



Windows Commander Hilfe-Index

Was ist Windows Commander?

Lizenzvertrag/Copyright

Registrierung



Links

Befehle

Starter

Rechts

Benutzeroberfläche

Dateioperationen

Tastenbelegungen

Drag & Drop (Ziehen und Fallenlassen)

Umgang mit Archivdateien (ZIP, ARJ, LZH)

Wer ist Info-ZIP? - Source-code zum Entpacken von ZIP-Dateien

Menü Links oder Rechts

Kurz

Lang

Verzeichnisbaum

Alles

Programme

* *

Benutzerdefiniert...

Nach Name

Nach Erweiterung

Nach Grösse

Nach Datum/Zeit

Unsortiert

Absteigend sortiert

Menü: Befehle

Suchen

Dateiattribute ändern

Packen

Alles Entpacken

Verknüpfen

Speicherbedarf ermitteln

Drucken

Datenträger benennen

DOS starten

markieren

Ziel<->Quelle

Ziel=Quelle

Verzeichnisse vergleichen

Quelle neu einlesen

Konfigurieren - Allgemeine Einstellungen

Konfigurieren - Packer

Konfigurieren - Schriftart und Symbolgrösse

Konfigurieren - Farben

Konfigurieren - Position speichern

Menü: Starter

In dieses Menü können Sie ihre bevorzugten Applikationen plazieren, die Sie auch automatisch mit der gerade selektierten Datei aufrufen können. Siehe dazu auch

[Dialogbox Startermenü ändern](#)

Wer ist Info-ZIP?

Info-ZIP ist eine Gruppe von C-Programmierern, die sich zum Ziel gesetzt haben, einen PKZIP-kompatiblen Entpacker und Packer auf möglichst vielen Systemen gratis zur Verfügung zu stellen. Mit ihrer Erlaubnis habe ich den Unzip-Code von C nach Pascal übersetzt und in mein Programm eingebunden. Bedingung ist, dass für den Unzip-Teil kein zusätzliches Geld gefordert wird und der Source-Code frei erhältlich ist.

Haupt-Beitragender zum eigentlichen Unzip-Teil ist Mark Adler. Ihm gilt mein besonderer Dank.

Falls Sie Zugang zum Internet haben, können Sie auf

<ftp.uu.net:/pub/archiving/zip/...> [THIS MIRRORS THE INFO-ZIP HOME SITE]

oder auf diversen anderen Hosts (z. B. simtel20-Mirrors) den Originalcode in C finden.

Gratis Source-Code in Turbo Pascal

Wenn Sie Turbo-Pascal-Programmierer sind, so können Sie bei mir gratis den Source-code der Unzip-Unit inklusive Beispielprogramm erhalten. Gehen Sie dazu folgendermassen vor:

Senden Sie eine **formatierte** 3 1/2 Zoll-Diskette sowie Rückporto - Schweiz: 80Rappen in Briefmarken, Ausland internationalen Antwortschein über SFr.2.- (Europa+Mittelmeerländer) bzw. SFr.3.- (restliche Welt) - an die nachfolgende Adresse:

Christian Ghisler
Lindenmattstr. 60
CH-3065 Bolligen
Schweiz

Dieses Angebot ist **völlig unabhängig von Windows Commander**. Es besteht keinerlei Kaufzwang oder ähnliches!

Programmierer von Info-ZIP

Der Code zum Entpacken von ZIP-Dateien stammt von einer Gruppe von C-Programmierern, die sich zum Ziel gesetzt haben, unzip auf möglichst vielen Plattformen zur Verfügung zu stellen. Hier ist eine Liste der wichtigsten Beitragenden, die übrigens alle über das Internet verbunden sind:

This is a partial list of contributors to Info-ZIP UnZip and the code upon which it is based. Others have also contributed, and if you are among them, please let us know (don't be shy!). Everyone who contributed via the Info-ZIP digest **should** now be listed here, but oversights are possible. Note also that contributors to the makefile are listed at the bottom of Makefile.

Mark Adler	decryption, inflate, explode, funzip code; misc. casts
Glenn Andrews	MS-DOS makefiles; prototyping bugfix
Joel Aycock	descrip.mms bugfix
Allan Bjorklund	in misc.c
James Birdsall	extract.c bugfix; etc.
Wim Bonner	original OS/2 port
John Bush	first full Amiga port (all utils); FileDate; etc.
John Cowan	mods to original match.c; other stuff?
Frank da Cruz	xxu.c, on which original mapname.c was based
Bill Davidsen	-q(q); mapname stuff; envargs; Xenix stuff; etc.
Arjan de Vet	various things, but I don't remember exactly what
James Dugal	ZMEM stuff; unshrink bugfix; file perms stuff; etc.
Jim Dumser	-z stuff; umask bugfixes; etc.
Mark Edwards	in mapname.c, misc.c
David Feinleib	Windows NT port
Jeffrey Foy	OS/2 stuff(?); [CP/M]
Mike Freeman	VMS GCC makefiles; etc.
Jean-loup Gailly	decryption code; ReadByte replacement; much
nagging :-)	
Hunter Goatley	VMS RUNOFF source (documentation)
Steve Hanna	Macintosh stuff
Robert Heath	Windows port (WizUnZip)
Dave Heiland	new usage screen [, new documentation...?]
Ron Henderson	-a bugfix
Larry Jones	ZMEM stuff; unimplod bugfix; etc.
Kjetil J{\o}rgenson	ln/copy misc_.c Makefile bugfix
Bob Kemp	NOTINT16 rewrite (byte arrays instead of structs)
J. Kercheval	filmatch.c, on which match.c is based
Paul Kienitz	continuing general Amiga porting; Aztec C support
David Kirschbaum	mapname port; general-purpose meddling; Python jokes
Alvin Koh	Borland C++ bugfixes
Bo Kullmar	-z code; bugfixes: umask, do_string, BSD time; etc.
Johnny Lee	Macintosh port; Mac resource fork stuff; Win3.1 port
Hogan Long	Borland preprocessor bugfix
Warner Losh	in misc.c
Igor Mandrichenko	vms.c; many improvements and VMS modifications
Fulvio Marino	revised UnZip and ZipInfo man pages
Carl Mascott	original Unix port
Rafal Maszkowski	Convex unzip.h fixes
Gene McManus	-o code

Joe Meadows	file.c, on which VMSmunch.c (timestamps) was based
Jason Merrill	Sequent patches
Walter Moore	VM/CMS port...someday...maybe
NIIMI Satoshi	Human68k port
Mike O'Carroll	early OS/2 stuff
Humberto Ortiz-Zuazaga	Linux port; permissions bugfix; missing declarations
Rafael Pappalardo	Convex CRYPT bugfix; useful Convex information
Keith Petersen	former Info-ZIP list maintainer
Piet W. Plomp	nice fix for msc_dos Makefile target
Antonio Querubin, Jr.	descrip.mms (VMS makefile)
David Robinson	fix for MSC 6.0 stat() bug
Greg Roelofs	UnZip maintainer; ZipInfo; orig VMS port; (see
History)	
Kai Uwe Rommel	"real" OS/2 port; bugfixes; etc.
Steve Salisbury	CountryInfo bugfix; variable INBUFSIZ
Georg Sassen	Amiga DICE compiler port
Jon Saxton	date formats
Hugh Schmidt	VMS stuff
Martin Schulz	Atari port, symlinks bugfix
Charles Scriptor	various bug reports and bugfixes
Chris Seaman	Unix time stuff
Richard Seay	MS-DOS Quick C makefile
Alex Sergejew	file_io.c bugfix; stat() bugfix; Down Under jokes :-)
Fred Smith	Coherent 4.0 fix
Samuel H. Smith	original unzip code (Pascal and C) for MS-DOS
Cliff Stanford	file_io.c umask bug
Onno van der Linden	SCO optimization bugfix; etc.
Jim Van Zandt	one of original man pages
Antoine Verheijen	MTS/EBCDIC stuff; FILENAME_MAX stuff; Mac fixes; etc.
Rich Wales	former Info-ZIP moderator and zip guy; MKS stuff
Frank Wancho	TOPS-20 port
Paul Wells	original Amiga port for SAS/C and Lattice C (?)
Mark Wright	Netware 3.11 NLM port

Was ist Windows Commander?

Windows Commander ist ein Dateimanager für Windows™ ähnlich wie der Windows-eigene Dateimanager WINFILE.EXE. **Windows Commander** ist jedoch in jeglicher Hinsicht einem bekannten DOS-Dateimanager nachempfunden, der recht grosse Verbreitung erlangt hat.

Hier einige Eigenschaften (Features) von **Windows Commander**:

- Tastaturbelegung weitgehend wie beim DOS-Original.
- Unterstützt Drag & Drop (Ziehen und Fallenlassen) mit der Maus auch auf den Druckmanager.
- Erweitertes Kopieren, Verschieben, Umbenennen und Löschen ganzer Verzeichnisbäume auf einmal, mit Sicherheitsabfrage.
- Archivdateien werden wie Unterverzeichnisse angesprochen. Dateien lassen sich bequem in und aus Archivdateien kopieren, das entsprechende Packprogramm wird automatisch aufgerufen. Unterstützt werden **pkzip**, **arj** und **lha**.
- Starter-Menü (benutzerdefiniertes Menü) zum Einbinden ihrer bevorzugten Windows- und DOS-Anwendungen. Optional Übergabe der aktuell gewählten Datei an Ihr Programm.
- Kommandozeile zum einfachen und schnellen Starten von Programmen durch einfaches Eintippen des Programmnamens (eventuell mit Pfad).
- Stark ausgebaute Suchfunktion mit Volltextsuche in beliebigen Dateien.
- Eingebauter Dateibetrachter (**F3**), der Dateien **beliebiger Grösse** als Hex- oder Text darstellen kann, sowohl im ASCII- (DOS) als auch im ANSI- (Windows) Zeichensatz.
- NEU: Internes Unzip von Info-Zip, das ein Entpacken von Zip-Dateien OHNE Aufruf eines externen Programms ermöglicht! Der Source-Code in Turbo-Pascal ist gratis bei mir erhältlich.

