

PC SCHREIB für WINDOWS 1.0

Programmbeschreibung

1. Installation des Programms

PC Schreib für Windows wird in komprimierter Form auf einer HD-Diskette ausgeliefert. Um das Programm auf Ihrer Festplatte installieren zu können, wechseln Sie auf das Laufwerk, welches die Diskette enthält und geben "INSTALL" ein. Die Dateien werden in das von Ihnen spezifizierte Laufwerk kopiert und anschließend entpackt.

2. Voraussetzungen für den Programmbetrieb

PC Schreib läuft auf allen Rechnern mit den Prozessoren 286, 386, 486 oder Pentium. Ein Arbeitsspeicher von 2 MB ist ideal, es genügt aber auch 1 MB. Als Betriebssystem ist MS-DOS ab der Version 3.1 erforderlich. Eine weitere Voraussetzung von Seiten der Software ist Windows 3.1. Das Programm unterstützt außerdem dabei alle unter Windows installierten Drucker.

3. Die Programmbedienung

Das Programm ist menügeführt und wahlweise über die Tastatur oder eine Maus zu bedienen.

Die Maussteuerung entspricht weitgehend dem Windows - Standard. Das heißt, durch Anklicken eines Menüpunktes des Pulldown-Menüs oder eines Icons am oberen Bildschirmrand, bzw. eines Kontrollfeldes in der Statusleiste wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Alle diese Möglichkeiten sind gleichwertig.

Eine recht effektive Möglichkeit zur Selektion eines Menüpunktes sind sogenannte Tastaturkürzel oder Hotkeys. Auch PC Schreib für Windows bietet für die wichtigsten Optionen solche Hotkeys an, die aus jeder Programmebene eingegeben werden können. Haben Sie sich erst einmal in das Programm eingearbeitet, können Sie häufig benötigte Programmfunktionen direkt, das heißt ohne Umweg über die Menütafeln, starten. So können Sie zum Beispiel durch die Tastenkombination Ctrl+L die Statistikfunktion oder über Ctrl+E den integrierten Editor aktivieren. Nachfolgend sind die Hotkeys aufgelistet, die im Programm Gültigkeit haben:

Ctrl+E Editor
Ctrl+K Fehlerkorrektur
Ctrl+V Zeilenvorschub
Ctrl+T Takt
Ctrl+F Fehlermeldung
Ctrl+L Statistik für die aktive Lektion

Die meisten Buttons in der Iconleiste am oberen Rand sind symbolische Darstellungen der Funktionen. Durch Anklicken des Buttons wird die jeweilige Funktion ausgewählt.

4. Arbeiten mit PC Schreib für Windows

Nach dem Starten des Programms erscheint das Eingabefeld, das Sie auffordert Ihren Namen einzugeben. Geben Sie hier nichts ein, wird als Vorgabe der Name "TIPSY" übernommen. Ihr Name wird für die Highscoreliste und für die statistische Auswertung benötigt.

Anschließend erscheint der PC Schreib-Arbeitsbildschirm. Hier sehen sie das Hauptmenü mit den Auswahlmöglichkeiten:

Datei
Lektionen
Wiederholung
Kontrolle
Einstellungen
Hilfe

Außerdem präsentiert sich am oberen Bildschirmrand die Iconleiste, sowie am unteren Bildschirmrand die Kontrolleleiste. Sie zeigt Ihnen an, welche Einstellungen gerade aktiv sind.

Nachfolgend werden die einzelnen Untermenüpunkte und deren Funktionen beschrieben.

4.1. Einstellungen

Hier können Sie alle wichtigen benutzerspezifischen Einstellungen, wie Taktschlag, Art der Fehlermeldungen, Art der Fehlerkorrektur und ob ein automatischer Zeilenvorschub erwünscht ist, treffen.

4.1.1. Taktschlag

Hier können Sie einen Taktschlag einstellen, wobei Sie zwischen 30 und 240 Anschlägen wählen können. Wollen Sie keine rhythmische Untermalung, so ist die Schaltfläche KEIN zu wählen. Besitzen Sie eine Sound-Karte, können Sie auch eine der vorgegebenen WAV-Dateien als Hintergrundrhythmus wählen. Voraussetzung dafür ist der Eintrag der folgenden zwei Zeilen in die Datei WSCHREIB.INI.

```
[PcSchreib]  
Sound=present
```

4.1.2. Zeilenvorschub

Bei den Schreibübungen wird der Cursor am Zeilenende automatisch an den Anfang der nächsten Zeile gesetzt. Ist die Option "Zeilenvorschub" aktiviert - man erkennt das an dem Häkchen vor der Menüoption - so muß die Return-Taste am Ende einer Zeile nicht betätigt werden. Andernfalls müssen Sie einen Zeilensprung manuell, d.h. mit Return bewirken. Den Einstellungen der meisten Windows-Textprogramme entsprechend, sollten Sie einen automatischen Zeilenvorschub wählen.

