

5. Mit der Workplace Shell arbeiten

Die Workplace Shell (WPS) ist die neue Oberfläche von OS/2 2.0. Sie löst die bisherige Oberfläche, den Desktop Manager, ab. Dieser war das Vorbild der heutigen Windows-3-Oberfläche. Der Desktop Manager war ein ganz normales Programm, welches sich des Presentation Managers bediente. Der Presentation Manager ist im Prinzip nur eine große Grafikbibliothek. Dieser entstammt dem SAA-Projekt von IBM. Das SAA-Projekt beschreibt alle möglichen Schnittstellen für Programme. Dies soll eine Portierung der Programme auf verschiedene Rechner erleichtern, da diese Schnittstellen überall vorhanden sind. Der Benutzer freut sich über eine genormte Schnittstelle, weil das heißt, daß alle Programme gleich aussehen und gleich zu bedienen sind. Dieser Teil des SAA-Projekts nennt sich CUA, Common User Access.

CUA - SAA

Die erste CUA-Beschreibung wurde 1989 veröffentlicht und hieß demnach CUA89. Auf dieser Beschreibung beruht Windows 3. Auch die unter DOS weit verbreitete (sogenannte) SAA-Oberfläche beruht darauf.

Die neue Workplace Shell beruht auf der CUA91. Diese ist ein evolutionärer Schritt zur einfacheren Bedienung. Während CUA89 noch zu den klassischen Oberflächen zählt, zeigt CUA91 eine Oberfläche der Zukunft. Bei der Beschreibung dieser Oberfläche taucht ein Begriff auf, der in letzter Zeit für viele Schlagzeilen gesorgt hat. Die Workplace Shell arbeitet "Objekt-orientiert". Aber keine Angst, während man seine Arbeitsweise in Objekt-orientierten Sprachen komplett umstellen muß, gleitet man mit seiner Arbeitsweise in die neue Workplace Shell regelrecht hinein.

Daß CUA91 ein echter Fortschritt ist, sehen Sie daran, daß auch unter Windows 3 inzwischen erste CUA91-Programme erscheinen. Das neue Quattro Pro für Windows von Borland z. B. arbeitet genauso wie die Workplace Shell. Viele Hersteller haben OS/2-2.0-Versionen ihrer Programme angekündigt. Damit dabei dann nicht das ganze Programm umgestellt werden muß, benutzen sie von vornherein die neue Oberfläche.

Beim Design der Workplace Shell wurde eine gänzlich andere Philosophie verfolgt als beim Design der alten CUA89-Oberflächen. Die Workplace Shell ermöglicht jedoch einen gleitenden Übergang. Sie können also fast wie gewohnt weiterarbeiten. Freilich werden Sie dabei nicht alle Fähigkeiten der Workplace Shell ausnutzen. Aber mit der Zeit werden Sie auch die neuen Möglichkeiten entdecken und diese nutzen.

Wir werden hier nicht zeigen, wie man mit Fenstern umgeht. Das Schließen und Verschieben von Fenstern dürfte inzwischen jedem bekannt sein. Sie sollten bei Bedarf die Kapitel für Ein- oder Umsteiger lesen. Dort wird der Umgang mit Fenstern und der Maus behandelt.

5.1 Der Startbildschirm

Wenn Sie sich das Startbild ansehen, wird Ihnen vieles bekannt vorkommen, besonders wenn Sie schon einmal mit dem Atari ST, dem Macintosh oder GEM gearbeitet haben. Unten rechts finden Sie einen Mülleimer, unten links einen Drucker. Oben links sind die Laufwerke.

Die Symbole oben rechts sind von zentraler Bedeutung, was nicht heißen soll, der Rest wäre überflüssig. Das Symbol System ist ein Ordner. In diesem finden Sie die Systemkonfiguration, den Produktivitäts-Ordner, die Spiele, den Systemstart-Ordner und die Befehlszeilen.

Ihr Startbildschirm wird vermutlich etwas anders aussehen. Beim ersten Starten liegen die Symbole völlig ungeordnet auf dem Dasktop. Auch sind vielleicht nicht alle vorhanden. Bei den Laufwerkssymbolen z. B. liegt normalerweise nur A: auf dem Desktop.

