

HEXER Version 1.1

Inhalt

Der Hilfeindex listet die für **HEXER** verfügbaren Hilfethemen auf. Verwenden Sie die Bildlaufleisten, um Einträge zu sehen, die gegenwärtig im Hilfefenster nicht sichtbar sind.

Um die Verwendung von **Hilfe** zu erlernen, drücken Sie F1, oder wählen Sie **Hilfe verwenden** aus dem Menü **Hilfe**.

Allgemeines

Änderungen in Version 1.1

Tastatur

Abkürzungstasten für HEXER

Befehle

Befehle des Datei - Menüs

Befehle des Laufwerk - Menüs

Befehle des Bearbeiten - Menüs

Befehle des Schrift - Menüs

Befehle des Optionen - Menüs

Befehle des Hilfe - Menüs

Arbeiten mit HEXER

Die Fenster

Die Dialoge

Die SpeedBar

Die Statuszeile

Tastenbelegung

Die folgenden Tasten sind in **HEXER** verfügbar :

Bewegen des Carets

Taste(n)	Funktion
[Cursor auf]	Bewegt das Caret eine Zeile nach oben.
[Cursor ab]	Bewegt das Caret eine Zeile nach unten.
[Cursor rechts]	Bewegt das Caret eine Byteposition nach rechts.
[Cursor links]	Bewegt das Caret eine Byteposition nach links.
[Pos1]	Bewegt das Caret an den Dateianfang.
[Ende]	Bewegt das Caret zum Dateiende.
[Tab]	Wechselt die Caretposition vom Hex - Bereich zum ASCII - Bereich und umgekehrt.
[Bild auf]	Bewegt das Caret eine Seite nach oben.
[Bild ab]	Bewegt das Caret eine Seite nach unten.

Abkürzungstasten

Taste(n)	Funktion
[F1]	Ruft diese Hilfedatei auf.
[F3]	Datei öffnen.
[F2]	Datei oder Laufwerk speichern.
[Alt - F4]	HEXER beenden.
[Strg - L]	Laufwerk auswählen.
[Strg - K]	Kopf und Spur wählen eines Laufwerkes.
[Strg - D]	Dumpdatei einer Laufwerksspur erstellen.
[Strg - I]	Information zum aktiven Laufwerk anzeigen. (geändert)
[Alt - Rück]	Eine Änderung rückgängig machen.
[Strg - S]	Zeigt den Dialog zum Suchen einer Zeichenkette.
[Strg - W]	Suche nach Zeichenkette fortsetzen.
[Strg - T]	Startet den Windows - Taschenrechner.
[Strg - F]	Sucht die physikalische Position einer Datei. (NEU)
[Umschalt - F4]	Ordnet die geöffneten Fenster nebeneinander an.
[Umschalt - F5]	Ordnet die geöffneten Fenster überlappend an.

Allgemeines

HEXER ist eine MDI - Anwendung (Multi-Document) , das heißt, Sie können innerhalb des Programmes mehrere Fenster gleichzeitig betrachten.

HEXER dient zum Editieren von Dateien und Disketten - oder Festplattenlaufwerken. Die Anzeige der Datei - oder Laufwerksinhalte ist in drei Regionen aufgeteilt. Auf der linken Seite des Fensters wird die Position innerhalb der Datei oder des Laufwerkes angezeigt (Hexadezimal). Dahinter folgen pro Zeile 16 Byte hexadezimaler Code. Zum Schluß folgen 16 Zeichen, welche dem IBM - ASCII - oder dem ANSI - Zeichensatz entsprechen.

Beispiel: 10 > EB 3C 04 12 E4 F5 FF 00 AF 12 33 3F E4 65 64 34 < ABCDEFGHIJKLMNOP

Zum Editieren von Datenträgern unterstützt HEXER 5.25 Zoll und 3.5 Zoll Diskettenlaufwerke und maximal 2 physikalische Festplatten.