4.1.3. Fehlerkorrektur

Bei aktiver Fehlerkorrektur wartet das Programm auf die Korrektur eines Tippfehlers und läßt Sie erst weiterarbeiten, wenn Sie das vorgegebene Zeichen eingetippt haben. Andernfalls wird der Cursor auch nach Tippfehlern automatisch auf das nächste Zeichen gesetzt. In beiden Fällen wird der Tippfehler im Ausdruck unterstrichen. Bei nicht aktiver Fehlerkorrektur wird im Text das "falsche" Zeichen markiert, bei aktivierter Korrektur wird zwar die Textstelle gekennzeichnet, das Zeichen entspricht aber der Vorgabe, da es zwingend eingegeben werden muß. Es wird quasi das "richtige" Zeichen markiert.

4.1.4. Fehlermeldung

Die Fehlermeldung im Schreibmodus kann optisch oder akustisch erfolgen oder aber auch ganz

unterdrückt werden. Akustische Fehlermeldungen entsprechen einem Piepston, optische bringen für einen Sekundenbruchteil eine Box mit dem Text "Das war ein Tippfehler" auf den Bildschirm. Für die Statistik hat diese Einstellung keine Bedeutung.

4.2 Kontrolle

Hier können Sie alle Extras bzw. den gesamten Programmablauf kontrollieren. Die Funktionen, die Ihnen zur Verfügung stehen, sind :

4.2.1 Tastatur

Bei Anwahl des Menüpunktes Tastatur wird ein Bild der MF-Tastatur und deren Belegung eingeblendet. Wählen Sie per Mausklick die Tastenbelegung der einzelnen Finger der linken oder rechten Hand. Schauen Sie sich auch die Grundstellung an und kehren Sie per Mausklick auf Ok oder mit Return ins Hauptmenü zurück.

4.2.2 Gesamtstatistik

Für einen Anwender dieses Programms ist es möglich, sich eine Statistik für alle bis zu diesem Zeitpunkt absolvierten Lektionen erstellen zu lassen. Die besten Leistungen können bei Bedarf in der High-Score-Liste abgelegt werden.

Über den Menüpunkt Gesamtstatistik können Sie sich, wie erwähnt, die Leistung eines Anwenders in einer Graphik anzeigen lassen. Voraussetzung dafür sind Einträge des betreffenden Anwenders in eine High-Score-Liste. Das heißt, der Betreffende muß mindestens eine Lektion absolviert haben und die Werte für seine Schreibleistung in der entsprechenden High-Score-Liste eingetragen haben. Ist dies nicht der Fall, werden Sie auf diesen Umstand aufmerksam gemacht. Die Auswertung erfolgt in einem Balkendiagramm.

4.2.3 Statistik/Lektion

Diese Funktion ist auch von der Iconleiste (zweites Symbol von unten) aus auszuführen. Für die gerade abzuarbeitende Lektion wird eine Statistik erstellt. In dieser Statistik werden die Tippfehler jedes einzelnen Fingers ausgewertet. So bekommt man einen Überblick über die Tippleistungen aller Finger und kann danach die entsprechenden Finger bzw. Übungen forcieren. Im ersten Fenster wird die Fingerstatistik in Tabellenform und Prozent ausgegeben. Zusätzlich besteht die Möglichkeit der graphischen Darstellung der Fingerstatistik, die Sie durch einen weiteren Klick auf BALKEN oder LINIEN - je nachdem welche Darstellungsart Sie bevorzugen - aufrufen können. Auf diese Weise sehen Sie recht anschaulich, welche Finger noch übungsbedürftig sind.

4.2.4 WINvaders

Es handelt sich dabei um eine spielerische Form des Übens. Vom oberen Bildschirmrand fallende Zeichen müssen abgewehrt werden, bevor sie auf den "Boden" fallen. Daß die Fallgeschwindigkeit dabei mit zunehmender Spieldauer ebenfalls steigt, darf nicht wunder nehmen. Eine Abwehr ist jedenfalls nur möglich, wenn man rechtzeitig die entsprechende Taste betätigt. Gelingt dies, so löst sich das Zeichen auf. Nicht abgewehrte Zeichen bilden einen immer höher werdenden Turm, der das Spielfeld immer mehr einengt, bis es schließlich unbespielbar wird.