5.2 Die Workplace Shell einrichten

Da die Objekte momentan ziemlich ungeordnet erscheinen, muß erst einmal der Schreibtisch aufgeräumt werden. Als Vorbild nehmen wir uns dabei einmal den Macintosh. Da die Workplace Shell recht flexibel ist, können Sie sich auch eine andere Arbeitsfläche zusammenstellen.

Als erstes suchen Sie sich aus dem Objekt-Haufen den Papierkorb heraus. Dieses ist der Mülleimer von OS/2 2.0.

Er sieht aus wie ein Akten-Vernichter. Verwechseln Sie ihn nicht mit dem Drucker, der so ähnlich aussieht.

Stellen Sie den Mauszeiger über diesen Papierkorb. Halten Sie jetzt die rechte Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maus nun auf dem Bildschirm hin und her. Der Papierkorb sollte nun an Ihrer Maus haften, und Sie können ihn auf dem Desktop bewegen. Wandern Sie damit an den unteren rechten Rand des Bildschirms. Lassen Sie die Maustaste wieder los, und der Papierkorb bleibt dort liegen. Sie haben soeben das erste Objekt über Ihren Desktop bewegt.

Wenn auf Ihrem Bildschirm jetzt Rollbalken erschienen sind, haben Sie den Papierkorb zu weit an den Rand gelegt. Schieben Sie Objekte aus dem Bildschirm hinaus, erscheinen Rollbalken, wie es üblich ist, wenn in ein Fenster nicht alles hineinpaßt. Nehmen Sie den Papierkorb dann wieder auf und lassen ihn etwas weiter innen fallen.

Verbotsschild

Während Sie den Papierkorb über den Bildschirm geschoben haben, wird dieser sich einige Male verändert haben, nämlich immer dann, wenn Sie über einem anderen Objekt waren. Entweder erscheint ein kleiner Rahmen oder ein Verbotsschild. Wenn ein Rahmen erscheint, heißt es, daß Sie den Papierkorb auf dieses Objekt legen dürfen. Bei einem Verbotsschild dürfen Sie diese Objekte eben nicht aufeinander legen. Versuchen Sie es trotzdem, passiert gar nichts und der Papierkorb liegt wieder an seiner alten Position.

Jetzt suchen Sie sich den Drucker und legen ihn auf die gleiche Weise in die linke untere Ecke. Das heißt wieder: Die Maus auf dem Objekt plazieren und die rechte Maustaste gedrückt halten jetzt in die Ecke schieben und die Maustaste wieder loslassen.

Die Symbole System, Hauptindex und Information legen Sie oben am rechten Bildschirmrand ab. Die von Anwendungen umstellen während der Installation eventuell erstellten Ordner kommen an den unteren Bildschirmrand. Diese haben die Namen OS/2-Programme, Windows Programme oder auch zusätzliche DOS Programme.

Jetzt sollten Sie einen übersichtlichen Bildschirm haben. Nur die Laufwerke fehlen noch. Das Diskettenlaufwerk A: liegt bereits auf dem Bildschirm. Dieses kommt jetzt als erstes in die linke Ecke oben. Doch zumindest das Laufwerk C: fehlt noch. Wenn Ihr Rechner über ein zweites Diskettenlaufwerk oder mehrere Festplatten verfügt, fehlen auch diese noch.

Öffnen Sie durch einen Doppelklick den System-Ordner. In diesem finden Sie wiederum mehrere Ordner. In dem Ordner Laufwerke finden Sie die gesuchten Objekte. Also öffnen Sie auch diesen Ordner noch.

Dies dauert einen kleinen Augenblick, weil OS/2 erst einmal überprüft, welche Laufwerke Sie überhaupt haben. Erst danach erstellt es die Laufwerks-Objekte.

Objekte markieren

Jetzt kommt für Windows-Benutzer etwas Neues. GEM-Benutzer werden das ganz normal finden: ein Gummiband.

Ein Gummiband wird mit der Maus aufgezogen. Das Gummiband dient zum Markieren von Objekten. Alle Objekte innerhalb des Gummibands sind markiert. Markierte Objekte werden farblich unterlegt dargestellt.

