

Datei

Unter diesem Menüpunkt findet sich alles, was mit der Dateibehandlung zu tun hat, also das Laden, Sichern, Drucken, usw.

Neu anlegen  
Laden  
Hinzuladen  
Information  
Schließen  
Letzte Fassung  
Sichern  
Sichern als  
Shellaufruf  
Drucken  
Beenden

## 1.20 fredchen

FRED

Hier findet sich der Informations-Dialog von FRED und natürlich, wie in jedem GEM-Programm, die Accessories, die noch installiert sind. Wenn Sie eine Fehlermeldung an den Autor schreiben wollen, sollten sie auch unbedingt die Versionsnummer angeben, die Sie in diesem Dialog finden.

## 1.21 neu anlegen

Neu anlegen

Wenn Sie diesen Punkt anwählen, öffnet FRED ein leeres Fenster für einen neuen Text mit dem Namen NAMENLOS.TXT. Sie können dann direkt losschreiben.

## 1.22 laden

Laden

Haben Sie diesen Menüpunkt angewählt, öffnet sich der Fileselector des Systems und Sie können eine Datei zum Bearbeiten auswählen. Dies sollte unbedingt eine ASCII-Datei sein, da FRED keine anderen Dateien lädt. Sie

werden allerdings darauf hingewiesen, wenn die Datei, die Sie laden möchten, keine ASCII-Datei ist.

## 1.23 hinzuladen

Hinzuladen

Mittels dieser Funktion können Sie eine andere Datei zu der, die sie gerade bearbeiten (also die, deren Fenster oben ist, wenn Sie mehrere Dateien im Speicher haben) hinzuladen.

Die Datei, die Sie zum Hinzuladen ausgewählt haben, wird an der Stelle im Text eingefügt, an der der Cursor steht.

## 1.24 information

Information

Bei Auswahl dieses Menüpunktes bekommen Sie Informationen zum aktuellen Text angezeigt. FRED zeigt hier auch noch an, wieviele Dateien sich im Speicher befinden und wieviel RAM noch frei ist.

## 1.25 schließen

Schließen

Hiermit wird der aktuelle Text geschlossen. Sollte er noch nicht gesichert sein, bekommen Sie natürlich eine Warnung von FRED und Sie haben die Möglichkeit den Text zu sichern, nicht zu sichern oder die Aktion (also das Schließen des Fensters) abubrechen.

## 1.26 letzte fassung

Letzte Fassung

Damit wird der aktuelle Text durch die zuletzt gesicherte Fassung ersetzt. Wenn Sie also die Änderungen seit dem letzten Sichern rückgängig machen wollen, sollten Sie diesen Punkt wählen.

## 1.27 sichern

Sichern

Diese Funktion sichert den aktuellen Text. Wenn der Text noch keinen Namen hat, also mit der Funktion Neu Anlegen erzeugt worden ist, bekommen Sie einen Fileselector, um vor dem Sichern noch einen sinnvollen Namen eingeben zu können. Sollte der Text schon einen Namen haben, wird er nur gesichert.

---

## 1.28 sichern als

Sichern als

Diese Funktion sichert den aktuellen Text unter einem Namen, den sie noch im Fileselector angeben mssen.

## 1.29 shellaufruf

Shellaufruf

Sollten Sie eine korrekt im System installierte Shell haben, knnen sie diese mittels dieser Funktion mit einer Kommandozeile aufrufen. Dies macht wohl allerdings nur unter normalem TOS Sinn, da sie unter einer Multitasking-Umgebung ja direkten Zugriff auf Ihre Shell haben.

Sie sollten hierbei auch beachten, da die Variable PATH korrekt gesetzt ist, damit die Shell auch bei einem externen Aufruf ihre TTPs finden kann.

## 1.30 drucken

Drucken

Wie man dem vielsagenden Titel dieser Funktion entnehmen kann, werden hiermit die Dateien gedruckt. Sollten sie einen Block selektiert haben, wird dieser gedruckt, ansonsten der gesamte Text. FRED fragt an dieser Stelle aber noch einmal sicherheitshalber nach, um sicherzugehen, was sie wirklich ausdrucken wollen.

