

HEXER Version 1.20 !!! UNREGISTRIERT !!!

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 zum Programm

Änderungen und neue Funktionen in Version 1.20

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

Fehlermeldungen und ihre Behebung

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 zum Editieren öffnen.
[F2]	Datei oder Laufwerk speichern.
[F5]	Startet den internen Dateimanager.
[Alt - F4]	HEXER beenden.
[Strg - L]	Laufwerk zum Editieren auswählen.
[Strg - K]	Kopf und Spur eines Laufwerkes wählen.
[Strg - D]	Dumpdatei einer Laufwerksspur erstellen.
[Strg - I]	Information zum aktiven Laufwerk anzeigen.
[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 auf einem Datenträger.
[Umschalt - F4]	Ordnet die geöffneten Fenster nebeneinander an.
[Umschalt - F5]	Ordnet die geöffneten Fenster überlappend an.

Allgemeines

HEXER dient zum Editieren von Dateien und Disketten - oder Festplattenlaufwerken. HEXER ist eine MDI - Anwendung (Multi-Document) , das heißt, Sie können innerhalb des Programmes mehrere Fenster gleichzeitig betrachten.

Die Anzeige der Datei - oder Laufwerksinhalte erfolgt rein hexadezimal und ist in drei Regionen aufgeteilt. Auf der linken Seite des Fensters wird die Position innerhalb der Datei oder der Laufwerksspur 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.

HEXER beinhaltet jetzt einen Mini - Dateimanager, mit dem einzelne Dateien schnell kopiert, gelöscht oder verschoben werden können. Dieser soll kein Ersatz für den Windows - Dateimanager darstellen, sondern nur für einzelne schnelle Dateioperationen dienen. Nähere Beschreibung siehe [Dateimanager](#)

Weiterhin enthält HEXER einen Dialog, in dem man sich über Eigenschaften einer Datei informieren kann. Hier werden auch Versionsinformationen abgerufen, falls diese in der Datei enthalten sind. Nähere Beschreibung siehe [Eigenschaften](#)

HEXER informiert Sie auch über die momentan verfügbaren System - Ressourcen. Zwei Dialoge zeigen Ihnen den verfügbaren Speicherplatz auf den Festplatten und den zur Verfügung stehenden Arbeitsspeicher an. Siehe auch [System - Ressourcen](#)

Änderungen in Version 1.20

Folgende Änderungen sind in dieser Version gemacht worden :

- Es wurden kleinere Fehler behoben, die speziell bei Festplatten über 528 MB auftraten.
- Das Programm wurde komplett neu geordnet. Es enthält jetzt 5 neue DLL - Dateien, die nur geladen werden, wenn sie gebraucht werden. Dies schont die Speicher - Ressourcen.
- Neu hinzugekommen sind ein Mini - Dateimanager, eine Funktion zum Überprüfen von Datei - Informationen und Datei - Versionen und 2 Dialoge zum grafischen Überblick von System - Ressourcen.
- Das physikalische Suchen von Dateien auf Datenträgern wurde ebenfalls verbessert und in eine DLL - Datei ausgelagert, welche aber statisch geladen ist. Dies alles ermöglicht ein schnelleres UpDate oder ein Austausch von einzelnen Komponenten, falls noch Fehler im Programm vorliegen sollten.

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 **Eigenschaften** ermöglicht es Ihnen, nähere Informationen zu einer bestimmten Datei abzurufen bzw. die Version dieser Datei zu kontrollieren. Siehe auch Eigenschaften einer Datei

Der Menüpunkt **Datei - Manager** startet den internen Mini - Dateimanager, mit dem Sie kleinere Dateioperationen (wie Kopieren, Löschen, Verschieben) durchführen können. Siehe auch Dateimanager

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

Das Datei - Menü enthält am Ende der genannten Menüpunkte eine Liste von bis zu 5 Einträgen, welche mit den Dateinamen gefüllt sind, die zuletzt bearbeitet wurden. Diese Dateinamen bleiben auch nach einem Neustart des Programmes erhalten. Durch einfache Auswahl einer dieser Einträge, haben Sie die Möglichkeit, schnell auf eine der zuletzt benutzten Datei zuzugreifen und diese zu öffnen.

