

CMHelp

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CMHelp		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CMHelp	1
1.1	Inhaltsverzeichnis	1
1.2	Benutzung allgemein	1
1.3	Gadgets und ihre Funktionen	1
1.4	Steuerung über die Tastatur	4
1.5	Fehlermeldungen und deren Bedeutung	5

Chapter 1

CMHelp

1.1 Inhaltsverzeichnis

Über welches Thema wünschen Sie ein Information ?

Benutzung allgemein

Gadgets und ihre Funktionen

Steuerung über die Tastatur

Fehlermeldungen und deren Bedeutung

1.2 Benutzung allgemein

Sie haben das Programm erfolgreich gestartet und wissen nicht weiter? Dann finden Sie hier vielleicht Hilfe.

Nach dem Start ist im gesamten Fenster nur ein Gadget aktiv um eine Funktion auszulösen. Dies ist der Laden-Gadget. Wenn Sie ihn anklicken öffnet sich ein Dateirequester in dem Sie die Katalogdatei auswählen sollten. Dies sind Dateien die die Endung ".DBF" besitzen (z.B. "HALBLEIT.DBF" Datei für Bauelemente). Klicken Sie solch eine Datei an und danach "Ok" um fortzufahren. Die Datei wird nun geladen und die Daten werden angezeigt. Was die einzelnen Gadgets für Funktionen haben lesen Sie am besten im nächsten Kapitel nach. Sie können nun die Artikel auswählen die Sie bestellen wollen, und deren Menge eingeben. Nachdem Sie das getan haben müssen Sie noch Ihre persönlichen Daten, also Ihre Kundennummer, Zahlungswunsch etc. eingeben. Danach können Sie die Bestellung ausdrucken oder auch als Datei und Tabelle speichern um eine Kontrolle und Übersicht über ihre Bestellungen zu haben.

1.3 Gadgets und ihre Funktionen

Die Bedienoberfläche des CatalogManagers ist in 5 Bereiche unterteilt die verschiedene Funktionsbereiche einschließen. Die Abgrenzung erfolgt dabei durch sogenannte Bevelboxen (die schwarz-weißen Umrandungen).

Bereich 1: "Die Datenanzeige"

In diesem, dem oberstem Bereich, werden die einzelnen Artikel, deren jeweilige Bestellnummer, die aktuell eingestellte Menge und der Preis dieses Artikels angezeigt. Im weiteren werden jetzt die einzelnen Gadgets und deren jeweilig Funktion vorgestellt.

"Artikel" : In diesem Textgadget wird der Name des gerade angezeigten Artikels dargestellt.

"Bestellnummer" : Dieser Gadget besteht eigentlich aus zwei Teilen, dem ersten, in dem die Bestellnummer angezeigt wird, und dem zweiten, in dem sich die zweistellige Nummer des gerade gültigen Kataloges befinden sollte. Für den Katalog des Jahres 1994/95 ist diese Nummer 33. Sie können diese Nummer ändern indem Sie den Gadget anklicken oder die Taste "B" drücken, und die Nummer neu eingeben.

"Preis" : In diesem Textgadget wird der Preis des angewählten Artikels angezeigt.

"Menge" : Die Funktion dieses Gadget dürfte eigentlich nicht schwer zu erraten sein. Veränderbar ist die Menge durch direktes Anklicken des Gadgets oder durch drücken der Taste "M" und nachfolgende Eingabe. Alternativ können auch die nebenliegen + & - Gadgets verwendet werden, um die Menge um 1 zu erhöhen, bzw. um 1 zu erniedrigen.

"+" & "-" : Die Funktion dieser Gadgets wurde bereits im Zusammenhang mit dem Mengen-Gadget erläutert. Möglich ist aber weiterhin die Benutzung der + & - Tasten der Tastatur um zum selben Ergebnis zu kommen.

"Gesamtpreis" : In diesem Gadget wird das Produkt aus Menge und Preis gebildet und angezeigt. ABER: Beachten Sie das bei größeren Bestellmengen Conrad-Electronic einen Rabatt gewährt. Dieser Gadget hat also nur informativen Charakter, es bleibt ihnen also nicht erspart im Zweifelsfall, wenn Sie den genauen Preis wissen wollen, im Katalog nachzuschlagen.