## 1.31 beenden

Beenden

Hier beenden Sie FRED. Sollten sich noch modifizierte, aber noch nicht gesicherte Texte im Speicher befinden, weist Sie FRED freundlicherweise daraufhin

## 1.32 bearbeiten

Bearbeiten

Widerrufen

Alles markieren

Blockanfang setzen

Blockende setzen

Ausschneiden

Kopieren

Einfgen

Block einrcken

Block filtern

---

### 1.33 widerrufen

Widerrufen

Bei einigen Funktionen kann man ein UNDO machen. Das heit, die Aktion wird rckgngig gemacht.

### 1.34 alles markieren

Alles markieren

Eigentlich sagt der Name schon alles: der komplette Text wird als Block markiert. Nicht mehr und nicht weniger.

### 1.35 blockanfang setzen

Blockanfang setzen

Wenn man einen Block mit der Tastatur setzen will, whlt man diesen Punkt um den Blockanfang zu markieren.

### 1.36 blockende setzen

Blockende setzen

Hat man mit der vorherigen Funktion einen Blockanfang gesetzt, sollte man natrlich auch ein Ende markieren. Dies wird mit diesem Menpunkt hier gemacht.

### 1.37 ausschneiden

Ausschneiden

Im folgenden kommen die vielleicht schon bekannten Blockoperationen, die sich in jedem GEM-Programm, welches mit Texten arbeitet, finden sollten. Mit Ausschneiden kann man einen markierten Block ausschneiden. Das heit, er wird an der markierten Textstelle entfernt und in das GEM-Clipboard geschrieben.

### 1.38 kopieren

Kopieren

Kopieren macht etwas hnliches wie Ausschneiden, mit dem Unterschied, da der markierte Block nicht entfernt, sondern nur im Clipboard gesichert wird.

---

## 1.39 einfgn

Einfgn

Hiermit wird nun ein Block, der durch Ausschneiden oder Kopieren in das Clipboard geschrieben wurde, wieder eingefgt.

## 1.40 block einrcken

Block einrcken

Dies ist eine besonders fr den Programmierer praktische Funktion, weil man einen kompletten Textblock auf einmal einrcken kann. Es wird ganz normal ein solcher Block entweder per Tastatur oder per Maus markiert, und dann die Funktion Block einrcken angewhlt.

Nun kann man entweder mit der Leertaste den Block um ein Zeichen oder mit der Tabulatortaste um so viele Zeichen einrcken, wie man den Tabulator eingestellt hat. Mchte man dies rckgngig machen, so geht das mit der Taste Backspace.

Beendet wird diese Aktion mit der Return-Taste. Wenn Ihnen nun auffllt, da das nun berhaupt nicht so aussieht, wie sie es haben wollten, knnen sie auch wieder den gesamten Block markieren und per Block einrckendie Aktion rckgngig machen.

Achtung: Diese Funktion arbeitet nur mit nicht-proportionalen Zeichenstzen. Im Bedarfsfall mu also auf einen solchen umgeschaltet werden.

## 1.41 block filtern

Block filtern

ber diesen Punkt knnen Sie einen selektierten Block auf verschiedene Art und Weise manipulieren und verndern. Beim Aufruf erscheint die Dialogbox aus Abbildung 16. In dem Popup knnen Sie die Filterart auswhlen und mit OK ausfhren lassen. Darber hinaus knnen auch noch sogenannte externe Filter angemeldet werden. Mehr dazu weiter unten.

Rotate 13  
Rotate 18  
Gro/Klein tauschen  
Alles gro  
Alles klein  
Kapitalisieren  
Mirror

Zustzlich gibt es noch 4 externe Filter, d.h. externe Programme, die den Block bearbeiten. Diese Filter sind nur dann vorhanden, wenn CAT von einer Shell aus gestartet wurde, die einen Kommandozeileninterpretier anbieter (z.B. Gemini, wo ja die Mupfel mit integriert ist). Ist dies nicht der Fall, so sind die entsprechenden Eintrge nicht anwhlbar.