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. Siehe auch Dialoge / Datei lokalisieren

Der Menüpunkt **Laufwerk - Information** gibt Auskunft über die physikalischen Eigenschaften des aktuell ausgewählten Laufwerkes. Siehe auch Dialoge / Laufwerk - Informationen

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

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.

Unter dem Menüpunkt **System - Ressourcen** haben Sie die Auswahl zwischen RAM - oder Festplattenspeicher zu wählen. Daraufhin öffnet sich ein Dialog, welcher die freien Ressourcen auf Festplatten oder im RAM - Speicher grafisch darstellt. Siehe auch Dialoge / [System - Ressourcen](#)

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

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.
In diesen Fenstern werden alle Informationen der Datei oder der Laufwerksspur hexadezimal dargestellt.

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 Dateifensters. 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

Eigenschaften einer DateiSystem - Ressourcen

Dateimanager

Die Laufwerk - Dialoge:

Laufwerk wählen

Kopf und Spur wählen

Dump - Datei erstellen

Dump - Datei schreiben

Datei lokalisieren

Laufwerk - Information

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 Eigenschaften einer Datei

Dieser Dialog zeigt Ihnen die Eigenschaften einer Datei an. Aufgeführt werden hier z.B.:

- der Dateiname,
- das Verzeichnis in dem die Datei gespeichert ist,
- die Dateigröße in Byte,
- das Datum und die Zeit der letzten Änderung,

Im zweiten Abschnitt des Dialogs befinden sich 4 Knöpfe, welche das derzeitige Attribut der Datei darstellen. Ist ein solcher Knopf markiert, so besitzt die Datei dieses Attribut.

Um das Attribut einer Datei zu verändern, markieren Sie die Knöpfe, welche die Datei als Attribut erhalten soll. Das Attribut wird nicht sofort verändert, um dies zu tun müssen Sie zusätzlich den im unteren Abschnitt des Dialoges befindlichen Knopf "Attribute setzen" markieren und den Dialog mit dem "OK" - Schalter verlassen. Sollte hier die Fehlermeldung erscheinen "Attribut konnte nicht gesetzt werden", so überprüfen Sie bitte, ob der Datenträger nicht Schreibgeschützt ist oder ob es sich bei diesem Datenträger nicht um ein CD - ROM Laufwerk handelt.

Im letzten Abschnitt des Dialoges befindet sich eine Liste, welche nicht immer gefüllt sein wird. Hier handelt es sich um interne Dateiinformatoren, welche meist in EXE, DLL, 386 oder DRV - Dateien vorhanden sind. Aus den Informationen läßt sich z.B. folgendes erkennen:

- Hersteller dieser Datei
- Datei - Versionsnummer
- die Dateibeschreibung
- das Copyright

Die Dialoge der System - Ressourcen

Der Dialog System - Speicher

In diesem Dialog werden die derzeitigen Arbeitsspeicher - Ressourcen angezeigt. Da es in Windows mehrere Speicherbereiche gibt, die lebenswichtig sind, enthält der Dialog auch 3 verschiedenfarbige Prozent - Anzeigen. Diese sind :