Unter Windows markiert man mehrere Objekte, indem man «Shift» gedrückt hält und nacheinander alle gewünschten Symbole anklickt.

Um ein Gummiband aufzuziehen, bewegen Sie die Maus einfach, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Der Rechner zeichnet dann ein Rechteck. Das Rechteck wird durch zwei Punkte beschrieben. Der eine ist die Mausposition, an der Sie angefangen haben, die linke Maustaste zu drücken. Der zweite ist die aktuelle Mausposition.

Haben Sie mehrere Objekte markiert, können Sie diese genauso handhaben wie ein einzelnes. Sie können also den gesamten Stapel auf einmal auf den Papierkorb ziehen. Öffnen Sie von einem der markierten Objekte das Kontext-Menü, gilt dessen Operation für alle markierten Dateien. Wählen Sie also hier Kopieren aus, werden alle Dateien kopiert.

In dem Kontext-Menü erscheinen in solch einem Falle nur die Methoden, die alle Objekte beherrschen.

Jedes Fenster hat seinen eigenen Satz an markierten Dateien. Das heißt, wenn Sie in zwei verschiedenen Fenstern Objekte markieren und mit diesen etwas machen, wirkt sich diese

Operation nur auf das aktuelle Fenster aus.

Da ein Gummiband immer eine rechteckige Form hat, können Sie damit immer nur nebeneinanderliegende Symbole markieren. Wollen Sie nicht nebeneinanderliegende Symbole markieren, so erreichen Sie dies mit «Ctrl». Halten Sie dabei die Taste gedrückt und ziehen Sie die Gummibänder auf.

Markieren Sie jetzt mit einem Gummiband die Laufwerke, die auf dem Desktop noch fehlen. Verschieben Sie die Laufwerke auf den Desktop. Halten Sie hierzu wieder die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger mit den Symbolen auf den Desktop außerhalb des Fensters. Dabei wird Ihnen eine Linie auffallen, die vom Original im Fenster zu Ihrer Maus läuft. Diese verschwindet, sobald Sie die Laufwerke auf dem Desktop fallen lassen, indem Sie die rechte Maustaste wieder loslassen.

Einige Objekte können Sie nicht aus ihrem Ursprungsfenster hinausbewegen. Versuchen Sie dieses trotzdem, wird eine Referenz erzeugt. Technisch gesehen ist dieses ein Verweis auf das Original. Für die Anwendung spielt es jedoch erst einmal keine Rolle.

Sortieren Sie die Laufwerke jetzt unter das schon vorhandene Laufwerk A:. Mit diesem Desktop können Sie jetzt tatsächlich starten.

Um die Positionen der Symbole abzuspeichern und damit auch zu sichern, sollten Sie das System einmal herunterfahren.

Dieses ist mit dem Beenden des Programm-Managers bei Windows zu vergleichen. Nur ist dies unter OS/2 2.0 noch wichtiger als unter Windows, besonders wenn Sie mit dem High Performance File System arbeiten.

Schließen Sie hierzu sämtliche Fenster. Dann haben Sie den leeren Desktop mit einer Reihe von Symbolen auf dem Bildschirm. Stellen Sie die Maus mitten in den Bildschirm es darf sich kein Symbol unter der Maus befinden. Klicken Sie einmal die rechte Maustaste. Sie sehen jetzt das Kontext-Menü des Desktops. In diesem finden Sie einen Menüpunkt Systemabschluß. Wählen Sie ihn durch Anklicken aus. Das System wird jetzt heruntergefahren. Dabei wird der Bildschirm geleert, und Sie finden eine Meldung auf den Bildschirm. Vorher jedoch kommt eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das System wirklich herunterfahren wollen. Beantworten Sie diese mit OK. Nach einer Weile erscheint die Meldung, daß Sie den Rechner ausschalten oder neu starten können.

Drücken Sie nun «Ctrl»+«Alt»+«Del». Der Rechner startet neu, und Sie sollten nach dem Boot-Vorgang wieder den Desktop auf dem Bildschirm haben.

Sie haben jetzt eine vernünftig eingerichtete Arbeitsoberfläche und haben einige grundlegende Dinge im Umgang mit Objekten anhand einiger praktischer Vorgänge erfahren.