---

Bei diesen externen Filtern können Sie also ein Shell-Kommando ausführen lassen und als Eingabe für dieses Kommando den gerade markierten Block verwenden. Die Ausgabe des Kommandos kann dann den selektierten Block ersetzen. Erwartet das Kommando seine Daten über die Standardeingabe oder tut es die Ausgabe über Standardausgabe, so müssen Sie in der Kommandozeile die entsprechenden Ausgabeumlenkungen ('>', '<') mit angeben.

CAT schreibt den markierten Block beim Aufruf eines externen Filters in eine temporäre Datei und stellt auch für die Ausgabe eine temporäre Datei zur Verfügung. Diese beiden Dateien können Sie in der Kommandozeile über zwei Variablen mit angeben. Die vorhandenen Variablen:

---

Variablen in der Kommandozeile für den Filter

---

=====

Variable	Beschreibung
\$B	der markierte Block in CAT
\$O	die Ausgabe des Kommandos, die in CAT eingefügt wird
\$U	Enthält bei selbstgeschriebenen persönlichen Nachrichten den Namen des Empfängers ohne Mauskrzel. Diese Option wurde für PGP (29) eingebaut.

---

Beispiel:

Ein markierter Block soll sortiert werden. Dann sehe die entsprechende Kommandozeile wie folgt aus:

```
sort $B >$O
```

Bemerkung:

Unter Magic arbeitet diese Funktion nur einwandfrei, wenn die Environmentvariable PATH in MAGX.INF gesetzt wird (siehe Magic-Anleitung). Das hängt damit zusammen, da Magic beim parallelen Starten von Programmen das normale Environment (noch) nicht mit vererbt. Unter MultiTOS hingegen gibt es damit keine Probleme.

## 1.42 rotate 13

Rotate 13

Hinter diesem Stichwort befindet sich ein einfacher Verschlüsselungs-Algorithmus. Er ist zwar sehr leicht zu knacken, aber in einigen Fällen erfüllt er seinen Zweck optimal. Wird z.B. in der Gruppe ADVENTURES eine Lösung zu einem Spiel verraten, so kann der Text mit diesem Verfahren vorher so verschlüsselt werden, da er unlesbar ist und den Leuten, die ohne Hilfestellung das Spiel lösen wollen, nicht der Spaß verdorben wird. Möchten Sie nun doch die Lösung wissen oder auch ihren eigenen Text verschlüsseln, so markieren Sie den entsprechenden Abschnitt und rufen Rotate 13 auf.

"Rotate 13" funktioniert dabei folgendermaßen. Das Alphabet (deutsche

---

Umlaute mal ausgenommen) besteht aus 26 Zeichen. Die Funktion verschiebt jedes Zeichen um 13 Stellen im Alphabet. Aus dem Text:

```
"Hoch auf dem gelben Wagen"
```

wird also

```
"Ubpu nhs qrz tryora Jntra"
```

Rotate 13 ist reversibel bzw. umkehrbar (daher braucht man auch keinen zusätzlichen Code) und kann nur auf einen selektierten Block angewendet werden; sowohl im Editor als auch in der Nachrichtenanzeige.

## 1.43 block schtzen

Block schtzen

Diese Funktion konvertiert einen Fliesstext im Editor in einen normalen Text, d.h. hinter jedem Zeilenende wird ein Zeilenendekennzeichen gesetzt. Diese Funktion ist nur im Editor aktiv.

## 1.44 suchen

```
Suchen
Suchen...

Suchen
Weitersuchen
Selektion suchen

Ersetzen
Weiterersetzen
Zum Blockanfang
Zum Blockende
Marke setzen
gehe zur Marke
gehe zu Fehler
gehe zu Zeile
```

## 1.45 suchen...

Suchen...

Um in längeren Texten und Nachrichten schnell eine bestimmte Stelle auffinden zu können, ist es möglich diese nach einem Stichwort durchsuchen zu lassen. Diese Funktion ist sowohl im Editor als auch im Nachrichtenfenster aktiv.