Registrieren (Siehe auch: Lizenzvertrag)

Zum Registrieren von **Windows Commander** senden Sie einen (Euro-)Check über **SFr. 30.-**, in **Schweizer Franken**, zusammen mit diesem Formular an die folgende Adresse:

Christian Ghisler
Lindenmattstr. 60
CH-3065 Bolligen
SCHWEIZ

Alternativ dazu können Sie auch **SFr. 30.-** auf das Schweizer **Postcheckkonto Nr 30-87193-6** einbezahlen. Dies geht auch aus dem Ausland bequem. Vergessen Sie nicht, auf dem Einzahlungsschein Ihre Adresse sowie den gewünschten Diskettentyp (3 1/2 Zoll oder 5 1/4 Zoll) und die Sprache (D/E) anzugeben! Auch Cash (Fremdwährung + ca. Fr. 5.- Wechselverlust, keine Münzen!) ist willkommen. Bitte keine zu kleinen Scheine (1\$), da nicht umtauschbar!

Sie erhalten darauf eine Diskette mit der neuesten Version sowie eine gedrucktes Mini-Handbuch in Deutsch (20 Seiten A5, Laserdrucker). Auf Wunsch können Sie Programm und Hilfedatei auch in Englisch erhalten (ohne Handbuch).

Updates: Sobald Sie registriert sind, sind (bis auf weiteres) alle weiteren Updates gratis. Kopieren Sie einfach die neue Version über die alte.

Support: Schreiben Sie an ghisler@iap.unibe.ch (Internet) oder Christian Ghisler (ILink/Swisslink, Windows-Konferenz) oder an obige Postadresse, falls Sie Fragen, Anregungen oder Fehlerreports haben. Die Internet-Adresse ist z.B. auch von Compuserve oder Fidonet erreichbar.

Ich bestelle:

Windows Commander Einzellizenz SFr. 30.- _____
(Ihr Name oder Firmenname - bitte ankreuzen - erscheint in der Titelzeile)

oder: Schulversion (Ausweiskopie beilegen!) SFr. 20.- _____

Weitere Lizenzen, lautend auf denselben Namen (ohne Disk und Handbuch)

Zusatzlizenz Nr. 2-10, _____ à SFr. 20.- _____

Zusatzlizenz Nr. 11-20, _____ à SFr. 15.- _____

Zusatzdisketten _____ à SFr. 10.- _____

Total: _____

Diskette: ☐ 3 1/2 Zoll ☐ 5 1/4 Zoll ☐ spielt keine Rolle

Sprache: ☐ Deutsch ☐ Englisch (ohne Handbuch)

() Name _____

() Firma _____

Adresse _____

Postleitzahl _____ Ort _____

Land _____

Telefon/FAX _____ / _____

E-Mail-Adresse _____

Welche Version besitzen Sie ? _____

Woher haben Sie Windows Commander? (Mailbox, Händler,...)

Datum _____ Unterschrift _____

Kritik, Verbesserungsvorschläge: (Rückseite)

Lizenzvertrag / Copyright

Lizenzvertrag

Lesen Sie die folgenden Zeilen sorgfältig durch, bevor Sie diese Software benutzen. Sollten Sie mit dem folgenden nicht einverstanden sein, so benutzen Sie dieses Programm nicht und löschen Sie es von Ihren Datenträgern.

Shareware-Version

Sie haben hiermit das Recht, dieses Programm und die damit verbundenen Dateien einen Monat lang eingehend zu testen. Sie dürfen das Programm mit den damit verbundenen Dateien beliebig weitergeben, solange Sie exakte Kopien ohne Veränderung anfertigen. Unter Veränderung verstehen wir das Weglassen von Dateien, sowie das Verändern jeglicher Art. Sie dürfen dieses Programm und seine Dokumentation keinem kommerziellen Programm beilegen, ausser mit unserer schriftlichen Erlaubnis. Shareware-Händler dürfen die Shareware-Version dieses Programms gegen eine geringe Gebühr (ca. Fr. 10.-) weiterverkaufen.

Benutzung über die Testphase hinaus verstösst gegen internationale Copyright-Bestimmungen!

Registrierung

Dieses Programm ist weder Freeware noch Public Domain. Eine Benützung über die Testphase von 30 Tagen hinaus benötigt eine Registrierung.

Vollversion (Einzellizenz)

Die Vollversion dieses Programms (Einzellizenz) darf auf beliebig vielen Computern installiert werden, solange **sie nur auf einem dieser Computer gleichzeitig** benutzt wird. Die Nutzung durch mehrere Personen auf mehreren Computern **gleichzeitig** erfordert zusätzliche Lizenzen. Eine Einzellizenz kostet SFr. 30.- (SFr. 20.- für Studenten).

Mehrfachlizenzen (Zusatzlizenzen)

Zusätzliche Lizenzen erlauben es dem Lizenznehmer, in seiner Institution, Firma oder Schule das Programm auf mehreren Rechnern oder einem Server zu installieren. Es muss dabei gewährleistet sein, dass das Programm auf nicht mehr Rechnern gleichzeitig läuft als Lizenzen vorhanden sind.

Die Lizenzen sind alle auf denselben Namen der Firma/Institution ausgestellt. Zusätzliche Lizenzen kosten SFr. 20.- fuer die 2. bis 10. Lizenz, SFr. 15.- fuer die 11. bis 20. Lizenz. Für grössere Mengen wenden Sie sich bitte direkt an den Autor. Jede Zusatzlizenz erlaubt es einem Mitarbeiter der Firma, das Programm auch zu Hause einzusetzen, sofern die Hauptbenutzung in der Firma stattfindet. Frühere Regelungen bezüglich Site-Lizenz-Pauschalpreis sind hiermit ausser Kraft gesetzt (keine Markt-Akzeptanz).

Gerichtsstand ist Bern, Schweiz.

Haftung

Wir versuchen, unsere Software so fehlerfrei wie möglich zu halten. Aber es gilt allgemein (nach Murphy): Keine Software ist fehlerfrei, und die Anzahl der Fehler steigt mit der Komplexität des Programms. Deshalb können wir **keine Gewähr** dafür übernehmen, dass diese Software in jeder Umgebung, auf jedem Rechner, und mit jeglichen anderen Anwendungen zusammen fehlerfrei läuft. Jegliche Haftung für direkte wie indirekte Schäden wird hiermit ausgeschlossen, soweit dies gesetzlich zulässig ist. In jedem Fall jedoch ist die Haftung beschränkt auf die Registriergebühr. Testen Sie dieses Programm mit unkritischen Daten, für Schäden an Daten wird keinerlei Haftung

übernommen. Sollten Sie bis zur Registrierung Fehler entdecken, so akzeptieren Sie diese, sofern Sie sich trotzdem registrieren lassen. Jegliche Fehlerbeschreibung wird gerne entgegengenommen, jedoch können wir keine Garantie geben, dass alle Fehler behoben werden können.

Entstehung

Windows Commander wurde mit Hilfe von Turbo Pascal für Windows 1.5 (© 1991 by Borland International) geschrieben. Der Drag&Drop-Algorithmus, insbesondere der undokumentierte Teil, entstammt dem Buch "Undocumented Windows", Andrew Schulman, Addison Wesley 1991. Der DPML-Zugriff zum Setzen des Volume-Namens wurde dem Buch "Turbo Pascal für Windows - Object Windows", A. Ertl/R. Machholz, Sybex 1992 entnommen. Es wurden nur Algorithmen übernommen und in Pascal neu ausformuliert. Das Bildschirmlayout wurde DCC (© 1991/93 Daniel Pantke) entlehnt (Original: Norton Commander ,© Symantec). Aus Copyright-Gründen wurden alle Routinen die aus dem Heft WinDOS stammten, gelöscht und komplett neu geschrieben.

Alle erwähnten Warenzeichen und Copyrights gehören ihren jeweiligen Besitzern.

Dateioperationen

Auswählen von Dateien

F2 Verzeichnis neu einlesen

F3 Anzeigen

F4 Bearbeiten

F5 Kopieren

F6 Umbenennen/Bewegen

F7 Verzeichnis erstellen

F8 Löschen

ALT+F4 Beenden

Dateianzeige kurz oder lang

Kurz zeigt nur die Dateinamen an. **Lang** hingegen zeigt zusätzlich Grösse, Erstellungsdatum und Zeit sowie Attribute an.

Verzeichnisbaum anzeigen

Zeigt den Verzeichnisbaum an. Das sind alle Verzeichnisse und Unterverzeichnisse des aktuellen Laufwerks. Nach dem ersten Einlesen wird die Baumstruktur in der Datei **treeinfo.wc** im Hauptverzeichnis des Laufwerks abgelegt. Werden neue Verzeichnisse erzeugt, bzw. bestehende gelöscht oder verschoben, so wird nur noch diese Datei geändert. Dies ist viel schneller, als wenn jedesmal der komplette Baum eingelesen werden müsste.

Wenn Sie **Verzeichnisbaum** im Menü links wählen, so wird der Baum zum **rechts** dargestellten Laufwerk angezeigt, und umgekehrt.

Haben Sie ausserhalb von Windows Commander (mit anderen Programmen) Verzeichnisse gelöscht oder hinzugefügt, müssen Sie den Baum mit **CTRL+R** wieder neu einlesen.

Dateien anzeigen

Zeigt die spezifizierten Dateitypen an:

Alles	Zeigt alle Dateien.
Programme	Zeigt Programme (*.com,*.exe,*.bat,*.pif) an.
(benutzergewählt)	Zeigt Dateien mit der vom Benutzer zuletzt gewählten Spezifikation an.
benutzerdefiniert	Ruft eine Dialogbox auf, in der die darzustellenden Dateitypen angegeben werden können.