Die Startgeschwindigkeit des Tastaturlernspiels kann ebenso wie einige weitere Einstellungen den individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. Wählen Sie im Optionen-Menü den Punkt Speed, um die "Fallgeschwindigkeit" Ihren Bedürfnissen anzupassen. Für Startgeschwindigkeit sind Werte im Bereich von 1 bis 1000 zulässig, wobei der entsprechende Wert mit Hilfe eines Schiebereglers eingestellt werden kann. Je niedriger die gewählte Zahl, desto langsamer fallen

die Zeichen zu Boden. Einen Wert über 500 sollte man hingegen nur wählen, wenn man sich als halbwegs geübter Maschineschreiber einstuft. Die Wahl der Spalten, in denen die Zeichen zu "Boden" fallen, kann man dem Zufall überlassen, die Spalten können aber auch der Reihe nach durchlaufen werden. Auch die Anzahl der Spalten kann im Optionen-Menü festgelegt werden und zwischen 1 und 9 betragen.

4.2.5 ANSI Tabelle

Nach Aufruf dieses Menüpunktes wird eine ANSI-Tabelle am Bildschirm angezeigt. Darin können Sie beliebig viele Zeichen mit der Maus markieren und über die Option "Clipboard-Kopieren" im Menü "Kontrolle" in die Zwischenablage kopieren. Als Hotkey für diese Funktion dient Ctrl+Ins. Den Inhalt der Zwischenablage können Sie bei Bedarf jederzeit über die Funktion "Clipboard-Einfügen" bzw. mit Shift+Ins in ein Editorfenster einfügen. Voraussetzung dafür ist, daß zuvor ein neues Editorfenster geöffnet wurde.

4.2.6 Sound

Ist der Sound aktiviert, und verfügen Sie über eine Sound-Blaster- oder dazu kompatible Soundkarte, so spricht Ihnen PC Schreib für Windows die einzelnen Buchstaben einer Lektion auf Wunsch auch vor bzw. gibt die Taktschläge als WAV-Dateien über die Lautsprecher aus. Voraussetzung dafür ist, daß Sie beim ersten Programmaufruf die entsprechende Einstellung vorgenommen haben. Diese Einstellung bewirkt, daß in die Datei WSCHREIB.INI der Eintrag

```
[PcSchreib]
Sound=present
```

aufgenommen wird. Wirksam wird diese Einstellung allerdings erst beim zweiten Programmstart.

4.2.7 Lektionsdatei am Sitzungsende löschen

Während der Arbeit mit PC Schreib für Windows wird eine Datei angelegt, welche quasi ein Protokoll (eine Mitschrift) der absolvierten Lektionen enthält. Diese Textdatei enthält nicht nur die getippten Buchstaben, sondern auch alle Tippfehler. Letzere werden bei der Ausgabe am Bildschirm (siehe Menüpunkt Datei-Lektionen-Seitenansicht) unterstrichen dargestellt. Wenn Sie wollen, daß diese Lektionsdatei nach der Sitzung wieder gelöscht wird, dann wählen Sie diesen Punkt. Ist diese Option nicht aktiv, werden die Mitschriften aller Sitzungen an das bereits bestehende Protokoll angehängt. Aktiviert ist diese Option, wenn vor dem Menütitel ein Häkchen angezeigt wird. Durch nochmaliges Auswählen wird die Option wieder deaktiviert.

4.2.8 Clipboard

Hier verfügen Sie über die standardmäßigen Clipboard-Funktionen, die nachfolgend kurz erläutert werden:

Undo: Macht die letzte Aktion rückgängig.

Ausschneiden: Schneidet markierten Text aus.

Kopieren: Kopiert markierten Text in die Zwischenablage von Windows.

Einfügen: Fügt den ausgeschnittenen Text an der Cursorstelle wieder ein.

Löschen: Löscht markierten Text.

Clear All: Löscht den gesamten Inhalt eines Textfensters

Die Funktionen des Clipboards werden bei der Bearbeitung von selbsterstellten Dateien benötigt (Siehe Menüpunkt Datei).