Änderungen in Version 1.1

Folgende Änderungen sind in dieser Version gemacht worden :

- Die Darstellung der Fenster (Datei u. Laufwerksfenster) wurde verbessert, sodaß ein Flackern verhindert wird.
- Ab dieser Version ist es möglich, 2 Dateinamen in der Kommandozeile zu übergeben, welche beim Start geöffnet werden sollen. (Nicht für Laufwerke möglich)
- In der SpeedBar sind neue Knöpfe hinzu gekommen, welche jetzt beim Laufwerksfenster das schrittweise Erhöhen des Kopfes ermöglicht. Dies war in der Vorgängerversion nur über einen Dialog möglich.
- In der Vorgängerversion kam es zu einem Runtime-Error, wenn ein Laufwerk geladen wurde, welches nicht "Bereit" war und dannach im leeren Fenster die nächste Spur angesteuert wurde. Dies ist behoben.

In der Version 1.1 wurden einige neue Funktionen eingeführt, welche jetzt kurz beschrieben werden.

- Die Version 1.1 ist jetzt Netzwerkfähig. Dies gilt natürlich nur für das Dateifenster. Der Zugriff auf Dateien im Netzwerk erfolgen "Exklusiv", das heißt, solange Sie eine Datei bearbeiten, können andere Netzwerkbenutzer nicht auf diese Datei zugreifen. Beachten Sie, wenn Sie auf Dateien im Netzwerk zugreifen wollen, daß Sie auf dieser Station sowohl Lese - als auch Schreibzugriff besitzen müssen, andernfalls enthält die Dateiauswahl keine Dateien. Sollten Sie keinen ausreichenden Zugriff haben, so müssen Sie sich dies vom Besitzer der Station einrichten lassen. (vorausgesetzt er erlaubt Ihnen den Zugriff auf seine Verzeichnisse)
- Es ist jetzt möglich, eine Datei physikalisch auf einem Laufwerk zu suchen. Bei erfolgreicher Suche zeigt Ihnen ein kleiner Dialog, wo die Datei gespeichert wurde. Diese Daten entsprechen allerdings nur dem 1.Cluster der Datei. Es ist möglich, daß die Datei nicht zusammenhängend gespeichert werden konnte und sich dadurch der nächste Cluster an einer anderen Stelle befindet. Dies ist nur über die Verfolgung der FAT möglich. In der nächsten Version von HEXER ist dies vielleicht verwirklicht.

Die physikalische Suche ist derzeit nur auf primären Dos - Partitionen möglich.

Weiterhin ermöglicht der Dialog es, indirekt an die Stelle zu springen, wo die Datei abgelegt ist.

Dabei ist folgendes zu beachten : HEXER beginnt seine Arbeit immer bei Sektor 1. Merken Sie sich bitte die Zahl des Sektors im Dialog, um dannach den Dateianfang zu finden.

- Die Anzeige der Laufwerksinformationen wurde um einen Knopf erweitert, welcher Ihnen die komplette Aufteilung in Partitionen einer Festplatte zeigt.
- Die Oberfläche von HEXER wurde an das derzeit aktuelle 3D - Design angepaßt. Dadurch benötigt HEXER die Datei CTL3D.DLL oder CTL3Dv2.DLL.

Das Datei - Menü

Der Menüpunkt **Öffnen** erzeugt ein neues Dateifenster, nachdem Sie einen Dateinamen ausgewählt haben. Es wird kein neues Fenster erzeugt, wenn schon eine Datei mit dem gleichen Dateinamen geöffnet wurde.

Der Menüpunkt **Speichern** wird für das Abspeichern von Datei - und Laufwerksfenstern benutzt.

Der Menüpunkt **Beenden** schließt alle geöffneten Fenster und beendet das Programm.

Das Laufwerk - Menü

Der Menüpunkt **Laufwerk wählen** ermöglicht es Ihnen, ein physikalisches Laufwerk des Rechners anzuzeigen. Es wird danach ein Laufwerkfenster geöffnet, in dem Sie die Daten betrachten und ändern können. Es wird kein neues Laufwerkfenster erzeugt, wenn das Laufwerk schon geöffnet sein sollte.

Mit dem Menüpunkt **Spur und Kopf wählen** ist es möglich, eine andere Spur des Laufwerkes zu editieren.

Der Menüpunkt **Dumpdatei erstellen** erzeugt eine Datei, in der eine Kopie der Daten der aktuellen Spur des Laufwerkes geschrieben wird.

Der Menüpunkt **Dumpdatei schreiben** überschreibt die aktuelle Spur des Laufwerkes mit dieser Datei. Es kommt zu einer Fehlermeldung, wenn die Datei eine andere Größe hat als die der Spur.