Sortieren

Sortiert die angezeigten Dateien nach dem spezifizierten Kriterium:

Nach Name	sortiert die Dateien nach ihrem Namen (vor dem Punkt)
Nach Erweiterung	sortiert die Dateien nach dem Typ (die 3 Zeichen nach dem Punkt)
Nach Grösse	sortiert die Dateien nach ihrem Platzbedarf auf dem Datenträger
Nach Datum/Zeit	sortiert die Dateien nach ihrem Erstelldatum
Unsortiert	trennt nur Verzeichnisse und Dateien, sonst Reihenfolge wie auf dem Datenträger (oder wie beim DIR -Kommando)

absteigend sortiert sortiert rückwärts, d.h. Z vor A, bzw. die grösste oder jüngste Datei zuerst

Hinweis: Bei der Wahl Sortierreihenfolgen *Nach Name* und *Nach Erweiterung* wird automatisch *aufsteigend sortiert*, bei der Wahl von *Nach Grösse* und *Nach Datum/Zeit* wird *absteigend sortiert* gewählt, da diese Kombinationen die gängigsten sind.

Dateien wählen

Dateien selektieren Sie einfach durch Anklicken mit der Maus oder Anwählen mit den Cursortasten und drücken der Taste **Insert**. Haben Sie die entsprechende Option (rechte Maustaste) unter Konfigurieren gewählt, so können Sie die Dateien auch mit der rechten Maustaste durch Anklicken auswählen.

Mehrere aufeinanderfolgende Dateien selektieren

Klicken Sie auf die erste zu wählende Datei, drücken Sie die SHIFT-Taste und anschliessend klicken Sie auf die letzte zu markierende Datei. Wenn die Option rechte Maustaste eingeschaltet ist, so klicken sie die rechte Maustaste und ziehen Sie über die zu markierenden Dateien.

Bestimmte Dateitypen selektieren/deselektieren

Drücken Sie + (bzw. -) auf dem numerischen Zahlenblock, oder wählen Sie eine der Markieroptionen aus dem Menü Befehle. Dann geben Sie den gewünschten Dateityp an (z.B. *.doc).

Alle/Keine Dateien selektieren

Wählen Sie **Alle Dateien markieren** bzw. **Keine Dateien markieren** aus dem Menü Befehle oder drücken sie die Control (STRG)-Taste zusammen mit + bzw. -.

Markierung umkehren

Markiert alle noch nicht markierten Dateien im Quellverzeichnis und hebt die Markierung für die bisher markierten Dateien wieder auf. Verzeichnisse werden nicht angetastet!

F2: Quellverzeichnis neu einlesen

Drücken Sie **F2** oder **CTRL+R**, oder wählen Sie *Quelle neu einlesen* im Menü *Befehle*. Daraufhin wird das Verzeichnis, das eingerahmt ist, neu eingelesen.

Dies ist dann nötig, wenn Sie eine Diskette gewechselt haben, oder wenn Sie mit einem externen Programm ein neues Verzeichnis angelegt haben und den Verzeichnisbaum (Tree) auf den neuesten Stand bringen wollen.

F3: Dateiinhalte anzeigen

Wählen Sie die anzuzeigenden Dateien aus und drücken Sie **F3**. Der eingebaute File-Lister des Windows-Commanders zeigt darauf die gewählten Dateien an. Mit **n** schalten Sie weiter zur nächsten Datei, mit **ESC** kehren Sie zum Windows-Commander zurück. Unter Konfigurieren im Menü Befehle kann gewählt werden, ob alle selektierten Dateien oder nur die Datei unter dem Cursor angezeigt werden sollen.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so werden Sie vorher gefragt, ob Sie die markierte(n) Datei(en) wirklich entpacken und anzeigen wollen. Die Datei(en) werden daraufhin in das Verzeichnis \$wc\ unterhalb dem Verzeichnis entpackt, auf das die Umgebungsvariable **temp** zeigt. Sie können diese in der **autoexec.bat** setzen, z.B. **set temp = c:\windows\temp** Daraufhin werden alle temporären Dateien nach windows\temp\\$wc entpackt. Beim Beenden von Windows Commander wird das Verzeichnis \$wc automatisch gelöscht (sofern es leer ist).

F4: Editieren

Zeigen Sie auf die zu bearbeitende Datei und drücken Sie **F4**. Darauf wird der unter Konfigurieren im Menü Befehle gewählte Editor gestartet, mit dem Sie die Datei bearbeiten können. Das funktioniert allerdings nur mit **Textdateien**. Wollen Sie andere Dateien bearbeiten, doppelklicken Sie die Datei oder drücken Sie ENTER. Darauf wird das in der WIN.INI dazu assoziierte Programm mit dieser Datei gestartet.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so wird die Datei unter dem Cursor automatisch entpackt und in den Editor geladen. Wenn Sie die Datei ändern und den Editor schliessen, werden Sie gefragt, ob die Datei wieder ins Archiv zurückgepackt werden soll. Wählen Sie ja, so sie ins Archiv gepackt (mit korrektem Pfad) und anschliessend gelöscht. Ansonsten wird sie nur gelöscht und das Archiv bleibt unverändert.

F5: Kopieren

Dieser Befehl kopiert Dateien und **gesamte Verzeichnisse** aus dem Quellverzeichnis in ein anderes Verzeichnis.

Wählen Sie die zu kopierenden Dateien und Verzeichnisse aus und drücken Sie **F5**.

Darauf erscheint eine Dialogbox, in der Sie den gewünschten Zielpfad und eine Dateimaske angeben können. Angeboten wird der Pfad des Ziel-Dateifeners.

Mit dem Knopf Baum (Tree) können Sie den Verzeichnisbaum des Ziellaufwerks anzeigen lassen, um das Zielverzeichnis bequem auswählen zu können. Wollen Sie ein anderes Laufwerk angezeigt bekommen, können Sie in der Dialogbox den Laufwerksbuchstaben mit Doppelpunkt angeben, bevor Sie *Baum* auswählen.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so erscheint die Dialogbox zum Entpacken der selektierten Dateien.

Wenn hingegen das Zielverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt (und das Quellverzeichnis ein normales Verzeichnis), so erscheint die Dialogbox zum Packen der selektierten Dateien.

Möchten Sie ein neues Archiv anlegen und die selektierten Dateien dorthin packen, so drücken Sie einfach **ALT+F5**. Daraufhin erscheint wiederum die Dialogbox zum Packen der Dateien.

Möchten Sie jedoch die Archivdatei unter dem Cursorbalken komplett entpacken, oder zeigt das Quellverzeichnis eine Archivdatei an, und Sie wollen alle Dateien entpacken, so drücken Sie **ALT+F6**. Nach Eingabe des Zielverzeichnisses und Drücken von **ENTER** werden alle Dateien aus dem Archiv entpackt (inkl. aller Unterverzeichnisse).

F6: Umbenennen/Verschieben

Dieser Befehl benennt Dateien und **gesamte Verzeichnisse** im Quellverzeichnis um oder verschiebt sie in ein anderes Verzeichnis.

Vorgehen:

Wählen Sie die Dateien und Verzeichnisse aus, die umbenannt oder verschoben werden sollen, und drücken Sie **F6**.

Darauf erscheint eine Dialogbox, in der Sie den gewünschten Zielpfad und eine Dateimaske angeben können. Angeboten wird der Pfad des Ziel-Dateifeners.

Wollen Sie die Datei(en) nur umbenennen, so geben Sie **nur eine Dateimaske** (z.B. *.txt) ohne einen Zielpfad ein. Daraufhin bleiben die gewählten Dateien im Quellverzeichnis und ändern bloss ihre Namen. Zum Verschieben geben Sie zusätzlich das Zielverzeichnis an. Sie können das Zielverzeichnis auch mit dem Verzeichnisbaum auswählen. Siehe dazu **Kopieren (F5)**.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so ist diese Funktion nicht verfügbar.

F7: Verzeichnis erstellen

Dieser Befehl erstellt im Quellverzeichnis ein neues Unterverzeichnis. Dazu geben Sie in der nach Drücken von **F7** erscheinenden Dialogbox den gewünschten Verzeichnisnamen ein. (8 Zeichen, eventuell Erweiterung, durch Punkt vom Namen getrennt).

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so ist diese Funktion nicht verfügbar.

F8: Löschen

Wählen Sie die Dateien und Verzeichnisse aus, die gelöscht werden sollen, und drücken Sie **F8**.

Nach Bestätigen der Nachfrage werden die Dateien gelöscht. Der Vorgang kann jederzeit mit Hilfe der erscheinenden Dialogbox unterbrochen werden. Bei jedem zu löschenden Verzeichnis erscheint zusätzlich eine Nachfrage.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so wird der entsprechende Packer aufgerufen und angewiesen, die markierten Dateien zu löschen.

ALT+F4: Beenden

Beendet die Ausführung des Windows Commanders und speichert die momentan gesetzten Verzeichnispfade in der Datei **wincmd.ini** im Windows-Verzeichnis.

Suchen

Sucht nach bestimmten Dateien oder Verzeichnissen. Erlaubt zudem die Suche nach bestimmten Dateiinhalten.

Siehe auch [Dialogbox Suchen](#)

Dateiattribute ändern

Ermöglicht das Setzen oder Löschen der Dateiattribute **nur lesen (r)**, **Archiv (a)**, **Versteckt (h)** und **System (s)**. Wählen Sie die Dateien aus, deren Attribute geändert werden sollen, und wählen Sie anschließend **Dateiattribute ändern** aus dem Menü Befehle. Dieser Befehl wirkt nur auf Dateien und Unterverzeichnisse im aktuellen Verzeichnis, nicht jedoch auf Dateien in diesen Unterverzeichnissen, da die Attribute der Unterverzeichnis-Einträge selbst ebenfalls geändert werden können.

Siehe [Dialogbox Dateiattribute ändern](#)

Packen

Ermöglicht das Packen von Dateien und Verzeichnissen mit den externen Packern **pkZIP**, **ARJ** und **LHA**.
Wählen Sie die Dateien und Verzeichnisse aus, die gepackt werden sollen, und wählen Sie anschliessend **Packen** aus dem Menü Befehle oder drücken Sie **ALT+F5**.

Darauf erscheint eine Dialogbox zur Angabe der Packer-Parameter.

Hinweis: Zum Entpacken der gepackten Dateien brauchen Sie bloss auf das Archiv mit den gepackten Dateien doppelt zu klicken. Dies öffnet das Archiv und zeigt seinen Inhalt an. Sie können dann die Dateien einfach ins gewünschte Verzeichnis kopieren. Enthält die Archivdatei Unterverzeichnisse, so können Sie ganz normal in diese wechseln und Dateien daraus entpacken. Sie können jedoch nicht Dateien gezielt in ein Unterverzeichnis packen (pkzip, arj und lha erlauben dies leider nicht).