4.2.9 Fenster

Hier können Sie die Fensteranordnung am Bildschirm beeinflussen. So können Sie zum Beispiel über den Menüpunkt „alle schließen“ alle geöffneten Fenster gleichzeitig schließen oder über „Hinweisfenster entfernen“ das Fenster mit den nützlichen Hinweisen und Tips entfernen. Dieses Fenster wird, wenn Tips zu einer Lektion vorhanden sind, in der unteren Hälfte des Editfensters eingeblendet und kann bei Bedarf auch mit F7 oder durch Doppelklick auf das Systemmenü ausgeblendet werden.

Über die folgenden Menüpunkte können Sie jedes verfügbare Fenster aktivieren. Das heißt, daß Sie wahlweise das Hinweisfenster, das Lektionsfenster (darin können Sie allerdings nichts editieren) und das Übungsfenster aktivieren können. Vor dem Menütitel, der das aktive Fenster anzeigt, sehen Sie ein Häkchen.

4.2.10 Die Stoppuhr

Sie wird durch das entsprechende Symbol in der Iconleiste gestartet bzw. angehalten. Auch Ctrl+S hat dieselbe Funktion. Den aktuellen Zustand erfahren Sie in der Statuszeile. Wurde die Stoppuhr auf besagte Weise aktiviert, wird die Anzahl der Anschläge auf den Wert 0 gesetzt. Sobald Sie die Stoppuhr wieder ausschalten, öffnet sich ein Fenster mit Angaben zur erreichten Schreibleistung für den Zeitraum, in dem die Stoppuhr eingeschaltet war. Es kann vorkommen, daß Sie nur 0 Reinansschläge pro Minute geschafft haben, auch wenn Sie ganz sicher sind, einige Anschläge getätigt zu haben. Die Berechnung erfolgt bei Reinansschlägen jedoch nach der Formel:

Reinansschläge = Anschläge pro Minute - 25 * Anzahl der Tippfehler

Ein Beispiel soll hier die letzten Unklarheiten beseitigen:

Haben Sie in 1 Minute 100 Vollansschläge erreicht und dabei 2 Tippfehler gemacht, so ergibt dies laut oben angeführter Formel (Reinansschläge = 100 - 25 * 2) einen Wert von 50 Reinansschlägen. Bei vier oder mehr Tippfehlern wäre der berechnete Wert 0.

Das Programm hat sich die vor dem Aktivieren der Stoppuhr die erreichte Zahl der Anschläge gemerkt und zählt sie nach dem Ausschalten zum aktuellen Wert hinzu, wodurch die Anzeige der tatsächlichen Anzahl der Anschläge wieder gegeben ist.

4.3. Lektionen

Dieser Menüpunkt beinhaltet das eigentliche Schreibprogramm mit insgesamt 25 der 30 Lektionen, welche nach methodischen Gesichtspunkten erstellt wurden.

Der Bildschirm ist im Schreibmodus standardmäßig in zwei Fenster geteilt. Das obere Fenster enthält den Vorgabetext, das untere den abgetippten Text. Sie können während des Schreibens einer Lektion fast alle Einstellungen über das Pull-down-Menü, die Iconleiste und die Kontrolleiste ändern.

Eine größere Anzahl von Leerzeichen können Sie mit Tab übergehen. Mit Return können Sie den Cursor jederzeit an den Beginn der nächsten Textzeile setzen. Der dabei übergangene Text gilt als nicht absolviert und wird daher auch nicht in die statistische Auswertung mit einbezogen.

Sie können eine Lektion jederzeit mit Esc oder durch Doppelklick auf das Systemmenü eines der beiden Fenster beenden und erfahren wiederum einiges Wissenswerte über Ihren Lernfortschritt. Ist die Auswertung der Schreibleistung Ihren Vorstellungen entsprechend ausgefallen, sollten Sie Ihre Leistung in der lektionenbezogenen High-Score-Liste verewigen.

Gewertet wird die Anzahl der Tippfehler in Bezug auf alle getippten Zeichen. Die Auswertung wird

in Promille vorgenommen, d.h. 1 Tippfehler pro 1000 Zeichen ergibt den Wert 1 - eine Leistung, die wahrlich nur schwer zu erbringen sein wird. Aber Sie kennen ja das bewährte Sprichwort "Nur Übung macht den Meister!".

Die Einträge in den High-Score-Listen - für jede Lektion wird eine eigene Datei angelegt (HIGHSCOR.001, HIGHSCOR.002, usw.) - werden zur Berechnung der Gesamtstatistik herangezogen. Die Ausgabe erfolgt in Tabellenform.