"?" : Mit diesem Gadget können Sie sich Informationen abrufen die den Umfang der derzeitigen Bestellung betreffen. Dazu gehören die Anzahl der bestellten Artikel, die Zahl der Einzelteile (also die Summe der Einzelmengen) und der Gesamtpreis. Für den Gesamtpreis gilt ebenfalls die bei "Gesamtpreis" erwähnte Einschränkung. Der Abruf kann auch über die ? Taste erfolgen.

Bereich 2 : "Das Bewegungspanel"

Dieser Bereich beherbergt Funktionen die das Springen im gesamten Datenbestand ermöglichen.

"Anfang" : Springt zum 1. Artikel. Ebenfalls möglich mit Taste A

"-100" : Springt 100 Artikel zurück

"-10" : Springt 10 Artikel zurück. Taste hierfür: Pfeil nach unten.

"-1" : Springt 1 Artikel zurück. Taste: Pfeil nach links.

"+1" : Springt 1 Artikel vor. Taste: Pfeil nach rechts.

"+10" : Springt 10 Artikel vor. Taste: Pfeil nach oben.

"+100" : Springt 100 Artikel vor.

"Ende" : Springt zum letzten Artikel des Datensatzes. Taste: E

Schieberegler: Mit dem Schieberegler können Sie einen beliebigen Artikel einstellen.

Satz : Zeigt die Nummer des gerade angezeigt Artikels, sowie die Gesamtzahl aller Artikel.

Bereich 3 : "Der Datensucher"

"Suche Artikel" : Sucht im gesamten Datenbestand nach dem in dem darunterliegenden String-Gadget eingegebenen Artikelbezeichner. Mit der Suche begonnen wird dabei stets von ersten Eintrag. Die Funktion lässt sich auch über die Taste S aktivieren. Im Suchstring brauchen !keine! Muster (z.B. "BC#?") angegeben werden. Es werden aber alle Einträge gefunden die den Text enthalten.

Bsp: Suchtext "BC" gefunden -> ROEHRE EABC 80

^^

-> SMD BC 807 PNP

"Suche Nummer" : Sucht nach der im String-Gadget eingegebenen Bestellnummer. Die Taste zum starten der Funktion heißt U.

"Letzten" : Sucht nach dem letzten Artikel mit der eingegebenen Artikelbezeichnung. Taste hierfür: T. Diese Funktion bezieht sich nur auf die Artikelsuche, für Bestellnummern ist sie wirkungslos, da eine Bestellnummer immer nur einmal in einem Datensatz vorkommt.

"Nächsten" : Sucht nach dem nächsten Artikel dessen Name auf den im String-Gadget eingegebenen passt. Auch diese Funktion ist nur für Artikelbezeichner geeignet. Mit der Taste C können Sie diese Funktion auch über die Tastatur eingeben.

String-Gadget: In diesem Gadget geben Sie den Suchtext bzw. die zu suchende Bestellnummer ein. Aktivieren können Sie diesen Gadget durch drücken von RETURN.

Bereich 4 : "Ein- und Ausgabefunktionen"

"Laden" : Es öffnet sich ein Dateirequester in dem Sie eine Katalogdatei auswählen können, die dann geladen und angezeigt wird. Über die Tastatur ist diese Funktion zu erreichen durch Betätigung der Taste D.

"Ausgabe" : Dieser Gadget beginnt die Datenausgabe. Wenn Sie als Ziel den Drucker gewählt haben werden die Daten direkt dorthin geschickt. Wenn als Ziel Datei aktiviert wurde, öffnet sich ein Dateirequester in dem Sie die Zieldatei auswählen bzw. eingeben können. Taste für diese Funktion: G

"Datei/Drucker" : Mit diesem (Cycle)Gadget legen Sie das Ziel der Datenausgabe fest. Tastaturäquivalent: F1

"Tabelle/Formular/Karte" : Mit diesem Gadget können Sie die Ausgabeform beeinflussen. Taste F2

Bereich 5 : "Persönliche Daten"

In diesem Bereich werden alle notwendigen Daten angezeigt bzw. eingegeben, um eine Bestellung machen zu können. Die Bedeutung der einzelnen Gadgets sollte aus deren Namensgebungen hervorgehen und bedarf deshalb wohl keiner näheren Erläuterung.