Der Menüpunkt **Datei lokalisieren** sucht nach dem ersten Datencluster der angegebenen Datei. Hiermit ist es möglich, schnell eine Datei physikalisch auf dem Datenträger zu finden. Bei erfolgreicher Suche erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie alle wichtigen Daten finden, welche Sie zum Auffinden der Datei benötigen. (NEU)

Der Menüpunkt **Laufwerk - Information** gibt Auskunft über die physikalischen Eigenschaften des aktuell ausgewählten Laufwerkes. (geändert)

Beachten Sie, daß die fünf letzten Menüpunkte nur anwählbar sind, wenn Sie auch ein Laufwerkfenster geöffnet haben.

Das Bearbeiten - Menü

Mit dem Menüpunkt **Rückgängig** haben Sie die Möglichkeit, Änderungen die Sie gemacht haben, wieder in den Urzustand zu bringen. Dazu setzen Sie das Caret auf die Position, welche rückgängig gemacht werden soll. Dieser Befehl ist auch über die SpeedBar zu erreichen und wird durch einen grünen Pfeil dargestellt.

Der Menüpunkt **Suchen** dient zum Auffinden von Textstellen innerhalb einer Datei oder einer Laufwerksspur. Hier können Sie Text oder auch Hexadezimalwerte eingeben.

Der Menüpunkt **Weitersuchen** setzt eine angefangene Suche nach Text fort. Sollten Sie noch keinen Text eingegeben haben, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Das Schrift - Menü

Das Schrift - Menü besitzt nur 2 Einträge, mit dem Sie zwischen den beiden Zeichensätzen ASCII oder ANSI umschalten können. Der aktive Zeichensatz erhält vor dem Menüpunkt einen Haken. Sollten Sie eine DOS - Datei geladen haben, so empfiehlt es sich, den ASCII - Zeichensatz zu wählen, so daß auch die Zeichen auf der rechten Seite des Fensters richtig dargestellt werden können. Bei einer Datei die unter Windows erstellt wurde, empfiehlt sich der ANSI - Zeichensatz. Diese Befehle sind auch über die SpeedBar zu erreichen.

Das Optionen - Menü

Der Menüpunkt **Taschenrechner** ist für das Starten des Taschenrechners verantwortlich. Sollte hier eine Fehlermeldung auftauchen, so überprüfen Sie bitte, ob sich die Datei CALCULATOR.EXE auch wirklich im Windows - Verzeichnis befindet.

Im Menüpunkt **Fensterfarben** haben Sie die Möglichkeit, die Farben der Fenster zu verändern. Es gibt nur zwei Farbschemas :

(NEU)

1. Blauer Hintergrund / Gelbe Schrift
2. Weißer Hintergrund / Schwarze Schrift

Das Hilfe - Menü

Der Menüpunkt **Hilfe** öffnet dieses Hilfefenster. Es ist auch möglich, über die SpeedBar oder über die Taste F1 diese Hilfe zu aktivieren. In der SpeedBar wird der Hilfeaufruf durch ein Fragezeichen dargestellt.

Die Fenster

Es gibt 2 verschiedene Fensterarten in HEXER:

Das Dateifenster

Das Laufwerkfenster

HEXER öffnet automatisch das richtige Fenster, jenachdem welche Aktion Sie durchführen.

Das Dateifenster

Das Dateifenster dient zum Betrachten und Editieren von Dateien.

Für die Anzeige des richtigen Zeichensatzes können Sie zwischen 2 vordefinierten Zeichensätzen wählen, je nachdem ob es sich um eine DOS - oder Windows - Datei handelt. (DOS - Dateien benutzen den ASCII und Windows - Dateien den ANSI - Zeichensatz). Die Größe der Datei ist beliebig und wird nur durch den verfügbaren Arbeitsspeicher des Rechners beschränkt.

Das Caret befindet sich zu Anfang im hexadezimalen Bereich des Dateifensers. Um hier Änderungen durchzuführen, können Sie die Tasten 0 - 9, a - f und A - F benutzen. Zum Bewegen durch die Datei stehen Ihnen die Tasten zur Verfügung, die unter Tastenbelegung genannt wurden. Ein Wechsel in den ASCII - Bereich der Datei ist mit der Taste TAB möglich. Hier können Sie bei Änderungen alle Zeichen benutzen.