In jeder High-Score-Liste werden die vier besten Werte verwaltet. Reicht Ihre Leistung nicht aus, um unter die "Top Four" zu gelangen, werden Sie auf diesen Umstand aufmerksam gemacht. Sie müssen sich dann eben beim nächsten Mal etwas mehr anstrengen. Sollten Sie dazu nicht den Ehrgeiz und die Geduld aufbringen, können Sie eine High-Score-Liste auch löschen, indem Sie aus der DOS-Ebene oder mit dem Dateimanager von Windows die entsprechende Datei entfernen. Beim nächsten Programmstart wird eine neue Datei erzeugt, in der Sie nun auf jeden Fall Ihre "Leistung" eintragen können.

4.4. Wiederholung

Das Menü Wiederholung beinhaltet weitere Lektionen, welche vor allem zur Wiederholung und Abrundung Ihres Könnens geeignet sind. Eine Spezialübung die v.a. die Ziffernreihe berücksichtigt ist ebenso enthalten, wie einige Beispiele für Normbriefe und Briefe ohne Vordruck.

4.5. Datei

Hier werden sämtliche Funktionen für Dateioperationen wie Datei drucken, Texte laden, Editor und Seitenansicht angeboten.

4.5.1. Drucken

Durch Anwahl dieses Menüpunktes haben Sie die Möglichkeit, das bisher Geschriebene auszudrucken. Ein Ausdruck ist allerdings erst möglich, wenn Sie eine Lektion bearbeiten, bzw. eine Datei mit dem Editor geladen haben. Der eigentliche Ausdruck wird unter dem Menüpunkt "...des aktuellen Fensters" vorgenommen und bezieht sich, wie der Menütitel andeutet, auf den Inhalt des aktuellen Fensters.

Über den Menüpunkt Setup kann einer der unter Windows installierten Drucker ausgewählt werden.

4.5.2. Lektionen

Wenn Sie den Menüpunkt Lektionen wählen, gelangen Sie in ein Untermenü mit den nachfolgend beschriebenen Optionen:

* **Seitenansicht**

Sie haben hier zwei Möglichkeiten den Ausdruck am Bildschirm quasi vorwegzunehmen: "in lesbarer Größe" oder "in voller Blattbreite". In beiden Fällen sehen Sie den Ausdruck so am Bildschirm, wie er später zu Papier gebracht wird. Blättern Sie mit PgDn zur nächsten Bildschirmseite und bei Bedarf mit PgUp wieder zurück. Beenden Sie diese Funktion, indem Sie das Seitenansicht-Fenster schließen. Dies geschieht durch einen Doppelklick auf die linke obere Fensterecke. Bevor Sie das Vorschaufenster schließen, sollten Sie sich jedoch für einen Ausdruck entscheiden und eine der nachfolgenden Optionen wählen.

* **Druckersetup**

Diese Funktion kann nur gewählt werden, wenn zuvor Seitenansicht gewählt wurde. Hier kann ein unter Windows installierter Drucker ausgewählt werden.

* **Druckränder setzen**

Auch diese Funktion ist nur anwählbar, wenn Sie vorher die Funktion Seitenansicht gewählt haben. Sie stellen hier die Druckränder, also die Leerzeichen am linken Blattrand, ein. Die Standardwerte werden von Windows übernommen.

* **...druck**

Wie die letzten beiden Funktionen, kann auch diese Funktion nur gewählt werden, wenn zuvor die Funktion Seitenansicht gewählt wurde. Der Inhalt der Lektionsdatei wird nun gedruckt. Bei der Druckerausgabe werden alle Tippfehler durch Unterstreichen hervorgehoben. Sie erfahren außerdem die Anzahl der getippten Zeichen, sowie den Prozentsatz der falsch getippten Zeichen. Haben Sie zu Beginn einen Anwendernamen eingegeben, so wird dieser auch am Ausdruck aufscheinen.

4.5.3. Highscore-Liste

Für die ersten 25 der insgesamt 30 Lektionen kann eine High-Score-Liste angelegt werden. Der Menüpunkt Highscore-Liste gewährt Ihnen Einblick in die einzelnen Listen. Wählen Sie aus dem Dateiauswahlfenster die Datei, deren Einträge Sie am Bildschirm ausgeben wollen. Die in der Liste enthaltenen Einträge werden sortiert und in aufsteigender Reihenfolge ausgegeben. Schließen Sie das Fenster mit Return oder durch Mausklick auf Ok.