1.4 Steuerung über die Tastatur

Der CatalogManager läßt sich auch komplett mittels der Tastatur steuern. Dazu gibt es in den meisten Gadgetbezeichnungen einen unterstrichenen Buchstaben. Wenn Sie bei aktivem Fenster diesen Buchstaben eingeben, wird der Gadget aktiviert (z.B. alle String-Gadgets, sodaß Sie sofort zu schreiben beginnen können) bzw. die mit ihm assoziierte Funktion ausgeführt. Da nicht alle Gadgets solch einen unterstrichenen Buchstaben besitzen, gibt es weiter Tasten die nun genannt werden.

Pfeiltaste nach oben : 10 Einträge vorspringen

Pfeiltaste nach unten : 10 Einträge zurückspringen

Pfeiltaste nach links : 1 Eintrag zurückspringen

Pfeiltaste nach rechts : 1 Eintrag vorspringen

RETURN : Aktivierung des String-Gadgets für die Textsuche

F1 : Cyclegadget Datei/Drucker weiterblättern

F2 : Cyclegadget Tabelle/Formular/Karte weiterblättern

F3 : Cyclegadget Nachnahme/Bankeinzug weiterblättern

Help : OnLine-Hilfe aufrufen

Escape: Programm beenden

1.5 Fehlermeldungen und deren Bedeutung

Falls beim Programmstart oder -ablauf ein Fehler auftritt unterrichtet Sie der CatalogManager und beendet sich oder setzt seine Arbeit soweit möglich fort.

Fehlertext: "Konnte Kontext nicht anlegen !"
Ursache : gadtools.library / CreateContext() lieferte 0
-> zu wenig Speicher

Fehlertext: "Konnte Gadget nicht anlegen !"
Ursache : gadtools.library / GT_CreateGadgetA() lieferte 0
-> zu wenig Speicher

Fehlertext: "Konnte Screen nicht belegen !"
Ursache : intuition.library / LockPubScreen() lieferte 0
-> angegebener PUBScreen existiert nicht
-> Name falsch geschrieben, Groß- und Klein-
schreibung !
(z.B. Workbench ist nicht gleich WORKBENCH)

Fehlertext: "Konnte Visualinfo nicht bekommen !"
Ursache : intuition.library / GetVisualInfoA() lieferte 0
-> ???

Fehlertext: "Konnte "gadtools.library" v37+ nicht öffnen !"
Ursache : exec.library / OpenLibrary() lieferte 0
-> kein OS2.0+

Fehlertext: "Konnte Fenster nicht öffnen !"
Ursache : intuition.library / OpenWindowTagList() lieferte 0
-> zu wenig Speicher
-> Screen zu klein ???

Fehlertext: "Konnte "asl.library" v37+ nicht öffnen !"
Ursache : exec.library / OpenLibrary() lieferte 0
-> keine asl.library im LIBS:-Verzeichnis

Fehlertext: "Konnte Verzeichnis nicht finden !"
Ursache : dos.library / Lock() lieferte 0
-> bei Dateiauswahl nicht existierendes
Verzeichnis eingegeben
-> anderes Programm hat Verzeichnis mittels
Lock() belegt

Fehlertext: "Konnte Speicher für Datei nicht belegen !"
Ursache : exec.library / AllocMem() lieferte 0
-> zu wenig Speicher

Fehlertext: "Konnte Datei nicht öffnen !"
Ursache : dos.library / Open() lieferte 0
-> Datei existiert nicht
-> Lesefehler auf Datenträger

Fehlertext: "Konnte Datei nicht lesen !"
Ursache : dos.library / Read() lieferte nicht Dateilänge
-> Lesefehler auf Datenträger

Fehlertext: "Konnte Datei nicht laden.
Falsches Format !"
Ursache : Filetype-Check
-> keine dBase V3 Datei

Fehlertext: "Konnte nicht alle Datensätze laden.
Zu wenig Speicher !"
Ursache : LeseDatenSatz
-> zu wenig Speicher

Fehlertext: "Konnte "icon.library" v37+ nicht öffnen !"
Ursache : exec.library / OpenLibrary() lieferte 0
-> kein OS2.0+

Fehlertext: "Konnte Icon nicht laden.
Benutze Standartwerte !"
Ursache : icon.library / GetDiskObject() lieferte 0
-> es existiert kein Icon zum CatalogManager
Standartwerte: PUBSCREEN=Workbench
USFONT
CATALOG=33