Bei dem Stichwort können auch sogenannte Wildcards benutzt werden ('\*' steht für beliebig viele Zeichen und '?' für genau ein Zeichen). Diese sind z.Zt. noch nicht abschaltbar, d.h. die Suche nach diesen Zeichen ist nicht möglich.

---

Daneben können Sie dann auch noch einige Optionen festlegen, wie bei der Suche vorgegangen werden soll und ab welcher Stelle die Suche beginnen soll:

ganzes Wort

GROSS=klein

Startposition

Wurde das gesuchte Stichwort gefunden, so wird dieses automatisch selektiert.

## 1.46 text weitersuchen

Text weitersuchen

War die Suche erfolgreich, aber eben noch nicht so erfolgreich, wie Sie sich das gewünscht haben, so können Sie bei diesem Punkt die Suche innerhalb des Textes fortsetzen. Wird dabei zusätzlich die [Shift]-Taste gedrückt, so wird die Suchrichtung umgekehrt (also rückwärts suchen).

## 1.47 selektion suchen

Selektion suchen

Markiert man einen Block, kann man diesen auch mittels dieser Funktion suchen lassen. Allerdings wird natürlich in der Regel erst man der Block gefunden, den man eh markiert hat. In diesem Falle muß man dann noch einmal

Weitersuchen

um an die nächsten Fundstellen zu kommen.

## 1.48 ersetzen

Ersetzen

Beim Ersetzen wird zuerst nach einem Suchbegriff gesucht und dieser dann durch einen anderen Begriff ersetzt. Man muß also beide Begriffe angeben. Dies kann man natürlich auch mit den schon unter Suchen angegebenen Wildcards machen. Allerdings sollte man nach persönlicher Erfahrung mit dem Suchen und Ersetzen} vorsichtig sein, weil man hier schnell Begriffe ersetzt hat, die man gar nicht ersetzen wollte.

Hier finden sich noch weitere Begriffe, die wir schon vom Suchen her kennen, also werde ich diese hier nicht weiter erklären. Es gibt allerdings noch ein paar neue Optionen:

nachfragen

1mal

---

insgesamt  
n-mal

## 1.49 nachfragen

nachfragen  
FRED sucht eine Stelle zum Ersetzen heraus, markiert diese und wartet dann einige Sekunden. In dieser Zeit kann man J, N oder A drcken um das Ersetzen zu besttigen, nicht zu besttigen oder den kompletten Vorgang abzubrechen. Wenn man in dieser Zeit gar nichts macht, erscheint ein Dialog, der den Anwender uf die Mglichkeiten an dieser Stelle hinweist.

## 1.50 1mal

1mal  
Mit dieser Option wird nur eine Textstelle gesucht und ersetzt.

## 1.51 insgesamt

insgesamt  
Diese Option weist FRED an, im gesamten Text die Ersetzungen - evtl. nach eine Nachfrage - vorzunehmen.

## 1.52 n-mal

n-mal  
Hiermit kann man angeben, wie oft FRED eine Ersetzung vornehmen soll. Dies ist recht praktisch, wenn man wei, da ab einer bestimmten Textstelle z.B. nur die nchsten fnf Stellen ersetzt werden sollen.

## 1.53 weiterersetzen

Weiterersetzen  
Mit diesem Punkt kann man das Ersetzen fortsetzen.

## 1.54 zum blockanfang

Zum Blockanfang  
Hierbei wird nur der Cursor an den Blockanfang gesetzt.

---

## 1.55 zum blockende

Zum Blockende

Hier wird der Cursor entsprechend zum Blockende gesetzt.

## 1.56 marke setzen

Marke setzen

Mit diesem Menüpunkt wird eine Textmarke gesetzt, die immer wieder direkt angesprungen werden kann. Man kann fünf solcher Marken setzen, die dann unabhängig voneinander immer direkt erreichbar sind.

## 1.57 gehe zur marke

gehe zur Marke

Mittels dieser Funktion werden gesetzte Textmarken angesprungen.