4.5.4. Editor

Sie finden hier alle Dateioperationen wie "Neue Datei erstellen", "Datei öffnen" oder "Datei speichern". Aber auch die Funktionen zur Textbearbeitung wie Suchen und Ersetzen werden zur Verfügung gestellt.

Im Editiermodus stehen auch alle windowsüblichen Markier- und Bearbeitungsfunktionen zur Verfügung. So können Sie Text in die Zwischenablage kopieren und an anderer Stelle oder in eine andere Textdatei wieder einfügen. Auch das Ausschneiden von Textpassagen ist möglich. Zur bequemeren Bedienung wurden für die wichtigsten Editierfunktionen Icons erstellt. Das dritte Icon, die Schere, dient zum Ausschneiden des zuvor markierten Textes. Der Text wird aus dem Original entfernt und in die Zwischenablage kopiert. Das vierte Symbol entspricht der Funktion "Kopieren". Markierter Text wird in die Zwischenablage kopiert, ohne, daß das Originaldokument verändert wird. Schließlich können Sie durch einen Klick auf das fünfte Icon den in der Zwischenablage befindlichen Text an der aktuellen Cursorposition einfügen.

Sämtliche Editier- und Clipboardfunktionen sind auch über Tastenkürzel zu erreichen. Folgende Tastenkombinationen sind in Verwendung:

Undo	Alt+Backspace
Ausschneiden	Shift+Del
Kopieren	Ctrl+Ins
Einfügen	Shift+Ins
Löschen	Del
Alles löschen	Ctrl+Del

Die Undofunktion macht die letzten Schritte rückgängig, Die Funktion Clear All oder Alles löschen leert das Editorfenster zur Gänze. Mit Del hingegen löschen Sie nur die zuvor markierte Textstelle.

Die weiteren Editierfunktionen entsprechen den üblichen Windows-Konventionen und werden nicht näher erläutert.

4.5.5 Überprüfung

Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Können zu überprüfen. Wenn Sie diesen Menüpunkt aktivieren öffnet sich ein Dateiauswahlfenster, welches alle Lektionen des aktuellen Verzeichnisses zur Auswahl bereitstellt. Wählen Sie per Mausklick die gewünschte Lektion bzw. Textdatei.

Haben Sie sich für eine passende Datei entschieden, müssen Sie in einer Eingabebox die Anzahl der Minuten festlegen, die die gewählte Datei am Bildschirm ausgegeben wird. Mögliche Werte liegen im Bereich von 1 bis 99 Minuten. Die selektierte Datei wird anschließend für die festgelegte Dauer am Bildschirm ausgegeben. Versuchen Sie möglichst viele und fehlerlose Anschläge zu erreichen. Die verbleibende Zeit wird im Stoppuhrfenster angezeigt.

Diese Option wurde speziell für den Einsatz in Schulen und Lerninstituten geschaffen. Hier müssen die Schüler bzw. Übenden unter Zeitdruck arbeiten und sind dadurch einer Testsituation ausgesetzt. Eine Datei namens LEKTION.TST wurde eigens für die Verwendung unter dieser Option erstellt.

4.5.6 Texte laden

Es besteht auch die Möglichkeit, eine Text-Datei in das Übungsfenster zu laden. Die selektierte Datei wird am Bildschirm ausgegeben und läßt sich genauso bearbeiten wie jede der 30 Lektionen. Sie haben also die Möglichkeit, z. B. mit Hilfe des eingebauten Editors selbst Texte zu erstellen und diese dann über Option "Texte laden" bzw. über F10 zu bearbeiten. Bevor der entsprechende Menüpunkt aktiviert werden kann, muß eine andere Lektion in Bearbeitung sein.

4.5.7 Einige Tips

Tips zum richtigen Schreiben und Erstellen von Normbriefen und Briefen ohne Vordruck erhalten Sie, wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen.

4.5.8. Exit

Schließlich läßt sich über den Menüpunkt EXIT bzw. über Ctrl+X das Programm ebenso endgültig und ordnungsgemäß beenden wie durch Klick auf das Exit-Icon am unteren Ende der Iconleiste.

4.6 Das Hilfesystem

Über das Fragezeichen-Icon oder den Menüpunkt Hilfe erhalten sie Hilfe zu jedem nur erdenlichen Thema. Die Hilfedatei entspricht den Windows-Standard und muß nicht näher beschrieben werden.

Der letzte Menüpunkt unter Hilfe "Über PC Schreib" gibt Auskunft über Programmname, -version und -autor.