Alles entpacken

Ermöglicht das Entpacken aller Dateien und Verzeichnisse aus einer Archivdatei. Bewegen Sie den Cursorbalken auf eine Archivdatei, und wählen Sie anschliessend **Alles entpacken** aus dem Menü Befehle oder drücken Sie **ALT+F6**.

Darauf erscheint eine Dialogbox zur Angabe des Zielverzeichnisses.

Hinweis: Zum Entpacken einzelner Dateien brauchen Sie bloss auf das Archiv mit den gepackten Dateien doppelt zu klicken. Dies öffnet das Archiv und zeigt seinen Inhalt an. Sie können dann die Dateien einfach ins gewünschte Verzeichnis kopieren. Enthält die Archivdatei Unterverzeichnisse, so können Sie ganz normal in diese wechseln und Dateien daraus entpacken. Sie können jedoch nicht Dateien gezielt in ein Unterverzeichnis packen (pkzip, arj und lha erlauben dies leider nicht).

Verknüpfen

Dieser Menüpunkt ruft eine Dialogbox auf, in der Dateien mit Programmen verknüpft werden können.

Zum Verständnis:

Das Verknüpfen erlaubt es, allen Datendateien mit einer bestimmten Dateierweiterung, z.B. **.txt**, ein Programm zuzuordnen, z.B. den Editor **notepad.exe**. Wird eine Datei mit dieser Endung doppelt angeklickt (oder ENTER gedrückt), so wird das mit ihr verknüpfte Programm gestartet und die Datei geladen. Die Verknüpfung gilt Windows-weit, d.h. funktioniert auch im Dateimanager und sogar im Programmanager. Die Verknüpfungen wurden unter Windows 3.0 in der editierbaren Datei **win.ini** gespeichert, im Abschnitt [Extensions], in der Form **txt=notepad.exe ^.txt**. Unter windows 3.1 ist neu die (binäre) Datei **reg.dat** hinzugekommen, die zusätzliche Informationen enthält, etwa zum Drag&Drop-Drucken. Unter Windows 3.1 hat **reg.dat** Vorrang vor **win.ini**, sofern für eine Dateiendung in beiden Dateien eine Verknüpfung vermerkt ist. Windows Commander aktualisiert Verknüpfungen in beiden Dateien, damit keine Doppeldeutigkeiten entstehen.

Sofern die entsprechende Option in den allgemeinen Einstellungen aktiviert ist, wird das Icon des mit der Datei verknüpften Programms links vom Dateinamen angezeigt.

Speicherbedarf ermitteln

Ermittelt den Speicherbedarf der markierten Dateien und kompletter Unterverzeichnisse. Ist keine Datei markiert, wird der Platzbedarf der Datei oder des Unterverzeichnisses unter dem Cursorbalken errechnet. Ausserdem wird die Dateigrösse auf die Clustergrösse des Quell- und Ziellaufwerks aufgerundet, um den tatsächlichen Platzbedarf zu schliessen. Allerdings wird der Platzbedarf der Verzeichnisinformation selbst nicht mitberechnet.

Drucken

Erlaubt es, jeweils **eine** gewählte Datei zu drucken. Dies geht allerdings nur, wenn die Datei mit einer Anwendung zum Drucken verknüpft ist. Für nicht verknüpfte Dateien öffnen Sie die Datei mit einem passenden Editor und drucken sie mit diesem aus.

Wenn das Quellverzeichnis eine Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, so ist diese Funktion nicht verfügbar.

Datenträger benennen

Erlaubt die Eingabe sowie das Ändern der Datenträgerbezeichnung (Volume label) für das aktive Fenster (umrahmt).

DOS starten

Startet den DOS-Kommandointerpreter, auf den die Variable COMSPEC zeigt. Dies ist üblicherweise COMMAND.COM.

Markieren

5 Menüpunkte, die ein Markieren von einer oder mehreren Dateien erlauben.

Siehe [Dateien wählen](#)

Ziel<->Quelle

Vertauscht den Inhalt des linken und rechten Dateifensters. Die Einstellungen des jeweiligen Dateifensters wie Sortierreihenfolge oder Dateityp werden beibehalten.

Ziel=Quelle

Gleicht den Inhalt des Zielverzeichnisses dem Quellverzeichnis an.

Verzeichnisse vergleichen

Vergleicht die Einträge im Quellverzeichnis mit denen im Zielverzeichnis. Voneinander abweichende Dateien werden in beiden Verzeichnissen markiert. Dateien, die in einem Verzeichnis fehlen, werden im anderen ebenfalls markiert.

Konfigurieren - Allgemeine Einstellungen...

Erlaubt die Konfiguration gewisser Parameter des Programms, wie Viewer und Editor. Siehe auch [Dialogbox Konfigurieren](#).

Konfigurieren - Packer

Mit dieser Option passen Sie Windows Commander für die Verwendung von Packern (**ZIP**, **ARJ** und **LHA**) an Ihr System an. Packer erlauben es, Programme und Daten zur Archivierung oder Datenfernübertragung auf eine viel kleinere Grösse zu packen. Die Programme sind im gepackten Zustand allerdings nicht lauffähig und müssen vorher wieder entpackt werden.

Siehe

- Dialogbox Konfigurieren - Packer.
- Umgang mit Archivdateien (ZIP, ARJ, LZH)

Konfigurieren - Schriftart und Symbolgrösse

Mit dieser Option wählen Sie eine Schriftart für den Windows Commander. Weil Windows Commander als Dialogbox ausgelegt ist, kann man aus programmiertechnischen Gründen nur aus einer begrenzten Anzahl Schriften wählen. Ausserdem wird die gewählte Schrift stets fett dargestellt. Ausserdem kann es sein, dass in der Dialogbox nicht alle Schriftgrössen zur Auswahl stehen. Bei gewissen Schriften mit festem Buchstabenabstand (z.B. Courier) passen die Zeilen unter Umständen nicht in die Dateifenster. Wählen Sie in einem solchen Fall eine andere Schrift (bevorzugt mit variablem Zeichenabstand). Die gewählte Schriftart und -grösse wird für jede Bildschirmauflösung separat gespeichert, was beim Wechsel zwischen verschiedenen Auflösungen praktisch ist. Beim Ändern der Schriftart wird die Grösse des Windows Commanders auf dem Bildschirm automatisch angepasst. Windows Commander kann jedoch nicht grösser als die Bildschirmgrösse werden, weshalb er bei zu grossen Schriftarten abgeschnitten wird.

Weiter können Sie in dieser Dialogbox die Grösse der Symbole festlegen, die links vom Dateinamen angezeigt werden.

Siehe [Dialogbox Konfigurieren - Schriftart und Symbolgrösse wählen](#).

Konfigurieren - Farben

Mit dieser Option bestimmen Sie Text- und Hintergrundfarbe für das Hauptfenster des Windows Commander. Weil Windows Commander als Dialogbox ausgelegt ist, kann man die Farben der Linien und Knöpfe nicht separat ändern.

Weiter können Sie in dieser Dialogbox bestimmen, ob das Hauptfenster des Windows Commanders ein dreidimensionales Aussehen haben soll. Dies geht nur, wenn die Datei **ctl3d.dll** vorhanden ist, und NEU GENUG IST! Kopieren Sie die mitgelieferte Datei CTL3D.DLL ins Verzeichnis windows\system, sofern dort nicht bereits eine gleichnamige Datei neueren Datums liegt.

Siehe [Dialogbox Konfigurieren - Farben](#).

Konfigurieren - Position speichern

Mit dieser Option lässt sich die momentane Position (Fenstergröße und obere linke Ecke) des Windows Commander speichern. Die Position wird für jede Bildschirmauflösung separat gespeichert, was beim Wechsel zwischen verschiedenen Auflösungen praktisch ist.

Drag & Drop (Ziehen und Fallenlassen)

Markieren Sie einige Dateien, klicken anschliessend mit der linken Maustaste auf das Quellverzeichnis und halten sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie den Mauszeiger anschliessend **mit gedrückter linker Maustaste** auf das Zielverzeichnis oder auf eine andere Windows-Anwendung, die ebenfalls Drag & Drop beherrscht. Der Mauszeiger ändert dabei seine Form:

Ein durchgestrichener Kreis bedeutet, dass die Anwendung unter dem Mauszeiger kein Fallenlassen von Dateien an dieser Stelle erlaubt, oder dass die angebotenen Dateien nicht akzeptiert werden.

Ein Pfeil mit drei angehängten Quadrätchen (sollen Dateien symbolisieren) bedeutet, dass die Anwendung bereit ist, die Dateien aufzunehmen. Lassen Sie nun die linke Maustaste los, werden die Dateien von der Anwendung übernommen.

Falls sich die Maus über einem Unterverzeichnis oder einer Archivdatei (gepackten Datei) befindet, wird darum ein Rahmen gezeichnet. Dies bedeutet, dass die Dateien dort hineinkopiert werden, falls Sie die linke Maustaste loslassen. Sollte das ganze Zielfenster voller Verzeichnisse sein, können Sie die Datei(en) auch etwas oberhalb oder unterhalb des Zielfensters fallenlassen, um sie ins Zielverzeichnis zu kopieren.