## 1.58 gehe zu fehler

gehe zu Fehler

Hat man FRED in einer Entwicklungsumgebung eingebunden, kann der Compiler eine Fehlermeldung mit einer Zeilennummer angeben, wenn der Editor wieder angesprungen wird. Als Default steht man dann mit dem Cursor automatisch an dieser Position. Mittels gehe zu Fehler kann man dieser Stelle aber auch später wieder anspringen und bekommt in der Statuszeile des Fensters die Fehlermeldung des Compilers gezeigt.

## 1.59 gehe zu zeile

gehe zu Zeile

Springt nach Angabe einer Zeilennummer dieser Zeile direkt an.

## 1.60 fenster

Fenster

Hier kann man automatisch die Fenster in bestimmte Lagen zueinander bringen. Am besten probiert man das mit einigen Testfenstern aus und schaut sich die Ergebnisse selbst an.

Nächstes Fenster

bereinander

Nebeneinander

Gestaffelt

Gekachelt

## 1.61 nchstes fenster

Nchstes Fenster

Hiermit werden die Fenster nacheinander durchrotiert.

## 1.62 bereinander

bereinander

Die Fenster werden bereinanderliegend angeordnet.

## 1.63 nebeneinander

Nebeneinander

Die Fenster werden nebeneinandergelegt.

## 1.64 gestaffelt

Gestaffelt

Die Fenster werden gestaffelt.

## 1.65 gekachelt

Gekachelt

Die Fenster werden gekachelt angeordnet.

## 1.66 optionen

Optionen

Hier finden sich die Einstellungen von FRED. Alles was man als User voreinstellen kann, geschieht unter diesem Menüpunkt. Teilweise direkt und teilweise in Dialogen.

Funktionstasten

Einstellungen

Suchpfade

Krzel

Zeilenumbruch

Fontauswahl

echte Tabs

Eingemodus

automatisch Einrcken

Arbeit automtisch sichern

Arbeit sichern

---

## 1.67 funktionstasten

Funktionstasten

Die Funktionstasten kann man in FRED mit vordefinierten Texten belegen. Dies ist recht praktisch, wenn man hufige Floskeln benutzt, die man in verschiedenen Texten immer wieder benötigt und für die sich eine Krzeldatei nicht lohnt.

Es stehen 20 Funktionstasten (normal und mit SHIFT) zur Verfügung. Diese werden mittels Radiobutton ausgewählt, dann kann der Text in das Editfeld eingetragen werden. Um das Eintragen noch etwas komfortabler zu machen kann man außerdem noch einen markierten Block übernehmen.

## 1.68 einstellungen

Einstellungen

In diesem Einstellungsdialog können textspezifische Einstellungen vorgenommen werden. So kann man z.B. für Quelltexte und TeX-Dateien andere Tabulatoren und einen anderen Zeilenumbruch einstellen, als für andere Texte.

Die Unterscheidung wird über die Dateiendung vorgenommen. Daher kann man hier auch nur die Endungen der Dateien eingeben. Dies geht einerseits über das direkte Angeben der Endung, als auch über Abkürzungen nach dem Prinzip der "Regular Expressions", also Wildcards aus dem Unixbereich.

## 1.69 suchpfade

Suchpfade

Unter Suchpfaden versteht FRED voreingestellte Pfade, in denen nach Dateien gesucht wird, falls die im Fileselector angegebene Datei nicht existieren sollte.

## 1.70 krzel

Krzel

FRED hat ein Krzelerersetzungssystem, welches ein- bis achtbuchstabile Krzel durch eine Zeichenkette ersetzen kann. Diese Krzel mit jeweils zugehöriger Ersatz-Zeichenkette können vom Benutzer selbst erstellt werden, es handelt sich dabei um reine ASCII-Dateien.

In jeder Zeile der Krzeldatei steht jeweils ein Paar aus Krzel und Ersatzzeichenkette.

Linksbündig das Krzel, welches aus bis zu acht Zeichen (z.B. auch Zahlen) bestehen kann, als nächstes folgt ein '=' -Zeichen (vor dem noch beliebig viele Leerzeichen stehen dürfen). Hinter dem '=' folgt die Zeichenkette, die für das Krzel eingesetzt wird. Hier werden sowohl führende, als auch folgende Leerzeichen berücksichtigt!