Alle Änderungen werden farbig dargestellt, so daß man sie wieder rückgängig machen kann. Im Dateifenster können Sie bis zu 16000 Änderungen vornehmen, ohne die Datei abzuspeichern. Nach dem Abspeichern werden die farbigen Markierungen der Änderungen aufgehoben. Zum Abspeichern der Änderungen benutzen Sie den Menüpunkt Speichern oder die SpeedBar.

Das Laufwerkfenster

Das Laufwerkfenster dient zum Betrachten und Editieren von Datenträgern.

Es stellt jeweils eine komplette Spur eines Kopfes des Datenträgers auf dem Bildschirm dar. Um eine neue Spur oder einen neuen Kopf zu wählen, benutzen Sie den Befehl Spur und Kopf wählen.

Alle Änderungen werden farbig dargestellt, so daß man sie wieder rückgängig machen kann. Im Laufwerkfenster können Sie bis zu 16000 Änderungen vornehmen, ohne die aktuelle Spur abzuspeichern. Nach dem Abspeichern werden die farbigen Markierungen der Änderungen aufgehoben.

Zum Abspeichern der Änderungen benutzen Sie den Menüpunkt Speichern oder die SpeedBar.

Die Dialoge

Die allgemeinen Dialoge:

Suchen

Die Laufwerk - Dialoge:

Laufwerk wählen

Kopf und Spur wählen

Dump - Datei erstellen

Dump - Datei schreiben

Datei lokalisieren

Laufwerk - Information

(NEU)

(geändert)

Der Dialog Suchen

Im Suchendialog können Sie eine Zeichenfolge eingeben, nach der die Laufwerks - Spur oder die Datei durchsucht werden soll. Wollen Sie hexadezimale Eingaben machen, so markieren Sie im unteren Teil des Dialoges den entsprechenden Schalter für Hex - Eingaben. Weiterhin können Sie hier festlegen, ob das Programm zwischen Groß-Kleinschreibung unterscheiden soll oder nicht, oder ab welcher Position die Suche gestartet werden soll.

Hexadezimale Eingaben erfolgen ohne Leerzeichen zwischen den einzelnen Bytes.

Der Dialog Laufwerk wählen

Dieser Dialog zeigt die physikalisch im Rechner befindlichen Laufwerke an.
Die Liste stellt jedem Laufwerk ein kleines Bitmap voran, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern.
Nachdem Sie ein Laufwerk selektiert haben, bestätigen Sie bitte die Auswahl mit dem OK - Knopf.
HEXER beginnt dann sofort das selektierte Laufwerk einzulesen und öffnet ein neues Laufwerk - Fenster, in dem die Daten der Spur 0, Seite 0 dargestellt werden.

Der Dialog Kopf und Spur wählen

In diesem Dialog befinden sich 2 Listen, in denen Sie eine Spur und einen Kopf des aktuellen Laufwerkes wählen können. Die eingetragenen Werte für die Spur und den Kopf werden automatisch ermittelt, so daß Sie nicht auf eine falsche Spur zugreifen können.

Der Dialog Dump - Datei erstellen

Dieser Dialog führt eine Art Sicherheitsabfrage durch, welche Sie mit "JA" beantworten müssen, wenn Sie eine solche Datei erstellen wollen. Die Dumpdatei ist eine Kopie der Daten der aktuellen Spur. HEXER erstellt diese Datei und kopiert den Inhalt der aktuellen Spur in diese Datei. Der Name dieser Datei wird automatisch festgelegt und setzt sich folgendermaßen zusammen :

Der erste Buchstabe ist immer ein T . (T = Track engl. = Spur)
Die nächste(n) Stelle(n) zeigen die Spur an. (z.B. 35)
Die nächste Stelle ist immer ein S . (S = Side engl. = Seite)
Die nächste(n) Stelle(n) zeigen die Seite an. (z.B. 6)
Die nächste Stelle ist das Laufwerkszeichen (z.B. C)
Die Endung der Datei ist immer .DMP

Beispiel : T12S4C.DMP ist eine Dumpdatei von Laufwerk C, Spur 12, Kopf 4.