Beispiele für Drag & Drop:

- Ziehen Sie Dateien vom Quell- ins Zielfenster innerhalb des Windows Commanders, so werden die Dateien anschliessend kopiert. Vorher erscheint eine Sicherheitsabfrage.
- Ziehen Sie die Dateien auf ein Unterverzeichnis oder eine Archivdatei (gepackte Datei), um sie dorthin zu kopieren.
- Halten Sie bei obigen Aktionen die **ALT-Taste** gedrückt, so werden die Dateien **verschoben** statt kopiert. Auch hier erscheint vor dem Verschiebevorgang eine Sicherheitsabfrage.
- Ziehen Sie die Dateien auf eine Archivdatei (gepackte Datei), um sie dazuzupacken.
- Falls er noch nicht laufen sollte, starten sie den Druckmanager durch Eintippen von **PRINTMAN** und anschliessendem **ENTER**. Verkleinern Sie den Druckmanager zum Symbol. Markieren Sie im Quellverzeichnis **eine** (und nur eine!) Datei und ziehen Sie diese wie oben beschrieben auf den Druckmanager. Wenn die Datei mit einem Programm zum Drucken verknüpft ist (z. B. *.txt mit dem EDITOR) so wird das entsprechende Programm geladen und die Datei automatisch gedruckt.
- Einige weitere Programme wie diverse Sharewareprogramme, sowie Paintbrush, Write oder die Kartei unterstützen Drag & Drop. Probieren Sie's doch einfach mal aus!
- Auch beim Drag & Drop werden Archivdateien (gepackte Dateien) wie Verzeichnisse behandelt.

Umgang mit Archivdateien (ZIP, ARJ, LZH)

Was sind Archivdateien?

Archivdateien (Gepackte Dateien) sind ganz normale Dateien, welche die Endungen **.ZIP**, **.ARJ** oder **.LZH** besitzen. Solche Dateien enthalten in komprimierter Form eine oder mehrere andere Dateien oder sogar Programme. Um auf die Dateien und Programme in der Archivdatei zugreifen zu können, müssen sie zuerst wieder ausgepackt werden. Der Vorteil liegt darin, dass die Dateien und Programme in gepacktem Zustand viel weniger Speicher benötigen als ungepackt.

Wie packt man Dateien?

Um Dateien zu packen und zu entpacken benötigt man spezielle Packprogramme wie **pkzip.exe**, **pkunzip.exe**, **arj.exe** und **lha.exe**. Windows Commander kann als Oberfläche für diese Packer dienen.

Verwenden von Windows Commander als Packer-Oberfläche

Windows Commander zeigt den Inhalt von Archivdateien wie gewöhnliche Verzeichnisse an. Das heisst, Sie können auf eine Archivdatei wie auf ein Verzeichnis **doppelklicken** (oder ENTER drücken), worauf in diese Datei wie in ein Verzeichnis verzweigt wird. Die in der Archivdatei enthaltenen Dateien werden daraufhin wie normale Dateien angezeigt.

Falls die Archivdatei inklusive Pfad gepackt wurde, so werden die entsprechenden Verzeichnisse wie normale Verzeichnisse angezeigt. Sie können in diesen Verzeichnissen ganz normal herumnavigieren und beliebige Dateien entpacken. Wenn Sie Näheres zu einer eingepackten Datei wissen wollen, so doppelklicken Sie auf die Datei. Darauf werden in einer Dialogbox weitere Details angezeigt, u. a. voller Pfad, Kompressionsmethode und Kompressionsverhältnis.

Packen / Entpacken mit Windows Commander

Entpacken

Öffnen Sie die Archivdatei in einem Dateifenster (wie oben beschrieben durch Doppelklick auf den Dateinamen). Wechseln Sie im anderen Dateifenster in das gewünschte Zielverzeichnis (wo die Dateien hin sollen). Wählen Sie im ersten Dateifenster die Dateien und Verzeichnisse, die Sie entpacken wollen. Wählen Sie **F5 (Kopieren)**. Daraufhin erscheint eine Dialogbox zum Entpacken von Dateien.

Packen

Wählen Sie die zu packenden Dateien und Verzeichnisse aus. Anschliessend wählen Sie **Packen** aus dem Menü **Befehle**. Eine Dialogbox erscheint, in der Sie diverse Optionen festlegen können. Geben Sie hier einen Dateinamen an. Daraufhin werden die Dateien in eine Datei dieses Namens gepackt.

Hinzufügen von Dateien zu einer Archivdatei

Sofern Sie Dateien zu einer bestehenden Archivdatei hinzufügen wollen, gehen Sie analog zum Entpacken vor. Öffnen Sie die gewünschte Archivdatei in einem Dateifenster. Im anderen Dateifenster wählen Sie die Dateien, die hinzugefügt werden sollen. Drücken Sie **F5** zum Packen der gewählten Dateien. Darauf erscheint wiederum die Dialogbox zum Packen der Dateien. Drücken von ENTER startet den entsprechenden Packer.

Einschränkung: Sie können keine Dateien in ein Unterverzeichnis eines Archivs packen. Sie können jedoch ganze Verzeichnisse mitsamt ihren Pfaden packen.

Löschen

Oeffnen Sie die Archivdatei, aus der Dateien gelöscht werden sollen. Wählen Sie die zu löschenden Dateien aus und drücken Sie **F8** zum Löschen der Dateien. Nach einer Sicherheitsfrage wird der entsprechende Packer aufgerufen und die Dateien gelöscht.

Anzeigen

Zum Anzeigen einer Datei, die sich in einem Archiv befindet, brauchen Sie nur **F3** zu drücken. Nach einer Sicherheitsabfrage wird die Datei automatisch entpackt und angezeigt. Nach Schliessen des Dateibetrachters wird die entpackte Datei wieder gelöscht (die Archivdatei selbst bleibt davon unberührt).

Bearbeiten

Um die Datei unter dem Cursor mit dem für **F4** gewählten Editor zu bearbeiten, brauchen Sie bloss **F4** zu drücken. Die Datei wird dann automatisch entpackt und in den Editor geladen. Sie wird auch wieder eingepackt, falls sie geändert wurde (und der Benutzer die entsprechende Frage bejaht).

Entpacken und Starten von Programmen und Dateien

Um eine Datei mit dem mit ihr verknüpften Programm zu starten, drücken sie ENTER, und wählen Sie *Entpacken und starten*. Die Datei wird dann automatisch entpackt und ins verknüpfte Programm geladen. Sie wird wieder eingepackt, falls sie geändert wurde.

Quellverzeichnis

Die beiden Listboxen des Windows-Commanders zeigen je den Inhalt eines Verzeichnisses. Diejenige, die eingerahmt ist, zeigt den Inhalt des **Quellverzeichnisses** an. Diese Listbox reagiert auf Tastatureingaben wie die Cursortasten.

Zielpfad

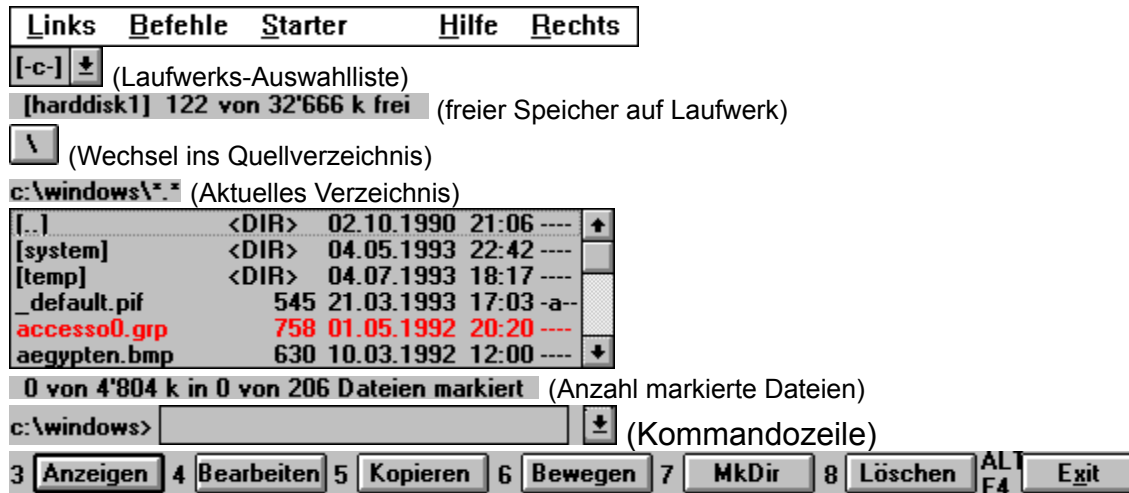
Pfad, nach dem kopiert/verschoben werden soll. Der von Ihnen spezifizierte Zielpfad muss existieren. Als Zielpfad wird z.B. auch .. oder \ akzeptiert. Wird kein Zielpfad angegeben, wird das **Quellverzeichnis** angenommen (z.B. zum Umbenennen von Dateien).

Dateimaske

Als Dateimaske kann z.B. ***.neu** angegeben werden. Dann werden alle Dateien während dem Kopieren/Verschieben zusätzlich noch umbenannt, z.B. datei.txt in datei.**neu**. Wird keine Maske angegeben, wird automatisch ***.*** angenommen.

Benutzeroberfläche

Klicken Sie auf den Ausschnitt zu dem Sie Informationen haben wollen!



Die Menüzeile

Mit den Menüs **Links** und **Rechts** lassen sich für das linke bzw. rechte Dateifenster gewisse Optionen wie Sortierreihenfolge und Typ der angezeigten Dateien wählen. Im Menü **Befehle** führen Sie Aktionen aus, die nicht über die Funktionstasten (**F1** bis **F8**) erreichbar sind.

Ins Menü **Starter** lassen sich beliebige Programme einbinden. Es ist dabei möglich, die momentan gewählte Datei als Parameter zu übergeben.

Das Menü **Hilfe** schliesslich ermöglicht das Starten der Online-Hilfe.

Die Laufwerks-Auswahlliste

Durch Betätigen des Pfeils mit der Maus erscheint eine Liste der vorhandenen Laufwerke. Durch Klicken auf das gewünschte Laufwerk wird dieses angewählt und sein Inhalt im Verzeichnisfenster angezeigt.

Freier und totaler Speicherplatz

In eckigen Klammern wird der Name des Datenträgers (Volume Label) angezeigt. dahinter folgen der freie sowie der totale Speicherplatz des Datenträgers in Kilobyte (1024 Bytes).

Wechsel ins Quellverzeichnis

Betätigung dieses Schaltknopfes wechselt ins Quellverzeichnis (root) des Datenträgers.

Aktuelles Verzeichnis

Oberhalb des Dateifensters wird das jeweils aktuelle Verzeichnis angezeigt. Befinden Sie sich innerhalb einer Archivdatei (gepackten Datei), so wird auch diese und eventuelle Unterverzeichnisse innerhalb der Archivdatei hier angezeigt.