Zeilen, die mit einem '#' beginnen, werden ignoriert und können z.B. als Kommentarzeilen benutzt werden.

Weiterhin kommen den folgenden Zeichen im Ersetzungstext eine besondere Bedeutung zu:

- Die Tilde '~' markiert die Position im Text, an der der Cursor nach der Krzel-Expandierung stehen soll. Enthlt der Ersetzungstext keine Tilde, steht der Cursor nach der Ersetzung hinter dem eingefgten Text.
  - Das Enter-Symbol (einzelnes CR) kann dazu benutzt werden, um mehrzeilige Krzeltexte zu realisieren.
- Hinweis: FRED kann ein einzelnes CR als solches verarbeiten. Was andere Editoren beim ffnen einer Krzeldatei mit den Zeichen machen, wei ich nicht. Aber wer editiert seine Krzel fr FRED nicht auch mit diesem :-)

Beispiel fr eine Krzeldatei  
Anwendung der Krzelersetzung

Krzeldateien sollten mit der Dateinamenerweiterung '.KRZ' versehen werden. Der Name der aktuell geladenen Krzeldatei wird beim Sichern der Einstellungen mitgespeichert, so da diese Krzeldatei beim nchsten Start von FRED mit der entsprechenden Einstellungsdatei automatisch wieder mitgeladen wird.

## 1.71 beispiel fr eine krzeldatei

Beispiel fr eine Krzeldatei

Als Beispiel einer kleiner Ausschnitt aus der LaTeX-Krzeldatei des Autors dieser Zeilen:

```
ds =documentstyle[german]~
ps =pagestyle~
bd =begin{document}
ed =end{document}
bi =begin{itemize}
ei =end{itemize}
it =item
s =section{~}
ss =subsection{~}
sss *=subsubsection{~}
bv =begin{verbatim}
```

## 1.72 anwendung der krzelersetzung

Anwendung der Krzelersetzung

Um eine Krzelersetzung im Text vornehmen zu lassen, drckt man einfach die Esc-Taste, wenn der Cursor direkt (ohne Leerzeichen) hinter dem Krzel steht. Wenn in der geladenen Krzeldatei ein entsprechendes Krzel gefunden wird, so wird nun das Krzel aus dem Text entfernt und dafr die Ersatzzeichenkette eingesetzt. Wenn eine Tilde im Ersatzbegriff sein sollte, so wird diese ebenfalls entfernt und der Cursor an diese Stelle positioniert, ansonsten steht der Cursor nach der Ersetzung hinter der

eingefgten Zeichenkette. Es wird jeweils das lngste passende Krzel benutzt.

Auerdem bietet FRED noch eine automatische Krzelexpandierung. Diese wird dadurch angeschaltet, da man direkt vor dem '=' ein '\*' einfgt. Dieses Krzel (im Beispiel: 'sss') wird expandiert, wenn es komplett eingegeben wurde, d.h. ohne Drcken der Esc-Taste. Man mu bei dieser Funktion beachten, da diese Krzel immer expandiert werden, auch wenn man gerade mitten in einem Wort ist!

## 1.73 zeilenumbruch

Zeilenumbruch

Hier kann fr den gerade aktuellen Text ein Zeilenumbruch eingestellt werden.

## 1.74 fontauswahl

Fontauswahl

FRED untersttzt bei der Darstellung der Texte in seinen Fenstern auch die Darstellung mittels GDOS-Zeichenstzen. Hierfr mu allerdings ein entsprechendes GDOS im System installiert sein. Empfehlenswert sind z.B. AMC-GDOS oder das GDOS, welches in NVDI enthalten ist. NVDI ist allgemein sehr empfehlenswert, weil es die Bildschirmausgabe um ein vielfaches beschleunigt.

Selbstverfreilich kann auch das SpeedoGDOS von Atari mit den entsprechenden Zeichenstzen verwandt werden. Die einzige Einschränkung ist, da bei proportionalen Zeichenstzen kein Block einrcken mglich ist. Allerdings kann man dafr auch kurz auf einen nicht-proportionalen Zeichensatz (z.B. den Systemzeichensatz) ausweichen.