Die Dumpdateien werden immer im Windows - Verzeichnis erstellt. (geändert)

Der Dialog Dumpdatei schreiben

Dieser Dialog ermöglicht es Ihnen eine zuvor erstellte Dumpdatei auf eine Spur des Laufwerkes zuschreiben. Die Daten der aktuellen Spur gehen verloren und werden ersetzt durch die Daten der Dumpdatei.

Wenn Sie diesen Menüpunkt aufrufen, dann öffnet sich ein Dialog, in dem Sie eine Dumpdatei auswählen können, welche zum Überschreiben der aktuellen Spur benutzt werden soll. Sie erhalten eine Fehlermeldung, wenn die Dumpdatei nicht die gleiche Größe wie die Spur besitzt, oder wenn das Schreiben fehlgeschlagen sein sollte.

Der Dialog Datei lokalisieren (NEU)

Dieser Dialog ermöglicht Ihnen eine Datei physikalisch auf einem Datenträger zu suchen. Bei erfolgreicher Suche zeigt Ihnen ein Dialog alle wichtigen Daten, wie physikalischer Sektor, logischer Sektor, physikalischer Zylinder u.s.w, die Sie zum Auffinden der Datei benötigen. Innerhalb dieses Dialoges ist es möglich, über den Knopf "Position laden", direkt an diese Position zu springen.

Der Dialog Laufwerk - Information (geändert)

Dieser Dialog informiert Sie über das aktuell gewählte Laufwerk.

Folgende Daten werden angezeigt :

- Art des Laufwerkes (z.B. DISKETTE)
- die logische Bezeichnung (z.B. Laufwerk C)
- die Kapazität des Laufwerkes (z.B. 100 MB)
- die physikalischen Spuren (z.B. 526)
- die Anzahl Schreib- Leseköpfe (z.B. 2)
- die Anzahl Sektoren pro Spur (z.B. 63)













Weiterhin ist es möglich, über den Knopf "Details" ausführliche Informationen über das Laufwerk einzuholen. Dieser Knopf ist allerdings nur erreichbar, wenn das Laufwerk eine Festplatte sein sollte, da Disketten keinen Partitionssektor besitzen.

Bei einer Festplatte zeigt der Dialog alle 4 Partitionen der Festplatte an. (NEU)

Die SpeedBar

In der SpeedBar sind häufig gebrauchte Befehle des Menüs untergebracht, so daß ein schnelleres Arbeiten mit dem Programm ermöglicht wird.

Folgende Befehle sind in der SpeedBar zu erreichen :

- Aufruf der Hilfe	dargestellt durch:	
- Aufruf Datei öffnen	dargestellt durch:	
- Aufruf Datei speichern	dargestellt durch:	
- Aufruf Rückgängig	dargestellt durch:	
- Aufruf Suchen	dargestellt durch:	
- Aufruf Weitersuchen	dargestellt durch:	
- Aufruf ANSI-Zeichensatz	dargestellt durch:	
- Aufruf ASCII-Zeichensatz	dargestellt durch:	
- Aufruf nächste Spur	dargestellt durch:	
- Aufruf nächste Seite	dargestellt durch:	 (NEU)
- Aufruf vorherige Seite	dargestellt durch:	 (NEU)
- Aufruf vorherige Spur	dargestellt durch:	

Die letzten 4 Befehle sind nicht direkt über das Menü zu erreichen. Hierfür müßten Sie den Dialog Spur und Kopf wählen aufrufen. Beachten Sie auch, daß je nach aktiven Fenster (Laufwerk oder Dateifenster) nicht alle Befehle in der SpeedBar zur Verfügung stehen.

Die Statuszeile

Die Statuszeile befindet sich am unteren Bildrand und besitzt mehrere kleine Fenster.

Im zweiten Fenster wird der Status des Editors angezeigt, ist es leer sind noch keine Änderungen durchgeführt worden, ansonsten steht dort das Wort `Geändert`. Nach Abspeicherung der Daten wird das Fenster wieder leer dargestellt.

Im dritten Fenster wird bei einem Dateifenster die Größe der Datei und bei einem Laufwerkfenster die aktuelle Spur und Kopf angezeigt.

Sollten Sie sich in einem Menü oder der SpeedBar befinden, so wird in der Statuszeile ein kleiner Hilfstext angezeigt, der eine Information zu diesem Befehl gibt.