Dateifenster

In den Dateifenstern werden (falls **lang** im Menü Links bzw. Rechts gewählt ist) die Dateinamen, Grösse, Datum und Zeit der Erstellung sowie die Attribute der Dateien im aktuellen Verzeichnis angezeigt. Alternativ (Option **kurz**) können auch nur die Dateinamen (dreispaltig) angezeigt werden. Markierte Dateien erscheinen dabei rot hervorgehoben. Die jeweils aktuelle Datei ist von einem feinen Rechteck umgeben. Falls die entsprechende Option markiert ist, wird links vom Dateinamen je nach Dateityp ein Symbol angezeigt. Das Symbol zeigt den Dateityp an (Verzeichnis, Archivdatei) sowie eventuell eine Verknüpfung.

Anzahl markierte Dateien

Unterhalb dem Dateifenster wird angezeigt, wieviel Speicherplatz (in Kilobytes) die markierten Dateien benötigen. Dahinter wird der Speicherbedarf aller im Quellverzeichnis angezeigten Dateien angezeigt. Ebenfalls werden die Anzahl markierter sowie die totale Anzahl Dateien angezeigt.

Kommandozeile

Jegliche eingetippten Buchstaben und Zeichen werden in die Kommandozeile umgeleitet. Durch Drücken von **ENTER** wird die Kommandozeile ausgeführt. Alte Kommandozeilen werden in einer History-Liste gespeichert. Durch drücken von **CTRL+Pfeil nach unten** kann die History-Liste geöffnet werden. Halten Sie die **CTRL**-Taste gedrückt und wählen Sie mit den Pfeiltasten einen Eintrag. Lassen Sie die **CTRL**-Taste los und betätigen sie eine beliebige Pfeiltaste, um die History-Liste zu schliessen.

Für eine Liste der Funktionstasten siehe [Kommandozeile: Tasten](#)

Funktionstastenleiste

Durch betätigen eines dieser Knöpfe oder durch Drücken einer der **Funktionstasten F1 bis F8** aktivieren Sie die entsprechende Funktion. Für die Funktionen **Hilfe (F1)** und **Verzeichnis neu lesen (F2)** bestehen keine Knöpfe um die Oberfläche nicht zu überfüllen.

Kommandozeile: Tasten

Wenn das Hauptprogramm des Windows-Commanders aktiv ist, werden (fast) alle Tastatureingaben in die Kommandozeile umgelenkt, ähnlich wie bei der Kommandozeile eines bekannten Commanders für DOS.

Hier die Bedeutung einiger Tasten:

Taste	Wirkung
ENTER	Die Kommandozeile wird ausgeführt, falls sie mindestens ein Zeichen enthält (sonst wird das im Quellverzeichnis momentan markierte Programm gestartet). Ist der Befehl entweder cd , md oder rd , wird er intern direkt ausgeführt. Ist er ein anderer DOS-Befehl , wird DOS gestartet. Sonst wird versucht, ein Programm des angegebenen Namens zu starten.
SHIFT-ENTER	Wie ENTER , nur mit vorangestelltem command /c. Das Fenster wird nach Programmende nicht automatisch geschlossen. Geht nur wenn NOCLOSE.PIF im Windows-Verzeichnis steht!
CTRL-ENTER	Die aktuell markierte Datei im Quellverzeichnis wird hinten an die Kommandozeile angehängt.
CTRL-SHIFT-ENTER	Die aktuell markierte Datei inklusive Suchpfad wird an die Kommandozeile angehängt.
CTRL-CURSORDOWN oder ALT+F8	Eine Liste mit den zuletzt eingegebenen Befehlen (History-Liste) wird aufgeklappt. Durch wiederholtes Betätigen dieser Tastenkombination kann ein Befehl ausgewählt werden, der dann durch Betätigen der Pfeiltasten links und rechts bearbeitet werden kann. Dabei schliesst automatisch die Liste.
TAB Cursortasten	Wechselt den Cursor zurück ins Quellverzeichnis. Cursor links und Cursor rechts bewegen den Cursor innerhalb der Kommandozeile, auch wenn er vorher im Quellverzeichnis stand. Wenn Kurz eingestellt ist (nur Dateinamen), so bewegen alle Pfeiltasten durch das Verzeichnisfenster. Für die Kommandozeile muss dann Shift gedrückt werden. Cursor auf und Cursor ab bewegen den Cursorbalken im Quellverzeichnis, auch wenn er vorher in der Eingabezeile stand.
ESC, CTRL+Y	Löscht Kommandozeile
CTRL+E	Vorhergehenden Befehl in Befehlszeile kopieren
CTRL+X	Nachfolgenden Befehl in Befehlszeile kopieren
CTRL+K	Bis Zeilenende löschen
CTRL+W	Wort links vom Cursor löschen
CTRL+T	Wort rechts vom Cursor löschen

Tastaturbelegung

Taste	Wirkung
F1	Hilfe aufrufen
F2	<u>Quellverzeichnis neu einlesen</u>
F3	<u>Datei(en) anzeigen</u>
F4	<u>Datei editieren</u>
F5	<u>Datei(en) kopieren</u>
F6	<u>Datei(en) umbenennen/verschieben</u>
F7	<u>Verzeichnis erstellen</u>
F8	<u>Datei(en) löschen</u>
ALT+F1	linkes Laufwerk wählen
ALT+F2	rechtes Laufwerk wählen
ALT+F4	<u>Beenden</u>
ALT+F5	<u>Packen</u>
ALT+F6	<u>Alles enpacken</u>
ALT+F7	<u>Suchen</u>
ALT+F8	Klappt History-Liste der Kommandozeile auf
NUM +	<u>Markierung erweitern</u>
NUM -	<u>Markierung verkleinern</u>
CTRL+NUM +	alles <u>markieren</u>
CTRL+NUM -	nichts <u>markieren</u>
CTRL+PgUp	ins nächsthöhere Verzeichnis wechseln (entspricht cd ..)
TAB	zwischen linken und rechtem Verzeichnisfenster wechseln
Buchstabe	Eingabe in die Kommandozeile, Cursor wechselt in Kommandozeile
INSERT	Datei oder Verzeichnis wählen
ENTER	Verzeichnis wechseln/Programm starten/ Assotiiertes Programm aufrufen bzw. Kommandozeile ausführen, falls etwas drin steht. Sofern das Quellverzeichnis den Inhalt einer Archivdatei (gepackte Datei) anzeigt, werden weitere Informationen zur Datei unter dem Cursor angezeigt.
SHIFT+ENTER	1. Kommandozeile bzw. Programm unter Cursor mit command /c aufrufen und am Schluss Fenster nicht automatisch schliessen (nueztlich bei Umleitungen > oder <). Geht nur wenn NOCLOSE.PIF im Windows-Verzeichnis steht! 2. Bei ZIP-Dateien: Alternative Wahl aufrufen (wie Verz. behandeln <-> externe Packershell wie Winzip)
CTRL+I	Ins Zielfenster wechseln
CTRL+R	<u>Quellverzeichnis neu einlesen</u>
CTRL+U	Verzeichnisse vertauschen
ALTGR+Buchstabe(n) oder CTRL+ALT+Buchstabe(n)	Positioniere Cursor auf Datei oder Verzeichnis, die mit diesen Buchstaben beginnen. (Schelle Suche nach Dateinamen im aktuellen Verzeichnis).

WEITERE TASTEN: Siehe Kommandozeile

Dialogbox Suchen

Feld	Bedeutung
Suchen nach:	Geben Sie hier den Anfangspfad für die Suche und eine Suchmaske für die zu findenden Dateien an. <u>Beispiele:</u> c:\windows*.ini findet z.B. win.ini d:\winword\texte\meier*.doc findet z.B. meier2.doc
<u>S</u>uche starten:	Startet den Suchvorgang. Er kann jederzeit durch Drücken von ESC oder Betätigen des Knopfes Abbruch abgebrochen werden.
<u>L</u>aufwerk(e):	Erlaubt es, eines oder mehrere Laufwerke zu wählen, auf denen gesucht werden soll. Mehrere Laufwerke wählen Sie entweder mit der Maus (CTRL-Taste gedrückt halten) oder der Tastatur (Shift-Taste gedrückt, nur zusammenhängende Bereiche markierbar)
Anwenden	Transferiert die gefundenen Dateien ins Quellverzeichnisfenster, so dass sie normal kopiert, verschoben oder gelöscht werden können.
<u>g</u>ehe zu	Wenn Sie eine Datei des Suchergebnisses markiert haben, wird mit dieser Schaltfläche ins Verzeichnis gewechselt, wo diese Datei steht.
Abbruch	Unterbricht den Suchvorgang bzw. schiesst die Dialogbox.
<u>T</u>ext suchen >>>	Erweitert die Dialogbox um <u>zusätzliche Optionen zur Suche nach Dateiinhalten</u>

Erweiterte Dialogbox zur Textsuche

Feld	Bedeutung
<u>T</u>ext suchen >>>	Verkleinert die Dialogbox wieder auf Originalgrösse, wenn nur nach Dateinamen gesucht werden soll.
Suchtext:	geben Sie hier die zu suchende Zeichenkette ein. Mit \t finden Sie Tabulatoren , mit \n harte Zeilenumbrüche (ENTER) in Texten.
nur ganze Wörter	Vor und hinter dem Suchtext dürfen keine Buchstaben stehen. Beispiel: arbeitet findet "er arbeitet hart", nicht jedoch "er verarbeitet Metall"
Gross/klein	Die Gross-/Kleinschreibung des Textes soll beachtet werden. Beispiel: Windows findet nur "Windows", nicht jedoch "WINDOWS"
<u>D</u>OS-Zeichensatz	Eingegebene Sonderzeichen wie ä,ö,ü,ß werden in ihre DOS-Äquivalente übersetzt. Dies ist besonders nützlich, wenn Texte von DOS-Anwendungen nach bestimmten Inhalten durchsucht werden sollen.

Dialogbox Startermenü ändern

Feld	Bedeutung
<u>S</u>tartermenü:	Enthält die bereits bestehenden Einträge im Startermenü. Wählen Sie einen Eintrag mit der Maus oder den Cursortasten an, so erscheinen das zugehörige Programm und seine Aufrufparameter im unteren Teil der Dialogbox.
<u>H</u>inzufügen...	Erzeugt einen neuen Eintrag im Startermenü. Fordert dazu zuerst den Titel (die Menüzeile) an.
<u>T</u>itel ändern...	Erlaubt das Ändern des Titels eines Menüeintrags.
<u>L</u>öschen	Löscht den im Startermenü angewählten Menüeintrag.
<u>K</u>ommando:	In dieser Box wird der Programmname des zu startenden Programms inklusive Suchpfad (sofern nicht im path aufgeführt) angegeben. Es können hier auch (fixe) Kommandozeilenparameter angegeben werden. Wichtig: bei .com und .bat -Dateien unbedingt die Erweiterung mit angeben , da Windows standardmässig nur .exe -Dateien findet!
>>	Öffnet eine Dialogbox, mit deren Hilfe die gewünschte Datei aufgesucht werden kann.
<u>O</u>K	Speichert die unter Startermenü aufgeführten Menüeinträge in der Datei wincmd.ini im Windows-Verzeichnis.
<u>A</u>bbrechen	Verlässt die Dialogbox ohne zu speichern.
<u>H</u>ilfe	Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite
<u>P</u>arameter:	<p>Hier können Kommandozeilenparameter angegeben werden.</p> <p>Spezielle Parameter:</p> <p>? als <u>erster</u> Parameter bewirkt, dass eine Dialogbox mit den nachfolgenden Parametern aufgerufen wird. In dieser Dialogbox können die Parameter geändert, bzw. weitere Parameter hinzugefügt werden. Ausserdem kann die Programmausführung noch verhindert werden.</p> <p>%p als beliebig oft erlaubter Parameter bewirkt, dass der Pfad des Quellverzeichnisses in die Kommandozeile gestellt wird (inkl. \ am Ende).</p> <p>%n als ebenfalls beliebig oft erlaubter Parameter bewirkt, dass der aktuelle Dateiname (umgeben von einer gestrichelten Box) dort in die Kommandozeile gestellt wird.</p> <p>%t (Target) fügt den aktuellen Zielpfad ein. Nützlich z.B. bei Packprogrammen. Man gibt z.B. entpack %p%n %t an, um die gewählte Datei im Quellverzeichnis ins Zielverzeichnis zu entpacken.</p> <p>%% das Prozent-Zeichen.</p>

Dialogbox: Konfigurieren - Allgemeine Einstellungen...

Dateibetrachter Erlaubt die Wahl des Dateibetrachters (file viewer) für die Funktionstaste F3 und den Button F3 unter der Kommandozeile:

internen Viewer mit aktueller Datei aufrufen

ruft den Dateibetrachter mit der aktuell umrandeten Datei im Quellverzeichnis auf, nicht mit einer der selektierten Dateien.

int. Viewer mit selektierten Dateien aufrufen

ruft den Dateibetrachter mit allen momentan gewählten Dateien im Quellverzeichnis auf. Mit **n** und **p** kann durch die Dateien geblättert werden.

Hinweis: Durch Drücken der SHIFT-Taste beim anwählen von F3 kann obige Einstellung umgekehrt werden!

externer Viewer geben Sie hier Ihren Lieblings-Dateibetrachter an, wenn Sie nicht den internen benutzen wollen.

Editor für F4 geben Sie hier einen Editor an, der mit **F4** aufgerufen werden soll.

Markieren mit der Maus

Die unten genannte Auswahl erlaubt das Ändern der Maustastenbelegung:

rechte Maustaste Maus wird wie in einem bekannten DOS-Dateiprogramm benutzt, einfach rechte Maustaste gedrückt halten und über die zu markierenden Dateien fahren.

linke Maustaste Maus wird wie unter Standard-Windows benutzt: einmal anklicken markiert, 2x Markieren demarkiert wieder. Zusätzlich kann mit der Shift-Taste ein ganzer Bereich markiert werden.

Versteckte- und Systemdateien anzeigen

Sie sollten diese Option wirklich nur anwählen, wenn Sie genau wissen was Sie tun!!! Ich selbst habe diese Option **abgestellt** und schalte sie nur an, wenn ich wirklich einmal eine versteckte oder System-Datei bearbeiten oder löschen muss. Bei aus Versehen gelöschtem IO.SYS oder MSDOS.SYS müssen die Dateien mit SYS C: von einer BOOT-Diskette wieder auf die Festplatte gespielt werden!

Symbole links vom Dateinamen anzeigen

Alle Für Dateien, die mit einem Programm verknüpft sind, wird das Symbol (Icon) des entsprechenden Programms angezeigt. Archivdateien (gepackte Dateien) haben ein Paket als Icon. Verzeichnisse haben die Form eines Ordners. Programme erscheinen als verkleinertes Abbild eines Windows-Programms. Nicht verknüpfte Dateien haben ein weisses Icon, Versteckte und Systemdateien haben zusätzlich ein Ausrufezeichen auf dem Icon.

Nur Standardsymbole

Dateien haben alle ein weisses Icon, Verknüpfungen mit Programmen werden nicht angezeigt.

keine Symbole Es werden keine Symbole angezeigt.

Speichern beim Beenden

Verzeichnisse Beim Beenden von Windows Commander sollen die im linken und rechten Panel angezeigten Verzeichnisse gespeichert werden.

Dateianzeige (kurz/lang usw)

Beim Beenden von Windows Commander soll Art der Anzeige im linken und rechten Panel gespeichert werden. Es sind dies Kurz / Lang / Verzeichnisbaum, Alles / Programme /Benutzerdefiniert, sowie die Sortierreihenfolge. Ist dieser Punkt nicht gewählt, so werden beim nächsten Start die Einstellungen von der letzten Speicherung genommen (bzw. die Standardsettings).

>>

Öffnet eine Dialogbox, mit deren Hilfe die gewünschte Datei aufgesucht werden kann.

Ok

Speichert die gemachten Änderungen in der Datei **wincmd.ini** im Windows-Verzeichnis

Abbrechen

Verwirft die gemachten Änderungen und kehrt zum Windows Commander zurück.

Hilfe

Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite

Dialogbox: Konfigurieren - Packer

gepackte Dateien wie Verzeichnisse behandeln

Bewirkt, dass man auf Archivdateien (gepackte Dateien) wie auf ein normales Verzeichnis doppelklicken (oder ENTER drücken) kann, worauf der Inhalt der gepackten Datei erscheint. Falls die gespeicherten Dateinamen eine Pfadangabe enthalten, so werden die gespeicherten Pfade wie normale Verzeichnisse angezeigt, durch die Sie beliebig auf- und abwechseln können. Durch Doppelklick auf den Dateinamen werden der volle Pfad sowie weitere Angaben wie das Kompressionsverhältnis angezeigt.

ZIP-Packer Geben Sie hier den Dateinamen des **ZIP**-Packers (**pkzip.exe**) inklusive kompletter Pfadangabe an.

ZIP-Entpacker Tragen Sie hier den **ZIP**-Entpacker ein (**pkunzip.exe**), inkl. Pfad ein.

Benutze internes Unzip

Windows Commander besitzt ein eingebautes Unzip von Info-ZIP, das ein Entpacken ohne pkunzip ermöglicht. Um es zu benutzen, müssen Sie diese Option wählen.

bis zur maximalen Grösse [] k (grössere Dateien extern)

Da das interne Unzip nicht sehr schnell ist, können Sie hier bestimmen, ab welcher Dateigrösse auf den externen Entpacker pkunzip umgestellt werden soll. Der Zeitverlust beim Starten des externen Entpackers wird bei grossen Dateien durch schnelles Entpacken wieder wettgemacht. Bei kleinen Dateien hat jedoch das eingebaute unzip einen Geschwindigkeitsvorteil.

ARJ-Packer Geben Sie hier den Dateinamen des **ARJ**-Packers (**arj.exe**) inklusive kompletter Pfadangabe an.

LHA-Packer Geben Sie hier den Dateinamen des **LHA**-Packers (**lha.exe**) inklusive kompletter Pfadangabe an. Dieser erzeugt Dateien mit der Endung **'.lzh'**.

>> Öffnet eine Dialogbox, mit deren Hilfe die gewünschte Datei aufgesucht werden kann.

Ok Speichert die gemachten Änderungen in der Datei **wincmd.ini** im Windows-Verzeichnis

Abbrechen Verwirft die gemachten Änderungen und kehrt zum Windows Commander zurück.

Hilfe Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite

Dialogbox: Konfigurieren - Schriftart und Symbolgrösse wählen

Schrift	Wählen Sie hier eine Schriftart für Windows Commander. Einige Schriften wie Script können nicht korrekt dargestellt werden und werden durch andere ersetzt. Taucht die gewünschte Schrift nicht in der Liste auf, so können Sie versuchen, den Schriftnamen von Hand einzugeben.
Grösse	Wählen Sie hier eine passende Grösse für die gewählte Schriftart. Bedenken Sie aber, dass bei zu grossen Schriftarten Windows Commander eventuell nicht mehr Platz auf dem Bildschirm hat und gnadenlos abgeschnitten wird. Sie können ausser den angebotenen Schriftgrössen jede beliebige Grösse von Hand eingeben. Bei skalierbaren Schriften wird daraufhin die Schrift richtig eingestellt, ansonsten die nächstkleinere existierende Grösse gewählt.
Symbolgrösse	Wählen Sie hier eine passende Grösse für die Symbole links vom Dateinamen. Ist die Darstellung der Symbole abgeschaltet, so bestimmt dieser Eintrag (sofern grösser als die Schriftgrösse) die Höhe einer Verzeichniszeile.
Beispiel	Hier wird ein Beispieltext mit der gewählten Schriftart und -grösse angezeigt. Die Schriftgrösse kann von der später von Windows Commander angezeigten wegen Rundungsfehlern leicht abweichen. Daneben erscheint ein Beispiel-Symbol in der eingestellten Grösse.
<u>O</u>k	Speichert die gewählte Schriftart und -grösse in der Datei wincmd.ini im Windows-Verzeichnis, ebenso wie die Symbolgrösse. Anschliessend wird Windows Commander gelöscht und mit der neuen Schriftart wieder geladen.
<u>A</u>bbrechen	Verwirft die gewählte Schriftart und kehrt zum Windows Commander zurück.
<u>H</u>ilfe	Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite

Dialogbox: Konfigurieren - Farben

3d-Hauptfenster	Sofern die Datei ctf3d.dll vorhanden ist (Version neuer als Januar 1993), können Sie das Hauptfenster 3-Dimensional erscheinen lassen.
Textfarbe:	Wählen Sie hier eine Farbe für den Text im Hauptfenster. Achtung: wenn Sie den falschen Rotton wählen, können Sie markierte Dateien nicht mehr unterscheiden!
Hintergrund:	Wählen Sie hier eine passende Hintergrundfarbe. Wenn Sie 3d-Hauptfenster aktiviert haben, erscheinen nur die Verzeichnissfenster in dieser Farbe.
Beispiel	Hier wird ein Beispieltext mit den gewählten Farben angezeigt.
<u>O</u>k	Speichert die gewählte Farben in der Datei wincmd.ini im Windows-Verzeichnis. Anschliessend wird Windows Commander gelöscht und mit der neuen Schriftart wieder geladen.
<u>A</u>bbrechen	Verwirft die gewählten Farben und kehrt zum Windows Commander zurück.
<u>H</u>ilfe	Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite.

Dialogbox: Verknüpfen

Erlaubt die Verknüpfung von Dateien mit bestimmten Endungen (z.B. **.txt**) mit Programmen.

Alle Dateien mit Dateinamenserweiterung:

Geben Sie hier die Erweiterung (ohne *) ein. Es spielt keine Rolle, ob sie den Punkt vor der Erweiterung angeben oder nicht. Besteht bereits eine Verknüpfung, so wird diese im Feld darunter angezeigt.

Verknüpfen mit:

Hier wählen Sie das Programm, mit dem die Erweiterung verknüpft werden soll. Unter Windows 3.1 können Sie aus einer Anzahl vordefinierter Dateitypen auswählen, die in der unter dem Eingabefeld liegenden Liste angeboten werden. Sollte das gewünschte Programm nicht in dieser Liste auftauchen, so können Sie auch direkt den Dateinamen angeben (inkl. Suchpfad, sofern dieser nicht in der PATH-Variable in der autoexec.bat definiert wurde), oder mit Durchsuchen das Programm suchen.

Durchsuchen...

Startet eine weitere Dialogbox, mit deren Hilfe Sie ein Programm suchen und zuordnen können. Sollte das Programm eine andere Endung haben (z.B. **.com**), so tippen Sie in der Dialogbox ***.com ENTER** ein, worauf com-Dateien angezeigt werden.

Ok

Speichert die gemachten Änderungen in den Dateien **reg.dat** und **win.ini**.

Abbrechen

Verwirft die gemachten Änderungen und kehrt zum Windows Commander zurück.

Hilfe

Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite

Dialogbox: Attribute ändern

Mit dieser Dialogbox können Sie die Attribute der gewählten Dateien und Verzeichnisse ändern.

Achtung: Versteckte- und Systemdateien werden nur angezeigt, wenn die entsprechende Option im Menü **Befehle - Konfigurieren** gewählt ist.

Archivbit (a)	Hier kann der Zustand des Archivbits geändert werden. Das Archivbit wird automatisch jedesmal gesetzt, wenn eine Datei geändert wird.
Nur Lesen-Bit (r)	Durch Setzen des Nur Lesen-Bits verhindern Sie das ungewollte Löschen der entsprechenden Dateien. Windows Commander kann zwar Dateien löschen, bei denen dieses Bit gesetzt ist, fragt jedoch vorher nach.
Versteckt-Bit (h)	Markiert eine Datei als versteckt, d.h. sie taucht in der normalen mit dir erzeugten Liste nicht auf. Windows Commander kann auf Wunsch auch versteckte Dateien anzeigen.
System-Bit (s)	Markiert eine Datei als Systemdatei. Die Dateien IO.SYS und MSDOS.SYS im Hauptverzeichnis des Bootlaufwerks sind Systemdateien. Systemdateien können von Komprimierprogrammen wie compress nicht verschoben werden.
Unverändert	lässt das entsprechende Attribut so, wie es vor Aufruf der Funktion war.
setzen	setzt bei allen markierten Dateien das entsprechende Attribut
löschen	löscht entsprechend das Attribut
Ok	Setzt bzw. löscht die gewählten Attribute und schliesst die Dialogbox
Abbrechen	Kehrt ohne eine Änderung der Attribute zu Windows Commander zurück
<u>H</u>ilfe	Startet die Windows-Hilfe mit dieser Seite

Dialogbox: Packen

Mit dieser Dialogbox können Sie Einstellungen zu Packen von Dateien machen. Die Dateien werden anschliessend extern durch einen der Packer **pkZIP**, **ARJ** und **LHA** gepackt.

Packen von n Datei(en) in Datei

Geben Sie hier den Dateinamen der Archivdatei an, in welche die markierten Dateien gepackt werden sollen. Beim Erscheinen der Dialogbox wird ein Dateiname vorgeschlagen, der aus dem Zielpfad und dem Quellverzeichnis zusammengesetzt ist. Sie können jedoch einen beliebigen Dateinamen verwenden.

Pfadnamen der Dateien mit speichern

Sofern Sie Unterverzeichnisse zum Packen markiert haben, werden die Dateien in diesen Verzeichnissen zusammen mit dem relativen Pfad gespeichert. Beispiel: Sie haben das Verzeichnis **'[test]'** markiert, das die Datei **'dokument.txt'** enthält. In der Archivdatei wird das Dokument als **'test\dokument.txt'** gespeichert. Ist diese Option nicht markiert, werden alle Dateien ohne Pfad gespeichert.

Unterverzeichnisse rekursiv speichern

Haben Sie Unterverzeichnisse zum Packen markiert und diese Option aktiviert, so werden die markierten Verzeichnisse nach Unterverzeichnissen durchsucht, die dann ebenfalls gespeichert werden. Beispiel: haben sie das Verzeichnis **'[windows]'** markiert, so wird auch **'windows\system'** gespeichert.

Packer

Hier wählen Sie den gewünschten Packer (**ZIP**, **ARJ**, **LHA**). Sollten das entsprechende Packprogramm nicht im Suchpfad liegen, so müssen Sie unter **Befehle - konfigurieren - Packer...** den Ort des Packers (inkl. Dateiname) angeben.

Ok

Schliesst die Dialogbox und startet den gewählten Packer

Abbrechen

Schliesst die Dialogbox ohne die Dateien zu packen.

Hinweis: Dateien können nicht direkt in ein Unterverzeichnis einer Archivdatei gepackt werden! Sie können jedoch komplette Verzeichnisse packen und ihre Pfade mit speichern lassen.

Siehe auch:

- [Umgang mit Archivdateien](#)
- [Dialogbox zum Entpacken](#)

Dialogbox: Entpacken

Mit dieser Dialogbox können Sie Einstellungen zum Entpacken von Dateien machen. Die Dateien werden anschliessend extern durch einen der Packer **pkunZIP**, **ARJ** und **LHA** entpackt.

Entpacken von n Datei(en) nach

Geben Sie hier den Zielpfad an, in welchen die markierten Dateien entpackt werden sollen. Beim Erscheinen der Dialogbox wird der Pfad des Zielverzeichnisses hier angezeigt. Sie können jedoch einen beliebigen Pfad angeben.

Pfade mit entpacken

Wenn Sie Verzeichnisse zum Entpacken markiert haben, so werden mit dieser Option alle Dateien in diesen Verzeichnissen mit ihren Pfaden entpackt.

bestehende Dateien überschreiben

Ist diese Option aktiviert und existiert bereits eine gleichnamige Datei im Zielverzeichnis, so wird diese überschrieben. Ansonsten fragt das Entpackprogramm bei jeder Datei nach, ob sie überschrieben werden darf.

Ok

Schliesst die Dialogbox und startet den gewählten Entpacker

Abbrechen

Schliesst die Dialogbox ohne die Dateien zu entpacken.

Siehe auch:

- Umgang mit Archivdateien
- Dialogbox zum Packen

Dialogbox: Verzeichnisbaum

Mit dieser Dialogbox können Sie den Pfad wählen, wohin die markierten Dateien kopiert, verschoben, entpackt oder gepackt werden sollen.

Listbox mit Verzeichnisbaum

Enthält den Verzeichnisbaum des Ziellaufwerkes. Mit den Cursortasten können Sie ein Zielverzeichnis auswählen. Mit ENTER, einem Doppelklick auf das gewünschte Verzeichnis oder Betätigen des **Ok-Knopfes** übertragen Sie den Pfad in die aufrufende Dialogbox.

Schnelle Suche

Wenn die Listbox mit dem Verzeichnisbaum aktiviert ist, können Sie die Anfangsbuchstaben des gewünschten Zielverzeichnisses tippen. Dies verschiebt den Cursor automatisch auf das erste mit diesen Buchstaben beginnende Verzeichnis.

Ok

Schliesst die Dialogbox und kopiert den gewählten Pfad in die Eingabezeile.

Abbrechen

Schliesst die Dialogbox ohne die Eingabezeile zu ändern.



Über Windows Commander

Windows Commander, © 1992/93 by Christian Ghisler

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Kopieren der registrierten Version, Übersetzen in andere Sprachen und die Dekompilierung. Dieses Programm ist Shareware, bitte registrieren Sie es und ermöglichen Sie damit seine Weiterentwicklung.

Context Sensitive Topics

[MAP]

#define dlg_search	100
#define dlg_usermenu	110
#define dlg_config	120
#define dlg_assotiate	130
#define dlg_attrib	140
#define dlg_pack	150
#define dlg_unpack	160
#define dlg_configpack	170
#define dlg_configfont	180
#define dlg_configcolor	190
#define registration	200
#define dlg_changetree	210
#define KEYBOARD	420