In der Fontauswahl wird der Zeichensatz fr das jeweilige Editorfenster ausgesucht. Es kann fr jedes Fenster ein eigener Zeichensatz gewhlt und natrlich auch gesichert werden.

In der Fontauswahl bekommt man rechts oben erst einmal alle Zeichenstze aufgelistet, die dem System bekannt sind. Neben der Liste findet man die bekannten Gren des Zeichensatzes, der invers dargestellt ist. Unter dieser Grenliste kann man die gewnschte Gre per Tastatur eingeben und sieht dann in dem Kasten unten den Beispielsatz in dem ausgewhlten Zeichensatz in der gewnschten Gre.

Hierbei ist zu beachten, da man bei normalen Rasterzeichenstzen (Das sind die, die man mit einem normalen GDOS verwenden kann.) nur die in der Grenliste angegebenen Gren whlen kann, whrend man bei den Vektorzeichenstzen von Speedo auch solche Gren angeben kann, die nicht in der Liste stehen. Diese Gren werden dann zur Laufzeit (also wenn der Text im Fenster dargestellt wird) berechnet. Da diese Berechnung ein wenig Zeit kostet, werden die ersten Zeichen noch recht langsam aufgebaut, wenn sich der Fontcache dann allerdings erst mal gefllt hat, geht es schneller. Zur weiteren Erluterung schauen Sie bitte in die Anleitung von

Speedo.

## 1.75 echte tabs

echte Tabs

Dies ist ein Schalter, um im aktuellen Text echte Tabs ein- oder auszuschalten.

## 1.76 eingemodus

Eingemodus

Auch dies ist ein Schalter, allerdings wird hiermit der Eingemodus umgeschaltet.

## 1.77 automatisch einrcken

automatisch Einrcken

Und schon wieder ein Schalter. Hier geht es um das automatische Einrcken. Wenn dies eingeschaltet ist, dann rckt FRED eine neue Zeile automatisch so ein, da der Zeilenanfang unter dem Anfang der darberliegenden liegt.

## 1.78 arbeit automtisch sichern

Arbeit automtisch sichern

Mit diesem Schalter wird FRED angewiesen, jedesmal beim Verlassen die Einstellungen und die aktuellen Texte zu sichern. Sie kommen also beim Erneuten Starten an die Stelle zurck, an der sie den Editor beim letzten Mal verlassen haben.

## 1.79 arbeit sichern

Arbeit sichern

Hiermit werden Ihre gettigten Einstellungen in der Datei FRED.CNF gesichert. Sollten sie den Schalter Arbeit automatisch sichern nicht eingeschaltet haben, sichern sie sich hiermit eine Arbeitsumgebung, in die sie bei jede Starten wieder gelangen. Es sei denn, der Editor wird mit einem Text aufgerufen, dann wird dieser noch zustzlich in das erste Textfenster geladen.

---

## 1.80 programmchen

Programm

Unter diesem Menüpunkt kommen nun die Befehle, die im Zusammenspiel mit der Megamax Modula 2 Entwicklungsumgebung interessant sind.

Compilieren

Ende und Compilieren

Ende und Ausfhren

Make

Make und Ausfhren

## 1.81 compilieren

Compilieren

Die Shell wird angewiesen, den aktuellen Text zu compilieren. Dies geht nur, wenn die Shell den Editor parallel gestartet hat. Also mittels des SE-Protokolls.

## 1.82 ende und compilieren

Ende und Compilieren

Mit diesem Punkt wird der von Shell nachgestartete Editor verlassen und ein Returncode an die Shell gegeben, den aktuellen Text zu compilieren.

## 1.83 ende und ausfhren

Ende und Ausfhren

Hiermit wird der Editor verlassen und die Shell angewiesen den aktuellen Text zu compilieren und das Programm dann zu starten.

## 1.84 make

Make

Wie man sich vielleicht vorstellen kann, wird die Shell hiermit angewiesen ein Make durchzuführen.

## 1.85 make und ausfhren

Make und Ausfhren

Nach den letzten Befehlen sollte der Titel eigentlich doch schon alles sagen, oder?

---