- | | |
|----------------------|---|
| Globaler Heap | Dieser Speicherbereich wird von allen Anwendungen benutzt, um größere Speicherstücke zu reservieren. Windows stellt hier den Anwendungen virtuellen Arbeitsspeicher zur Verfügung, in dem auch die Auslagerungs - Datei auf der Festplatte mitgerechnet wird. Diese Anzeige entspricht demnach nicht dem physikalisch vorhandenen Arbeitsspeicher. |
| Lokaler Heap | Dieser Speicherbereich ist auf 64 KB beschränkt und wird hauptsächlich von den Anwendungen dazu benutzt, um sehr kleine Speicherreservierungen durchzuführen. z.B. Darstellung von einem Menü. |
| Grafik Heap | Dieser Speicherbereich ist ebenfalls auf 64 KB beschränkt und ist für die Bildschirmanzeige der Anwendungen sehr wichtig. Sollte hier ein schlecht programmiertes Programm den für sich reservierten Speicher nicht wieder freigeben, so ist es möglich, dass das gesamte Windows - System zum stehen kommt und nur noch ein Neustart des Rechners helfen kann. |

Den Dialog können Sie mit dem Knopf "Schließen" verlassen.

Der Dialog Laufwerk - Nutzung

In diesem Dialog können Sie sich einen Überblick über alle im Rechner enthaltenen Laufwerke verschaffen. Auf der linken Seite des Dialoges befindet sich eine Liste, in der alle Laufwerke aufgeführt sind. Wenn Sie ein Laufwerk markieren, so werden Ihnen auf der rechten Seite zwei Prozent - Balken angezeigt, welche den freien- und den belegten Laufwerksplatz anzeigen. Oberhalb der einzelnen Prozent - Balken befindet sich noch ein Schriftfeld, in dem der jeweilige Wert noch einmal im Zahlenformat angezeigt wird. Die Angabe erfolgt immer in KB (Kilobyte).

Den Dialog können Sie mit dem Knopf "Schließen" verlassen.

Der Dialog Dateimanager

Der Dateimanager kann einzelne Dateien kopieren, verschieben oder löschen. Innerhalb dieses Dialoges ist auch ein kleines Fenster untergebracht, indem man sich die ersten Bytes einer Datei anschauen kann.

Bedienung:

Im Dialogfenster befinden sich 2 Listen übereinander angeordnet. Die untere Liste enthält alle Laufwerke und Verzeichnisse. Zur **Auswahl eines Laufwerkes oder eines Verzeichnisses** klicken Sie doppelt auf dem Eintrag in dieser Liste. Das ausgewählte Laufwerk oder Verzeichnis erscheint dann in blauer Schrift oberhalb der Liste.

Die obere Liste enthält alle Dateien, die sich im aktuellen Laufwerk oder Verzeichnis befinden. Um die Dateivorschau zu aktivieren, klicken Sie hier eine Datei doppelt an.

Zum **Kopieren einer Datei** markieren Sie eine Datei in der oberen Liste und drücken dann den Schalter "Kopieren". In dem sich jetzt öffnenden Dialogfenster bestimmen Sie das Laufwerk und das Verzeichnis, in das die Datei kopiert werden soll. Nach dem Betätigen des Schalters "Ok" wird die Datei kopiert.

Zum **Löschen einer Datei** markieren Sie eine Datei in der oberen Liste und drücken dann den Schalter "Löschen". In dem sich jetzt öffnenden Dialogfenster werden Sie gefragt, ob Sie die Datei wirklich Löschen wollen. Nur nach dem Betätigen des Schalters "Ja" wird die Datei gelöscht.

Zum **Verschieben einer Datei** markieren Sie eine Datei in der oberen Liste und drücken dann den Schalter "Verschieben". In dem sich jetzt öffnenden Dialogfenster bestimmen Sie das Laufwerk und das Verzeichnis, in das die Datei verschoben werden soll. Nach dem Betätigen des Schalters "Ok" wird die Datei verschoben.

Zum Verlassen des Dateimanagers drücken Sie den Knopf "Schließen".

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.

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

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

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 A)
- 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.

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:	
- Aufruf vorherige Seite	dargestellt durch:	
- 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.

Fehlermeldungen

Fehlermeldungen des Dateifensters:

Fehlermeldungen des Laufwerkfensters:

Fehlermeldungen des Dateimanagers:

Fehlermeldungen des Eigenschaften - Dialoges:

