

TheAnswer III
Das Amiga¹ Point-Programm für Z-Netz¹ und
ZConnect¹ kompatible Datennetze

Deutsche Dokumentation zu
TheAnswerIII²
Hauptprogramm
Version 3.00 vom 20.12.1993

Autor:

Toni Günzel-Peltner
Paul-Preuss-Str. 5
D-80995 München

EMail:

WEGAR@AMC.ZER
WEGAR@AMC.zer.sub.org

Nur keine Panik, es sind alles nur Nullen und Einsen.

¹Copyrights im Anhang

²THE ANSWER ist CardWare und Copyright 1990-1993 bei Toni Günzel-Peltner

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	4
1.1	Das Programm	4
1.2	Das Copyright	5
1.3	Was ist ein Point	6
1.3.1	Was ist ein Point?	6
1.3.2	Pointprogramme	7
1.3.3	Die Benutzung	7
1.3.4	Bretter hin Bretter her	7
1.3.5	Ein paar Bitten	8
2	Einleitung	9
2.1	Die Installation von TheAnswerIII	9
2.1.1	Erste Schritte	9
2.1.2	Konvertierung von TheAnswerII-Daten	10
2.1.3	Erstinstallation von TheAnswerIII	10
2.1.4	Besondere Konfigurationsdateien	10
2.2	Wie arbeitet TheAnswerIII	11
2.3	Programmstart per Argument	11
2.3.1	Shell	12
2.3.2	Workbench	13
2.4	Allgemeines zur Menüführung von TheAnswerIII	13
2.4.1	Spezielle Tasten	13
2.4.2	Die Knöpfe/Gadgets	13
2.4.3	Das Datumsformat	14
2.4.4	Steuerung der Liste bei Adressen/Brettern/Nachrichten	15
2.4.5	Die Requester	15
2.4.6	Die Pull-Down-Menüs	16
3	Das Hauptmenü	17
3.1	Die Gadgets	17
3.2	Die Pull-Down-Menüs	18
3.3	Informationen	18
4	Das Adressmenü	19
4.1	Die Gadgets im Editiermodus	20
4.2	Die Gadgets im Sendemodus	20
4.3	Die Pull-Down-Menüs (beide Modi)	21
4.4	Informationen	21
4.5	Besondere Adressdateien	21
4.5.1	Adress.ADR	21
4.5.2	Filter.ADR	22

5	Der Adresseditor	23
5.1	Die Gadgets	23
5.2	Die Pull-Down-Menüs	24
5.3	Codierte Nachrichten	24
5.3.1	Das Prinzip	24
5.3.2	Das Verfahren	24
6	Das Brettmenü	27
6.1	Die Gadgets	29
6.2	Die Pull-Down-Menüs	30
6.3	Informationen	30
6.4	Maps-Unterstützung	30
7	Der Bretteditor	32
7.1	Die Gadgets	32
7.2	Die Pull-Down-Menüs	34
7.3	Information	34
7.3.1	Brett-Typen und Name	34
7.3.2	Sortiermodi	36
7.3.3	Konvertierung	36
7.3.4	Brettsprache	38
7.3.5	Unterschriften	39
7.3.6	Die Cookies	39
8	Das Inhaltsmenü	40
8.1	Die Gadgets	42
8.2	Die Pull-Down-Menüs	43
8.3	Informationen	44
8.4	Das Tool-Menü	44
8.5	Das XFer-Menü (Auslagern)	46
8.6	Das WFer-Menü (Weiterleiten)	47
8.7	Das Druckermenü	49
8.8	Der Nachrichtenfilter	49
8.9	Die Volltextsuche	52
8.10	Die Adresskopie	53
8.11	Nachrichten Senden (Hinweis auf das nächste Kapitel)	54
8.12	Nachrichten editieren	54
9	Nachrichten Senden	56
9.1	Die Gadgets des Sendemenüs	56
9.2	Die Pull-Down-Menüs im Sendemenü	57
9.3	Informationen	58
9.3.1	REQ-Listen	58
9.3.2	Art der Eingabe	58
9.3.3	Unterschriften	59
9.3.4	Priorität	60
9.3.5	Das "Quoten"	60
9.4	Besonderheiten der Netcallformate	61
9.5	Benutzer-Support	61
9.6	Registrieren	62
9.7	Die Gadgets im MAPS-Menü	62
9.8	Die Pull-Down-Menüs im MAPS-Menü	63
9.9	Informationen zu MAPS-Mails	63

10 Der Netcall	65
10.1 Das Grundmenü	65
10.2 Netcall einsortieren	67
10.3 Spoolbrett auslagern	68
10.4 Lokaler Netcall	69
10.5 Echter Netcall	69
10.6 Netcallergebnis	71
10.7 Die Log-Files	72
10.8 Das TheAnswer-Format	72
10.9 Jrcomm.log	75
10.10NComm/Term.log	75
11 Sonstige Möglichkeiten des Hauptmenüs	77
11.1 Systeminfo	77
11.2 Konfiguration	77
A Tips & Tricks	79
A.1 Fremde Programme und TheAnswerIII	79
A.1.1 UnixDirsII V 1.00 stürzt ab	79
A.1.2 Envoy arbeitet nicht	79
A.1.3 MetaXPR.library	79
A.1.4 Tips zum Toolmanager	79
A.1.5 Tips zum CygnusED	80
A.1.6 Tips zu Muchmore, Colorquotes und Most	80
A.1.7 Tips zu ARQ	80
A.1.8 Enforcer	80
A.2 Tips zur Benutzeroberfläche	80
A.2.1 Fonts	80
A.2.2 Farben und Screen	80
A.3 Mehr Geschwindigkeit	81
A.4 Fehler - Ursachen - Behebung	81
A.4.1 Brettliste nicht validiert	81
A.4.2 Bretter fehlen	81
A.4.3 Inhalt defekt/Brettreste retten	81
B Internas zum Nachrichtenformat	83
C Copyrights	86

Kapitel 1

Allgemeines

1.1 Das Programm - Was ist eigentlich "TheAnswer"

- Dieses Programm ist ein Point-Programm für das *Z-Netz*. **TheAnswerIII** ist eine vollständig neues Programm, daß mit seinen Vorgängern nur noch die Aufgabenstellung gemeinsam hat. **TheAnswerIII** unterstützt die Datenaustauschformate *Z-Netz V3.8* und *ZConnect V3.1*.
- **TheAnswerIII** arbeitet nur mit Kickstart-Versionen ab 2.00 (V36 oder höher) zusammen. Ausgelegt wurde **TheAnswerIII** für die Kickstart 2.04(V37).
- Es wird mindestens 1 MB Speicher benötigt.
- Man sollte die **Stack-Size** auf mindestens 20000 Byte setzen.
- Eine Festplatte ist ratsam, der Betrieb mit Diskettenlaufwerken ist aber möglich.
- Strukturen des Vorgängers, **TheAnswerII**, können mit der Converter-Software umgewandelt werden. Alte Daten sind unkonvertiert nicht mehr für **TheAnswerIII** zu gebrauchen.
- **TheAnswerIII** ist in zwei Versionen verfügbar:
 1. **TheAnswerIII** Standardversion für alle Prozessoren
 2. **TheAnswerIII020** Spezialversion für den 68020/030/040-Prozessor
- Damit **TheAnswerIII** ein lauffähiges Programm wird, werden folgende Programme benötigt bzw. Bibliotheken benötigt:

Name	Aufgabe
1. metaxpr.library	Version 2 oder höher, verwaltet den Up/Download beim Netcall.
2. xpr?modem.library	Beliebige Datenübertragunsbibliothek mit XPR-Standard, erledigt den Upload/Download gesteuert durch die MetaXPR.library
3. Editor	Beliebiges Programm zum editieren von ASCII-Dateien.
4. Textanzeiger	Beliebiges Programm zum ansehen von ASCII-Dateien.

1.2 Das Copyright

Dieses Programm ist **Cardware**. Es kann von jedermann genutzt werden, solange dies nicht im kommerziellen, gewerblichen oder militärischen Rahmen geschieht. Das Copyright und Urheberrecht bleibt jedoch allein dem Autor vorbehalten. Diesbezüglich gelten die einschlägigen deutschen Gesetze und Rechtsvorschriften.

Wer **TheAnswerIII** im gewerblichen Rahmen nutzen will, sollte sich mit dem Autor in Verbindung setzen. Über Lizenzen für gewerbliche Kopien wird individuell verhandelt.

Cardware bedeutet, daß jeder, der **TheAnswerIII** benutzt und es gut findet, mir einfach eine ausgefallene Postkarte schicken soll. Nach Möglichkeit sollte man die Postkarte selbst verschicken und nicht in ein Kuvert stecken. Meine Adresse steht auf der Titelseite. Ferner wäre es wünschenswert, wenn sich Benutzer dieses Programms kostenlos registrieren lassen. Dies wird unter **TheAnswerIII** mittels des Zusatzprogrammes TARregister und der Support-Automatik fast von alleine erledigt. Näheres hierzu findet sich im Kapitel zum Sendemenü.

Wer zusätzlich freiwillig etwas spenden will: Ich bevorzuge 5-Mark-Scheine.

Das Programm darf von jedermann verbreitet werden, solange dies kostenlos (maximal fünf DM Selbstkosten) und vollständig geschieht. Vollständig bedeutet, daß die nachfolgenden Programme oder Dateien unverändert weitergegeben werden und die folgenden Pakete vollständig bleiben. Ausnahmen können beim Autor erfragt werden.

- **TheAnswerIII** Grundpaket
 - LiesMichZuerst.TXT
 - TAConfig
 - TAConfig.info
 - TAConfig.dok
 - TAConfigHelp
 - MusterHeader (Genaue Aufstellung in der TAConfig-Dokumentation)
 - Spezielle Unterkonfigurationen (Genaue Aufstellung in der TAConfig-Dokumentation)
 - TheAnswerIII
 - TheAnswerIII.info
 - TheAnswerIII.dok
 - TAHeader.dok
 - Alle Hilfstexte unverändert
 - TARregister
 - TARregister.info
 - TARregister.dok
- **TheAnswerII–TheAnswerIII** Konverter
 - LiesMichZuerst.TXT
 - TAConvert
 - TAConvert.info
 - TAConvert.dok
 - TAConvertHelp
- **TheAnswerIII** \LaTeX Dokumentation
 - LiesMichZuerst.TXT
 - TheAnswerIII.dvi

- TAConfig.dvi
- TAConvert.dvi
- TARegister.dvi
- TAHeader.dvi
- TATitel.dvi
- **TheAnswerIII** Turbo-Version für 680x0-Prozessoren
 - LiesMichZuerst.TXT
 - TheAnswerIII.020

Die BETA-Test Versionen “**TheAnswerIII** V3.BETAx” sind **nicht** Freeware. Sie dürfen **nur** von autorisierten Betatestern benutzt werden. Für alle anderen stellen sie eher eine Gefahr dar, da gefährliche Fehler im Programm stecken können. Beta-Versionen dürfen **nicht** verbreitet werden.

Der Autor übernimmt keinerlei Garantien, daß **TheAnswerIII** 100% funktioniert. Dies gilt für alle Konfigurationen bezüglich Hard- oder Software. **TheAnswerIII** läuft selbstverständlich nur auf Commodore-AMIGA-Computern.

Für Fehler und Schäden, die durch **TheAnswerIII** verursacht werden wird keine Haftung übernommen. Fremde Copyrights, die **TheAnswerIII** oder diesen Text betreffen, befinden sich im Anhang.

1.3 Der Point, die billigste Art DFÜ zu betreiben

Dieser Text stammt von Oliver Wagner. In der L^AT_EX-Version dieser Dokumentation wurde er miteingefügt und das miserable Deutsch von Gaby Müller verbessert. Er beinhaltet eine allgemeine Erklärung zum Thema Point-Programm.

1.3.1 Was ist ein Point?

DFÜ ist teuer. Durch die Vernetzung der Boxen wird das Datenaufkommen immer größer. Das ist gut: dadurch steigt das Informationsangebot. Neue Themenbereiche können geschaffen werden und die Kommunikation der Userinnen auch über ”Boxgrenzen” hinweg ist ermöglicht. Aber: dadurch wird die Zeit, die zur Selektion und Aufnahme der Nachrichten gebraucht wird, immer grösser. Die Zeit, die ein(e) Userin in der Box verbringt steigt. Dadurch steigen auch die Telefonkosten – vor allem wenn Fernzonen-DFÜ betrieben wird, oder betrieben werden muß.

Die Lösung ist: ein POINT.

Ein Point reduziert die wirkliche Onlinezeit und damit die Telefonkosten auf die reine Datenübertragung.

Das geht folgendermaßen: Der User oder die Userin wird, quasi genau wie die Mailboxen, **vernetzt** direkt an das Netz angeschlossen. Die Mailbox (in diesem Fall Serverbox genannt) sammelt alle Nachrichten aus den Brettern, die vom Point bestellt wurden und überträgt sie auf Anruf dem **Netcall** komplett an den Point. Ebenso überträgt der Point während des Netcalls die Nachrichten seines Inhabers. Die Mailbox sortiert danach diese Nachrichten.

Der Vorteil ist klar: Die Zeit, die zum Lesen der Nachrichten und für die sonstige Bedienung der MailBox gebraucht wird, entfällt vollkommen. Alle Nachrichten werden wesentlich schneller als sie überhaupt gelesen werden könnten mit einem modernen Übertragungsprotokoll wie dem Z-Modem gesendet. Die Bearbeitung der Nachrichten erfolgt offline – ohne jede Telefonkosten! Dabei werden die Daten auch komprimiert so daß sich die Übertragungszeit nochmals gut halbiert.

Damit ist es möglich auch an Netzen mit großen Datenverkehr teilzunehmen; mehr Bretter und damit mehr Information zu lesen. Auch können Antworten in Ruhe überlegt werden – der “Tickerzeitdruck” entfällt.

Auch Fernzonen-DFÜ rückt in bezahlbare Bahnen so daß mensch vielleicht die Benutzung einer weiter entfernten dafür besser "bestückten" Mailbox in Betracht ziehen kann.

Weiterhin sind Points in der Regel wesentlich komfortabler zu bedienen als eine Mailbox je sein kann. So ist zum Beispiel eine vernünftige Leseroutine denkbar, die Nutzung des "Traum"-Editors oder Maus- und Menüsteuerung usw.

Und die Nachteile? — Die gibt es nicht.

1.3.2 Pointprogramme

Ich beziehe mich im weiteren nur auf einen Z-Netz-Point. Im *Z-Netz* stehen neben dem "eigentlichen" Netz praktisch alle anderen Netze wie Fido Usenet Maginet usw.usf. über Gateways zur Verfügung. Und das *Z-Netz*-Format ist für die Übertragung am günstigsten und der allgemeine Umgang am leichtesten.

Damit dies alles so funktioniert, benötigt die Userin oder der User ein **Pointprogramm** wie **The-AnswerIII**. Dieses Programm übernimmt die Datenübertragung mit der MailBox, sortiert die angekommenen Nachrichten und ermöglicht das Lesen und Schreiben von Nachrichten.

Um den Point einzurichten muß, wenn noch nicht geschehen, Kontakt mit dem Sysop der Serverbox aufgenommen werden. Es müssen einige Vereinbarungen getroffen werden: Es ist ein **Pointname**, ein **Passwort**, sowie der zu verwendende **Packer** abzumachen. Mit diesen Parametern wird später der Netcall abgemacht. Dann richtet der Sysop den Point ein und das "Pointern" kann beginnen. Als Userin muß bei manchen Boxen noch eins getan werden: Die Privaten Mails sind per **Vertreter** an den Point weiterzuleiten¹ Heißt der Point zum Beispiel "GUMMIPUNKT" und der Username in der Mailbox ist "PETER", loggt man sich in die Box unter dem normalen Usernamen ein und gibt "VERTRETER PETER@GUMMIPUNKT" ein. Fertig.

Einige Sysops fordern eine geringe monatliche Pointgebühr, erlauben dafür aber kostenloses Verschicken von privaten Route-Nachrichten. Der Route-Weg ist der billigste Weg einer Nachricht von Box zu Box, bis sie ihr Ziel erreicht hat. Billig, weil die Nachricht mit allen anderen Nachrichten eines Tages aller Benutzerinnen im Paket transportiert wird. Im Gegensatz dazu gibt teure Methoden, wie Direktanrufe beim Zielsystem usw. Bei anderen Boxen wiederum ist der Point selbst kostenlos, nur für private Nachrichten werden, wie gehabt, Gebühren berechnet. Ebenfalls gibt es Mailboxen wo sowohl als auch kassiert wird; und wiederum Systeme wo ein Point vollkommen kostenlos ist. Das hängt von der Mailbox ab.

1.3.3 Die Benutzung

Um Daten abzuholen und zu senden wird ein Netcall durchgeführt. Wie das genau geht, hängt vom Pointprogramm ab. Auf jeden Fall ruft der Point die Box an und loggt sich dort automatisch ein. Die Box packt dann die Daten, was durchaus einige Minuten dauern kann. Einige Boxen bieten den Service an, die Daten zu bestimmten Zeiten bereits "vorzupacken" dann entfällt diese Zeit natürlich.

Ist der Packvorgang beendet, beginnt die Datenübertragung. Zuerst sendet der Point seine Daten, in der Regel mit Z-Modem. Danach schickt die Box die Daten an den Point. Danach ist der Netcall beendet.

Der Point entpackt nun das empfangene Archiv und sortiert die Nachrichten in die Bretter ein. Danach können die Nachrichten gelesen, bearbeitet und beantwortet werden. Wie das geht hängt wiederum vom Pointprogramm ab.

Ist mensch mit der Bearbeitung der Nachrichten fertig, wird wieder ein Netcall durchgeführt. Der Point packt die Daten, sendet sie an die Box und empfängt dabei gleich neue Daten.

1.3.4 Bretter hin Bretter her

Eine Frage bleibt offen: Woher weiß die Serverbox welche Bretter sie für den Point einpacken soll?

Nun früher mußte der/die Pointnutzerin dem Sysop dies per PM mitteilen und dieser mußte diese Bretter umständlich per Hand eintragen. Heutzutage geht dies wesentlich einfacher. In der Serverbox gibt es einen

¹Dies trifft nicht unbedingt bei jeder Mailbox zu. Einige Programme erledigen dies automatisch, oder es ist nicht nötig.

User namens MAPS mit dem Bretter bestellt und abbestellt werden können. Die Benutzung ist einfach: mensch schreibt eine Nachricht an den User MAPS. In der Betreffzeile der Nachricht steht dann ein Kommando in der Nachricht selbst die eventuell notwendigen Parameter. Nach dem Netcall bearbeitet ein spezielles Programm diese Nachrichten, führt eventuelle Operationen durch (Bretteintrag/austrag usw.usf.) und gibt eine Rückmeldung an den Point. Die erhält mensch dann beim nächsten Netcall.

Ein Beispiel für ein Kommando wäre "HILFE *". Damit wird MAPS angewiesen eine umfangreiche Anleitung auszugeben. Der Vorgang ist also folgender: Mensch schreibt eine Nachricht an MAPS mit dem Betreff "HILFE *". In die Nachricht wird irgendein Zeichen eingegeben², da leere Nachrichten nicht versandt werden. Beim nächsten Netcall geht die Nachricht dann an MAPS und wird ausgewertet. MAPS hängt darauf die Hilfstexte an den Puffer und beim nächsten Netcall ist er beim Empfänger.

Es gibt noch weitere Kommandos zum Beispiel "ADD" mit dem Bretter bestellt werden. In der Nachricht selbst stehen dann die gewünschten Bretter:

```
/SYSTEM-INFOS
```

bestellt das Brett SYSTEM-INFOS. Es sind Wildcards "*" und "?" möglich:

```
/Z-NETZ/*
```

bestellt ALLE Bretter des Z-Netz.

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/*
```

bestellt die Bretter

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/ALLGEMEIN
```

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/BINAER
```

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/HARDWARE
```

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/PROGRAMMIEREN
```

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/SPIELE
```

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/VIREN
```

Näheres zu MAPS und den sonstigen Befehlen erfährt man mit dem "HILFE *"–Hilfstexten!

1.3.5 Ein paar Bitten

Die meisten Pointprogramme erlauben "Qouting" d.h. das zitieren der Ursprungsnachricht beim Beantworten. Bitte macht von diesem Mittel SPARSAM gebrauch. Es ist Unsitte, komplette Nachrichten zu qouten nur um einen Kommentar dazuzufügen. Es ist Unsitte zum Beispiel Einführungsfloskeln oder Abspanne mitzuqouten. Wenn ihr qoutet nehmt nur den Teil eines Textes auf den ihr Euch wirklich bezieht. Gerade soviel daß der Sinnzusammenhang hergestellt wird.

Zum Thema Abspanne: Es ist bei den meisten Points möglich einen Abspann zu definieren der unter jede gesendete Nachricht gehängt wird. Diesen Abspann bitte so klein wie möglich halten – mehr als zwei Zeilen sollten es nicht sein.

Das alles hat seinen Sinn; nämlich den Anteil der redundanten Information so gering wie möglich zu halten. Denn der Nettransfer zwischen den Boxen ist teuer. Viele Sysops müssen mit langsamen Modems aus Fernzone ziehen und haben entsprechende Telefonrechnungen. Um den Nettransfer trotz steigender Userzahl in bezahlbaren Rahmen zu halten sollten die Userinen wenigstens darauf verzichten Daten mehr als nötig durch die Gegend zu schicken. Ein langer Abspann mag auf den ersten Blick gut aussehen; beim vierten und fünften mal wird es langweilig und dann störend. Ebenfalls ist es bequem mal eben eine ganze Nachricht zu qouten und die Antworten nur einzufügen. Aber das alles kostet unnötig Geld. Geld das sinnvoller in mehr relevante Information gesteckt werden sollte.

²TheAnswerIII erledigt solche Dinge automatisch

Kapitel 2

Einleitung

2.1 Die Installation von TheAnswerIII

Grundsätzlich führen zwei Wege zum Ziel. Der erste Weg ist für Benutzer, die bereits mit TheAnswerII arbeiten. Der andere Weg erklärt die Erstinstallation von TheAnswerIII. TheAnswerIII startet **nicht**, solange keine gültige Konfiguration geladen werden kann.

2.1.1 Erste Schritte

Egal, wie man TheAnswerIII installiert, es sind nur wenige Schritte nötig, um eine lauffähige Umgebung zu erhalten:

1. Zuerst müssen alle erforderlichen Bibliotheken im Verzeichnis "LIBS:" vorhanden sein. Das sind
 - (a) Die MetaXPR.library
Dabei ist **besonders** auf die Version zu achten. Dies muß mindestens die Version 2.00 sein. Ferner läuft die Version 3.5 **nicht** mit TheAnswerIII. Der Grund ist noch unbekannt. Die Version 4.00 kann dagegen wieder benutzt werden. Da aber die MetaXPR.library 4.00 selbst nicht fehlerfrei ist, kann es vorkommen, daß Downloads mit bestimmten Modems gelegentlich nicht funktionieren. In diesem Fall sollte eine 2.er-Version (2.00, 2.10) benutzt werden. Dem Grundpaket liegen daher die Versionen 2.10 und 4.00 bei.
 - (b) Beliebige XPR-Library
In 99% aller Fälle dürfte dies eine ZModem-Version sein, also eine XPRZModem.library. Hier gibt es keine speziellen Probleme mit einer Version, die an TheAnswerIII liegen. Die dem Paket beigelegte XPRZModem.library läuft auf allen Amigas.
2. Als nächstes müssen die TheAnswerIII-Programme kopiert werden. Dabei ist es am einfachsten, wenn man sich auf einer Festplatte/Diskette ein extra Verzeichnis anlegt und dort die Programme, die zum TheAnswerIII-Paket gehören hinkopiert:
 - (a) TheAnswerIII
Das Hauptprogramm, um Nachrichten zu Verwalten und um einen Netcall durchführen zu können.
 - (b) TAConfig
Mit diesem Programm wird die Konfiguration von TheAnswerIII erstellt und später verändert.
 - (c) TARegister
Mit diesem Programm erstellt man das Antragsformular für die Registrierung, erzeugt oder verändert das Key-File, wenn man registrierter Benutzer ist und ändert seine Registrierdaten, wenn dies erforderlich wird.

- (d) TAConvert
Mit diesem Programm werden nur TheAnswerII-Daten in TheAnswerIII Daten konvertiert. Das Programm wird danach nie mehr benötigt.
3. Das Konfigurationsprogramm TAConfig erzeugt alle erforderlichen weiteren Unterverzeichnisse, die dort zugewiesen werden, wenn diese noch nicht existieren.
 4. Die Dateien "TAConfigHelp" und "TAConvertHelp"¹ enthalten die Online-Hilfe für die Programme TAConfig und TAConvert. Diese müssen, um gefunden zu werden, an eine dieser Alternativen kopiert werden:
 - Im Verzeichnis "S:"
 - Im Verzeichnis "ENVARC:Answer/" und "ENV:Answer/"
 - In dem Verzeichnis, daß das aktuelle Verzeichnis war, als TAConfig gestartet wurde.
 5. Nun wird entweder via TAConvert eine alte Konfiguration konvertiert oder mit TAConfig eine neue Konfiguration erzeugt. Hier ist auf die Dokumentation dieser beiden Programme einzugehen, in denen alles haarklein erklärt wird.
 6. Wenn eine gültige Konfiguration erstellt wurde, in der auch die "SpecialConfigs"-Dateien ihre Verwendung gefunden haben folgt der letzte Schritt:
 - (a) Die Dateien aus der Gruppe "MusterHeader" müssen in das Verzeichnis kopiert werden, daß in der Konfiguration für Köpfe und Unterschriften zugewiesen wurde oder man nimmt die von TAConvert erzeugten Dateien.
 - (b) die Online-Hilfstexte für TheAnswerIII selbst müssen in das Verzeichnis kopiert werden, daß in der Konfiguration für Hilfstexte zugewiesen wurde. Dorthin kann bei einer gültigen Konfiguration auch die Datei "TAConfigHelp" kopiert werden. TAConfig findet seine Hilfstexte nun auch dort.

2.1.2 Konvertierung von TheAnswerII-Daten

Im Prinzip gibt es nichts einfacheres. Man besorgt sich das Programmpaket mit dem TheAnswerII-TheAnswerIII-Konverter (TAConvert) und folgt der Anleitung dieses Programms. Wer seine Konfiguration vor dem Benutzen des Converters vorfertigen will, kann vor diesem Schritt die vorstehend erklärte Standard-Installation vornehmen. Die so erstellte Konfiguration kann für die Konvertierung eingeladen werden.

2.1.3 Erstinstallation von TheAnswerIII

Das Erstellen und Speichern einer Konfiguration wird in der Dokumentation zum Konfigurationsprogramm genau erklärt. Wohin die ausführbaren Programme kopiert werden müssen, wo die Bibliotheken hinkommen usw. muß man selbst wissen, und nach Vorgabe der eben erklärten Standard-Installation vornehmen.

2.1.4 Besondere Konfigurationsdateien

TheAnswerIII stellt bei umfangreichen Konfigurations-Abschnitten bereits vorgefertigte Unterkonfiguration bereit, die nur kopiert und in der Hauptkonfiguration eingestellt werden müssen. Der Installer erledigt auch diese Aufgabe.

Folgende Pakete werden derzeit angeboten:

- **Packer:** In dieser Unterkonfiguration für die internen Packer sind bereits viele Formate von Programmen, Dateien und Archiven gespeichert. Wenn diese Unterkonfiguration benutzt wird, müssen nur noch die Programme, die für diesen Dateitypen aufgerufen werden sollen, der eigenen Dos-Umgebung angepaßt werden.

¹Nur vorhanden, wenn das TAConvert-Paket installiert wird

- **Zerberus–Maps:** Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "Zerberus(R)" benutzt.
- **EuroMail–Maps:** Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "EuroMail" benutzt.
- **AreaFix–Maps:** Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das MAPS-Format von AreaFix benutzt.
- **Connectline–Maps:** Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "ConnectLine" benutzt.

2.2 Wie arbeitet TheAnswerIII

TheAnswerIII verwaltet Nachrichten aus Datennetzen in Verzeichnissen, die den Brettnamen dieser Netze entsprechen. Sie können dort gelesen, beantwortet und verwaltet werden. Mit vielen Spezialfunktionen, die man nach kurzer Zeit nicht mehr missen möchte, versucht TheAnswerIII diese Arbeit so komfortabel wie möglich zu machen. Wer nun überhaupt nicht weiß, was Netze oder Points sind, sollte sich den Abschnitt "Der Point, die billigste Art DFÜ zu treiben" in Ruhe durchlesen.

Die Bretter sind dabei in eine Baumstruktur gegliedert, wie es das AMIGA-Dos auch auf Diskette macht: Verzeichnisse – Unterverzeichnisse – Bretter. Spezielle Nachrichten haben auch spezielle Bretter. In TheAnswerIII sind diese im Verzeichnis /SYSTEM untergebracht. Dort findet sich zunächst das Brett /UNZUSTELLBAR, in dem alle Nachrichten gesammelt werden, die sich in die aktuelle Brettstruktur nicht einsortieren lassen.

Zudem findet sich pro Netcallserver, also die Mailbox, mit der TheAnswerIII kommuniziert, ein Unterverzeichnis mit dem Namen dieses Servers. In diesem Unterverzeichnis finden sich pro Account, den man in diesem Server hat, drei Bretter:

- Das Brett /SPOOLER speichert alle Nachrichten, die in TheAnswerIII erzeugt wurden und beim nächsten Anruf mit dem Server gesendet werden sollen. Die beiden anderen Bretter haben den Namen, den Sie auch als Usernamen in Ihrer Serverbox verwenden.
- Im Brett /[Username] werden alle privaten Nachrichten gespeichert, die an sie gesendet wurden.
- Im Brett /[Username]-ANTWORT werden Kopien Ihrer privaten Antworten gespeichert, nachdem sie gesendet wurden.
- Alle anderen Arten von Bretter werden später ausreichend beschrieben.

Neben dieser Datenverwaltung ist TheAnswer in der Lage, den Datenaustausch mit der Serverbox vorzunehmen. Dabei werden zwei Möglichkeiten angeboten, die von den Eigenschaften Ihrer Serverbox abhängen:

Format	Info
1. <i>Z-Netz V3.8</i>	Der <i>Z-Netz</i> -Standard bis 1993.
2. <i>ZConnect V3.1</i>	Der Nachfolger von <i>Z-Netz V3.8</i> , der es ab 1993 langsam ablösen soll.

Neben TheAnswerIII ist keine zusätzliche Software nötig, um mit dem *Z-Netz* oder technisch verwandten Datennetzen zu arbeiten. TheAnswerIII wurde zudem so programmiert, daß der zukünftige Einbau anderer Netcallformate ohne große Probleme stattfinden kann. Intern speichert die TheAnswerIII die Daten in einem eigenen kompakten Format, daß an *ZConnect V3.1* angelehnt ist.

2.3 Programmstart per Argument

TheAnswerIII kann sowohl von der Workbench als auch vom Shell aus gestartet werden. in beiden Fällen können zum Programmstart Argumente übergeben werden:

2.3.1 Shell

Schablone: `TheAnswerIII C=Hauptconfiguration N=Netcallprefs AUTO/S CALL/S`

- **Hauptconfiguration:** Es wird der Name einer gewünschten Hauptkonfiguration übergeben, die geladen wird und ihrerseits alle erforderlichen Unterkonfigurationen nachlädt. Dabei ist nur der Name der Konfiguration anzugeben, nicht jedoch der Pfad, der sowieso ignoriert wird. `TheAnswer` sucht seine Konfigurationen **immer** im Verzeichnis "ENV:Answer/". Ohne Parameter lädt `TheAnswerIII` die Datei "Answer3.cfg"

Beispiel:

```
TheAnswerIII C=Answer3.cfg
TheAnswerIII Answer3.cfg
```

- **Netcallprefs:** Wie später genau erklärt wird, können die Daten, wann, wie und wie oft etc. ein Netcall durchgeführt werden soll, abgespeichert werden. Vorgabegemäß lädt `TheAnswerIII` immer die Datei "Caller.DAT" ein, sofern diese im Verzeichnis "ENV:Answer" existiert. Soll eine andere Datei benutzt werden, kann hier der Name angegeben werden. Auch hier kann kein Pfad angegeben werden.

Beispiel:

```
TheAnswerIII N=CALLER.DAT
```

"TheAnswerIII CALLER.DAT" kann ohne "N" kann nur benutzt werden, wenn auch ein Konfigurationsname angegeben wird:

```
TheAnswerIII Answer3.cfg CALLER.DAT
```

- **AUTO/S:** Dies ist ein Schalter. Ist er aktiviert, vermeidet es `TheAnswerIII` beim Netcall in den allermeisten Fällen, bei Unklarheiten oder Sicherheitsabfragen, einen Auswahl-Requester zu öffnen, sondern wählt von alleine eine bestimmte Alternative, in der Regel die sicherere.

Diese Schaltung ist für automatische Netcalls gedacht und betrifft daher auch nur Routinen, die während eines Netcalls angesprochen werden. Der Schalter ist auch nur bei automatischen Netcalls ohne die eigene Anwesenheit sinnvoll. Ansonsten sollte man lieber die Requester selbst beantworten.

Beispiel:

```
TheAnswer AUTO
```

- **CALL/S:** Dieser Schalter aktiviert den Netcall. Anstatt nach dem Programmstart ins Hauptmenü zu gehen, beginnt `TheAnswer` im Netcallmenü und führt, je nach Vorgabe der `Netcallprefs` einen Netcall durch.

Beispiel:

```
TheAnswer CALL
TheAnswer N=Caller.DAT CALL AUTO
```

- **PRIO=num** Statt num kann eine Zahl zwischen -5 und +5 eingegeben werden. Die Taskpriorität wird entsprechend eingestellt.

Beispiel:

```
TheAnswer PRIO=2
```

2.3.2 Workbench

Hier gelten die Erklärungen, die gerade für die Shell gemacht wurden. Statt aber die Parameter zum Programmnamen beim Aufruf mitanzugeben, werden sie als Tool-Types in die Info-Struktur des Programm-Icons eingetragen:

```
CONF=name      lädt die nach "CONF=" angegebene Hauptkonfiguration
CALLNAME=name  lädt die nach "CALLNAME=" angegebene Netcallprefs-Datei.
AUTO=YES|NO    AUTO=YES schaltet die meisten Requester ab.
                AUTO=NO oder das Fehlen von AUTO verhindert dies.
CALL=YES|NO    CALL=YES aktiviert den autmatischen Netcall.
                CALL=NO oder das Fehlen von CALL deaktiviert ihn.
PRIO=num       Statt num kann eine Zahl zwischen -5 und +5 eingegeben
                werden. Die Taskpriorität wird entsprechend eingestellt.
```

2.4 Allgemeines zur Menüführung von TheAnswerIII

2.4.1 Spezielle Tasten

In Zukunft werden folgende Abkürzungen verwendet, um bestimmte Tasten oder Befehle zu benennen:

Abkürzung	Erklärung
RETURN	Die Returntaste oder ENTER-Taste. In Listenmenüs ist ein Doppelklick mit der Maus die RETURN
DEL	Die Del-Taste zwischen Haupttastatur und Zahlenblock oder die Minustaste auf dem Zahlenblock
HELP	Die Help-Taste gleich daneben
TAB	Die Tabulator-Taste oder Plus-Taste auf dem Zahlenblock
INSERT	Die Inserttaste (Zahlen-Block: 0)
ESC	Die ESC(Escape)-Taste oder die Taste, '*' auf dem Zahlenblock
SHIFT	Die Shift-Taste und die dazu benannte Befehlstaste werden gleichzeitig gedrückt
ALT	Die Alt-Taste und die dazu benannte Befehlstaste werden gleichzeitig gedrückt
punkt	Es wird der normale "." gedrückt, egal ob auf der Tastatur oder auf dem Zehner-Block.

2.4.2 Die Knöpfe/Gadgets

TheAnswerIII kann mit der Maus und/oder mit der Tastatur vollständig gesteuert werden. Dabei gilt im Regelfall, daß der Buchstabe, der im alternativen Befehlsknopf (Gadget) unterstrichen ist, der Buchstabe ist, um den Befehl per Tastatur zu aktivieren.

- Generell ist es egal, ob der Großbuchstabe oder der Kleinbuchstabe zum als Alternative für ein Gadget verwendet wird. Beides wird erkannt.
- Erlaubt der Befehl zwei Richtungen (zB bei den Cycle-Gadgets, die mehrere Möglichkeiten anbieten, die nacheinander durchgeschaltet werden, wird mit der normalen Taste vorwärts geschaltet, wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, rückwärts geschaltet.
- In Listen-Gadgets, in denen eine Liste von Möglichkeiten sichtbar angeboten wird, schaltet man mit der normalen Taste einen Eintrag tiefer, zusammen mit Shift-Taste einen Eintrag höher. Kann der so ausgewählte Eintrag zudem noch editiert werden, so aktiviert man das Editierfeld, indem der ausgewählte Eintrag steht, mit der Kombination ALT-Taste/Befehlstaste.
- Bei Schaltern, die zum einen die EIN/AUS Möglichkeit bieten und gleichzeitig die Möglichkeit, Daten in ein Eingabefeld (String-Gadget) einzugeben, aktiviert man in der Regel so: Mit der Befehlstaste in Kleinschreibung wird das EIN/AUS-Feld umgeschaltet, zusammen mit SHIFT-Taste wird das Eingabefeld aktiviert. Zudem wird bei vielen EIN/AUS-Schaltern das Eingabefeld automatisch aktiviert, wenn auf EIN geschaltet wird.

- Bei Feldern, die zum einen die Eingabe von Daten erlauben, zum anderen aber ein "REQ"-Gadget besitzen ist es umgekehrt: Mit der normalen Befehlstaste aktiviert man die Eingabe, mit der SHIFT-Taste wird das "REQ"-Gadget aktiviert, mit dem normalerweise dann aus einer Liste von Einträgen der gewünschten oder auch mehrere ausgewählt.

Eingabefelder, die eine Liste repräsentieren, also auch ein "REQ"-Gadget besitzen stellen nur bedingt den Inhalt dar, der tatsächlich vorhanden ist:

Begriff	Erklärung
KEINER	Die Liste, zu der das Eingabefeld gehört, ist leer. Löscht man das Eingabefeld und gibt keine weiteren Daten ein, wird das leere Feld automatisch durch "KEINER" gefüllt.
LISTE-REQ	Das Eingabefeld kann nicht mehr editiert werden. Der Text weist daraufhin, daß mehr als ein Eintrag ausgewählt wurde. Um die Liste zu sehen oder zu verändern, kann das REQ-Gadget benutzt werden.
alles andere	Bedeutet, daß in der Liste nur ein Eintrag steht. Und diesen kann man im Eingabefeld gerade sehen und editieren. Benötigt man nur einen Eintrag, kann man ihn in das Eingabefeld eingeben. Werden mehrere Einträge benötigt geht das nur über das REQ-Gadget.

- Eingabefelder, in die man Text eingeben kann (Stringgadgets) sind zudem miteinander verbunden. Sind mehrere von ihnen vorhanden, so kann man, sobald man eines aktiviert hat, von Eingabefeld zu Eingabefeld springen. Man verläßt das Gadget anstatt mit RETURN mit der TAB-Taste. TAB alleine bewirkt den Sprung zum logisch nächsten logischen Eingabefeld, daß aktivierbar ist. SHIFT-TAB springt zum logisch vorherigen Feld, daß aktivierbar ist.

Daß TAB und nicht RETURN/SHIFT RETURN verwendet wird liegt, ist keine besondere Finesse meinerseits, sondern die von Commodore empfohlene Methode, die freudlicher Weise von der gadtools.library gleich automatisch erledigt wird.

2.4.3 Das Datumsformat

Wird innerhalb von **TheAnswerIII** verlangt, daß ein Datum oder eine Uhrzeit angegeben werden muß, so gilt generell diese Vorgabe:

TheAnswerIII akzeptiert immer Datum **und** Uhrzeit oder eine dieser beiden Angaben.

Wird ein Datum angegeben, so muß dies in der deutschen Schreibweise TT.MM.JJ in Zahlen angegeben werden. Auch wenn es der 1. Juni 93 ist, so muß unter **TheAnswerIII** eine zweistellige Zahl für Tag und Monat angegeben werden, also hier der 01.06. Die Schreibweise des Jahres muß immer zweistellig sein. Unser Beispiel-Datum wäre also der 01.06.93. Andere Schreibweisen werden falsch interpretiert. Eine vierstellige Jahreszahl wird nicht als "1993" interpretiert sondern als "19" und in das Jahr 2019 umgerechnet. Wird gar kein Datum angegeben, wird der heutige Tag als Datum eingesetzt.

Wird eine Uhrzeit angegeben, so muß diese nach einem eventuell vorhandenen Datum stehen. Die Schreibweise lautet SS:MM oder SS:MM:ss. Es kann also entweder Stunden:Minuten oder Stunden:Minuten: Sekunden angegeben werden. Andere Kombinationen wie nur Stunden oder Minuten:Sekunden werden falsch interpretiert. Wird keine Uhrzeit angegeben, wird 00:00:00 Uhr eingesetzt. Werden die Sekunden nicht angegeben, werden 0 Sekunden hinzugefügt. Auch hier gilt, immer zweistellig schreiben (01:00:59) , da es sonst zu Fehlern kommt.

Wird weder ein Datum noch eine Uhrzeit angegeben, gilt die Eingabe als falsch. Die Annahme von Heute 00:00:00 wäre in diesem Fall zwar leicht möglich, verursacht aber sicher mehr Benutzer-Fehler, als das es faulen Benutzern nutzt.

2.4.4 Steuerung der Liste bei Adressen/Brettern/Nachrichten

Eine dargestellte Liste kann mit Maus oder Tastatur gesteuert werden. Dies betrifft die Listen der Bretter im Brettmenü, die Listen des Inhalts im Inhaltsmenü und die Adresslisten im Adressmenü.

Zunächst die Tastatur-Unterstützung:

Taste	Zusatz	Aktion
RETURN		Eintrag selektieren
Cursor-hinauf		Einen Eintrag höher
Cursor-hinauf	ALT	10 Einträge höher
Cursor-hinauf	SHIFT	Eine Seite höher
Cursor-hinauf	CONTROL	Anfang der Liste
Cursor-hinunter		Einen Eintrag tiefer
Cursor-hinunter	ALT	10 Einträge tiefer
Cursor-hinunter	SHIFT	Eine Seite tiefer
Cursor-hinunter	CONTROL	Ende der Liste
Cursor-links		Funktion von ESC, je nach Liste
Cursor-rechts		Funktion von RETURN
1		Ende der Liste
2		Wie Cursor-hinunter
3		Wie SHIFT Cursor-hinunter
5		Wie RETURN
7		Anfang der Liste
8		Wie Cursor-hinauf
9		Wie SHIFT Cursor-hinauf
*		Funktion von ESC, je nach Liste

Mit der Maus hat man ebenfalls die Möglichkeit die Liste zu steuern. Dabei ersetzt der Doppelklick auf einen Eintrag die RETURN-Taste. Wird in der Dokumentation darauf hingewiesen, daß die Funktion der RETURN-Taste eine andere ist, so gilt dies IMMER auch für den Doppelklick mit der Maus und die alternativen Tasten für die RETURN-Taste.

Ein einfacher Klick auf einen Eintrag springt zu diesem direkt. Befindet sich der Eintrag im oberen oder unteren Ende der Liste, so scrollt die Liste in diese Richtung, wenn sie länger ist, als darstellbar. Ferner kann man mit dem Scroll-Gadget auf der rechten Seite den sichtbaren Bereich der **Liste** steuern. Der aktive Eintrag wird hierbei nur verändert, wenn er den sichtbaren Bereich der Liste verläßt. Paßt die ganze Liste auf einmal in den darstellbaren Bereich, ist das Scroll-Gadget natürlich ohne Wirkung. Ansonsten kann man mit dem Pfeilen die Liste hinauf bzw. hinunterscrollen oder mit dem Balken darüber, die Liste direkt per Maus verschieben.

2.4.5 Die Requester

TheAnswerIII benutzt nur noch Requester des AMIGA-Dos. Dabei werden für Knöpfe Standard-Requester erzeugt und für die Auswahl von Dateien die File-Requester der ASL.library, die ab Kickstart 2.00 zum Standard-Umfang des AMIGA-Dos gehört.

Das AMIGA-Dos unterstützt die Tastatur bei einen Requester nur sehr spärlich. Intuition-Requester können standardmäßig mit der linken AMIGA-Taste und dem gleichzeitige Drücken von "v" mit "JA" bzw. bei "b" mit "NEIN" beantwortet werden. Bietet der Requester nur eine Antwort, so ist es egal, welche der beiden Tasten gedrückt werden. Sind mehr als zwei Antworten möglich, bleibt dem Benutzer nur der Griff zur Maus, falls er nicht die linkeste Alternative (v) bzw. die rechteste Alternative (b) wünscht.

Die ASL-FileRequester haben den größten Teil ihrer Befehle in den Gadgets gleichzeitig als Pull-Down-Menü-Alternativen zur Verfügung, die Menüs können ihrerseits auch mit der Tastatur gesteuert werden.

Warum Intuition ?

Es ist mir bekannt, daß es einige gute Zusatzbibliotheken gibt, um die eher mageren Requester des AMIGAS aufzupeppen. Gleichzeitig stellte sich aber heraus, daß jeder eine andere dieser Zusatz-Bibliotheken bevorzugt. Aus diesem Grund wurde keine externe Bibliothek mehr für die Requester benutzt. Diese Entscheidung wurde vor allem dadurch unterstützt, daß die guten Alternativen zu den AMIGA-Requestern wie "ReqTools" oder "ARQ" Möglichkeiten besitzen, diese AMIGA-Requester mit einem System-Patch durch die eigenen zu ersetzen. So kann sich jeder Benutzer seine eigenen Wunschrequester zusammenstellen, die auch mit der Tastatur oftmals leichter angesprochen werden können.

2.4.6 Die Pull-Down-Menüs

Neben diesen Schaltern gibt es noch Pull-Down-Menüs, um weniger oft benutzte Befehle zu aktivieren. Die Tastatur-Alternative zu diesen Menübefehlen findet sich im Menü selbst. Wie beim AMIGA üblich, wird zusammen mit der gewünschten Taste gleichzeitig die rechte AMIGA-Taste gedrückt.

Kapitel 3

Das Hauptmenü

Nachfolgend werden die Funktionen beschrieben, die man vom Hauptmenü aus aufrufen kann.

3.1 Die Gadgets

Gadget	Taste	Erklärung
Nachrichten	N,RETURN	Brettmenü. Hier findet sich die Liste der Bretter und die Möglichkeit sie anzuwählen (Nachrichten) oder zu verändern.
Netcall	C	Netcallmenü. Von hier werden die Parameter für den nächsten Netcall festgelegt und dieser gestartet.
Adressen	A	Adressenverwaltung. Hier können TheAnswerIII Adressendateien verwaltet werden.
Konfiguration	K	Das Konfigurationsprogramm wird gestartet. Der Programmaufruf wird in der Konfiguration selbst festgelegt.
Systeminfo	I	Gibt Information darüber, wieviel Speicher im RAM und Platz auf den benutzten Disketten/Festplatten sind. Zudem wird auf Wunsch eine kleine Brettstatistik erstellt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Ende	ESC	Beendet nach einer Sicherheitsabfrage das Programm. TheAnswerIII sollte nur so beendet werden, da jetzt erst veränderte Daten der Brettliste gespeichert werden!
TAB	TAB	Wie "Nachrichten", nur wird direkt zur nächsten neuen Nachricht gesprungen
ESC	ESC	Wie "Ende"
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Request	R	Ist Request aktiviert, vermeidet es TheAnswerIII beim Netcall in den allermeisten Fällen bei Unklarheiten oder Sicherheitsabfragen einen Auswahl-Requester zu öffnen, sondern wählt von alleine eine bestimmte Alternative, in der Regel die sicherere. Diese Schaltung ist für automatische Netcalls gedacht und betrifft daher auch nur Routinen, die während eines Netcalls angesprochen werden. Der Schalter ist auch nur bei automatischen Netcalls ohne die eigene Anwesenheit sinnvoll. Ansonsten sollte man lieber die Requester selbst beantworten. (Identisch mit dem Startargument AUTO).

3.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Ende	Q	Beendet nach einer Sicherheitsabfrage das Programm. The-AnswerIII sollte nur so beendet werden, da jetzt erst veränderte Daten der Brettliste gespeichert werden!
Konfig		
Laden	L	Es kann per File-Requester eine neue Hauptkonfiguration ausgewählt und geladen werden, die dann benutzt wird. Tritt dabei ein Fehler auf, wird versucht die zuletzt benutzte Konfiguration zu laden. Schlägt auch dies fehl, beendet sich The-AnswerIII .

3.3 Informationen

Links oben steht der Name der gerade aktiven Hauptkonfiguration und ob die dazugehörige, gerade benutzte Brettliste noch unverändert ist, oder ob sie beim Verlassen des Programms neu gespeichert werden muß. Ist sie nicht mehr "validiert" bedeutet dies keinen Fehler, sondern nur, daß die Brettliste bei Programmende neu gespeichert werden muß. Die Brettliste wird gespeichert, wenn man die Konfiguration editiert oder wechselt und wenn ein Netcall durchgeführt wird.

Die untere Statuszeile beinhaltet folgende Informationen:

- Netcall: Hier steht das gewählte Netcallformat, mit dem beim Server angerufen wird. In der Regel ist das Netcallformat auch tatsächlich nur für den Netcall verantwortlich. Bei internen Aktionen wird nur in seltenen Fällen das Netcallformat benötigt, insbesondere, wenn Netzadressen generiert werden. In allen Fällen wird aber immer die richtige Netcalldatei erzeugt, auch wenn Nachrichten gesendet werden, die ursprünglich in einem anderen Format erzeugt wurden.
- Server: Der Name der aktuellen Serverbox. anhand dieser Information wird das Brett ausgewählt, in dem eine Nachricht gespeichert wird, um gesendet werden zu können. Damit ist gewährleistet, daß mehrere Server gleichzeitig in einem Programm bedient werden können. Allerdings hat der User selbst dafür Sorge zu tragen, daß gerade der richtige Server eingestellt ist. Eine Änderung des Servers geht nur über die Konfiguration, bzw. einen Konfigurationswechsel.
- User: Der aktuelle Username. Anhand dieser Information wird der Absender bei Nachrichten erzeugt, die gesendet werden. Die Absendererzeugung findet erst beim Generieren der Sendedatei statt. Liest man ungesendete Nachrichten wird der Absender dargestellt, der anhand der aktuellen Daten erzeugt werden würde. Tatsächlich bleibt aber der Absender leer, bis die Nachricht in die Serverbox geschickt wird. Eine Änderung des Users geht nur über die Konfiguration, bzw. einen Konfigurationswechsel.
- Registrierstatus: Hier wird bei registrierten Benutzern die Registriernummer dargestellt. In allen anderen Fällen wird der Status des Benutzers dargestellt, der von "unregistriert" bis "ILLEGAL" gehen kann. Wie man registrierter Benutzer von TheAnswer wird, steht in der Einleitung und im Kapitel zum Senden von Nachrichten. Die technische Dokumentation dazu findet sich beim Programm "TARegister", daß diese Aufgabe erledigt.
- Version: Zuletzt erfolgt die genaue Angabe der Version von **TheAnswerIII**, die gerade benutzt wird.

Kapitel 4

Das Adressmenü

Das Adressmenü verwaltet seine Daten in einer Liste. Wie man diese Liste mit Maus oder Tastatur steuert wird ausführlich in der Einleitung unter "Allgemeines zur Menüführung von TheAnswerIII" unter dem Punkt "Steuerung der Liste" erklärt.

Über das Adressmenü kann man Adressdateien verwalten, um bestimmte Benutzer oder Bretter zu speichern, an die man oft Nachrichten schickt. Man kann Adressdateien laden, verändern und speichern. Das Adressmenü kennt zwei Möglichkeiten der Benutzung: Den Editier-Modus, um die Adressen zu verwalten und den Sende-Modus, um Adressen auszuwählen, an die Nachrichten geschickt werden sollen.

Das Adressmenü ist zunächst leer. Um eine bestimmte Adressdatei zu laden, muß diese erst ausgewählt werden. Im Sendemodus kann es sein, daß bereits vorher ausgewählte Empfänger noch in der Liste stehen. Sind aktive Adressen in der gewählten Datei, baut sich die Liste wie folgt auf:

FLAGS Useradresse Kommentar

- Die ersten beiden Flags betreffen das Senden und Empfangen codierter Mails. Das linke Flag gibt an, wie oder ob codiert wird, wenn an diesen User eine Nachricht gesendet wird, das mittlere Flag gibt an, wie oder ob decodiert wird, wenn von diesem User eine Nachricht empfangen wird. Dabei haben die Flags folgende Bedeutung:

-	Kein Codeverfahren
Q	QPC-Codierverfahren
P	PM-Crypt-Codierverfahren
U	Intern unbekanntes Codierverfahren (nicht unterstützt)

- Das dritte Flag zeigt an, ob bei Nachrichten an die angegebene Adresse **automatisch** eine Empfangsbestätigung angefordert werden soll. Dies ist dann interessant, wenn der Weg über das Netz zum gewünschten Benutzer nicht besonders sicher ist, weil sog. Routing-Probleme, die sporadisch im Netz auftreten, vorhanden sind und Nachrichten an bestimmte Mailboxen vom Netz verschluckt werden.
- Bei Useradresse handelt es sich IMMER um die nach *ZConnect V3.1* definierte Form, eine Person in einem Netz zu erreichen. Wird der Netcall mit anderen Datenformaten gemacht, wandelt **TheAnswerIII** diese Adresse korrekt um. **TheAnswerIII** verwendet intern ebenfalls nur die *ZConnect V3.1*-Schreibweise.
- Zuletzt folgt der Kommentar, den man frei definieren kann, um dort eine kurze Infos über den User einzutragen.

Die anderen Daten der Adressdatei, wie der echte Name, seine echte Adresse, seine Telefonnummer sowie die Einzelheiten des Codierverfahrens sind nur sichtbar, wenn die Adresse editiert wird.

Nun zu den Möglichkeiten des Adressmenüs.

4.1 Die Gadgets im Editiermodus

Gadget	Taste	Erklärung
Laden	L	Eine neue Adressendatei wird per Filerequester geladen. Eine vorher geladene Adressendatei geht verloren.
Speichern	S	Die geladene Adressdatei wird per Filerequester gespeichert.
X-Fer	X	Im Multi-Select-Modus markierte Adressen können in eine andere Adressdatei exportiert werden.
Neue	N	Der Adresseneditor wird aufgerufen und eine neue Adresse kann editiert werden.
Löschen	DEL	Der Eintrag wird als gelöscht markiert, oder wenn schon gelöscht, wieder als ungelöscht markiert. Ist der Multi-Select-Modus aktiv, betrifft diese Aktion, nach einer Sicherheitsabfrage, alle ausgewählten Adressen.
Bretter	B	Alle in diesem Moment TheAnswerIII bekannten Bretter werden als Pseudoadresse in die Liste eingeklinkt.
Sort-Name	O	Die Liste wird alphabetisch anhand der Useradressen sortiert.
Sort-Kommentar	O	Die Liste wird alphabetisch anhand des Kommentars sortiert.
Dupe-Check	D	Die Routine sucht Adressen, die doppelt sind und löscht alle, bis auf die erste der Doppelgänger. Also VORSICHT!
Editieren	RETURN	Die aktive Adresse kann per Adresseditor verändert werden.
Zurück	ESC	Man gelangt zurück ins Hauptmenü. Wurde die Datei verändert, so wird man gefragt, ob sie gespeichert werden soll.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
ESC	ESC	Wie zurück.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Menü	M	Schaltet das untere Gadgetmenü EIN/AUS. Tastaturbenutzer erhalten so mehr Platz zur Darstellung der Einträge.
Multi-Select	U	Schaltet den Multi-Selekt-Modus ein oder aus. Ist der Modus auf EIN, bewirkt RETURN nicht mehr den Aufruf des Editors, sondern hebt die Adresse hervor bzw. löscht die Hervorhebung bei einer bereits markierten Adresse. Im Adressmenü können hervorgehobene Adressen exportiert oder gemeinsam gelöscht werden.

4.2 Die Gadgets im Sendemodus

Gadget	Taste	Erklärung
Laden	L	Eine neue Adressdatei wird nachgeladen. Schon vorhandene Adresseinträge bleiben ebenfalls in der Liste.
Bretter	B	Alle in diesem Moment TheAnswerIII bekannten Bretter werden als Pseudoadresse in die Liste eingeklinkt. Dabei versucht sich TheAnswerIII an den Grund der Auswahl anzulehnen. So werden, wenn man die Bretter auswählt, um eine Nachricht in ein Brettarchiv weiterzuleiten. nur Bretter angeboten, deren Typ irgend ein Archiv ist.
Freitext	F	Über den Adresseditor kann eine weitere Adresse manuell angefügt werden.

Gadget	Taste	Erklärung
Auswahl	RETURN	Da im Sendemodus Multi-Select immer aktiv ist, wird so eine Adresse hervorgehoben oder die Hervorhebung gelöscht.
Alle	A	Hebt alle Nachrichten hervor.
Keine	K	Löscht alle Hervorhebungen.
Senden	S	Alle hervorgehobenen Adressen werden behalten, alle nicht hervorgehobenen Adressen werden entfernt. Man wird gefragt, ob man weitere Adressen auswählen will. Wird dies mit "JA" beantwortet, steht das ganze Menü wieder zur Verfügung. Es können weitere Adressen zu den bereits ausgewählten hinzugefügt werden. Ansonsten kehrt man zurück. Alle dann hervorgehobenen Adressen werden dort benutzt.
Abbruch	ESC	Löscht alle Hervorhebungen und kehrt zurück. Dort ist keine Adresse mehr ausgewählt.
ESC	ESC	Wie Abbruch
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Menü	M	Schaltet das untere Gadgetmenü EIN/AUS. Tastaturbenutzer erhalten so mehr Platz zur Darstellung der Einträge
Multi-Select		Ist im Sendemodus immer aktiv.

4.3 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester

4.4 Informationen

Links oben steht der Name der gerade aktiven Adressdatei oder eine Info darüber, ob gerade gelesen oder geschrieben wird. Ist keine Datei geladen, bleibt das Feld leer. Werden bei einem leeren Feld die Bretter angefügt, erhält die Datei automatisch den Name "BRETTER.ADR".

Werden in einer leeren Datei Adressen per Hand ergänzt, muß die Datei mit Speichern gesichert werden. Bei normalen ESC erfolgt ohne Dateinamen auch keine Sicherheitsabfrage, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

Die untere Statuszeile zeigt an, wie viele Adressen die Datei beinhaltet und nach welchem Modus sie sortiert ist.

4.5 Besondere Adressdateien

Unter **TheAnswerIII** kann man so viele beliebige Adressdateien anlegen, wie man will. Jede kann zur Auswahl von Adressen beim Senden einer Nachricht benutzt werden. **TheAnswerIII** kennt jedoch zwei besondere Adressdateien:

4.5.1 Adress.ADR

Die Adressdatei mit diesem Namen, die sich im in der Konfiguration festgelegten Pfad für Adressdateien befinden muß, ist die **einzige** Datei, in der beim Einsortieren einer Netcalldatei nach einem User gesucht wird, wenn eine Nachricht codiert ist. Liegt eine codierte Nachricht vor und der Benutzer kann nicht in

ADRESS.ADR gefunden werden, oder die automatische Decodierung ist per Konfiguration abgeschaltet, so wird die Nachricht codiert eingelesen und muß später, auf komplizierte Art und Weise von Hand decodiert werden. Dies trifft auch bei fehlerhaften Codierdaten zu.

Dies gilt nur bedingt beim Senden einer Nachricht. Dort werden die Codierdaten, wie und ob codiert werden soll beim Erstellen der Nachricht vorangig aus einer evtl. benutzen Adressdatei gewählt und im Nachrichtekopf gespeichert. Findet sich in einer benutzen Adressen **keine** Codierung, wird Adress.ADR geladen und von dort eventuelle Codierdaten in den Header eingetragen. Ist in der Ursprungsadressdatei jedoch schon ein Codiervorgang angegeben, wird dies bevorzugt und nicht aus einem evtl. anderen aus Adress.ADR überschrieben. Bei Antworten oder wenn der Empfänger nicht aus einer Adressdatei geholt wurde, wird ebenfalls über Adress.ADR geprüft, ob codiert werden soll und ggf. der entsprechende Eintrag gemacht. Spätere Änderungen in Adress.ADR haben keine Wirkung auf nachrichten, die sich schon im Spoolbrett befinden.

Wird die Sende-Datei erzeugt, werden diese Codier-Daten entfernt und die Nachricht tatsächlich codiert.

So kann man zwar einen Benutzer, der in mehreren Gruppen gespeichert ist, immer codierte Nachrichten senden, zum Empfangen von codierten Daten muß jedoch eine Kopie des Datensatzes mit den Decodierdaten in ADRESS.ADR gespeichert sein.

4.5.2 Filter.ADR

Eine Adressdatei mit diesem Namen wird nur beim Einsortieren einer Netcalldatei benutzt. Alle Benutzer, die in dieser Datei eingetragen sind, unterliegen dem User-Filter, sofern dieser in der Konfiguration eingeschaltet wurde.

Nachrichten von Absendern, die in dieser Datei stehen werden **nicht** in das Zielbrett einsortiert, sondern in das Brett /UNZUSTELLBAR weitergeleitet. Für private Nachrichten von solchen Absendern wird, auch wenn es in der Konfiguration anders eingestellt ist, niemals eine Empfangsbestätigung erzeugt.

Kapitel 5

Der Adresseditor

Im Adresseditor kann man eine aus dem Adressmenü ausgewählte Adresse oder eine neu zu erzeugende Adresse editieren bzw. erstellen. Es existieren Eingabefelder für persönliche Daten und die Möglichkeit für diese Adresse ein Codierverfahren einzustellen.

5.1 Die Gadgets

Gadget	Taste	Erklärung
Empfangsbestätigung	1	Ist dieser Schalter auf ein, so wird immer, wenn eine Nachricht an den User geht, eine Empfangsbestätigung angefordert und in der Nachricht verankert.
User	U	Hier findet sich die Netz-Adresse der Person wieder, die in die Adressdatei soll. Die Adresse ist im <i>ZConnect V3.1</i> -Format zu schreiben. Alternativ kann hier aber auch ein Brettname stehen, um per Adressdatei auch öffentliche Nachrichten schreiben zu können.
Realname	R	Diese Felder sind für das vorgesehen, wonach sie aussehen. TheAnswerIII benutzt diese Felder nicht. Über sie kann frei verfügt werden. Wird eine Adresse automatisch aus einer Nachricht in eine Adressdatei kopiert, so können diese Felder allerdings mit Daten belegt werden, da es <i>ZConnect V3.1</i> erlaubt, Realname, Adresse und Telefon in den Header einzubauen. TheAnswerIII kopiert diese Daten mit, wenn sie im Header gefunden werden. Im Sendemodus sind diese Felder gesperrt, da die Eingabe der Daten sinnlos ist.
Straße	S	
Ort	O	
Telefon	T	
Kommentar	K	Freier Text für eine Kurzinfo. Dieser Text wird zusammen mit der Useradresse in der Liste dargestellt.
Senden	n,N	Codierverfahren für das Senden. Je nach Taste (siehe Einleitung) wird vorwärts oder rückwärts geschaltet.
Empfangen	e,E	Decodierverfahren für empfangene Nachrichten. Je nach Taste (siehe Einleitung) wird vorwärts oder rückwärts geschaltet.
Batchdatei	b,B	"b" aktiviert Batchdatei für Senden, "B" für Empfangen.
Passwort	p,P	"p" aktiviert die Passworteingabe für Senden, "P" für Empfangen.

Gadget	Taste	Erklärung
Speichern	RETURN	Die geänderten/erzeugten Daten werden in der Adress-Liste gespeichert und zum Adressmenü zurückgekehrt.
Undo	X	Alle Änderungen seit Aufruf des Adresseditors werden zurückgenommen.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbrechen	ESC	Kehrt zum Adressmenü zurück, ohne die Änderungen zu übernehmen, bzw. die neue Adresse in der Liste aufzunehmen.

5.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester

5.3 Codierte Nachrichten

5.3.1 Das Prinzip

Nicht nur Datenschutzfanatiker glauben heute, daß es bei der zunehmenden Zahl von Netzteilnehmern sicherer ist, wertvolle private Daten nicht einfach durch's Netz zu blasen. Immerhin kann auf dem Weg durch das Netz die Nachricht bis zu 10 oder mehr Mailboxen passieren. Niemand weiß, wie sicher diese Rechner sind oder wie neugierig die Leute sind, die auch bei diesen Rechnern hinter der Tastatur sitzen.

Viele User codieren daher ihre Nachrichten, so daß der Inhalt nur dem Empfänger und dem Absender bekannt sind. **TheAnswerIII** unterstützt diesen Gedanken mit bislang zwei Möglichkeiten der Codierung:

- **QuickPointCrypt** —
QPC stammt von einem Programmierer mit der Netzadresse ZIMAC@ELOI.ZER. Es ist ein sehr einfaches Verfahren, daß Nachrichten schnell und effizient codiert. Diese Codierung erfolgt durch einen internen Code. Es ist allein die Vergabe eines Passwortes nötig. Das Eingabefeld für eine Batchdatei bleibt also gesperrt, da es nicht benötigt wird.
- **PM-Crypt** stammt von Christian Mock. Es ist keine Methode eine Nachricht zu codieren, sondern eine Methode, eine, mit einem bliebigem Programm, codierte Nachricht zu versenden. Dieses Mantelverfahren erzeugt um die codierte Nachricht einen neuen Header, der nur die Aufgabe hat, dem Pointprogramm mitzuteilen, daß der Inhalt codiert ist und, weil der echte Header selbst mitcodiert wird, eine neutralen Header zu erstellen.

Hier ist eine Batchdatei nötig. Dort wird ein Programm eingetragen, daß von **TheAnswerIII** eine vorgefertigte Datei erhält, diese codiert und das Ergebnis wieder **TheAnswerIII** zur Verfügung stellt. **TheAnswerIII** erzeugt dann den Mantel. Beim decodieren solcher Nachrichten läuft es umgekehrt. **TheAnswerIII** entfernt den Mantel und liefert der Batchdatei die codierte Nachricht, die das Batch zu decodieren hat.

5.3.2 Das Verfahren

QPC

Zu QPC ist nicht mehr viel zu sagen: User-A hat User-B in seiner Adressdatei, bei Senden QPC eingestellt und ein Passwort vergeben. User-B hat User-A in seiner Adressdatei, bei Empfangen QPC eingestellt und das gleiche Passwort wie User-A bei Senden.

So kann User-A User-B QPC-codierte Nachrichten senden. Will User-B dem User-A codiert antworten, so hat er die gleichen Schritte andersherum zu tun.

Wurde versehentlich **kein** Passwort vereinbart, setzt **TheAnswerIII** das Passwort "QPC" ein. Dies ist jedoch **TheAnswerIII**-typisch. Man kann sich bei anderen Point-Programmen nicht darauf verlassen.

PM-Crypt

Für das Passwort und die Einstellung des Codierverfahrens gilt das gleiche wie bei QPC. Nun zum Manko der Batchdatei:

PM-Crypt codiert wie gesagt selbst nicht. Bei PM-Crypt muß ein externes Programm aufgerufen werden, daß die Daten codiert bzw. decodiert. Derartige Programme gibt es genug. Wichtig ist natürlich, daß beide Partner einer solchen Verbindung das gleiche Programm benutzen, oder eben Programme, die auf die gleiche Art codieren/decodieren.

Wie das Batch aufgerufen wird, ist **TheAnswer** egal. Es kann wie bei der Definition der externen Programme in der Configuration frei bestimmt werden. Dabei müssen folgende Platzhalter eingesetzt werden, um dem Batch die Daten von **TheAnswer** zu übermitteln:

- %f Repräsentiert den Filenamen, in den **TheAnswer** die Datei auslagert, um sie umzuwandeln.
- %p Repräsentiert das Passwort, daß man im Eingabefeld daneben eingegeben hat.

Die Batchdatei **muß** die codierten bzw. decodierten Daten im gleichen Filenamen speichern, wie er von **TheAnswerIII** übergeben wird, da **TheAnswerIII** nach Abschluß des Batch genau aus diesem File das Ergebnis wieder ausliest.

Erzeugt das verwendete Programm zum Codieren der Daten nun einen neuen Namen, so muß mittels C:Delete und C:Rename der alte Name wieder hergestellt werden.

Ein Beispiel:

Der Aufruf in **TheAnswerIII** lautet "C:Execute S:CodeBatch %f %p"

S:Codebatch muß nun zunächst die Parameter richtig empfangen. Dazu steht in der ersten Zeile des Batches:

```
.key file/A,arg/A
```

Nun wird ein Codierprogramm verwendet, das im Beispiel C:Coder heißt. Dieses Programm liest aus einer Datei, und codiert diese. Das Ergebnis wird in einer Datei gespeichert, die den gleichen Namen hat, wie die ursprüngliche Datei, allerdings bei unserem Beispiel mit der zusätzlichen Endung ".cd" Also muß nach er Codierung aus der Datei mit der Endung ".cd" wieder eine Datei ohne diese Endung genommen werden.

Hier das ganze Batch:

```
.key file/A,arg/A
;Codieren einer TA-Nachricht (PM-Crypt-Format)
IF EXISTS <file>.cd
  Delete <file>.cd
ENDIF
C:Coder <file> <arg>
IF EXISTS <file>
  Delete <file>
ENDIF
Rename <file>.cd <file>
```

Dieses Batch codiert die Datei und gibt dem Ergebnis den Namen der ursprünglichen Datei. Dieses Beispiel zeigt nur, wie das Batch aussehen soll, wenn das Ergebnis umbenannt werden muß. Wie das im Einzelfall zu geschehen hat, hängt natürlich vom verwendeten Codier-Programm ab.

Wann wird wo codiert

TheAnswerIII codiert Daten erst, wenn es sein muß. Und das ist in dem Moment, in dem die Daten das Spoolbrett verlassen und in einer Datei zusammenggefügt werden, um an die Serverbox gesendet zu werden. Solange liegen sie uncodiert im Spoolbrett. Im Nachrichtenheader ist alles gespeichert, was diese Nachricht braucht um codiert zu werden. Das ist eine Kennung welches Codierverfahren benutzt werden soll, welches Passwort und, bei PM-Crypt, auch noch das Batch.

Wird die Datei nun codiert, so werden diese Daten ausgelesen und aus dem Header gelöscht. Der Rest der Nachricht wird nun codiert und verschickt.

Wer seine Codierung testen will, braucht die Nachricht nur statt im Standardformat in einem Netcallformat zu lesen. (Mehr dazu im BrettEditor).

Beim Empfangen bietet **TheAnswer** zwei Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit ist direkt beim Einsortieren des Netcalls, nachdem man ihn beim Server abgeholt hat. **TheAnswer** erwartet in der Datei *Adress.ADR* den Absender und dessen Decodierdaten. Trifft eine Nachricht vom gewünschten Absender ein, prüft **TheAnswerIII** ob die Nachricht mit dem eingestellten Verfahren codiert ist und versucht eine Decodierung. Schlägt diese fehl oder ist das Sofort-Decodieren in der Konfiguration abgeschaltet, wird die Nachricht codiert einsortiert.

In solchen Fällen greift die Möglichkeit des manuellen Decodierens, die als Pulldown-Menü-Punkt im Inhaltsmenü "versteckt" ist und auch dort erklärt wird.

PM-Crypt und ZConnect

Das PM-Crypt-Verfahren codiert den Nachrichtenheader mit. Dieser codierte Nachrichtenheader ist jedoch **immer** im *Z-Netz V3.8*-Format, da die Regelung des PM-Crypt-Verfahren dies so vorschreibt. (PM-Crypt gibt es länger als *ZConnect V3.1*).

Daraus ergibt sich natürlich die Problematik, daß ein Programm, das nur *ZConnect V3.1* versteht, PM-Crypt nicht unterstützt oder bei der Konvertierung *Z-Netz V3.8* – *ZConnect V3.1* Daten verloren gehen. Unter **TheAnswerIII** gibt es dieses Problem nicht, da **TheAnswerIII** beide Formate versteht. Daher können sich zwei Points, die beide **TheAnswerIII** benutzen, auch unter *ZConnect V3.1* PM-Crypt-Nachrichten zuschicken. Beim Dialog mit Points, die eine andere Software benutzen, muß man sich sicher sein, daß dieser Point mit *Z-Netz V3.8* arbeitet oder auch diese Software unter *ZConnect V3.1* mit PM-Crypt zurechtkommt. Anderfalls muß auf PM-Crypt verzichtet werden.

Kapitel 6

Das Brettmenü

Das Brettmenü verwaltet seine Daten in einer Liste. Wie man diese Liste mit Maus oder Tastatur steuert, wird ausführlich in der Einleitung unter "Allgemeines zur Menüführung von TheAnswerIII" unter dem Punkt "Steuerung der Liste" erklärt.

Das Brettmenü stellt alle vorhanden Bretter dar, die der aktuellen Konfiguration bekannt sind. Sie werden in einer Baumstruktur wie Verzeichnisse und Dateien des AMIGA-Dos dargestellt. Das Brett

```
/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/ALLGEMEIN
```

besteht aus den Verzeichnissen

```
Z-NETZ
```

```
/RECHNER
```

```
/AMIGA
```

und dem Brett

```
/ALLGEMEIN .
```

In der Baumstruktur findet man nun das Brett /Z-NETZ und wenn man dieses anwählt, kommt man einen Ast tiefer, also zum Verzeichnis /RECHNER. Je nach Anzahl der "/" in einem Brettname geht das in die Tiefe bis nur der Brettname selbst übrigbleibt.

Es ist möglich, daß Benutzer mit wenigen Brettern diese Einteilung als zu umständlich empfinden. Aber die meisten Benutzer werden in kürzester Zeit in so vielen Brettern lesen, daß sie diese Einteilung zu Gunsten der Übersichtlichkeit bevorzugen werden.

Im Brettmenü hat man nun die Möglichkeit, durch die Baumstruktur der Bretter zu wandeln, Verzeichnisse oder Bretter anzuwählen, neue Bretter zu erzeugen, alte Bretter oder Verzeichnisse zu löschen oder zu verändern. Es besteht schon von hier aus die Möglichkeit eine Nachricht zu erzeugen.

Ferner kann man von hier aus Aktionen starten, die alle Bretter betreffen. Dies ist zum einen das automatische Löschen von veralteten Nachrichten, zum anderen zwei Reparatur-Routinen, um kleinere Fehler in den Datenstrukturen zu beheben.

Das Brettmenü baut sich wie folgt auf:

```
FLAGS ..... Inhalt/AD ..... Letzter Schreibzugriff ..... Name
```

- Die Flags haben folgende Bedeutung:

Flag		Erklärung
1. Neu-Flag	*	Neue Nachrichten im Brett oder in einem Brett innerhalb des Verzeichnisses.
	–	Keine neuen Nachrichten.
2. unbenutzt	–	Immer.
3. Sperrfrist	S	Eine Nachricht ist bis zu einem bestimmten Datum gesperrt.
	–	Keine Sperrfristnachrichten
4. Löschfrist	D	Eine Nachricht wird per Datum automatisch entfernt.
	–	Keine Löschfrist-Nachricht.
5+6. Typ		
	D	Ein Verzeichnis. Weitere Bretter/Verzeichnisse folgen.
	DS	Das Systemverzeichnis, wie in der Einleitung erklärt.
	B	Ein undefiniertes Brett. Dieser Typ darf normalerweise nicht auftauchen.
	BO	Netzbrett mit Lese- und Sendezugriff/MAPS-Automatik.
	BL	Lokales Brett. Kein Sendezugriff
	BP	Privates Brett Hier werden private Nachrichten gespeichert
	BR	Antwortenbrett. Hier werden private Nachrichten gespeichert, die gesendet wurden.
	BU	Das /UNZUSTELLBAR-Brett. Hier werden alle Nachrichten gesammelt, die sich in die aktuelle Brettstruktur nicht einsortieren lassen.
	BS	Das Spoolbrett. Hier werden alle Nachrichten gesammelt, die beim nächsten Anruf gesendet werden sollen.
	AO	Archivbrett zu einem Netzbrett.
	AL	Archivbrett zu einem Lokalbrett.
	AP	Archivbrett zu einem privaten Brett.
	AR	Archivbrett zu einem Antworten-Brett.
	AM	Das HAUPTARCHIV

- Inhalt/AD hat folgende Bedeutung:

Bei Verzeichnissen steht hier nur das Wort "Verzeichnis" oder "SYSTEM-Daten", bei einem Systemverzeichnis. Bei Brettern finden sich vier Gruppen von Zahlen. Von links nach rechts: Anzahl **aller** Nachrichten, Anzahl **neuer** Nachrichten, Anzahl **alter** Nachrichten und die Anzahl **archivierter** Nachrichten. Danach folgen die Buchstaben "AD:". Folgt darauf das Wort "AUS", wird dieses Brett vom automatischen Löschen nicht erfaßt. Ansonsten gibt die Zahl nach "AD:" die Anzahl der Tage an, die eine Nachricht im Brett bleibt, bis sie gelöscht wird. Das betrifft immer alte Nachrichten und, sofern es im Bretteditor so eingestellt ist, auch neue Nachrichten. Archivierte Nachrichten werden nie durch AD gelöscht.

- Letzter Schreibzugriff gibt das Datum an, an dem zuletzt eine Nachricht in diesem Brett gespeichert wurde.
- Zuletzt folgt der Name des Brettes bzw. des Verzeichnisses. Der vollständige Name ist der angezeigte Name und der Name des Verzeichnisses, in dem man gerade ist, sofern man nicht im Hauptverzeichnis ist. Das Brett /ALLGEMEIN im Verzeichnis /Z-NETZ/RECHNER/AMIGA heißt also im Netz /Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/ALLGEMEIN.

Nun zu den Möglichkeiten des Brettmenüs:

6.1 Die Gadgets

Gadget	Taste	Erklärung
Neues Brett	N	Der Bretteditor wird aufgerufen, um ein neues Brett erzeugen zu können.
Bretteditor	B	Der Bretteditor wird aufgerufen, um den geraden aktiven Eintrag zu verändern. Ist der Eintrag ein Verzeichnis, kann man globale Einstellungen für alle nachfolgenden Bretter festlegen, andernfalls die Parameter des aktuellen Bretts verändern.
DEL Brett	DEL	Nach einer Sicherheitsabfrage wird ein Brett oder ein ganzes Verzeichnis, je nach aktueller Auswahl, gelöscht.
Senden	S	Man gelangt ins Sendemenü, um eine Nachricht zu erstellen. Die Möglichkeit direkt auf andere Nachrichten zu antworten ist im Inhaltsmenü gegeben. Ist der aktive Eintrag ein Brett und kein Verzeichnis, wird der Brettname als Empfänger vorgegeben.
Maps-Mail	L	Hier kann man eine Nachricht an den Pseudo-User MAPS (siehe unten) schicken. Zur Auswahl stehen die in der Konfiguration festgelegten Befehle.
AutoDel	A	Das automatische Löschen veralteter Nachrichten wird aktiviert. Bretter, bei denen das automatische Löschen eingestellt ist, werden geladen und die veralteten Nachrichten entfernt. Dieser Vorgang kann jederzeit unterbrochen werden. Ferner sucht AutoDel nach Nachrichten, die neu aktiviert werden sollen oder per Datum gelöscht werden sollen.
Zurück	/, ESC	Man springt einen Eintrag in der Baumstruktur zurück und kommt auf die nächsthöhere Ebene.
Stamm	:	Man springt in das Hauptverzeichnis zurück.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Auswahl	RETURN	Ist der aktive Eintrag ein Verzeichnis, so kommt man ein Verzeichnis tiefer. Ist der Eintrag ein Brett, gelangt man ins Inhaltsmenü dieses Brettes.
Nächste Neue	TAB	Springt von der aktuellen Position aus zum nächsten Brett mit neuen Nachrichten, wählt dieses an und springt innerhalb dieses Bretts zur nächsten neuen Nachricht.
Hauptmenü	SHIFT ESC	Man gelangt direkt zurück ins Hauptmenü. Geht man von dort aus wieder ins Brettmenü, so befindet man sich in dem Verzeichnis, in dem man das Brettmenü verlassen hat. Die ESC-Taste hat hier eine Doppelbedeutung: Befindet man sich in einem Unterverzeichnis, so hat ESC die gleiche Wirkung wie "zurück". Im Hauptverzeichnis hat ESC diese Wirkung. Die Kombination SHIFT-ESC bewirkt auch in einem Unterverzeichnis den Sprung ins Hauptmenü.
:	:	Wie Stamm
/	/	Wie Zurück
TAB	TAB	Wie Nächste Neue
ESC	SHIFT ESC	Wie Hauptmenü
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Menü	M	Schaltet das untere Gadgetmenü EIN/AUS. Tastaturbenutzer erhalten so mehr Platz zur Darstellung der Einträge.

6.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Brett		
Mail an MAPS	L	Hier kann man eine Nachricht an den Pseudo-User MAPS (siehe unten) schicken. Zur Auswahl stehen die in der Konfiguration eingestellten Möglichkeiten
Reperatur		
Brettliste	1	Nach einer Sicherheitsabfrage werden die Brettlisten-Einträge durch ihre gespeicherten Gegenstücke in den einzelnen Indexdateien ersetzt. Falls durch einen Programmabsturz nur die aktuelle Brettliste nicht gespeichert wurde, kann sie rekonstruiert werden. Diese Methode erkennt nicht, wenn ganze Bretter fehlen, aber noch in der Brettliste sind oder existierende Bretter in der Liste fehlen.
Brettinhalt	2	Nach einer Sicherheitsabfrage wird von jedem Brett das Inhaltsverzeichnis geladen und mit den aktuellen Brettdateien im Index bzw. der Brettliste verglichen und angepaßt. Diese Routine findet auch Fehler in den Inhaltsverzeichnissen.

6.3 Informationen

Links oben steht der Name des aktuellen Verzeichnisses oder das Wort "HAUPTVERZEICHNIS" wenn man sich im obersten Ast des Bretterbaumes befindet. Die untere Statuszeile beinhaltet Informationen zu Netcall, Server und User. Diese Begriffe sind bereits im HauptMenü/Information erklärt.

6.4 Maps-Unterstützung

"MAPS" ist der Begriff eines Systems, daß es dem Benutzer erlaubt, über fest definierte Nachrichten Befehle und Anforderungen an die Serverbox zu stellen, die wie normale Nachrichten transportiert werden. Diese Nachrichten werden an einen fixen Usernamen geschickt, der bei vielen Mailboxprogrammen eben "MAPS" heißt. Der Name kann auch "AREAFIX" oder ganz anders lauten.

In der Konfiguration hat man die Möglichkeit, alle nötigen Daten für diese Unterstützung einzugeben. Dort können alle möglichen Befehle, die diese Umgebung versteht festgelegt und gespeichert werden. Ebenso der Name der Umgebung. Genaue Informationen dazu, finden sich da, wo sie nötig sind: In der Dokumentation zur Konfiguration. Dort wird auch erklärt, wie die automatische Bestellung/Abbestellung definiert wird.

Ist die Automatische (Ab-)Bestellung aktiv reagiert **TheAnswerIII** bei folgenden Aktionen:

Neues Netzbrett wird erzeugt	TheAnswerIII fragt, ob das Brett beim Server bestellt werden soll.
Netzbrett wird umbenannt	TheAnswerIII fragt, ob der neue Name beim Server bestellt werden soll und ob der alte Name abbestellt werden soll.
Brettstatus wird geändert	Wird aus dem Brett ein Netzbrett, wird nach einer Bestellung gefragt; wird aus einem Netzbrett ein anderes Brett, wird nach einer Abbestellung gefragt.

Wird ein ganzes Verzeichnis gelöscht oder umbenannt, so wird immer nach einer (Ab-)Bestellung gefragt, da **TheAnswerIII** nicht prüft, ob im Verzeichnis Netzbretter sind oder nicht. Ganze Verzeichnisse werden mit sog. Wildcards (ab-)bestellt. Die MAPS-Umgebung muß also WildCards (Jokerzeichen) verstehen können, damit dieser Befehl Wirkung zeigt: Um z.B. das Verzeichnis Z-NETZ abzubestellen wird eine Nachricht mit dem Befehl /Z-NETZ/* geschickt, anstatt einer Liste aller Bretter, die dieses Verzeichnis enthält.

Sendet man einen normalen Befehl an MAPS (L), so kommt man in eine Auswahl aller von der Konfiguration definierten Befehle, in der man den gewünschten Befehl auswählt, die Parameter dazu einstellt und die Nachricht abschickt. Die Auswahl erfolgt ähnlich der Konfiguration. Als Parameter stehen drei Felder zur Verfügung. Der Inhalt dieser Felder wird im Befehlsfeld bzw. im Formatfeld durch den Platzhalter ergänzt, der links vom Eingabefeld steht. Will man den Inhalt des Feldes %b im Formatstring haben, so muß an irgendeiner Stelle des Formatstrings die Folge %b stehen.

Pro Platzhalter kann eine Textzeile eingegeben werden. %b bildet eine Ausnahme: Dort kann anstatt einem Name auch eine Liste von Einträgen stehen. Wird das "REQ"-Gadget aktiviert kommt man in das Adressmenü, von wo aus Brett- oder Usernamen ausgewählt werden kann.

Die Platzhalter haben zudem eine bestimmte Aufgabe:

- %b Hier steht der aktuelle Brett- oder Verzeichnisname, das fixe Wort "KEINER" oder das fixe Wort "LISTE-REQ", wenn anstatt eines Eintrages eine ganze, per "REQ" ausgewählte Liste benutzt wird. (siehe auch Einleitung)
- %m Ist beim Aufruf eine Nachricht aktiv (Bei Aufruf aus dem Inhaltsmenü heraus) wird hier die Message-ID der aktiven Nachricht eingetragen.
- %t Ist beim Aufruf eine Nachricht aktiv (Bei Aufruf aus dem Inhaltsmenü heraus) wird hier der Betreff der aktiven Nachricht eingetragen.
- %z Ist beim Aufruf eine Nachricht aktiv (Bei Aufruf aus dem Inhaltsmenü heraus) wird hier der *Z-Netz*-Message-ID der aktiven Nachricht eingetragen. Diese kann sich von der eigentlichen Message-ID unterscheiden, aber bei Netcalls mit *Z-Netz* erforderlich sein.

Tatsächlich verwendet wird aber der Text, der in den Feldern steht, wenn die Nachricht abgeschickt wird.

Der Aufbau und die Funktionen des MAPS-Menüs werden im Kapitel über das Senden von Nachrichten ausführlich erklärt.

Kapitel 7

Der Bretteditor

Der Bretteditor dient dazu, aktuelle Daten eines Brettes oder ganzer Verzeichnisse zu verändern. Erzeugt man manuell ein neues Brett, wird ebenfalls dieser Editor aufgerufen. Der Bretteditor hat zwei Gesichter: Eines, wenn ein Brett editiert wird und ein anderes, wenn ein Verzeichnis editiert wird. Der Verzeichniseditor kennt nur wenige Befehle, daher wird zunächst auf den Bretteditor eingegangen. Die meisten Felder und ihre Eingaben entsprechen dem Editor des Konfigurationsprogramms.

7.1 Die Gadgets

Wenn der Bretteditor nicht aus dem Brettmenü, sondern aus dem Inhaltsmenü heraus aufgerufen wird, um die aktuellen Brettdaten zu ändern, kann weder der Bretttyp noch der Brettname geändert werden.

Ferner können, bei bestimmten Brett-Typen, bestimmte Gadgets nicht benutzt werden. Eine entsprechende Liste folgt nach der Befehlsübersicht.

Bretteditor		
Gadget	Taste	Erklärung
Brettname	N,RETURN	Ein Eingabefeld, um den Namen des Brettes zu ändern. Ein Brett mit gleichem Namen darf nicht existieren. Ein gleichnamiges Verzeichnis kann existieren.
Bretttyp	t,T	Der Brett-Typ wird durchgeschaltet. Die Bretttypen und ihre Eigenschaften werden unten erklärt.
X-Undo	X	Der Brettname wird wieder auf die ursprüngliche Einstellung zurückgesetzt. Bei neuen Brettern wird der Name gelöscht.
Nachrichtenlimit	5	Aktiviert die Eingabe für die Nachrichtenlimits. Wird eine Nachricht in dieses Brett gesendet, wird der Benutzer per Requester gewarnt, wenn die Länge der Nachricht dieses Limit überschreitet. Dies ist nötig, da viele Netze Nachrichten, die ein festgelegtes Limit überschreiten, ersatzlos löschen. Handelt es sich um das private Brett, gilt das Limit für alle privaten Nachrichten, für den gerade eingestellten User als Absender.
Inhaltsverzeichnis sortieren	i,I	Der Modus, nach dem das Inhaltsverzeichnis dieses Brettes sortiert wird, wird durchgeschaltet.

Bretteditor		
Gadget	Taste	Erklärung
Konvertierungen		Es wird festgelegt, wie eine Nachricht konvertiert wird. Dabei ist der Typ entscheidend (Text oder Binärnachricht) und ob die Nachricht gelesen oder in eine Datei ausgelagert wird. Mit den nachfolgenden Befehlen kann man alle Möglichkeiten, die unten erklärt werden durchschalten. Ferner kann man festlegen, ob der Kopf (Header) der Nachricht mitgelesen bzw. ausgelagert wird.
Texte lesen	l,L,1	"l","L" schaltet den Modus weiter, "1" Schaltet den Kopf EIN/AUS
Texte auslagern	a,A,2	"a","A" schaltet den Modus weiter, "2" Schaltet den Kopf EIN/AUS
Binärs lesen	k,K,3	"k","K" schaltet den Modus weiter, "3" Schaltet den Kopf EIN/AUS
Binärs auslagern	e,E,4	"e","E" schaltet den Modus weiter "4" Schaltet den Kopf EIN/AUS
AutoDel	M	Schaltet das Automatische Löschen für dieses Brett ein.
Nach x Tagen	H	Aktiviert die Eingabe für die Anzahl von Tagen, wie lange Nachrichten gehalten werden, bevor sie dem automatischen Löschen zum Opfer fallen.
Neue löschen	C	Normalerweise entfernt AutoDel nur alte, gelesene Nachrichten. Ist dieser Schalter auf EIN werden auch neue Nachrichten vom AutoDel erfaßt.
Brettsprache	b,B	Wechselt die Sprache. Dies betrifft nicht das Programm, sondern nur, welche der drei Unterschriftenfiles für dieses Brett ausgewählt werden sollen. Zudem gibt es die Möglichkeit des "Signum-Verbot", der jedes generieren von Unterschriften, einschl. des TheAnswer-Footers abschaltet.
Unterschriften		Es wird festgelegt, ob und in welcher Reihenfolge eine Unterschrift mit Unterschriftendatei und Cookie-Datei generiert wird. Welche der Unterschriftenfiles benutzt werden, hängt zusätzlich von der Brettsprache ab und ob die Nachricht privat oder öffentlich ist.
öffentliche	u,U	Bei öffentlichen Nachrichten in dieses Brett wird diese Einstellung benutzt.
Private	p,P	Bei privaten Antworten von Nachrichten aus diesem Brett wird diese Einstellung benutzt. Bei anderen privaten Nachrichten wird die Unterschrifteneinstellung des Privat-Brettes benutzt.
Netz-Umlaute	z,Z	Legt fest, wie Umlaute bei Nachrichten in dieses Brett auf dem Weg ins Netz gewandelt werden. Die ganze Z-Netz-Welt versteht IBM-Umlaute (Umlaute wie sie PC's verwenden). Einige sog. Gates, also Tore zu anderen Netzen über das Z-Netz mögen dies aber gar nicht.
Speichern	S	Die vorgenommenen Änderungen werden gespeichert und man kehrt ins vorherige Menü zurück.
Vorgabe	V	Die Werte werden auf die in der Konfiguration eingestellten Vorgabewerte zurückgestellt. Dies betrifft nicht den Namen und den Typ des Brettes. Die Vorgabe kann auch betrachtet oder geändert werden. (siehe Pull-Down-Menüs)
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbruch	ESC	Man kehrt zum vorherigen Menü zurück. Alle Änderungen sind vergessen.

Verzeichniseditor		
Gadget	Taste	Erklärung
Brettname	N	Ein Eingabefeld, um den Namen des Verzeichnisses zu ändern. Ein Verzeichnis mit gleichem Namen darf nicht existieren. Ein gleichnamiges Brett kann existieren.
Bretttyp		Der Brett-Typ des Verzeichnisses selbst kann nie geändert werden. Allerdings können alle Bretter, die im Verzeichnis und seinen Unterverzeichnis untergebracht sind auf einen einheitlichen Typ gebracht werden:
Typ auf NetzBrett	B	
Typ auf Lokalbrett	L	
Typ auf NetzArchiv	A	
Typ auf Lokalarchiv	R	
Vorgabe	V	Alle Bretter, die sich in diesem Verzeichnis und seinen Unterverzeichnissen befinden, werden geändert. Ihre Daten, die man normalerweise im Bretteditor ändert, werden auf die Daten des Vorgabes-Brettes der Konfiguration gesetzt. Die Vorgabe kann auch betrachtet oder geändert werden. (siehe Pull-Down-Menüs)
Speichern	S	Änderungen auf die Bretter des Verzeichnisses werden sofort gemacht. Hier wird noch eine Änderung des Verzeichnisnamens gespeichert und zum vorherigen Menü zurückgekehrt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbruch	ESC	Man kehrt zum vorherigen Menü zurück.

f

7.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Brettvorgabe		
Zeigen	Z	Die aktuelle Brettvorgabe wird angezeigt. mit ESC kehrt man zurück zum Editor.
Laden	L	Eine andere Brettvorgabedatei als die der Konfiguration kann geladen und benutzt werden. Sie bleibt die aktuelle Brettvorgabe, bis das Programm verlassen oder die Konfiguration gewechselt wird.

7.3 Information

Im Bretteditor werden keine zusätzlichen Informationen bereitgestellt. Allerdings werden nun einige Einstellungen genau erklärt:

7.3.1 Brett-Typen und Name

Wie bei den Flags im Brettmenü kurz angerissen, kennt TheAnswer verschiedene Arten von Brettern und Verzeichnissen. Bei den Verzeichnissen gibts nur einen Unterschied: "SYSTEM-Verzeichnisse" und normale Verzeichnisse. TheAnswerIII kenn nur ein System-Verzeichnis und dieses legt es selbst an. Der besondere

Typ hat auch nur eine besondere Bedeutung:

System-Verzeichnisse werden nicht wie alle anderen Bretter und Verzeichnisse alphabetisch in der Liste aufgeführt. Das System-Verzeichniss ist immer das oberste Verzeichnis einer Brettliste. Wie auch bei normalen Verzeichnissen kann der Typ nicht von Hand geändert werden. Es muß **TheAnswerIII** überlassen werden, zu entscheiden, was das System-Verzeichnis ist.

Die Auswahl der Brett-Typen gestaltet da sich ausführlicher und ist in den meisten Fällen auch vom Benutzer editierbar. **TheAnswerIII** stellt folgende Brett-Typen zur Verfügung:

Titel	Erklärung
Name	Begriff, den die die Dokumentation für dieses Brett benutzt.
Flags	Die beiden Typen-Kennzeichen zur Identifizierung des Bretts in der Brettliste
AD	BRT: Es wird das Vorgabe-AutoDel für Bretter aus der Konfiguration bei Vorgabe benutzt. ARC: Es wird das Vorgabe-AutoDel für Archive aus der Konfiguration bei Vorgabe benutzt. AUS: AutoDel wird als Vorgabe auf AUS gestellt und kann nicht geändert werden.
Send	Aus diesem Brett können öffentliche Nachrichten gesendet werden. Wird der Brettname verändert oder dieser Typ eingestellt bzw. ausgestellt, wird dies von der MAPS-Automatik erkannt.
Abs	ABS: In der Inhaltliste (siehe später) wird der Absender der Nachricht angezeigt. EMP: In der Inhaltliste (siehe später) wird der Empfänger der Nachricht angezeigt.

Name	Flags	AD	Send	Abs	Info
undefiniertes Brett	B	AUS		Abs	interner, verbotener Brett-Typ
Netzbrett	BO	BRT	JA	Abs	Das normale Brett. Jedes Brett, daß ein Gegenstück in seiner Serverbox kennt, kann ein öffentliches Brett sein. Hier sind alle Formen des Sendens möglich. Netzbrett ist der generelle Vorgabetyp.
Lokalbrett	BL	BRT		Abs	Dieses Brett ist dazu da, eigene Bretter einzurichten, um seine Nachrichten umzusortieren oder Daten zu verwalten, die nicht im Netz sind. Das Brett kann auch eingestellt werden, wenn man sich selbst verbieten will, in dieses Brett zu schreiben, und es als "Nur-Lese-Brett" verwenden will. Aber Achtung: Lokale Bretter werden nicht von der MAPS-Automatik erfaßt.
Privates Brett	BP	BRT		Abs	In diesem Brett werden alle privaten Nachrichten gesammelt, die an den User, der den Brettnamen repräsentiert, vom Netz hergeschickt wurden.
Antwortenbrett	BR	BRT		Emp	In diesem Brett werden alle privaten Nachrichten gesammelt, die der User, der den Brettnamen repräsentiert, ins Netz geschickt hat.
Unzustelbar	BU	BRT		Abs	Alle Nachrichten, die in kein anderes Brett passen, oder die gefiltert wurden, werden hier gespeichert.

Name	Flags	AD	Send	Abs	Info
Spoolbrett	BS	AUS		Emp	Alle Nachrichten, die ein Benutzer erzeugt hat, werden zunächst hier gespeichert. Beim nächsten Netcall mit dem Server, der durch den Brettamen repräsentiert wird, werde alle Nachrichten, die sich in diesem Brett befinden gesendet und bei einem erfolgreichem Netcall dann in die Bretter kopiert, in die sie gehören.
Hauptarchiv	AM	ARC		Emp	Das Brett heißt meist <code>"/Archiv/Hauptarchiv"</code> und soll ein globales Sammelbecken sein, wenn sich das Anlegen eines Brettarchives nicht lohnt. Es wird von <code>"Weiterleiten"</code> gefunden.
Brettarchiv	AO	ARC		Emp	Das Archivgegenstück zum Netzbrett. Es wird von <code>"Weiterleiten"</code> gefunden.
Lokalarchiv	AL	ARC		Emp	Das Archivgegenstück zum Lokalbrett. Es wird von <code>"Weiterleiten"</code> gefunden.
Privatarchiv	AM	ARC		Emp	Das Archivgegenstück zum Privaten Brett. Es wird von <code>"Weiterleiten"</code> gefunden.
Antwortenarchiv	AM	ARC		Emp	Das Archivgegenstück zum Antwortenbrett. Es wird von <code>"Weiterleiten"</code> gefunden.

Wandelt man ein normales Brett im Editor in ein Archivbrett um, so ändert **TheAnswerIII** den Namen des Brettes zunächst automatisch, in dem es dem ganzen Brett das Wort `"/ARCHIV"` voranstellt. Will man das nicht, kann mit der `"UnDo"`-Funktion den alten Namen wieder herstellen.

7.3.2 Sortiermodi

TheAnswerIII kennt vier Möglichkeiten ein Inhaltsverzeichnis zu sortieren:

Modi	Erklärung
Ankunftsdatum	Die Nachrichten werden werden danach sortiert, wann sie in dieses Brett eingetragen wurden. Wird eine Nachricht mit den Weiterleitungs-Funktionen <code>"Ins Hauptarchiv"</code> bzw. <code>"Ins Brettarchiv"</code> in ein Brett kopiert, bleibt das Ankunftsdatum jedoch auch in diesem Archiv unverändert.
Absendedatum	Die Nachrichten werden werden nach dem Datum sortiert, das die Nachricht als Absendedatum im Nachrichtenheader hat.
Absender	Die Nachrichten werden alphabetisch nach dem Namen des Absenders sortiert, was die Suche nach bestimmten Benutzern erleichtert.
Betreff	Die Nachricht wird alphabetisch nach ihrem Betreff sortiert. Dies geschieht zunächst ohne Rücksicht darauf, was für sonstige Dinge im Betreff stehen. Viele Betreffs beginnen zunächst mit einer Kette von Sonderzeichen für Empfangsbestätigungen, die wievielte Generation einer Antwort es ist usw. Derartige Informationen filtert TheAnswerIII bereits beim Einsortieren aus der Nachricht und stören die Sortierung daher nicht. Werden mehrere Nachrichten mit dem gleichen Betreff gefunden, so werden diese wieder untereinander danach sortiert, die wievielte Antwort dies ist. Sind auch da zwei Nachrichten gleich, z.B beide Betreffs sind die 2. Antwort auf die Ursprungsnachricht, so entscheidet das Absendedatum darüber, welche zuerst dargestellt wird.

7.3.3 Konvertierung

TheAnswerIII unterscheidet bei der Konvertierung einer Datei immer danach, ob es sich um einen Text

oder eine Binärdatei handelt. Beide Möglichkeiten können immer und überall separat eingestellt werden. In der Brettvorgabe wird zudem unterschieden zu welchem Zwecke eine Nachricht konvertiert werden soll.

Wird eine Nachricht zum Lesen konvertiert, sollte man eine Konvertierung wählen, die dem Auge am besten zusagt. Das Auslagern einer Nachricht bedeutet, daß sie, nachdem sie wunschgemäß konvertiert wurde, in eine Datei geschrieben wird, die man per File-Requester auswählen kann, um die Nachricht außerhalb von **TheAnswerIII** aufzuheben bzw. zu benutzen, wenn Programme oder andere Dinge übers Netz kommen. Die Konvertierung sollte also den Ansprüchen des AMIGAS genügen.

Sowohl Texte(T) als auch Binärs(B) können gar nicht, im *Z-Netz V3.8* oder im *ZConnect V3.1*-Format konvertiert werden. Texte können zudem einer Standard-, einer Standard-Plus oder einer LaTeX-Konvertierung unterzogen werden. Binärs kennen zusätzlich zu den ersten drei die Modi als "Binär" oder "Bin-Check" konvertiert zu werden. Die Modi im einzelnen:

Modus	Kopf	Art	Erklärung
keine	wie eingestellt	T&B	Die Nachricht wird so, wie sie gespeichert ist, konvertiert. Das ist ein internes TheAnswerIII -Format, daß selbst TheAnswerIII nicht einsortieren kann. Eine derartige Konvertierung wird nur der Vollständigkeit halber angeboten.
Standard	wie eingestellt	T	Der Text wird so aufbereitet, daß er im Amiga-Format lesbar ist. Zeilenabschlüsse werden in die beim AMIGA üblichen gewandelt (Aus CR+LF wird LF), die im Netz üblichen IBM-Umlaute im Text werden in AMIGA-Umlaute gewandelt.
Standard-Plus	wie eingestellt	T	Wie Standard. Allerdings wird versucht, besondere IBM-Sonderzeichen und IBM-Grafikzeichen ebenfalls in Richtung Amiga zu verbiegen. Diese Methode dauert länger als Standard. Zudem kann es sein, daß eine Nachricht verbotender Weise schon Amiga-Umlaute enthält. Während Standard diese ignoriert und damit von alleine richtig darstellt, hält Standard-Plus diese Zeichen für IBM-Grafikzeichen und verändert sie.
LaTeX	wie eingestellt	T	LaTeX ist eine besondere Form des Schriftsatzes. Jeder der LaTeX benutzt, weiß auch was es ist. TheAnswerIII versucht nun nicht etwa ein fertiges LaTeX-Dokument aus der Nachricht zu machen, sondern erledigt nur die Dinge, die man benötigt, um das Ergebnis dann ohne große Probleme in einem LaTeX-Dokument benutzen zu können: Alle Sonderzeichen von & bis % werden LaTeX-gerecht umgewandelt. Umlaute und Quotes werden gemäß "german.sty" umgewandelt. Der Nachrichtenkopf, sofern auf EIN, wird mit %-Zeichen ausgeklammert.
CheckFile	wie eingestellt	B	Die generelle Möglichkeit, Binärnachrichten lesbar zu machen. Die Nachricht wird auskopiert und dann versucht TheAnswerIII diese zu identifizieren. Wie gut TheAnswerIII dabei ist, hängt davon ab, wie viele Typen der File-Scanner (Interne Packer der Konfiguration) kennt.

Modus	Kopf	Art	Erklärung
Checkfile	(Fortsetzung)		Findet dieser den Typ, führt er die in der Config vorgebene Check-Routine aus und zeigt das Ergebnis beim Lesen im Textanzeiger an. Archive können z.B. aufgelistet werden, IFF-Grafiken betrachtet werden, usw.
Binär	immer AUS	B	Eine Binärnachricht wird ohne Kopf auskopiert. Dies ist beim Auslagern sinnvoll. Programme, Archive etc. können danach im Dos benutzt bzw. entpackt werden. Beim Lesen wird man nur Zeichenmüll sehen, sofern nicht die Nachricht als Binär gekennzeichnet ist, in Wirklichkeit aber Text enthält... Ein Kopf wird nie erzeugt, da er das Ergebnis unkenntlich für den Amiga machen würde. Man beachte die Möglichkeit der Behandlung von unbekanntem Filetypen über die Konfiguration.
Z-Netz V3.8	immer AUS	T&B	Die Nachricht wird ins Z-Netz V3.8-Format umgewandelt. Wird sie so ausgelagert, kann sie von jeder Software, die Z-Netz V3.8 versteht, wieder wie ein Netcallpuffer einsortiert werden. Beim Lesen dient es nur der Prüfung der Datei, falls man TheAnswerIII nicht vertraut. Nachrichten im SpoolBrett, die später codiert werden sollen, kann man auf diese Weise überprüfen, ob sie korrekt codiert werden, da nur beim Netcall oder eben in dieser Konvertierung eventuelle Codierungen durchgeführt werden. Der Kopf der Nachricht wird ebenfalls in diesem Format mitkonvertiert. Eine extra Erzeugung eines Kopfes via Schalter ist daher immer AUS.
ZConnect V3.1	immer AUS	T&B	Hier gilt genau das gleiche wie bei Z-Netz V3.8, nur daß es eben das ZConnect V3.1-Format betrifft.

Wurde ein Nachrichtekopf gewählt, so wird in allen Fällen die Datei "headX" aus dem Unterschriftenverzeichnis zur Interpretierung des Kopfes benutzt. 'X' steht dabei für eine Zahl, die vom der gewählten Brettsprache abhängig ist.

7.3.4 Brettsprache

TheAnswerIII kennt drei Brett Sprachen, die nur der Namensgebung willen Deutsch, Englisch und Sprache3 heißen. Im Prinzip ist es nur "Möglichkeit 1" bis "3". Je nachdem welche Sprache gewählt wurde, wird bei der Auswahl eines Unterschriften- oder Header-Files eine der drei Möglichkeiten ausgewählt, die in der Konfiguration schon zur Verfügung standen. Beim Lesen wird z.B. die Datei "head" gesucht. Bei Sprache 1 (Deutsch) sucht TheAnswerIII "head1", bei Sprache 2 (Englisch) die Datei "head2" und bei Sprache Nr. 3 die Datei "head3". Dies gilt analog auch für Unterschriften, Weiterleitungsköpfe usw. usw.

Benutzer, die tatsächlich Bretter führen, deren Grundsprache Englisch ist, werden diese Form der Namensgebung bevorzugen, da sie gleich wissen, für welches Brett, welche Unterschriften eingestellt werden sollen. Allen anderen soll genügen zu wissen, daß es egal ist, welche der drei Alternativen gewählt wird. Es wird einfach nur die entsprechende Unterschriften-Datei benutzt, für deren Inhalt der Benutzer ganz alleine verantwortlich ist.

Der Konsequenz halber müssen natürlich auch die Cookie-Dateien in drei Versionen (Cookie1.DAT, Cookie2.DAT und Cookie3.DAT) verfügbar sein.

Wie schon bei `TheAnswerII` sorgt auch `TheAnswerIII` immer noch dafür, daß die letzte Zeile einer Textnachricht dem Point vorbehalten ist und schreibt dort seine Werbung hinein. Sichtbar wird diese Zeile allerdings nur noch bei `Z-Netz V3.8`. Unter `ZConnect V3.1` gibt es eine Header für derartige Dinge, der dann auch verwendet wird. Nun gibt es Leute oder aber auch Netze, denen das nicht paßt. Für diese gibt es bei der Brettsprache nun die 4. Möglichkeit: Das Signumverbot. In diesem Fall wird der Werbungstext unterdrückt aber auch jede Header- und Unterschriftenerzeugung. Das ganze trifft natürlich nur brettweise zu.

7.3.5 Unterschriften

Eine Unterschrift unter `TheAnswerIII` besteht aus zwei Komponenten: Zum Ersten einmal das Unterschriften File. Dies ist eine frei editierbare Datei, in der man die Dinge hineinschreibt, die man immer am Ende einer Nachricht stehen haben will. Normalerweise ist das die Standard-Floskel zur Verabschiedung wie ein Text à la "Und Tschüss, Peter". Das Ganze kann aber auch ausführlicher werden.

7.3.6 Die Cookies

Ursprünglich ist ein Cookie vom chinesischen Glückskeks (Fortune Cookie) abgeleitet, der nach einer Mahlzeit serviert wird. In diesem Glückskeks ist dann ein Spruch versteckt, der entsprechend Glück und Gesundheit verheißen soll oder eine Weisheit enthält.

Die Cookiedatei ist eine Sammlung von Zitaten oder kurzen Texten, die alle zusammen in einer Datei gespeichert sind. Ist das Cookie nun bei "Unterschrift" eingestellt, so öffnet `TheAnswerIII` die Cookie-Datei und wählt per Zufallsgenerator einen dieser Sprüche aus und hängt ihn zusätzlich an die Nachricht an.

Im Bretteditor kann man einstellen, welche dieser Komponenten und in welcher Reihenfolge sie dargestellt werden.

Während die normale Unterschrift eine einfache Textdatei ist, baut sich eine Cookie-Datei wie folgt auf: Die Cookiedatei ist ebenfalls eine editierbare Textdatei. Sie kann beliebig lang sein. In dieser Cookie-Datei kann man kleine Sprüche sammeln, die dann per Zufallsgenerator an eine Textnachricht angehängt werden.

Die Cookies werden wie die Unterschriften im Unterschriften-Pfad gesucht, der in der Konfiguration eingestellt wurde. Je nach Brettsprache wird entweder die Datei "Cookie1.DAT", "Cookie2.DAT" oder "Cookie3.DAT" verwendet.

Folgende Regeln sind in Cookie-Dateien zu beachten:

- Ein einzelner Spruch darf maximal 400 Byte lang sein. Dies ist eine bewußte Einschränkung, da der Sinn der Cookies in der Unterschrift zu sehen ist und nicht als Inhalt einer Nachricht. Die Anzahl der Sprüche ist unbegrenzt, die Länge der Cookie-Datei ist auf 2.147.483.647 Byte beschränkt. (Also zwei GIGA-Byte)
- Die Grenze zwischen zwei Sprüchen bilden 2 LineFeeds. Das heißt, beim Editieren muß vor dem ersten, zwischen zwei und nach dem letzten Cookie **zwei** mal RETURN gedrückt werden, so daß zwischen zwei Cookies eine Leerzeile entsteht. Logischerweise ergibt sich daraus, daß ein Cookie selbst keine Leerzeilen enthalten darf.
- Zeilen, die mit einem '#' beginnen sind Kommentarzeilen und werden nicht als Spruch identifiziert.

Kapitel 8

Das Inhaltsmenü

Das Inhaltsmenü verwaltet seine Daten in einer Liste. Wie man diese Liste mit Maus oder Tastatur steuert wird ausführlich in der Einleitung unter "Allgemeines zur Menüführung von TheAnswerIII" unter dem Punkt "Steuerung der Liste" erklärt.

Das Inhaltsmenü stellt alle vorhanden Nachrichten eines Brettes dar. Sind keine Nachrichten im Brett, wird der Text "- LEERE LISTE" anstatt selbiger dargestellt. Ansonsten folgt die Aufstellung normalerweise (Eine Ausnahme bildet die Option "Techn. View" aus den Pull-Down-Menüs) in diesem Format:

FLAGSDatumLängeAbsenderAntwortenzahlBetreff

- Die Flags haben folgende Bedeutung:

Flag	Erklärung
1. Status	- Die Nachricht ist alt.
	* Die Nachricht ist neu bzw. ungelesen.
	A Die Nachricht ist archiviert.
	D Die Nachricht gilt als gelöscht und wird beim Verlassen des Bretts entfernt.
	# Die Nachricht wird gerade geladen
	X Die Nachricht wurde von TheAnswerIII entfernt. Ein Zugriff ist nicht mehr möglich. Die Nachricht wird beim Verlassen des Bretts entfernt.
	E Fehlerhafte Nachricht, sollte gelöscht werden.
2. Antwort	- Die Nachricht wurde noch nie beantwortet.
	R Die Nachricht wurde öffentlich beantwortet.
	P Die Nachricht wurde privat beantwortet.
3. Typ	A Die Nachricht wurde öffentlich und privat beantwortet.
	T Textnachricht
B Binärnachricht	
4. Herkunft	- Die Nachricht ist eine konvertierte Nachricht, die aus einer TheAnswerII-Umgebung stammt.
	S Die Nachricht wurde selbst erstellt und, nachdem sie verschickt wurde, aus dem Spoolbrett hierher kopiert.
	R Die Nachricht wurde nach einem Netcall einsortiert.
	W Die Nachricht wurde ins Netz weitergeleitet und, nachdem sie verschickt wurde, aus dem Spoolbrett hierher kopiert.
	I Die Nachricht wurde intern in dieses Brett weitergeleitet, ohne sie auch ins Netz zu schicken.

Flag	Erklärung
5. Codierung	– Die Nachricht ist nicht codiert. C Die Nachricht ist codiert. Sie muß decodiert werden, bevor sie gelesen werden kann. c Die Nachricht wird codiert, sobald sie über das Spoolbrett gesendet wird oder in einem Netcallformat ausgelagert wird.
6. Empfang	– Eine Nachricht ohne Empfangsbestätigung E Für diese Nachricht wurde eine Empfangsbestätigung vom Absender angefordert, welche TheAnswerIII in der Regel automatisch erstellt hat. Im Spoolbrett bedeutet 'E', daß der Empfänger der Nachricht zu einer Empfangsbestätigung aufgefordert wird.
7. Sperrfrist	– Keine Sperrfrist S Unter <i>ZConnect V3.1</i> ist es möglich eine Nachricht bis zu einer bestimmten Zeit zu sperren. In TheAnswerIII wird dies dadurch unterstützt, daß die Nachricht nicht als neu, sondern als archviert dargestellt wird und anstelle des Betreffes das Datum der Vorlage angezeigt wird. Am entsprechenden Tag wird die Nachricht dann als neu markiert. Sie kann dennoch jederzeit gelesen werden.
8. Löschfrist	– Keine Löschfrist D Unter <i>ZConnect V3.list</i> es möglich, einer Nachricht ein Verfallsdatum zu geben. Die Nachricht wird in TheAnswerIII normal behandelt, bis dieser Tag eintritt. Danach wird sie als gelöscht markiert, egal, welchen Status sie vorher hatte.

- Das Datum ist der Tag und der Monat, an dem die Nachricht abgeschickt wurde (Absendedatum). Auf das Jahr wurde verzichtet, um den Platz für andere Informationen zu sparen. Tatsächlich ist aber das vollständige Datum auf die Sekunde genau gespeichert.
- Die Länge einer Nachricht wird ebenfalls verkürzt angegeben. Die Zahl ist dabei ein Faktor, der von der nachgestellten Größe beeinflusst ist. "K" bedeutet die Größe der Nachricht in KiloByte (1024 Byte). "M" bedeutet die Größe der Nachricht in MegaByte (1024 KiloByte). Der Wert ist aufgerundet. Eine Nachricht mit weniger als 1024 Byte wird ebenfalls mit der Länge von einem KiloByte angezeigt. Ist die Nachricht länger als 999 KiloByte, so wechselt die Anzeige von "K" auf "M".
- Es folgt der Absender in der *ZConnect V3.1*-Schreibweise. Ist er länger als vorgesehen, wird er für die Darstellung der Liste gekürzt. In Brettern, bei denen der Absender eigentlich klar ist, weil man es selbst ist, wird stattdessen der Empfänger der Nachricht an dieser Stelle angezeigt. Das ist beim Spoolbrett, dem Antwortenbrett und dem Antwortenarchiv der Fall. Aktionen und Befehle, die sich im Inhaltsmenü auf den Absender beziehen, beziehen sich in diesen Brettern ebenfalls auf den Empfänger, wie z.B. bei der Adresskopie.
- Die Antwortenzahl gibt an, die wievielte Antwort unter dem gleichen Betreff diese Nachricht ist. Normalerweise wird bei einer Antwort der Betreff um die Buchstaben "Re:" erweitert, was soviel wie "Reply", also "Antwort auf" bedeutet. Einen echten Standard gibts es allerdings nicht. Viele Möglichkeiten und Stapelungen sind möglich. ("Re^2" für zweite Antwort, aber auch "Re: Re:" oder ganz andere Abkürzungen wie "Antw. auf:", "A. auf." usw.).

Da dies im allgemeinen nur für Verwirrung sorgt, filtert **TheAnswerIII** alle diese Möglichkeiten und noch einige mehr aus, und läßt nur den tatsächlichen Betrefftext übrig. Dieser Filter übergibt die gefundenen Antwort-Kennungen an einen Zähler und speichert die Zahl. Dieser Wert wird dann als Antwortenzahl vor dem Betreff dargestellt. Dabei bedeutet "0", daß keine Re's gefunden wurden. Der ursprüngliche Betreff "Re^2 Re: A. auf: Re: Testmail" wird in **TheAnswer** also auf "5-Testmail" umgewandelt, da das Wirt-Warr vor "Testmail" darauf schließen läßt, daß es sich um 5 Antwort-Kürzel

handelt.

- Zuletzt folgt der, wie oben beschrieben, gefilterte Betreff der Nachricht. Er wird an der Stelle abgekürzt, an der er den Listenrahmen verlassen würde. Bei normalen Fonts paßt das ziemlich genau. Verwendet man Proportionalfonts, so kann das Ende schon früher kommen, da **TheAnswerIII** aus Geschwindigkeitsgründen nicht die tatsächliche Länge des Betreffs berechnet, sondern nur die Anzahl der Buchstaben mit der Breite des größten Buchstaben des Fonts multipliziert.

Nun zu den Möglichkeiten des Inhaltsmenüs:

8.1 Die Gadgets

Gadget	Taste	Erklärung
Tools	T,INS	Das Toolmenü bietet die Möglichkeit, eine Gruppe von Nachrichten mit Befehlen zu beeinflussen, die die anderen Funktionen nicht bieten. Es ist also das Sammelbecken für all das, was nicht in einen anderen Topf gepasst hat.
X-Fer	X	XFer bedeutet, daß Nachrichten ausgelagert, also aus der TheAnswerIII -Umgebung heraus, in eine AMIGA-Dos-Datei kopiert werden sollen.
W-Fer	W	Wfer bedeutet, daß Nachrichten innerhalb von TheAnswerIII in ein anderes Brett kopiert werden sollen.
Drucken	D	Nachrichten können auf dem Standard-Drucker (AMIGA-Preferences) ausgedruckt werden.
Filter	F	Hinter diesem Menü verbergen sie vielfältige Möglichkeiten, den Zugriff auf eine bestimmte Gruppe von Nachrichten in Zusammenarbeit mit Multi-Select zu beschränken.
Adresskopie	D	Der Absender der geraden aktiven Nachricht kann als Datensatz in einer Adressdatei gespeichert werden.
Editieren	E	Die Nachricht und ihr Header können verändert werden. Dies verlangt allerdings, zumindest was den Header betrifft, eine gewisse Grundkenntniss über die internen Abläufe von <i>ZConnect V3.1</i> .
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
P-Antwort	A	Private Antwort. Dem Absender der gerade aktiven Mail kann eine private Antwort auf diese Nachricht gesendet werden. Unter Umständen kann die Antwort auch an eine andere Adresse gehen, falls der Absender dies wünscht. (spezieller <i>ZConnect V3.1</i> -Header)
Ö-Antwort	R	Die gerade aktive Nachricht wird öffentlich im aktiven Brett beantwortet. Unter Umständen kann die Antwort auch in ein anderes Brett oder gar an eine private Adresse gehen, falls der Absender dies wünscht. (spezieller <i>ZConnect V3.1</i> -Header). Dieser Schalter ist nur in Netzbrettern bedienbar.
Senden	S	Es kann eine beliebige Nachricht gesendet werden. Als Empfänger wird der Brettname vorgegeben.
Maps-Mail	L	Hier kann man eine Nachricht an den Pseudo-User MAPS (siehe Kapitel Senden von Nachrichten) schicken. Zur Auswahl stehen die in der Konfiguration eingestellten Möglichkeiten.

Gadget	Taste	Erklärung
Lesen	RETURN	Unter normalen Umständen wird die gerade aktive Nachricht zum Lesen ausgewählt und dargestellt. Ist der Multi-Select-Modus aktiv, so wird die Nachricht hervorgehoben, bzw. wenn schon hervorgehoben, die Hervorhebung wieder gelöscht.
Original	#	Unter <i>ZConnect V3.1</i> ist es möglich, bei einer Antwort auf die Originalnachricht zu verweisen. Wurde dies gemacht und befindet sich dieses Original im gleichen Brett, so wird dieses Original zum Lesen ausgewählt. Andernfalls erfolgt eine Fehlermeldung.
TAB NNN	TAB	Springt zur nächsten neuen Nachricht. Ist in diesem Brett keine neue Nachricht mehr, wird zum nächsten Brett mit neuen Nachrichten gesprungen.
Bretter	ESC	Das Inhaltsmenü wird verlassen. Alle Änderungen werden gespeichert und in das Brettmenü zurückgekehrt.
NEU	N	Der Status der aktiven Nachricht wird auf 'neu' geändert.
ALT	O	Der Status der aktiven Nachricht wird auf 'alt' geändert.
ARC	C	Der Status der aktiven Nachricht wird auf 'archiviert' geändert.
DEL	DEL	Der Status der aktiven Nachricht wird auf 'gelöscht' geändert.
		Während Mausbenutzer ins Tool-Menü gehen müssen, um z.B. alle alten Nachrichten als gelöscht zu markieren, haben Tastaturbenutzer zwei Kurzfassungen zur Verfügung:
	SHIFT DEL	Löscht alle alten Nachrichten.
	ALT DEL	Löscht alle neuen Nachrichten.
TAB	TAB	Wie Nächste Neue (TAB NNN)
ESC	ESC	Wie Bretter
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Menü	M	Schaltet das untere Gadgetmenü ein/AUS. Tastaturbenutzer erhalten so mehr Platz zur Darstellung der Einträge
Multi-Select	U	Schaltet den Multi-Selekt-Modus ein oder aus. Ist der Modus auf EIN, bewirkt RETURN nicht mehr das Lesen, sondern hebt die Nachricht hervor bzw. löscht die Hervorhebung bei einer bereits markierten Nachricht. Tools, XFer, WFer und Drucken beachten derartige Markierungen. Filter aktiviert diesen Modus automatisch und kann komplexe Hervorhebungen erzeugen.

8.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Brett		
Mail an MAPS	L	Hier kann man eine Nachricht an den Pseudo-User MAPS (siehe unten) schicken. Nur zum Zweck der Einheitlichkeit auch als Menüpunkt vorhanden.
Bretteditor	B	Der Bretteditor wird aufgerufen, um die Daten des aktuellen Brettes zu verändern. Dem Bretteditor ist ein eigenes Kapitel gewidmet. Tastaturbenutzer können in diesem Fall auch nur "B" drücken, ohne die Menü-AMIGA-Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Inhalt		
Filtern	F	Entspricht dem Gadget Filter.
Suchen	S	Man gelangt ins Menü der Volltextsuche, in dem Nachrichten incl. Inhalt vollständig nach bestimmten Texten durchsucht werden können. Für ein passendes Gadget war kein Platz mehr.
Technischer View	T	Schaltet von der normalen Darstellung auf die technische Darstellung um. Es werden nun wie vorher die Flags und das Datum angezeigt, danach folgen aber nur noch Zahlenwerte mit folgender Bedeutung: <ol style="list-style-type: none"> 1. Position der Nachricht in der Brettdatei, in der sie gespeichert ist. 2. Tatsächliche Länge der Nachricht einschließlich Header in Byte. 3. CRC-32 Checksum der MessageID dieser Nachricht, die zur Bezugs-Suche benutzt wird. 4. CRC-32 Checksum der Bezugs-ID, also die ID, die mit der Message-ID identisch sein muß, wenn die Nachricht das Original zu dieser darstellt. Ist kein Bezug vorhanden ist dieser Wert auf 0. 5. Danach folgt die normale Darstellung des restlichen Inhalts wie gewohnt. Es dürfte allerdings nicht mehr allzuviel davon zu sehen sein, von den ersten Buchstaben des Absenders mal abgesehen, wenn man auf einem Overscann-Screen arbeitet. Der Technische View wird IMMER abgeschaltet, sobald die Liste nicht aktiv sichtbar ist.
Nachricht		
Decodieren	D	Alle Funktionen, die eine Nachricht betreffen, haben ein Gadget. Für diese Funktion ist leider der Platz ausgegangen. Die gerade aktive Nachricht wird in einen speziellen Editor geladen, von dem aus versucht werden kann, diese Nachricht zu decodieren, falls sie codiert ist.

8.3 Informationen

Links oben steht der Name des aktuellen Brettes.

Die untere Statuszeile beinhaltet folgende Informationen:

- MSG: Die Anzahl der Nachrichten, die sich gerade in diesem Brett befinden.
- AD: Hier steht die Anzahl der Tage des AutoDel oder AUS.
- TYP: Der Brettyp im Klartext, wie bereits vielfach erklärt.

TheAnswerIII bietet hier viele Untermenüs und Funktionen, die eines gemeinsam haben: Ihr Pull-Down-Menü enthält nur den schon oft erklärten Menüpunkt Projekt/Information. Ansonsten stehen nur Gadgets und ihre Tastatur-Alternative zur Verfügung, die hier, zusammen mit der Aufgabe der Funktionen erklärt werden sollen. Eine Ausnahme bildet das Pull-Down-Menü zum Nachrichtenfilter: Dort gibt es noch Menüpunkte, um den aktuellen Filter zu speichern oder zu laden.

8.4 Das Tool-Menü

Das Toolmenü beinhaltet das einfache Umschalten des Status-Flags für alle Nachrichten bzw. das Aktivieren des Multi-Selects auf eine Gruppe von Nachrichten mit gleichem Status.

Zudem kann man **nach** einer derartigen Aktion sofort in eines der anderen Untermenüs springen, die mit markierten Nachrichten arbeiten können oder so markierte Nachrichten lesen.

Zunächst finden sich zwei Gadgets, die den Kern des Menüs bilden: "ALLE" und "WERDEN". Dies sind tatsächlich nur zwei Gadgets, da nur eine der Möglichkeiten, die untereinanderstehen, möglich ist. Entgegen dem Style-Guide¹ des AMIGA und dem sonstigen Verfahren in diesem Programm, war aus Mangel an passenden Buchstaben nötig, daß gleiche Buchstaben hier unterschiedliche Funktionen besitzen, es also NICHT egal ist, ob der Groß- oder der Kleinbuchstabe benutzt wird. Der Kleinbuchstabe ändert immer den Eintrag im "ALLE"-Gadget, der Großbuchstabe erfüllt die gleiche Aufgabe im "WERDEN"-Gadget.

Gadget	Taste	Erklärung
ALLE		
neuen	n	Alle neuen Nachrichten werden gesucht.
alten	o	Alle alten Nachrichten werden gesucht.
archivierten	c	Alle archivierten Nachrichten werden gesucht.
gelöschten	l	Alle gelöschten Nachrichten werden gesucht.
markierten	m	Alle Nachrichten, die schon hervorgehoben sind, werden gesucht.
alle	e	Alle Nachrichten, die sich in diesem Brett befinden, werden bei der Suche gefunden.
WERDEN		
Neu	N	Alle gefundenen Nachrichten bekommen den Status neu.
Alt	O	Alle gefundenen Nachrichten bekommen den Status alt.
Archiviert	C	Alle gefundenen Nachrichten bekommen den Status archiviert.
Gelöscht	L	Alle gefundenen Nachrichten bekommen den Status gelöscht.
Markiert	M	Alle gefundenen Nachrichten werden hervorgehoben.
Sonstige		
Aktion	RETURN	Die Vorgaben aus ALLE und WERDEN werden nun durchgeführt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

Die ersten vier Möglichkeiten betreffen den Status einer Nachricht. Die Nachricht wird von "WERDEN" beeinflusst, wenn das Status-Flag der Auswahl entspricht und ändert ihren Status, in den bei "WERDEN" eingestellten Status.

Die fünfte Möglichkeit sucht nicht nach dem Status, sondern prüft bei "ALLE", ob die Nachricht via Multi-Select hervorgehoben worden ist. Ist die fünfte Möglichkeit bei "WERDEN" aktiviert, so wird nicht der Status geändert, sondern Multi-Select eingeschaltet und alle Treffer aufgrund der linken Vorgabe hervorgehoben. Bereits hervorgehobenen Nachrichten werden nicht beeinflusst. Auch wird ihre Hervorhebung nicht gelöscht.

Die sechste Möglichkeit ist nur bei "ALLE" vorhanden und sorgt dafür, daß komplett **alle** Nachrichten, egal welcher Art, von "WERDEN" beeinflusst werden.

Das Ganze ist recht kompliziert erklärt, wenngleich es sehr einfach ist. Man sollte sich das Menü einfach mal vor Augen halten, wenn man diesen Text liest.

Egal welche Aktion mit "ALLE" und "WERDEN" gewählt wurde, sie wird erst durchgeführt, wenn "AKTION" gewählt wurde. Die nachfolgenden Befehle können jederzeit aktiviert werden, machen aber oft

¹Amiga User Interface Style Guide von Addison-Wesley

nur Sinn, wenn vorher eine Aktion gestartet wurde.

Gadget	Taste	Erklärung
Markierte		Diese Aktionen betreffen zunächst nur Nachrichten, die hervorgehoben wurden.
demarkieren	D	Eventuelle Hervorhebungen werden bei allen Nachrichten zurückgenommen.
Lesen	S	Alle Nachrichten, die hervorgehoben sind, werden nun gelesen. Ein Abbruch dieser Aktion ist nur für schnelle Finger möglich, da man das ESC-Gadget erwischen muß, nachdem der Textleser der einen Nachricht beendet wurde und der für die nächste Nachricht noch nicht gestartet wurde. Es bleibt nur die Zeit, die TheAnswerIII zum Konvertieren der jeweiligen Nachricht braucht.
Drucken	K	Ruft das Druckermenü auf.
X-Fer	X	Ruft das Menü zum Auslagern auf.
W-Fer	W	Ruft das Menü zum Weiterleiten auf.

8.5 Das XFer-Menü (Auslagern)

Mit dem XFer-Menü kann man Nachrichten auslagern. Das bedeutet, daß eine Kopie der Nachricht irgendwohin auf Disk gespeichert wird. Nachdem die Parameter eingestellt wurden, kann die Datei mittels File-Requester an einer beliebigen Stelle gespeichert werden.

Die möglichen Aktionen:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktive	N	Das Auslagern betrifft nur die gerade aktive Nachricht.
Selektierte	S	Das Auslagern betrifft alle hervorgehobenen Nachrichten.
Alle	A	Alle Nachrichten dieses Brettes werden ausgelagert.
Ein File	F	Alle Nachrichten, die gerade ausgewählt wurden, werden in der Reihenfolge, in der sie im Brett sortiert sind in eine einzige Datei ausgelagert.
Separate	S	Wird mehr als eine Datei ausgelagert, wird für jede Nachricht erneut der File-Requester aufgerufen, um eine neue Zielformat zu wählen.
File-Requester	R	Wenn dieser Schalter auf AUS gestellt wird, werden die Dateien ohne Aufruf eines File-Requesters ausgelagert. Als Pfad wird der in der Konfiguration eingestellte Export-Pfad benutzt, als Filenamensuffix an das AMIGA-Dos angepaßter Betreff.
Konvertierung		Hier kann festgelegt werden, wie eine Datei konvertiert wird, bevor sie gespeichert wird. Dabei sind die Werte eingestellt, die im Bretteditor für dieses Brett bei Auslagern eingestellt wurde. Sie können ggf. nochmals geändert werden. Was welche Konvertierung bewirkt wurde ausführlich im Bretteditor behandelt und ist dort nachzulesen.
	t,T	Modus umschalten, wie Texte ausgelagert werden.
	1	Kopf EIN/AUS beim Texte auslagern.
	b,B	Modus umschalten, wie Binärs ausgelagert werden.
	2	Kopf EIN/AUS beim Binärs auslagern.
Dann löschen	DEL	Wurde eine Nachricht erfolgreich ausgelagert, wird die Nachricht, sofern dieser Schalter auf EIN ist, danach als gelöscht markiert.

Gadget	Taste	Erklärung
Auslagern	RETURN	Wie oben festgelegt werden die Dateien nun per File-Requester ausgelagert. Als Verzeichnis wird das in der Konfiguration festgelegte Export-Verzeichnis benutzt. Als Filename wird entweder ein im Header gespeicherter Filename, oder ein dem AMIGA-Dos angepaßter Betreff angeboten. Wird dabei versucht in eine Datei zu schreiben, die bereits existiert, hat man per Requester folgende Möglichkeiten: Nochmal: Der FileRequester wird aufgerufen, auch wenn er abgeschaltet wurde, um einen anderen Namen zu wählen. Anhängen: Die Nachricht, die gerade ausgelagert wird, wird ans Ende der schon existierenden Datei angehängt. Überschreiben: Die schon existierende Datei wird durch die auszulagernde Nachricht gelöscht. Abbruch: Die Aktion wird komplett abgebrochen, man kehrt zurück zum Inhaltsmenü
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

8.6 Das WFer-Menü (Weiterleiten)

Weiterleiten bedeutet, daß Nachrichten, hier auf vielfältige Weise, innerhalb von **TheAnswerIII** in andere Bretter kopiert oder verschoben werden. Dies kann nur den Point betreffen, das Ergebnis kann aber genausogut ins Netz gesendet werden.

Die möglichen Aktionen:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktive	N	Das Weiterleiten betrifft nur die gerade aktive Nachricht.
Selektierte	S	Das Weiterleiten betrifft alle hervorgehobenen Nachrichten.
Alle	A	Alle Nachrichten dieses Brettes werden weitergeleitet.
Hauptarchiv	H	Wie oben festgelegt werden die Nachrichten ins Hauptarchiv kopiert. (Brett: ARCHIV/HAUPTARCHIV)
Brettarchiv	B	Wie oben festgelegt werden die Nachrichten ins passende Brettarchiv kopiert. (Brett: ARCHIV/Brettname)
Intern	I	Wie oben festgelegt werden die Nachrichten nur innerhalb des Points in ein anderes Brett kopiert.
Netz	Z	Wie oben festgelegt werden die Nachrichten über die Serverbox in ein anderes Brett kopiert. Zunächst erfolgt die Zustellung der Weiterleitungskopie zu diesem Zweck also ins Spoolbrett.
Erneut senden	R	Wie oben festgelegt werden die Nachrichten erneut und unverändert ins Spoolbrett kopiert, um erneut ins Netz gesendet zu werden.
Neue Msg-ID	M	Die Msg-ID identifiziert eine Nachricht. Sie ist wie ihr Ausweis. Wird ins Netz kopiert, so ist es dringend erforderlich, eine neue ID zu erzeugen, da die Nachricht ansonsten im Netz nicht transportiert wird, weil schon mal eine Nachricht mit dieser ID unterwegs war. Bei Erneut Senden steht es einem frei, eine neu ID zu generieren, da es vielleicht nicht nötig ist, wenn die Nachricht aufgrund von Fehlern nie bei der Serverbox gelandet ist.

Gadget	Taste	Erklärung
WFer-Kopf	W	Der Weiterleitungskopf, der je nach Brettsprache (siehe Bretteditor) eine bestimmte, editierbare Datei ist (siehe Konfiguration) wird auf Wunsch vor die Nachricht gestellt. In jedem Fall wird die Nachricht nicht verändert, sondern der Weiterleitungskopf als Kommentar (Siehe Sendemenü) hinzugefügt.
Orig löschen	DEL	War die Weiterleitung erfolgreich, wird die Nachricht, die weitergeleitet wurde in diesem Brett als gelöscht markiert. (Verschieben einer Nachricht)
Empfänger	E	Wenn es möglich ist, kann hier ein oder mehrere Ziele per Requester (siehe Adressmenü im Sendemodus) für die Weiterleitung ausgewählt werden.
Weiterleiten	RETURN	Die Nachricht wird nach den eingestellten Vorgaben kopiert.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

Das Weiterleiten findet nicht immer auf gleiche Art und Weise statt.

- Beim Weiterleiten in ein Archiv (Hauptarchiv/Brettarchiv) wird eine vollständige 1:1 Kopie der Nachricht versendet. Alle Daten, auch die Flags und das Datum der Einsortierung werden im Zielbrett unverändert gespeichert. Sonst wäre es auch keine Archivierung. Wird **kein** Empfänger ausgewählt, sucht **TheAnswerIII** automatisch das passende Archiv, wie als "Brett:" oben angegeben. Beim Weiterleiten ins Brettarchiv kann aber auch ein Empfänger ausgewählt werden, wohin die Archivkopie gehen soll. Bei dieser Art der Weiterleitung ist jedoch nur **ein** Empfänger erlaubt. Da es sich um eine Archiv-Weiterleitung handelt, werden bei der Funktion "Bretter einlesen" im Adressmenü nur alle Bretter sichtbar gemacht, die auch den Brett-Typ eines Archives haben.
- Beim internen Weiterleiten wird die Nachricht verändert. Im Nachrichtenheader werden die Daten der Weiterleitung gespeichert, die Status-Flags ändern sich so, als wäre die Nachricht einsortiert worden. Im Herkunfts-Flag wird das "I" für interne Weiterleitung eingetragen. Bevor intern weitergeleitet wird, muß ein Empfänger ausgewählt werden. Zudem können in diesem Modus beliebig viele Empfänger ausgewählt werden.
- Beim Weiterleiten ins Netz wird die Nachricht ebenfalls verändert. Der Header wird gemäß den *ZConnect V3.1*-Regeln verändert. Im Herkunfts-Flag wird das "W" für externe Weiterleitung eingetragen. Die erzeugte Kopie wird auch nicht ins Zielbrett kopiert, sondern ins Spoolbrett, um gesendet zu werden. Erst nach einem erfolgreichen Netcall wird sie dann vom Spoolbrett ins eigentliche Zielbrett kopiert. Bevor extern weitergeleitet wird, muß ein Empfänger ausgewählt werden. Zudem können in diesem Modus beliebig viele Empfänger ausgewählt werden.
- Beim erneuten Senden wird eine Kopie der Nachricht zurück ins Spoolbrett verlegt. Empfänger ist derjenige, der auch in der Nachricht als Empfänger steht. Nach erfolgreichem Netcall wird die Nachricht dann ins Zielbrett einsortiert.

8.7 Das Druckermenü

Mit dem Drucker-Menü kann man Nachrichten ausdrucken. Das bedeutet, daß eine Kopie der Nachricht auf dem Standard-Drucker, der mit AMIGA-Preferences festgelegt ist, ausgegeben wird.

Die möglichen Aktionen:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktive	N	Das Drucken betrifft nur die gerade aktive Nachricht.
Selektierte	S	Das Drucken betrifft alle hervorgehobenen Nachrichten.
Alle	A	Alle Nachrichten dieses Brettes werden gedruckt.
Konvertierung		Hier kann festgelegt werden, wie eine Datei konvertiert wird, bevor sie gespeichert wird. Dabei sind die Werte eingestellt, die im Bretteditor für dieses Brett zum Lesen eingestellt wurden. Sie können ggf. nochmals geändert werden. Was welche Konvertierung bewirkt, wurde ausführlich im Bretteditor behandelt und ist dort nachzulesen.
	t,T	Modus umschalten, wie Texte gedruckt werden.
	1	Kopf EIN/AUS beim Texte drucken.
	b,B	Modus umschalten, wie Binärs gedruckt werden.
	2	Kopf EIN/AUS beim Binärs drucken.
Drucken	RETURN	Die Nachrichten werden nacheinander auf dem Drucker ausgegeben. Sonderfälle wie Seitenauswurf pro Nachricht oder andere Druckerspezialitäten stehen nicht zur Verfügung. In solchen Fällen sollte man die Nachrichten auslagern und mit entsprechenden Druckerprogrammen verarbeiten.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

8.8 Der Nachrichtenfilter

Der Nachrichtenfilter hat die Aufgabe, den Inhalt eines Brettes durchzufiltern und das Ergebnis durch Hervorhebung festzuhalten. Ein ausgeführter Filter aktiviert automatisch den Multi-Select-Betrieb innerhalb eines Brettes, auch wenn keine hervorgehobenen Treffer vorhanden sind.

Grundlage für den Filter sind verschiedene Daten des Nachrichtenheaders, die einzeln ein- oder ausgeschaltet werden. Sind mehrere Auswahlfelder aktiv, so werden diese logisch mit "ODER" verknüpft. Das heißt, der Filter erkennt die Nachricht als Treffer an, wenn eines der ausgewählten Filter-Argumente zutrifft. Ein logischer "UND"-Filter ist durch Einzel-Schritte möglich, da auch die Möglichkeit besteht, Treffer ein weiteres Mal zu filtern.

Die Auswahlfelder bestehen aus zwei Gadgets. Einem EIN/AUS Schalter und einem Eingabefeld. Die Tastaturalternative zum Gadget bewirkt in der Kleinschreibung, eine Änderung des EIN/AUS-Schalters. Die Großschreibung aktiviert das Eingabefeld, wenn der passende Schalter auf EIN ist.

Die Eingabefelder Absender und Betreff können Wildcards verarbeiten. Das heißt, daß für bestimmte gesuchte Buchstaben oder Buchstabengruppen Jokerzeichen eingesetzt werden können. Um die Erklärung abzukürzen: Es wird exakt das gleiche Verfahren benutzt, wie das AMIGA-Dos benutzt, wenn Jokerzeichen benutzt werden. Im Handbuch zum AMIGA-Dos werden die Möglichkeiten der Wildcards sehr ausführlich erklärt. (Deutsches Handbuch zur Kickstart 2.04: Kapitel 7, 7.4.2 Namensmuster, Seite 7-131).

Die aktuelle Filtereinstellung gilt, solange **TheAnswerIII** nicht verlassen wird. Auch wenn das Brett gewechselt wird, bleiben die zuletzt eingestellten Parameter erhalten. Will man bestimmte Filter-Einstellungen länger aufheben, so können sie per Pull-Down-Menü gespeichert, bzw. von Disk geladen werden.

Die möglichen Auswahlfilter:

Gadget	Taste	Erklärung
Absender	A	Paßt der Absender zu dem Absender einer Nachricht, wird ein Treffer erkannt. Joker sind möglich. Beachte: Auch hier gilt, daß in bestimmten Brettern auch der Empfänger gemeint sein kann. Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden.
Betreff	B	Paßt der Betreff zu dem Betreff einer Nachricht, wird ein Treffer erkannt. Joker sind möglich. Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden.
Von Datum	V	Ein Datum in TheAnswerIII -Schreibweise (siehe Einleitung). Nachrichten, deren Absende-Datum gleich oder älter ist, werden als Treffer erkannt.
Bis Datum	U	Ein Datum in TheAnswerIII -Schreibweise (siehe Einleitung). Nachrichten, deren Absende-Datum gleich oder jünger ist, werden als Treffer erkannt. Sind beide Datumsfelder aktiv, so werden nur Nachrichten als Treffer erkannt, deren Absendedatum zwischen diesen beiden Daten liegt.
Status	T	Nachrichten, die das eingestellte Status-Flag haben, werden als Treffer erkannt.
Typ	P	Nachrichten, die das passende Typen-Flag haben, werden als Treffer erkannt.

Die Auswahlfilter können zudem schnell beeinflusst werden:

Gadget	Taste	Erklärung
Filter		Diese Aktionen betreffen den gerade sichtbaren Auswahlfilter und die gerade aktive Nachricht:
Löschen	DEL	Alle Eingabefelder werden gelöscht und ausgeschaltet.
Holen	H	Die Filterfelder werden mit den Daten der aktuellen Nachricht gefüllt. Alle Felder werden eingeschaltet. Es können nun einzelne Felder wieder abgeschaltet werden und mit den restlichen Kriterien Filteraktionen durchgeführt werden.

Treffer bedeutet nicht gleichzeitig Markierung. Es gibt drei Möglichkeiten, einen Treffer einer Multi-Select-Markierung zuzuweisen:

Gadget	Taste	Erklärung
Treffer markieren	T	Jede Nachricht, die einen Treffer enthält wird hervorgehoben.
Alles, keine Treffer	L	Nachrichten, die keinen Treffer haben, werden hervorgehoben.
Markierte filtern	F	Nur Nachrichten, die bereits hervorgehoben sind, werden durch den Filter geprüft. Ist die Nachricht ein Treffer, bleibt sie markiert, ansonsten wird die Markierung aufgehoben. Mehrere Aktionen hintereinander bewirken also ein logisches UND.
Markiert lassen	N	Natürlich bei "Markierte filtern" nicht wählbar, sorgt dieser Schalter bei den anderen Aktionen dafür, daß bereits markierte Nachrichten markiert bleiben. Andernfalls werden alle Markierungen gelöscht, bevor gefiltert wird. Mehrere Aktionen hintereinander bewirken also ein logisches ODER.

Egal was gewählt wurde, es wird erst gefiltert, wenn "AKTION" gewählt wurde. Die nachfolgenden Befehle können jederzeit aktiviert werden, geben aber oft nur Sinn, wenn vorher eine Aktion gestartet wurde.

Gadget	Taste	Erklärung
Markierte		Diese Aktionen betreffen zunächst nur Nachrichten, die hervorgehoben wurden.
demarkieren	D	Eventuelle Hervorhebungen werden bei allen Nachrichten zurückgenommen
Lesen	S	Alle Nachrichten, die hervorgehoben sind, werden nun gelesen. Ein Abbruch dieser Aktion ist nur für schnelle Finger möglich, da man das ESC-Gadget erwischen muß, nachdem der Textleser der einen Nachricht beendet und der für die nächste Nachricht noch nicht gestartet wurde. Es bleibt nur die Zeit, die TheAnswerIII zum Konvertieren der jeweiligen Nachricht braucht.
Drucken	K	Ruft das Druckermenü auf.
X-Fer	X	Ruft das Menü zum Auslagern auf.
W-Fer	W	Ruft das Menü zum Weiterleiten auf.

Sonstige Gadgets:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktion	RETURN	Der Filter wird aufgrund seiner Vorgaben ausgeführt. Das Ende und das Ergebnis werden in der Statuszeile mitgeteilt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

Zuletzt stehen im Filter-Menü noch folgende Pull-Down-Menüs zur Verfügung. Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Einstellung		
Laden	L	Es kann per File-Requester ein Filter nachgeladen werden, der dann benutzt wird.
Speichern	S	Es können per File-Requester die gerade eingestellten Filterdaten gespeichert werden, um später wieder benutzt zu werden.

8.9 Die Volltextsuche

Die Volltextsuche hat die Aufgabe, Nachrichten nach einem Suchtext zu durchsuchen und das Ergebnis durch Hervorhebung festzuhalten. Ein ausgeführter Filter aktiviert automatisch den Multi-Select-Betrieb innerhalb eines Brettes, auch wenn keine hervorgehobenen Treffer vorhanden sind. Im Gegensatz zum Nachrichten-Filter, der nur den Nachrichtenindex durchsucht, kann mit der Volltextsuche auch der Inhalt einer Nachricht durchsucht werden.

Das Eingabefeld Suchtext kann Wildcards verarbeiten. Das heißt, daß für bestimmte gesuchte Buchstaben oder Buchstabengruppen Jokerzeichen eingesetzt werden können. Um die Erklärung abzukürzen: Es wird exakt das gleiche Verfahren benutzt, wie das AMIGA-Dos benutzt, wenn Jokerzeichen benutzt werden. Im Handbuch zum AMIGA-Dos werden die Möglichkeiten der Wildcards sehr ausführlich erklärt. (Deutsches Handbuch zur Kickstart 2.04: Kapitel 7, 7.4.2 Namensmuster, Seite 7–131).

Das aktuelle Suchmuster, solange **TheAnswerIII** nicht verlassen wird. Auch wenn das Brett gewechselt wird, bleiben die zuletzt eingestellten Parameter erhalten

Die möglichen Suchoptionen:

Gadget	Taste	Erklärung
Suchtext	U	Wird dieser Text in einer Nachricht gefunden, wird ein Treffer erkannt. Joker sind möglich.
Großschreibung	G	Ist der Schalter aktiv, so wird beim Suchen auf Groß- bzw. Kleinschreibung des Suchbegriffes geachtet, andernfalls nicht.
Umlaute Amiga	A	Eventuelle Umlaute in einer Nachricht werden in das AMIGA-Format gewandelt. Dies verlangsamt die Suche und ist nur nötig, wenn auch im Suchtext Umlauten stehen.
Suche in Texten	T	Es werden alle Nachrichten durchsucht, die laut Inhaltsverzeichnis Textnachrichten sind.
Suche in Binärs	T	Es werden alle Nachrichten durchsucht, die laut Inhaltsverzeichnis Binärnachrichten sind.
Header suchen	H	Die Header einer Nachricht werden nach dem Suchtext durchsucht.
Inhalt suchen	I	Der Inhalt einer Nachricht wird nach dem Suchtext durchsucht.

Treffer bedeutet nicht gleichzeitig Markierung. Es gibt drei Möglichkeiten, einen Treffer einer Multi-Select-Markierung zuzuweisen:

Gadget	Taste	Erklärung
Treffer markieren	T	Jede Nachricht, die einen Treffer enthält wird hervorgehoben.
Alles, keine Treffer	L	Nachrichten, die keinen Treffer haben, werden hervorgehoben.
Markierte filtern	F	Nur Nachrichten, die bereits hervorgehoben sind, werden durchsucht. Ist die Nachricht ein Treffer, bleibt sie markiert, ansonsten wird die Markierung aufgehoben. Mehrere Aktionen hintereinander bewirken also ein logisches UND.
Markiert lassen	N	Natürlich bei "Markierte filtern" nicht wählbar, sorgt dieser Schalter bei den anderen Aktionen dafür, daß bereits markierte Nachrichten markiert bleiben. Andernfalls werden alle Markierungen gelöscht, bevor gesucht wird. Mehrere Aktionen hintereinander bewirken also ein logisches ODER.

Egal was gewählt wurde, es wird erst durchsucht, wenn "AKTION" gewählt wurde. Die nachfolgenden Befehle können jederzeit aktiviert werden, geben aber oft nur Sinn, wenn vorher eine Aktion gestartet wurde.

Gadget	Taste	Erklärung
Markierte		Diese Aktionen betreffen zunächst nur Nachrichten, die hervorgehoben wurden.
demarkieren	D	Eventuelle Hervorhebungen werden bei allen Nachrichten zurückgenommen
Lesen	S	Alle Nachrichten, die hervorgehoben sind, werden nun gelesen. Ein Abbruch dieser Aktion ist nur für schnelle Finger möglich, da man das ESC-Gadget erwischen muß, nachdem der Textleser der einen Nachricht beendet und der für die nächste Nachricht noch nicht gestartet wurde. Es bleibt nur die Zeit, die TheAnswerIII zum Konvertieren der jeweiligen Nachricht braucht.
Drucken	K	Ruft das Druckermenü auf.
X-Fer	X	Ruft das Menü zum Auslagern auf.
W-Fer	W	Ruft das Menü zum Weiterleiten auf.

Sonstige Gadgets:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktion	RETURN	Die Volltextsuche Filter wird aufgrund ihrer Vorgaben ausgeführt. Das Ende und das Ergebnis werden in der Statuszeile mitgeteilt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt.

Zuletzt stehen im Such-Menü noch folgende Pull-Down-Menüs zur Verfügung. Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester

8.10 Die Adresskopie

Nach diesem Befehl wird der Header der aktiven Nachricht gelesen und ein Requester aufgerufen, der vier Möglichkeiten bietet, den Absender der gerade aktiven Nachricht in einer Adressdatei zu speichern. Beachte: Auch hier gilt, daß in bestimmten Brettern auch der Empfänger gemeint sein kann.

Auswahl	Erklärung
Userdatei	Die Adresse wird in der Datei Adress.ADR gespeichert. Die Besonderheiten von Adress.ADR wurde im Kapitel zum Adressmenü erklärt.
Filterdatei	Die Adresse kommt in den Userfilter für den Netcall. Auch dies ist ausführlich im Kapitel zum Adressmenü erklärt.
File-Req	Man kann über einen File-Requester eine beliebige TheAnswerIII -Adressdatei auswählen, oder auch einen neuen Namen vergeben, in dem die Adresse dann gespeichert wird.
Abbruch	Es passiert nichts.

8.11 Nachrichten Senden

Das Senden oder Beantworten von Nachrichten ist ein sehr ausführliches und umfangreiches Thema. Ihm wurde daher das nächste Kapitel gewidmet.

8.12 Nachrichten editieren

Die umfangreichen Möglichkeiten von **TheAnswerIII** und von *ZConnect V3.1* haben es erforderlich gemacht, daß ein Nachrichtenkopf eine sehr komplizierte Konstruktion geworden ist, die viele Informationen enthält, die nicht unbedingt in einem leicht lesbaren Format vorliegen. Selbstverständlich ist es in **TheAnswerIII** möglich, den Header jederzeit zu ändern, allerdings sollten Anfänger darauf verzichten.

Was welcher Header bedeutet ist in der *ZConnect V3.1*-Dokumentation nachzulesen. Dazu gibt es eine Vielzahl lokaler Header, die nur von **TheAnswerIII** benutzt werden. Informationen darüber werden im Anhang gegeben.

Auf leichte Art und Weise kann der Typ und der Inhalt einer Nachricht geändert werden.

Gadget	Taste	Erklärung
Kopf	K	Aus diesem Listengadget kann ein Header-Eintrag ausgewählt werden, um diesen zu editieren. Die Tastenkombination für K (klein, groß, ALT, Cursor) wird in der Einleitung ausführlich erklärt.
Kopf Löschen	DEL	Ein ausgewählter Headereintrag wird entfernt. Solange kein Eintrag selektiert ist, ist das Gadget funktionslos.
Kopf Neu	N	Ein neuer Headereintrag wird generiert. Er kann editiert und übernommen werden.
Kommentar		Der Unterschied zwischen Nachricht und Kommentar wird beim Sendemenü erklärt.
K-löschen	S	Der Kommentar zur Nachricht wird nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht.
K-editieren	D	Der Editor wird aufgerufen, um einen Kommentar zu editieren oder einen neuen zu erzeugen. Nach einer Sicherheitsabfrage wird er übernommen.
Nachricht		Der Unterschied zwischen Nachricht und Kommentar wird beim Sendemenü erklärt.
N-löschen	L	Der Nachrichteninhalt wird nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht.
N-editieren	E	Ist der Nachrichten-Typ auf Text, wird der Editor aufgerufen, um eine Nachricht zu editieren oder eine neue zu erzeugen. Nach einer Sicherheitsabfrage wird sie übernommen. Beim Typ Binär wird ein File-Requester geöffnet, um eine Binärdatei zum Importieren auszuwählen.
N-Typ	T,t	Es kann zwischen dem Nachrichten-Typ Text und Binär gewählt werden. Kommentare dürfen nur aus Text bestehen.
Undo	X	Alle bisher gemachten Aktionen werden vergessen und die ursprüngliche Nachricht wird wieder eingelesen.

Gadget	Taste	Erklärung
Speichern	RETURN	Die editierte Nachricht wird neu generiert und im gleichen Brett gespeichert, aus dem der Editor aufgerufen wurde. Das Original wird vom System entfernt und kann nicht mehr benutzt werden. Bei der Auslösung erfolgt eine Sicherheitsabfrage.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbruch	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt, ohne die Änderungen zu speichern.

Kapitel 9

Nachrichten Senden

Mit TheAnswerIII kann man aus vielen Situation und auf unterschiedliche Art und Weise Nachrichten versenden. Im Regelfall wird man diese Nachricht immer mit dem Sendemenü erstellen. Die andere Möglichkeit ist das externe Weiterleiten einer Nachricht, was bereits erklärt wurde, und das Versenden von MAPS-Nachrichten, das, wie auch das Sendemenü, hier erklärt wird.

9.1 Die Gadgets des Sendemenüs

Gadget	Taste	Erklärung
Empfänger	E	Dieses Eingabefeld repräsentiert eine Liste. (siehe Einleitung). Bei Antworten steht bereits ein vorgefertigter Empfänger im Feld, der jedoch jederzeit geändert werden kann.
Orig	O	Stellt den Vorgabeempfänger wieder her, sofern einer vorgegeben war. (Anworten etc.)
öffentl. Antwort	R	Dieses Eingabefeld repräsentiert eine Liste. (siehe Einleitung). Hier kann ein Brettname angegeben werden, der das Zielbrett für mögliche öffentliche Antworten auf diese Nachricht vorgibt. Trägt man hier eine Useradresse (z.B. die eigene) statt eines Brettname ein, so kann man öffentliche Antworten verhindern. Ist die Liste leer erfolgen öffentliche Antworten an den Empfänger
Private Antwort	P	Dieses Eingabefeld repräsentiert eine Liste. (siehe Einleitung). Hier kann eine Useradresse angegeben werden, an die private Antworten auf diese Mail geschickt werden sollen. Ist diese Liste leer, erfolgen private Antworten an den Absender, also an Sie.
Betreff	b	Betreff der Nachricht. Bei Antworten ist hier ein vorgefertigter Betreff eingegeben. Mögliche Antwortkürzel wie "RE:" können eingegeben werden. Sie werden automatisch erkannt und verwaltet und je nach Netcallformat zum Netcall passend generiert.
BtoF	B	Der Betreff der Nachricht wird nach Filename kopiert und dort eingesetzt. Sind Sonderzeichen im Betreff, die im AmigaDos Fehlerverursachen könnten, wie Jokerzeichen etc., werden diese in harmlose Zeichen umgewandelt.
Filename	f	Ist hier Text eingetragen, so wird er, wenn die Nachricht ausgelagert wird, als Filename fürs Auslagern angegeben. Andernfalls muß der Betreff herhalten.
FtoB	F	Der Filename wird nach Betreff kopiert und dort eingesetzt.

Gadget	Taste	Erklärung
Eingabe	G,g	Hier wird die Art der Eingabe festgelegt, also auf welche Art und Weise eine Nachricht oder ein Kommentar zu seinem Inhalt kommt. (siehe unten). Je nach Art des Sendes, sind hier unterschiedliche Möglichkeiten vorgegeben.
Signum	U,u	Hier wird die Form der Unterschrift definiert. Die Vorgabe hängt davon ab, von wo aus und auf welche Weise gesendet wird. (siehe unten).
Priorität	I,i	Legt die Geschwindigkeit fest, mit der die Nachricht nach der Zustellung beim Server ab da transportiert wird. Höhere Prioritäten können (mehr) Geld kosten.
Löschen am	L,l	Eine Schalter/Eingabe-Funktion (Siehe Einleitung). Hier kann ein TheAnswerIII -Datum (siehe Einleitung) angegeben werden, wann die Nachricht automatisch gelöscht werden soll. Dies wirkt sowohl zu Hause als auch beim Empfänger.
Sperre bis	S,s	Eine Schalter/Eingabe-Funktion (Siehe Einleitung). Hier kann ein TheAnswerIII -Datum (siehe Einleitung) angegeben werden, bis zu dem die Nachricht gesperrt ist und nicht gelesen werden soll. Dies wirkt sowohl zu Hause als auch beim Empfänger.
Empfangsbest.	E	Ist der Schalter auf EIN, wird versucht, von den Empfängern eine Empfangsbestätigung zu erhalten, sobald ihn die Nachricht erreicht hat. Dies ist nur bei privaten Empfängern sinnvoll. Eine Empfangsbestätigung von Brettern bringt nicht viel.
Senden	RETURN	Die Nachricht wird geprüft und, wenn alles erfolgreich verläuft, ins Spoolbrett kopiert, um beim nächsten Anruf gesendet werden zu können. Es erfolgt zudem vorher noch eine Sicherheitsabfrage.
Nachricht	N	Je nach Vorgabe bei der Eingabe wird nun eine Nachrichteninhalt erzeugt. Solange kein Nachrichteninhalt da ist, kann auch nicht gesendet werden.
Kommentar	K	Je nach Vorgabe bei der Eingabe wird nun ein Kommentar zur Nachricht erzeugt. Dabei ist jedoch zu beachten, daß Kommentare nur aus Text bestehen dürfen.
Notepad		Wird hier sicher vermißt. Es kann hier nicht aufgerufen werden. Dafür kann der Inhalt als Nachrichten- oder Kommentarinhalt benutzt werden.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbruch	ESC	Man kehrt ins vorherige Menü zurück, ohne eine Nachricht zu senden.

9.2 Die Pull-Down-Menüs im Sendemenü

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester.
Externe Header		Die Erklärung dazu folgt noch.
Aktiv	I	Schaltet die externen Header ein oder aus.
Editieren	E	Der Editor wird aufgerufen und die Datei mit den externen Headern kann bearbeitet werden.
Laden	L	Eine Textdatei kann als externe Headerdatei hinzugeladen werden.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Macros		
Kommentar entfernen	K	Ein bereits erzeugter Kommentar wird wieder entfernt.
Nachricht entfernen	N	Eine bereits erzeugte Nachricht wird wieder entfernt.
CheckFile nach Komm.	C	Die Funktion Check-File ist ja vom Lesen her bekannt. Wenn man Binärdateien verschickt, so kann man den Inhalt der Nachricht mit der gleichen Check-File-Funktion behandeln, z.B. ein Archiv auflisten lassen. Das Ergebnis wird jedoch nicht angezeigt, sondern gespeichert und später als Kommentar zu dieser Nachricht mitverschickt. Diesen so erzeugten Kommentar kann man natürlich noch per Hand erweitern oder verändern (nacheditieren). FRAS-Netz Uploader werden sich freuen.
TA-Support		
Allg. Mail an Autor	1	Automatischer Support für TheAnswerIII -Benutzer Wenn das Thema nicht zum nachfolgend Angebotenen paßt, verwenden Sie diesen Menüpunkt, um mir eine Nachricht zu senden.
Bugreport an Autor	2	Wenn ein Fehler im Programm gefunden wird, kann er so schnell gemeldet werden.
Registrier-Mail	3	Benutzer, die sich kostenlos registrieren lassen wollen, können dies mit diesem Menüpunkt. Allerdings muß vorher mit dem Programm "TARegister" der Inhalt der Nachricht vorbereitet werden.
Verbesserung	4	Benutzer, die Verbesserungsvorschläge anbringen wollen, sollten dies mit dieser Funktion erledigen.

9.3 Informationen

9.3.1 REQ-Listen

Alle Eingabe-Gadgets, die zusätzlich ein REQ-Gadget haben, verwalten Listen von Brettern oder Useradressen. Überall können also dort mehrere Adressen angegeben werden. Insbesondere beim Empfänger bringt dies viele Möglichkeiten, wie das Versenden von Mails an ganze Gruppen. Wer diese Gruppen auch noch sauber in unterschiedlichen Adressdateien hat, braucht diese nur noch nachzuladen.

Wie schon beim Adressmenü erklärt, gelangt man bei der Auslösung von REQ in ein Adressmenü im Sendemodus. Alle Funktionen und Möglichkeiten wurden vollständig im Adressmenü erklärt.

9.3.2 Art der Eingabe

Je nach Art der Eingabe, werden unter Umständen bestimmte Header geladen und konvertiert, bevor der Inhalt erstellt werden kann. Bei der Text-Eingabe wird der "Sende-Kopf" geladen, bei öffentlichen Antworten der "öffentliche Quotekopf" und bei privaten Antworten der "private Quotekopf". Wie auch bei den Unterschriften hängt es zudem von der eingestellten Brettsprache ab, welcher der jeweils drei möglichen Köpfe pro Eingabeart benutzt wird.

Sendet man von einem Inhaltsmenü aus, ist die Sache einfach. Es wird der Kopf benutzt, dessen Brettsprache gerade eingestellt ist. Sendet man von anderer Stelle aus, wird die Vorgabesprache aus der Konfiguration benutzt.

Bei Nachrichten an mehrere Empfänger wird ebenfalls die Vorgabe-Brettsprache benutzt. Wurde das Signumverbot in einem Brett eingestellt, wird kein Header vorgebaut.

Eingabeart	Erklärung
Text	Es wird der Header Sendekopf geladen, konvertiert und mit diesem konvertierten Header der Editor aufgerufen. Man kann seine Nachricht tippen, speichern und verläßt den Editor wieder. Text ist die Standard-Voreinstellung. Nachdem so ein Text erstellt wurde, springt die Eingabeart automatisch auf "nacheditieren".
Quoten-Text	Wie Text. Allerdings wird der passende QuoteHeader geladen und die gerade aktive Mail geladen und gequotet (siehe unten). Nachdem so ein Text erstellt wurde, springt die Eingabeart automatisch auf "nacheditieren".
Text-Import	Es kann per File-Requester eine Datei ausgewählt werden, deren Inhalt dann als Text benutzt wird.
Text-Notepad	Wie Textimport, nur wird kein File-Requester aufgerufen, sondern der Inhalt des Notepads als Text benutzt.
Binärimport	Es kann per File-Requester eine Datei ausgewählt werden, deren Inhalt dann als Binärdatei benutzt wird. Kommentare dürfen nicht binär sein.
Binär-Notepad	Wie Binärimport, nur wird kein File-Requester aufgerufen, sondern der Inhalt des Notepads als Binärdatei benutzt. Kommentare dürfen nicht binär sein.
nacheditieren	Ist diese Einstellung aktiv, wird der Editor aufgerufen, aber keine neue Datei erzeugt, sondern die alte Datei vorgelegt, um diese editieren zu können. Daher funktioniert diese Art der Eingabe auch nur, wenn der ursprüngliche Inhalt mit Text oder Quoten-Text erzeugt wurde.

Dieser Eingabeschalter gilt für Nachrichten UND Kommentare. Je nachdem, ob man (N)achricht oder (K)ommentar drückt wird anhand dieser Schalterstellung, eben eine Nachricht oder ein Kommentar dazu erzeugt.

9.3.3 Unterschriften

Als Unterschrift ist hier normalerweise eingestellt, was man im Bretteditor eingestellt hat, sofern man aus einem Brett sendet. Sendet man nicht aus einem Brett heraus, wird hier die Unterschrift aus der Brettvorgabe der aktuellen Konfiguration benutzt. Was welche Unterschriftenform bewirkt wurde ja schon im Bretteditor erklärt. Hier gibt es zusätzlich zwei neue Formen der Unterschrift:

Unterschrift	Erklärung
Brettvorgabe	Unterschreibt die Nachricht so, wie es in der Brettvorgabe des Empfängers steht. Ist der Empfänger ein User und kein Brett, wird die Einstellung des privaten Brettes benutzt. Wird eine Mail mit mehreren Empfängern versandt, wird für jeden Empfänger die Unterschrift je nach der jeweiligen Brettvorgabe erzeugt. Ist bei Mails an mehrere Empfänger eine andere Art der Unterschrift als "Brettvorgabe" definiert, wird diese Unterschriftenform für alle Kopien benutzt.
MapsMail	Dies bedeutet, daß die Mail an jemanden oder etwas geht, das den Inhalt automatisch verarbeitet, wie eben z.B. MAPS. Bei solchen Nachrichten sind Unterschriften völlig sinnlos und gefährden ggf. sogar den Zweck der Mail. MAPS-Mail verhindert also genauso wie "KEINE" das Erzeugen einer Unterschrift. Zusätzlich wird aber auch das Erzeugen des TheAnswerIII -Footers am Ende einer Nachricht verhindert.

9.3.4 Priorität

Zu den möglichen Schalterstellungen gelten im *Z-Netz* noch folgende Prioritäten: Nachrichten, die das im Netz festgelegte Nachrichtenlimit für private Mails überschreiten (derzeit 10.000 Bytes. Genauere Angaben finden sich in der Netikette, dem aktuellen Regelwerk des *Z-Netz's*), werden immer auf Kosten des Benutzers als "Direkt" zugestellt. Andernfalls immer als normale Nachricht. Andere Unterschiede, die vom Netcall-Format abhängen, folgen noch.

Priorität	Erklärung
Normal	Die Nachricht wird ganz normal von Server zu Server geschickt, bis die Nachricht den Empfänger erreicht. Dabei werden die normalen Wege ohne Mehrkosten benutzt.
Direkt	Der Server schickt die Nachricht nicht auf dem Routeweg zum Ziel, sondern ruft den Server des Empfängers direkt an. Dies wird normalerweise dann erledigt, wenn andere Netcalls bei Server auch durchgeführt werden. Durch diesen extra Anruf entstehen natürlich mehr Telefonkosten, die der Betreiber Ihres Servers vermutlich auf Sie abwälzen wird.
Eil-Mail	Wie Direkt, allerdings versucht der Server das Zielsystem sofort, nachdem die Verbindung mit Ihnen beendet wurde, anzurufen. Auch hier entstehen natürlich Mehrkosten.

Eine Garantie, daß die Mail so zugestellt wird, wie das hier gewünscht wird, kann natürlich nicht gegeben werden. Es hängt davon ab, wie die einzelne Serverbox dazu steht, derartigen Service anzubieten.

Die Priorität macht natürlich nur bei privaten Nachrichten an bestimmte Benutzer Sinn und bringt nichts, wenn es sich um eine öffentliche Nachricht in ein Brett handelt. Wen soll der Server da sofort anrufen...

9.3.5 Das "Quoten"

Quoten bedeutet das Rezitieren einer Nachricht. Beantwortet man unter **TheAnswerIII** eine Nachricht privat oder öffentlich, so kann die Nachricht, die gerade im Inhaltsmenü aktiv ist und die ja beantwortet werden soll, gequotet werden.

TheAnswerIII liest die Ursprungsnachricht ein und stellt sie nach dem Quote-Header in die Textdatei, die nach diesem Aufruf für den Editor erzeugt wird. Um den Leser solcher Nachrichten erkennen zu lassen, welcher Teil der Nachricht aus einer anderen zitiert wurde und welcher selbst geschrieben ist, wird ein sogenanntes Quote-Zeichen verwendet. Dies ist ein Zeichen oder eine kurze Zeichenkombination, die jeder Zeile der zu zitierenden Nachricht vorangestellt wird. In der Konfiguration kann definiert werden, wie dieses Quote-Zeichen auszusehen hat.

Gleich eine Bitte dazu: **TheAnswerIII** stellt natürlich immer die ganze Ursprungsnachricht in Quotezeichen gebunden zur Verfügung. Sinn des Quotens ist aber nicht, 50 Zeilen Zitate einzubringen und selbst nur eine Zeile Text zu schreiben wie "Ganz meiner Meinung". Durch solche Aktionen, wie generell durch unnötiges Quoten, wird man im *Z-Netz* sehr schnell unbeliebt. Und unbeliebte Benutzer landen zumindest bei anderen **TheAnswerIII**-Benutzern schnell in deren Filterdatei.

Also: Sorgfältig die markanten Stellen aus der Ursprungsnachricht rausfinden und das Quoten auf wenige Zeilen beschränken. Das Quoten soll ja nur als Gedankenstütze dienen. Wer die ganze Ursprungsnachricht lesen muß, um bei einer Diskussion mithalten zu können, der wird sich das Original schon raussuchen und nachlesen.

9.4 Besonderheiten der Netcallformate

Das Sendemenü ist natürlich auf alle Möglichkeiten von *ZConnect V3.1* ausgelegt. Das alte *Z-Netz V3.8*-Verfahren unterstützt die meisten dieser Extras beim Erzeugen einer Mail nicht, oder kann dies nur per Tricks:

Wird ein Netcall im *Z-Netz V3.8*-Format durchgeführt, ist es sinnlos andere Felder als "Empfänger" und "Betreff" auszufüllen. Ferner kann keine "Priorität" vergeben werden. "Löschfrist" und "Sperrfrist" zeigen keine Wirkung. Die Empfangsbestätigung wird dadurch erzeugt, daß dem Betreff der Nachricht bei der Netz-Konvertierung ein "##" vorangestellt wird. Codierungen werden ebenfalls im Betreff gespeichert. Der Antwortenzähler wird ebenfalls im Betreff durch ein "Re^x:" gesendet, wobei x, die Anzahl der Antworten ist. Eine Bezugs-Verkettung (Original lesen im Inhaltsmenü) ist nicht möglich.

Unter *ZConnect V3.1* werden alle Möglichkeiten, die das Sendemenü anbietet natürlich voll ausgenützt. Für alle Fälle ist ein entsprechender Header vorhanden. Der Antwortenzähler wird unter *ZConnect V3.1* allerdings nicht unterstützt. *ZConnect V3.1* verlangt, daß bei Antworten, egal die wievielte, nur ein "RE:" im Betreff steht. Die restliche Anzahl von Antworten wird in einem speziellen Header gesendet, den aber derzeit nur andere **TheAnswerIII**-Programme auch wieder richtig interpretieren.

9.5 Benutzer-Support

Wie gerade erfahren, gibt es also die Möglichkeit, Mails an den Autor von **TheAnswerIII** zu senden. Als Empfänger ist hier die Adresse "WEGAR@AMC.zer.sub.org" eingestellt. Diese Anschrift kann sich natürlich im Laufe der Zeit ändern. Man sollte sich also sicher sein, daß der Autor von **TheAnswerIII** auch wirklich noch unter dieser Adresse zu erreichen ist, wenn eine Nachricht abgesendet wird.

Die Betreffs sehen seltsam aus, es hat aber einen Sinn. Bei normalen Support-Mails und bei Fehlermeldungen muß der Betreff bis zur zweiten eckigen Klammer "]" erhalten bleiben. Danach kann ein beliebiger Text folgen, um den Betreff auch aussagekräftig macht. Bei der Registriermail darf der Betreff **keinesfalls** verändert werden!

Derartige Nachrichten werden, von jedem Point im Netz, wie normale Nachrichten behandelt. Beim Autor von **TheAnswerIII** jedoch werden diese Mails abgefangen und bevorzugt behandelt. Registriermails werden automatisch verarbeitet um das KeyFile für den Benutzer zu erzeugen.

Es dürfte wohl klar sein, daß der Support eines Freewareprogrammes sich in Grenzen hält, da ich keine Sharewaregebühren o.ä. kassiere, die einen großzügigen Support finanzieren könnten. Wer mir aber eine Mail schreibt, kann jederzeit meiner Hilfe sicher sein. Von Telefonanrufen oder ähnlichem bitte ich abzusehen, bei mir kommt jetzt schon keiner mehr durch.

Es gibt seit 29 Januar 1992 ein Support-Netz für dieses Programm. Innerhalb des Z-Netzes gibt es eine Gruppe von Brettern, die nicht unbedingt an jeden Server angehängt sind. Diese Bretter beginnen mit T-NETZ anstatt mit Z-NETZ. Innerhalb dieser T-NETZ Gruppe gibt es das Brett:

T-NETZ/SUPPORT/THEANSWER

Dieses Brett ist bei vielen Server-Mailboxen bereits verbreitet. In diesem Brett wird alles behandelt, was dieses Programm betrifft. Da ich selbst an dieses Brett angeschlossen bin, kann auf diesem Weg schnell Hilfe geleistet werden. Falls die Mailbox, in der Du bist, dieses Brett nicht anbietet, dann frag Deinen SYSOP, ob er es nicht bestellen kann, rein technisch ist das kein Problem.

9.6 Registrieren

Benutzer die registriert sind, erhalten ständig Informationen über Fehler, Tips und bevorzugte Updatemöglichkeiten. Durch die mit **TheAnswerIII** eingeführten Automatisierung des Verfahrens geht dies automatisch und daher mit viel weniger Verzögerungen, als man das bisher von **TheAnswerII** gewöhnt war. Fehlermeldungen beispielsweise werden geprüft, eine mögliche Behebung versucht und, falls nötig, wird die registrierte Benutzerschaft darüber informiert. Innerhalb des automatisierten Systems geht das bei **TheAnswerIII** mit einer Handvoll Befehlen.

Um sich für **TheAnswerIII** registrieren zu lassen kann man diese Automation bereits ausnutzen. Mit dem mitgelieferten Programm "TARegister" gibt man die Daten an, die dafür nötig sind und erzeugt dann eine Datei, die zwischengespeichert wird. Nun kann man per Point diese erzeugte Datei an den Autor versenden.

Die Nachricht geht beim Autor ein, wird verarbeitet und zurückgeschickt. Sie enthält nun den neuen Registrierer-Status und die Registrierer-Nummer. Diese Nachricht wird nach Erhalt ausgelagert. Wiederum über das Registrierprogramm wird diese Datei nun in einem Key-File gespeichert und bei der Konfiguration abgelegt. Nach einer erfolgreichen Erzeugung des Key-Files ist man registrierter Benutzer von **TheAnswerIII**.

In der Dokumentation zum Registrierprogramm wird genau auf die einzelnen Schritte eingegangen.

Andere Formen der Registrierung wie Mails "Hallo da bin ich, jetzt registrier mal" werden nicht beantwortet und sind daher gar nicht den Versuch wert.

9.7 Die Gadgets im MAPS-Menü

Das Versenden von automatischen Mails an Pseudo-User die diese Mails als Befehle interpretieren, werden in **TheAnswerIII** immer MAPS genannt. Tatsächlich ist das System jedoch frei konfigurierbar und kann daher alles unterstützen, was der Markt so bietet. Auch Dinge wie Area-Fix usw.

Gadget	Taste	Erklärung
Mapsbehl	M	Aus dieses Listengadget kann ein MAPS-Befehl ausgewählt werden. Die Tastenkombination für M (Liste: klein, groß, Cursor) wird in der Einleitung ausführlich erklärt.
Befehl	H	In diesem Eingabefeld steht der Klartext-Befehl, wie ihn die MAPS-Umgebung versteht. Der Text unter "Mapsbehl" kann da variieren, da er für den User und nicht für MAPS lesbar sein soll.
Format	F	Während die Befehlszeile normalerweise für den Betreff hergenommen wird, beschränkt sich das Format allein auf den Inhalt der Nachricht an MAPS und kann mit Variablen gefüllt werden.
Befehl in Betreff	B	Der Text unter "Befehl" wird im Betreff der Mail an MAPS geschrieben.
Bef. in Nachricht	N	Der Text unter "Befehl" wird als erste Zeile in die Nachricht geschrieben. B und N sind gleichzeitig möglich.
Vor Senden edit.	S	Die MAPS-Mail wird, bevor sie im Spoolbrett abgelegt wird, in den Editor geladen, um noch geändert oder ergänzt werden zu können. Bei einigen Befehlen ist das nicht nötig, andere aber funktionieren gar nicht, ohne daß die Format-Angaben ergänzt werden.
%B-Variable	1	Dieses Eingabefeld repräsentiert eine Liste. (siehe Einleitung). TheAnswerIII liefert hier normalerweise einen Brettnamen. Als Vorgabe findet sich das aktuelle Brett oder Verzeichnis. Per REQ (siehe auch Unterabschnitt "REQ-Listen" bei den Gadgets des Sendemenüs) können ganze Brettlisten hier eingetragen werden.

Gadget	Taste	Erklärung
%M-Variable	2	TheAnswerIII trägt hier, sofern man im Inhaltsmenü ist, die MessageID der aktuellen Nachricht ein.
%T-Variable	3	TheAnswerIII trägt hier, sofern man im Inhaltsmenü ist, den Betreff der aktuellen Nachricht ein.
Senden	RETURN	Die Nachricht an MAPS wird erzeugt und geprüft. Ggf. wird vorher noch der Editor aufgerufen, wenn der entsprechende Schalter auf EIN ist. Wurde RETURN mit der Tastatur ausgelöst, erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Abbruch	ESC	Es wird ins Inhaltsmenü zurückgekehrt, ohne eine Nachricht abzusenden.

9.8 Die Pull-Down-Menüs im MAPS-Menü

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester

9.9 Informationen zu MAPS-Mails

MAPS-Nachrichten können nicht codiert gesendet werden.

Die MAPS-Umgebung kennt vier Variablen. %b, %m, %t und %z. Wie bei den Gadgets erklärt, belegt **TheAnswerIII** diese Variablen mit Brettnamen, Message-ID, Betreff und *Z-Netz*-MessageID einer ggf. aktiven Nachricht.

Bereits in der Konfiguration kann im Format-String eine derartige Variable eingesetzt werden, die dann in der tatsächlichen Nachricht mit den Werten gefüllt wird, die hier übergeben werden können. Bei der MAPS-Automatik werden diese Variablen automatisch gefüllt. (siehe Brettmenü).

Variablen im Befehls-String werden **nicht** unterstützt.

Die Variablen %m, %t, und %z haben immer nur einen Eintrag und erzeugen daher auch nur einzeilige Befehle an MAPS. %b dagegen kann auch eine Liste von Bretter repräsentieren. Besteht %b aus mehr als einem Eintrag, so wird die Zeile, die %b enthält in der MAPS-Nachricht so oft wiederholt, wie Bretter in der Liste stehen, jeweils mit einem der Listeneinträge.

Ferner gibt es noch den festen Wert "^J", der innerhalb des Format-Strings einen Zeilenumbruch bewirkt und ihn damit mehrzeilig macht.

Der Befehlsstring verarbeitet keine Variablen. Er kann als Betreff benutzt werden oder die erste Zeile im Inhalt einer Nachricht sein. Es können auch beide Möglichkeiten gleichzeitig genutzt werden oder keine von beiden.

Der Formatstring steht immer im Inhalt einer Nachricht. Soll kein Formatstring gesendet werden, darf auch keiner existieren. Die Variablen können nur im Formatstring stehen.

Beispiel:

Die MAPS-Umgebung von **Zerberus(R)**, Zerberus-Maps(R) kann aufgefordert werden, eine bestimmte Nachricht zu lesen. Dieser Befehl bewirkt, daß die gewünschte Nachricht, sofern vorhanden, dem Point zugestellt wird, sobald der Befehl beim Server abgearbeitet wurde.

Dieser Befehl heißt LESEN. Laut Format kommt zuerst eine Zeile mit dem Text "BRETT" und der Brettname. Danach folgt eine oder mehrere Zeilen, um die Nachricht zu identifizieren. Dabei kann bei diesem Befehl der Betreff oder die Msg-ID benutzt werden.

Angenommen, man will nun im Brett "/ARCHIV/POLLDOCS" die Nachricht "ZCONNECT.LHA" bestellen, dann sieht der MAPS-Eintrag für diesen Befehl sieht so aus:

Befehl: "LESEN"

Format: "BRETT %b^JBETREFF %t"

Befehl in Betreff schreiben: JA

Befehl in Nachricht schreiben: NEIN

In der Variablen %b ist nun der Brettname "/ARCHIV/POLLDOCS" einzutragen und unter %t der Betreff, also "ZCONNECT.LHA" . %m kann ignoriert werden, da es nicht im Formatstring steht.

TheAnswerIII erzeugt nun eine Nachricht an den Benutzer, der in der MAPS-Config eingetragen ist, hier wäre das ein Empfänger "MAPS" Der Betreff der Nachricht lautet "LESEN".

Als Inhalt findet sich dieser Text:

```
BRETT /ARCHIV/POLLDOCS
```

```
BETREFF ZCONNECT.LHA
```

Nach "BRETT" erfolgte ein Zeilenumbruch, da ein ^J an der passenden Stelle eingetragen war. Nachdem der Server diese Nachricht erhalten hat wird er, sofern diese Datei existiert, selbige als private Nachricht zurückschicken.

Kapitel 10

Der Netcall

10.1 Das Grundmenü

Wird vom Hauptmenü aus der "Netcall" angewählt, gelangt man in das Grundmenü. Hier werden die globalen Einstellungen, wann und auf welche Art der Netcall durchgeführt wird, vorgenommen.

Die aktuellen Einstellungen werden erhalten, bis **TheAnswerIII** beendet wird. Ein zweiter Aufruf von "Netcall" füllt das Menü mit den gleichen Voreinstellungen wie beim letzten Aufruf. Wird "Netcall" zum ersten Mal aufgerufen, versucht **TheAnswerIII** zudem, gespeicherte Voreinstellungen aus der Datei "Caller.DAT" zu laden und als Voreinstellung zu benutzen. Per Argument (siehe Einleitung) kann beim Programmstart auch ein anderer Name für "Caller.DAT" vorgegeben werden. "Caller.DAT" bzw. die Argumentvorgabe werden **immer** im Verzeichnis "ENV:Answer/" gesucht. Die Angabe eines anderen Pfades wird ignoriert.

Über das Pull-Down-Menü dieses Menüs können die aktuellen Daten von Disk mit einem File-Requester geladen oder gespeichert werden.

Das Grundmenü baut sich wie folgt auf:

Gadget	Taste	Erklärung
Netcall einsortieren	1	Es kann eine (gepackte) Datei per File-Requester ausgewählt werden, die dann als Netcallpuffer einsortiert wird.
Spoolbrett auslagern	2	Der Inhalt des Spoolbrettes wird als Netcalldatei ausgelagert. Das Netcallformat hängt von der aktuellen Konfiguration ab. Der Filename kann per File-Requester festgelegt werden. Der Inhalt des Spoolbrettes kann nach dieser Aktion entfernt oder erhalten werden.
Lokaler Netcall	3	Per File-Requester wird das Spoolbrett wie bei einem normalen Netcall ausgelagert und geleert. Anschließend wird per File-Requester eine (gepackte) Datei ausgesucht, die als Netcallpuffer einsortiert wird. TheAnswerIII ruft bei dieser Einstellung die Serverbox nicht an. Es dient dazu, den Netcall durch die Auswahl der Zieldateien zu simulieren.

Gadget	Taste	Erklärung
Netcall mit Serverbox	4	Es wird ein kompletter Netcall mit der in der Konfiguration eingestellten Serverbox durchgeführt. Es wird bei der Serverbox angerufen, der Inhalt des Spoolbrettes wird gesendet und die empfangene Netcalldatei wird einsortiert.
Netcall alle x Stunden	5	Wie die Option 4, nur, daß festgelegt werden kann, daß der Netcall alle x Stunden wiederholt wird. Bei der Anwahl dieser Option per Tastatur wird das Gadget für die Eingabe der Anzahl der Wartestunden automatisch aktiviert.
Ab xxx Uhr	A	AUS: Der Netcall startet sofort. EIN: Der Netcall startet zu angegebener Uhrzeit, die auch ein Datum enthalten kann. (Datumsformat siehe Einleitung). Ist eine angegebene Uhrzeit ohne Datum bereits verstrichen, beginnt der Netcall zur angegebenen Zeit am nächsten Tag!
Bis xxx Min.	B	AUS: Es werden solange Netcallversuche durchgeführt, bis der Netcall erfolgreich war oder wegen Fehlern abgebrochen wurde. EIN: Ist nach der Anzahl von Minuten, die dort angegeben ist, keine Serververbindung entstanden, wird der Netcall erfolglos abgebrochen.
Max xxx Anwahlversuche	M	AUS: Anzahl der Anrufversuche unbeschränkt. EIN: Es wird so oft versucht, eine Verbindung zum Server herzustellen, wie angegeben. Danach wird der Netcall erfolglos abgebrochen.
AutoDel vor Netcall	D	Vor einem Netcallversuch (1 – 4) oder vor jeder neuer Netcallsequenz (5) wird das Automatische Löschen ausgelöst (siehe Brettmenü).
Files löschen	F	Wenn die ausgewählte oder empfangene Netcalldatei erfolgreich einsortiert wurde, wird sie gelöscht. Ist der Schalter auf AUS, wird die Netcalldatei vorerst nicht gelöscht.
Archiv löschen	R	Wie "Files löschen". Nur betrifft es das Archiv, in dem die Netcalldatei unter Umständen eingepackt war. Es wird gelöscht, wenn die Netcalldatei erfolgreich ausgepackt wurde, bevor diese einsortiert wird.
Netcall	RETURN	Der Netcall wird nach den obigen Einstellungen durchgeführt.
Notepad	punkt	Ruft den Editor mit der Datei "Notepad" auf. Dieses Notepad ist in fast jedem Menü verfügbar, um sich kurze Notizen zu machen, die jederzeit wieder abrufbar sind.
Hilfe	HELP	Ruft den Textanzeiger auf und zeigt einen Hilfstext.
Zurück	ESC	Man kehrt ins Haupt-Menü zurück.

Zudem stehen im Grund-Menü noch folgende Pull-Down-Menüs zur Verfügung. Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Info	I	Copyright-Requester
Einstellung		
Laden	L	Es kann per FileRequester eine Voreinstellung für dieses Menü nachgeladen werden, die dann benutzt wird.
Speichern	S	Es kann per FileRequester die aktuelle Voreinstellung gespeichert werden, um später wieder benutzt zu werden.

Wurde nun "Netcall" aktiviert, wird je nach Einstellung auf verschiedene Weise vorgegangen, um den Willen des Benutzers durchzusetzen. Dabei wird bei unterschiedlichen Arten des Netcalls nun auf die "Option hingewiesen". Der Wert danach gibt die Tastaturalternative des Grundmenüs an. Wurde also dieser Punkt des Grundmenüs eingestellt, tritt das Erklärte nur ein, wenn die Option zur Vorgabe paßt.

10.2 Netcall einsortieren

TheAnswerIII wechselt auf die Statusanzeige für das Einsortieren von Netcalls. Es wird ggf. ein File-Requester aufgerufen (Option 1 und 3), um eine beliebige Datei auszuwählen oder die Datei wird automatisch festgelegt (Option 4 und 5).

TheAnswerIII ist es zunächst egal, welche Datei ausgewählt wurde, sie wird in jedem Fall geprüft. Ergibt die Prüfung, daß die Datei keine Daten im *Z-Netz V3.8*- oder *ZConnect V3.1*-Format enthält, wird anhand der internen Packer der Konfiguration geprüft ob die Datei gepackt ist, oder ob es sich um eine unbekannte Datei handelt. Ist die Datei erkennbar gepackt, so wird sie mit dem Packer entpackt, der bei den internen Packern eingestellt ist. Ist die Datei unbekannt, wird versucht, mit dem Standard-Packer zu arbeiten, der in der Netcall-Konfiguration eingestellt ist. Bei der Option 1 und 3 wird später erneut ein File-Requester aufgerufen, um sich nun die Dateien auszusuchen, die beim Entpacken entstanden sind. Bei den Optionen 4 und 5 merkt sich **TheAnswerIII** von alleine, welche Dateien aus dem Archiv ausgepackt wurden und versucht diese einzusortieren. Solche Archive können auch mehr als eine Datei enthalten, sie werden bei der Option 3 und 4 alle wiedergefunden. Bei der Option 1 kann man auch gefragt werden, welcher Ent-Packer benutzt werden soll.

Ergibt die Prüfung, daß es sich bei der Datei um eine Netcalldatei im *Z-Netz V3.8*- oder *ZConnect V3.1*-Format handelt, wird die Datei in die aktuelle Brettstruktur einsortiert.

Wurde in der Konfiguration ein "Download-Batch" angegeben so wird dieses Batch mit der aktuellen Netcalldatei ausgeführt. Dies betrifft nur Dateien, die als Netcalldatei erkannt wurden, nicht aber unbekannte oder gepackte Dateien. Ein derartiges Batch kann viele Aufgaben erledigen, die **TheAnswerIII** nicht von alleine erledigt. Ein normaler Benutzer von **TheAnswerIII** wird wohl kaum etwas finden, was sich hier einbauen ließe, andere jedoch können hier externe Programme starten, um z.B. bestimmte Nachrichten zu löschen, bevor sie einsortiert werden, oder die Netcalldatei mit einem Statistik-Programm vor der Einsortierung auswerten.

Der Nachrichten-Header wird gelesen und das Format wird identifiziert. Handelt es sich um eine *Z-Netz V3.8*-Datei, wird der Header zunächst ins *ZConnect V3.1*-Format gewandelt. Anhand des Headers werden dann verschiedene Aktionen ausgeführt, die von der Konfiguration abhängen:

Ist die Nachricht eine private Nachricht, so wird geprüft ob, ob der Absender dem User-Filter unterliegt. Trifft dies zu, wird die Nachricht nicht ins private Brett sortiert, sondern nach /UNZUSTELLBAR.

Dann wird geprüft, ob eine Empfangsbestätigung gefordert wurde. Absender aus dem User-Filter werden daraufhin nicht mehr geprüft. Ist in der Konfiguration vorgesehen, diese zu erzeugen, wird dies erledigt.

Dann wird das Ziel gesucht. Dies ist entweder das private Brett des in der Konfiguration eingestellten Benutzers oder ein öffentlicher Empfänger, also ein Brettname. Wird das Ziel gefunden, wird die Nachricht dorthin kopiert. Wird das Ziel nicht gefunden, eröffnet **TheAnswerIII** einen Requester, um den Benutzer zu fragen, was mit dem unbekanntem Ziel geschehen soll:

Auswahl	Erklärung
Erzeugen	Das Ziel-Brett wird erzeugt. Dabei wird die Brettvorgabe der Konfiguration für die Feineinstellung benutzt.
Ignorieren	Das Ziel ist unerwünscht. TheAnswerIII kopiert die Nachricht nach /UNZUSTELLBAR. Zudem merkt sich TheAnswerIII den verweigerten Brettnamen und kopiert alle Nachrichten, die der aktuelle Puffer noch für dieses Brett beinhaltet nach /UNZUSTELLBAR.
Alle Bretter	Egal welches unbekanntes Brett gefunden wird, es wird erzeugt. Zukünftig wird jedes Brett erzeugt und dieser Requeser unterdrückt.
Abbruch	Das Einsortieren der Netcalldatei wird vollständig abgebrochen. Datenverlust ist möglich!

Wurde **TheAnswerIII** mit dem Argument "AUTO" (siehe Einleitung) gestartet, wird dieser Requester unterdrückt und ein unbekanntes Brett wird immer erzeugt.

Soll die Nachricht an mehrere Empfänger gehen (unter *ZConnect V3.1* möglich), wird eine Kopie der Nachricht in jedem Zielbrett erzeugt.

Nachdem eine Nachricht einsortiert wurde, wird die nächste Nachricht aus der Netcalldatei gelesen und wieder gleich verfahren.

10.3 Spoolbrett auslagern

Alle Nachrichten, die sich im Spoolbrett des Servers befinden, der in der Konfiguration eingestellt ist, werden in das in der Netcallkonfiguration eingestellte Netcallformat gewandelt und in **einer** Datei gespeichert.

Bei den Optionen 2 und 3 kann man die Zieldatei per File-Requester auswählen. Bei den Optionen 4 und 5 wird der Name verwendet, den man in der Netcallkonfiguration einstellen kann. Ist in der Netcalloption ein Packer für das Erzeugen der Upload-Datei eingestellt, so wird das Ergebnis nun gepackt. Bei der Option 2 kann man beide Aktionen per Requester abbrechen, wenn die Zieldatei oder das Zielarchiv bereits existieren.

Ebenfalls bei der Option 2 wird man anschließend gefragt, ob der Inhalt des Spoolbrettes nun in die Brettstruktur einsortiert werden soll, um die Kopien der gesendeten Nachrichten an der richtigen Stelle zu speichern. Bei der Option 3 wird dies automatisch erledigt. Bei den Optionen 4 und 5 wird dies automatisch erledigt, wenn ein Netcall erfolgreich durchgeführt worden ist. Ist das Spoolbrett einsortiert worden, wird es geleert, um beim nächsten Netcall nicht noch einmal gesendet zu werden.

TheAnswerIII sortiert das Spoolbrett genauso ein, als wäre es eine Netcalldatei. Die Vorgänge sind also entsprechend der Erklärung "Netcall einsortieren" zu entnehmen. Dabei ist zu bemerken, daß hier "Upload-Batch", statt dem "Download-Batch" aufgerufen wird und dies geschieht, wenn das Spoolbrett fertig ausgelagert ist und bevor es ggf. gepackt wird.

10.4 Lokaler Netcall

Der lokale Netcall führt grob die Optionen 1 und 2 durch. Zuerst wird das Spoolbrett ausgelagert und in eine Datei gepackt. Es wird ohne Sicherheitsabfrage danach geleert bzw. einsortiert. Anschließend kann man eine Datei/Archiv auswählen, die als Netcaldatei einsortiert wird. Die genauen Vorgänge dieser beiden Aktionen sind ja bereits oben erklärt.

Beim lokalen Netcall wird nicht versucht, bei der eingestellten Serverbox anzurufen. Der lokale Netcall dient dazu, Benutzern einen Point zu ermöglichen, ohne tatsächlich mit einem Server verbunden zu sein. Dies trifft z.B. bei SYSOPs von Mailboxen zu, die ihre eigenen Nachrichten aus ihrer eigenen Box mit **TheAnswerIII** verarbeiten wollen, ohne ihre eigene Mailbox dabei anrufen zu müssen, oder Benutzer, die ihre Daten nicht per Telefon, sondern per Disk etc. austauschen.

Benutzer, die anstatt mit **TheAnswerIII** mit einem anderen Programm den tatsächlichen Netcall durchführen wollen, aus welchen Gründen auch immer, haben so die Möglichkeit, die Dateien bereitzustellen, die dieses externe Netcallprogramm benötigt. Dabei ist zu beachten, daß man den Aufruf dieses externen Programms leicht im "Upload-Batch" unterbringen kann. Allerdings sollte dann kein Upload-Packer definiert sein und der Befehl zum packen der Uploaddatei ebenfalls im "Upload-Batch" untergebracht sein.

Beispiel eines solchen "Upload-Batch" mit der Annahme, daß das Pseudoprogramm "Caller" einen Netcall durchführen würde:

```
;Bevor dieses Batch gestartet wird, existiert eine fertige Uploaddatei.
LHA a Caller.lha PUFFER ;Die Datei Puffer wird mit LHA nach Caller.lha gepackt
NetCaller ;Ein externes Programm wird gestartet, dass einen Netcall
           ;durchfuehrt. Dies kann zB ein Terminalprogramm sein,
           ;dass mit einem eigenen Batch-Mode so etwas erledigt.
;Das Batch kann hier wieder enden, da bei "lokaler Netcall" nun TheAnswer
;das Einsortieren des durch "NetCaller" empfangene Netcalls zu ermoeeglichen.
```

10.5 Echter Netcall

Ein echter Netcall, bei dem **TheAnswerIII** tatächlich bei einer in der Konfiguration eingestellten Serverbox anruft, läuft folgendermaßen ab:

Falls vorgegeben wird gewartet, bis die unter Option A eingestellte Zeit erreicht ist, um einen Netcall zu beginnen. Während dieser Zeit ist bereits das Netcall-Kontroll-Menü aktiv. Dieses Menü zeigt alle den Netcall betreffenden Daten an und bietet drei Möglichkeiten einen Netcall abzubrechen:

Gadget	Taste	Erklärung
Aktion abbrechen	A,ESC	Die grade laufende Aktion wird abgebrochen. Dies kann eine Warteschleife oder ein Anwahlversuch sein. Ist die Verbindung zur Serverbox bereits aktiv (Verbindung hergestellt), wird aufgelegt und ein neuer Anwahlversuch begonnen.
Sequenz abbrechen	S	Der gerade aktive Netcall wird komplett abgebrochen. Bei einem normalen Netcall bedeutet dies das Ende. Bei einem "Netcall alle xxx Stunden", wartet TheAnswerIII , bis diese Stundenzahl (Option 5) durchlaufen ist, und beginnt wieder mit einem neuen Netcall.
Netcall abbrechen	N	Wie S. Zudem wird auch bei der Option 5 vollständig abgebrochen und nicht versucht nach der vorgegebenen Anzahl von Stunden einen neuen Netcall zu versuchen.

Ist die Wartezeit verstrichen, oder durch "Aktion abbrechen" auf 0 gesetzt worden, beginnt **TheAnswerIII** eine Netcall-Sequenz.

- Der Inhalt des Spoolbrettes wird ausgelagert und ggf. gepackt (siehe oben). Während dieser Zeit erscheint der, schon aus "Spoolbrett auslagern" bekannte, Status-Display. Danach wird wieder das Netcall-Kontroll-Menü dargestellt und mit dem Anruf beim Server begonnen.
- Das Modem wird initialisiert, wenn ein Init-String in der Konfig eingetragen wurde. "Aktion abbrechen" springt zum nächsten Punkt.
- Das Modem wählt die Nummer der Serverbox. Ist dieser Anwahlversuch erfolgreich, wird zum nächsten Punkt gesprungen, ansonsten wird die in der Konfiguration eingestellte Wartezeit zwischen zwei Anwahlversuchen abgewartet (Sekunden) und von vorne (Modem-Init) begonnen. Die Wartezeit kann ebenfalls mit "Aktion abbrechen" auf Null gesetzt werden, um sofort einen erneuten Anwahlversuch zu starten.

Nicht erfolgreich ist ein Anwahlversuch, wenn

- Der Anwahlversuch keine Verbindung zustande bringt. (Die Serverbox hebt nicht ab, oder ist besetzt etc.)
 - Der Anwahlversuch aufgrund technischer Probleme (z. B. Modem ausgeschaltet) nicht durchgeführt werden konnte.
 - "Aktion abbrechen" gewählt wurde.
- War die Anwahl erfolgreich, beginnt **TheAnswerIII** mit dem Login, also dem Anmelden bei der Serverbox. An der gegebenen Stelle sendet **TheAnswerIII** nun alle erforderlichen Daten der Login-Sequenz. Ab hier bewirkt "Aktion abbrechen" immer ein Ende der Verbindung (auflegen) und den Start eines neuen Anwahlversuches. (Modem-Init)
 - War der Login erfolgreich, beginnt die Gegenstelle nun mit dem Packen der Daten, die zu Ihnen gesendet werden sollen. Je nach Server kann dies sofort beendet sein oder von einigen Sekunden bis zu Minuten dauern. Überschreitet diese Zeit den in der Netcall-Konfiguration eingestellten "Packer-Timeout", wird die Verbindung abgebaut. Es wird erneut ein Netcall versucht, da bestimmte Boxen bei einem zweiten Sofort-Anruf viel kürzere Pack-Zeiten benötigen. (Puffer wird trotz Auflegen durch den Benutzer erst mal fertiggepackt). Dieser Abbruch erhöht aber den E3-Zähler, der unten erklärt wird.
 - Anderfalls beginnt **TheAnswerIII** nun die Daten zu senden, die vom Spoolbrett ausgelagert wurden. War dies nicht erfolgreich, wird die Verbindung abgebaut und nach der eingestellten Wartezeit zwischen zwei Anwahlversuchen erneut begonnen. **TheAnswerIII** wiederholt dies nicht endlos, um Telefongebühren zu sparen. Generell gilt: **TheAnswerIII** bricht nach drei Anwahlversuchen, die eine Verbindung zum Server hergestellt haben, aber nicht bis zum Ende erfolgreich waren, die aktuelle Netcall-Sequenz ab. Anwahl-Versuche, bei denen keine Telefongebühren entstanden sind, kann es unendlich viele geben. Wann **TheAnswerIII** aufgrund von Fehlern genau abbricht, wird noch erklärt.
 - War der Upload erfolgreich, wird nun eine Datei von der Serverbox zu Ihnen gesendet, die **TheAnswerIII** später als Netcalldatei einsortieren wird. War dieser "Download" nicht erfolgreich, gilt das gerade erklärte Abbruchverfahren. Bei einem erfolgreichem Download wird die Verbindung zum Server ebenfalls getrennt und die Netcall-Sequenz als erfolgreich gewertet.
 - War ein Netcall erfolgreich, wird der Inhalt des Spoolbrettes in die Brettstruktur einsortiert (siehe oben) und danach die empfangene Netcalldatei ggf. entpackt, und ebenfalls einsortiert (siehe oben).

Nach einem Netcall, der erfolgreich war, bzw. einen Sequenz-Abbruch zur Folge hatte (Schalter oder Fehler), stellt **TheAnswerIII** das Netcallergebnis auf dem Bildschirm zur Verfügung. Wurden in der Konfiguration Log-Files eingeschaltet, wird das Ergebnis zudem in diese hineingeschrieben.

Handelte es sich um einen einfachen Netcall (Option 4) wird das Netcall-Ergebnis dargestellt und gewartet, bis der Benutzer ESC bzw. das entsprechende Gadget drückt.

Bei einem Netcall, der alle xxx Stunden wiederholt werden soll, wird die Sequenz beendet und das Ergebnis in die Log-Files eingetragen. Danach wird sofort zum Netcall-Kontroll-Menü gesprungen und gewartet, bis die angegebene Anzahl von Stunden verstrichen ist. Auf diese Weise kann einfach realisiert werden, daß das Pointprogramm während einer längeren Abwesenheit (z.B. Urlaub) alle 24 Stunden, also einmal am Tag beim Server anruft. Aber auch Möglichkeiten wie alle 6 Stunden oder alle 72 Stunden (alle 3 Tage) sind möglich. Technisch wird die Zeit, bei der der Netcall **begonnen** hat, um die Wartezeit addiert. Dann wird gewartet, bis das so errechnete Datum eintrifft und von vorne begonnen. Intern läuft es also ab wie bei der Option A (Netcall ab xxx Uhr), die nach der ersten Sequenz auch tatsächlich überschrieben wird.

Diese Art des Netcall läuft so lange durch, bis der Benutzer ihn wieder mit Netcall abrechnenabbricht. **TheAnswerIII** stellt nun wie beim einfachen Netcall das Ergebnis der **letzten** Sequenz dar und wartet auf ESC.

10.6 Netcallergebnis

Das Netcallergebnis kann je nach Art des Netcalls unterschiedlich aussehen und betrifft immer die letzte durchgeführte Netcall-Sequenz. Es handelt sich um eine statistische Aufstellung vieler Daten, die Auskunft darüber geben, was gemacht wurde. Bei einem erfolgreichem Netcall gibt es Informationen darüber, was, wie schnell, zu welcher Zeit und in welchem Umfang übertragen wurde. Bei Fehlern wird versucht, diese zu erklären.

TheAnswerIII bricht automatisch einen Netcall ab, auch wenn er nicht erfolgreich war, wenn bestimmte Fehler in einer bestimmten Häufigkeit aufgetreten sind. Dies bewirkt, daß bei fatalen Fehlern nicht sinnlos weitergemacht wird, bei kostenintensiven Fehlern nicht endlos weitergemacht wird und damit nicht die Telefonrechnung, in Abwesenheit des Benutzers, bei automatischen Netcalls in schwindelnde Höhen steigt.

Dabei werden die Fehler-Zähler E0, E3 und E5 benutzt. Wie der Name schon sagt, bricht **TheAnswerIII** ab, wenn ein bestimmter Fehler seine Grenzen überschreitet. Ein E0-Fehler darf gar nicht auftreten, ein E3-Fehler darf dreimal und ein E5-5 Fehler darf fünfmal auftreten, bevor eine Netcall-Sequenz erfolglos abgebrochen wird.

Hier eine kleine Tabelle:

Fehler	Fehlertext
E0	Serielle Schnittstelle war nicht zu öffnen.
E0	RTS/CTS ist eingestellt, konnte aber nicht benutzt werden.
E0	Timer.device war nicht zu öffnen.
E0	Falsches Netcallformat eingestellt. Dieser Fehler tritt derzeit nicht auf und ist für Netcall-Formate reserviert, die TheAnswerIII zwar versteht, für die aber ein externes Netcallprogramm nötig wäre.
E3	Wird immer hinaufgezählt, wenn eine Telefonverbindung zum Server bestand, der Netcallversuch selbst aber nicht erfolgreich war.
E3	Einer der in der Konfig eingestellten Timeouts wird erreicht. (Wartezeit, Packzeit, Mastertimeout).
E3	Modem lieferte bei der Anwahl "ERROR".
E3	Modem lieferte bei der Anwahl "VOICE".
E5	Modem lieferte bei der Anwahl "NO DIALTONE".
E5	Modem lieferte bei der Anwahl "NO CARRIER".

Wie der Text, der **TheAnswerIII** dazu veranlaßt die Fehler "ERROR", "VOICE", "NO DIALTONE" und

”NO CARRIER” zu erkennen, wirklich aussieht, kann in der Konfiguration zum Modem festgelegt werden. (siehe dort).

Zudem bricht **TheAnswerIII** eine Login-Versuch ab (und erhöht damit automatisch E3), weil man ja schon Verbindung zum Server hatte, wenn es **TheAnswerIII** innerhalb der aktiven Login-Sequenz nach zehn Versuchen nicht gelungen ist, die Kombination Username/Pointname/Passwort erfolgreich zu senden.

10.7 DieLog-Files

Die Log-Files sind eine schriftliche Kopie des Netcall-Ergebnisses. Sie werden um einen Eintrag erweitert, wenn eine Netcall-Sequenz abgeschlossen wurde, unabhängig von deren Ergebnis. Was welches Log-File speichert, wurde bereits in der Konfiguration erklärt. Diese Log-Files können von externen Programmen ausgewertet werden. Für die Log-Files, die nicht im **TheAnswerIII**-Format speichern gibts es gute und ausgereifte Software, was auch der Grund ist, warum **TheAnswerIII** diese von anderen Terminprogrammen stammenden Formate unterstützt.

Das **TheAnswerIII**-Format dagegen ist ausführlicher und geht exakt auf die Bedürfnisse eines Pointprogrammes ein. Die Erfahrung mit **TheAnswerII** hat gezeigt, daß es innerhalb kürzester Zeit fähigen Programmierern gelungen ist, sehr hochwertige Auswertungsprogramme für die Log-Files des **TheAnswerII**-Formats zu schreiben. Ich bin sicher, daß dies auch bei **TheAnswerIII** geschehen wird.

Auswertungsprogramme, die für TheAnswerII geschrieben wurden, funktionieren mit TheAnswerIII nicht mehr.

Es folgt nun eine genaue Beschreibung des Log-File-Formats von **TheAnswerIII**, um es jedermann zu ermöglichen, dieses Log-File auszuwerten.

10.8 Das TheAnswer-Format

TheAnswer speichert seine Log-File-Daten immer in der Datei ”**TheAnswer3.log**”, im von der Konfiguration festgelegten Verzeichnis für Log-Dateien. Dabei ist es egal, ob das kurze oder das lange **TheAnswerIII**-Log-File eingestellt wurde. Hat ein Benutzer beide Formate eingeschaltet, wird angenommen, daß das ”lange” Format gewählt wurde.

Folgendes Datum/Zeit-Format wird im Log-File verwendet und findet sich, sofern es eingetragen wurde, immer am Anfang einer Zeile:

”TT.MM.JJJJ SS:MM:ss - ”, also

Tag / Punkt / Monat / Punkt / Jahr / Leerzeichen / Stunden / Doppelpunkt / Minute / Doppelpunkt / Sekunden / Leerzeichen / querstrich / Leerzeichen.

Normale Log-Einträge haben immer dieses Datum vorangestellt, mit Ausnahme der Schlüsselwörter ”NEXT:” und ”LANGE INFO” sowie der Inhalt von LANGE INFO.

Der erste Eintrag eines Log-Files lautet normalerweise:

[Datum] ”Log-File von **TheAnswerIII** erzeugt”

und gibt an, wann erstmals ein leeres Log-File geöffnet wurde, oder bei einem Log-Eintrag eine neue Datei erzeugt wurde. Benutzer, die Ihr Logfile regelmäßig ausmisten, sollten diese erste Zeile stehen lassen. **TheAnswerIII** erzeugt nur einen Log-File-Eintrag, wenn entweder ein echter Netcall oder ein lokaler Netcall durchgeführt wurde. Die Optionen ”Netcall einsortieren” und ”Spoolbrett auslagern” werden nicht im Log-

File vermerkt.

Jeder abgeschlossene Log-File-Eintrag, der in sich komplett ist beginnt mit dem Schlüsselwort "NEXT:". Es steht allein und ohne Datum in einer Zeile. Der einzige Zweck von NEXT ist es, einem Auswertungsprogramm einen Ausrichtpunkt zu geben, falls es bei der Auswertung durcheinander gekommen ist. Beim nächsten NEXT: kann das Auswertungsprogramm davon ausgehen, daß ab dort ein neuer vollständiger Log-File-Eintrag beginnt und kann mit der Auswertung dort fortfahren.

Ein vollständiger Eintrag hat folgendes Format mit Beispieldatum:

```

NEXT:
13.10.1993 17:33:36 - Netcallbeginn auf AMC
13.10.1993 17:33:36 - Sequenzbeginn
13.10.1993 17:34:03 - CONNECT-Erfolgreich
13.10.1993 17:34:10 - Uploadbeginn
13.10.1993 17:34:21 - Uploadende
13.10.1993 17:34:21 - Downloadbeginn
13.10.1993 17:34:30 - Downloadende
13.10.1993 17:34:30 - DISCONNECT
13.10.1993 17:34:34 - Sequenzende
13.10.1993 17:34:34 - Ergebnis: Sequenz erfolgreich E0:0 E3:0 E5:0
LANGE INFO:
- Anwahlversuche:1
- Gesendet :1 Archiv(e) mit 1950 Byte(s) in 1 File(s) mit 2467 Byte(s) in 1 Nachricht(en)
- Empfangen :1 Archiv(e) mit 31 Byte(s) in 1 File(s) mit 0 Byte(s) in 0 Nachricht(en)
13.10.1993 17:34:34 - Netcallende

```

Dieses Beispiel beinhaltet einen erfolgreichen einfachen Netcall im langen Format. Im kurzen Format fehlen die vier Zeilen ab und einschließlich "LANGE INFO".

Der Unterschied zwischen Netcallbeginn und Sequenzbeginn sei zuerst erklärt:

Ein Netcallbeginn ist der Moment, an dem ein Benutzer aus dem Grundmenü heraus einen Netcall aktiviert hat. Netcallende ist dagegen der Zeitpunkt, an dem er das Grundmenü wieder erreicht.

Sequenzbeginn ist der tatsächliche Beginn eines Netcalls und Sequenzende das tatsächliche Ende. Ruft ein Benutzer mit der Option "Netcall alle xxx Stunden" an, so ist jeder Neuanfang alle xxx Stunden eine neue Sequenz, die alle innerhalb von Netcallbeginn und Netcallende stehen. Alle so ausgeführten Sequenzen sind also zusammengefaßt zu einem Netcall.

Nun zu den einzelnen Stichworten und ihren anderen Möglichkeiten:

- **NEXT:** Ab hier kann sich ein Auswertungsprogramm sicher sein, daß alles wieder von vorne los geht. Ist ein Log-File-Eintrag fehlerhaft bzw. lückenhaft, weil z.B. das Programm abgestürzt ist, oder manuelle Manipulationen einen Log-File-Eintrag unvollständig gemacht haben, so kann das Auswertungsprogramm dieses Wort suchen. Ab hier beginnt ein völlig neuer Eintrag, der mit vorher enthaltenen Daten im Log-File nichts mehr zu tun hat. Der fehlerhafte Eintrag kann so übersprungen werden und beim nächsten neu begonnen werden.
- **Netcallbeginn:** nach Netcallbeginn folgt das Wort "auf" und anschließend der Name der Serverbox laut Konfiguration. Auf die Domain (z.B. AMC.ZER oder AMC.zer.sub.org) wurde verzichtet, um den reinen Mailboxnamen zur Verfügung zu haben.
- **Sequenzbeginn:** Dies ist der Zeitpunkt, an dem **TheAnswerIII** erstmals beginnt einen Netcallversuch durchzuführen. Er beginnt bei einem echten Netcall in dem Moment, an dem **TheAnswerIII** anfängt

das Spoolbrett zusammenzustellen. Es werden keine zusätzlichen Infos bis auf die Zeit angegeben.

- **CONNECT:** Ab diesem Zeitpunkt waren die Serverbox und der Point telefonisch verbunden. Ab hier kostet eine Verbindung Geld. Nach dem Schlüsselwort CONNECT folgt sofort die Kurzinformation, ob die nachfolgende Verbindung erfolgreich war, also der Netcall vollständig war:
 - **Erfolgreich** bedeutet, daß der Anruf ein vollständiger fehlerfreier Durchlauf war.
 - **CONNECT-Fehlversuch** bedeutet, daß eine Verbindung zum Server bestand, diese aber nicht zu einem erfolgreichen Netcall führte. Nach "Fehlversuch" findet sich in Klammern die letzte Fehlermeldung, die **TheAnswerIII** von sich gab.
 - **KEIN CONNECT-Fehlversuch** bedeutet, daß die aktuelle Netcall-Sequenz abgebrochen wurde, bevor eine Verbindung zum Server hergestellt wurde. Gab es vorher Fehlversuche mit CONNCET, so stehen diese bereits im Log-File.
 - **Lokaler Netcall** Wurde kein echter, sondern nur ein lokaler Netcall vom Benutzer durchgeführt, wird der Beginn hier mit diesem Schlüsselwort anstatt CONNECT eingetragen.

Eine einzelne Netcall-Sequenz kann mehrere CONNECT-Fehler aufweisen, jedoch nur einen oder keinen erfolgreichen CONNECT.

- **Uploadbeginn:** Zu diesem Zeitpunkt begann **TheAnswerIII** die Uploaddatei zu senden. Fehlt dieser Eintrag, wurde vor dieser Aktion abgebrochen. Bei lokalen Netcalls fehlt diese Zeile immer.
- **Uploadende:** Der Upload wurde beendet. Ob erfolgreich oder nicht, ist dieser Zeile nicht zu entnehmen. Bei lokalen Netcalls fehlt diese Zeile.
- **Upload ausgelagert:** Bei lokalen Netcalls ist dieses Schlüsselwort der Ersatz für Uploadbeginn/Uploadende. Der Zeitpunkt gibt den Moment an, an dem das Auslagern einer Netcalldatei beendet war, entspräche also Uploadende. Bei echten Netcalls fehlt diese Zeile.
- **Downloadbeginn:** Zu diesem Zeitpunkt begann **TheAnswerIII** die Downloaddatei zu empfangen. Fehlt dieser Eintrag, wurde vor dieser Aktion abgebrochen. Bei lokalen Netcalls fehlt diese Zeile immer.
- **Downloadende:** Der Download wurde beendet. Ob erfolgreich oder nicht, ist dieser Zeile nicht zu entnehmen. Bei lokalen Netcalls fehlt diese Zeile.
- **Download einsortiert:** Bei lokalen Netcalls ist dieses Schlüsselwort der Ersatz für Downloadbeginn/Downloadende. Der Zeitpunkt gibt den Moment an, an dem das Einsortieren einer Netcalldatei beendet war, entspräche also Downloadende. Bei echten Netcalls fehlt diese Zeile.
- **DISCONNECT:** Ist der Zeitpunkt, an dem die Verbindung zu einer Serverbox wieder getrennt wurde. Ab hier endet eine Telefonverbindung und es entstehen keine Kosten mehr. Die Zeit, in der **TheAnswerIII** also Telefongebühren kostet, ist die Zeit zwischen CONNECT und DISCONNECT. War unter CONNECT "KEIN CONNECT-Fehlversuch" eingetragen, fehlt dieser Eintrag logischer Weise. Bei lokalen Netcalls fehlt diese Zeile.
- **Sequenzende:** Die Netcall-Sequenz ist beendet. Dies ist in dem Moment der Fall, an dem die Netcalldatei vollständig einsortiert ist. Längere Zeiträume zwischen DISCONNECT und Sequenzende sind leicht möglich, wenn **TheAnswerIII** z.B. durch einen Requester für länger am Einsortieren gehindert wurde.
- **Ergebnis:** Danach erfolgt ein einzeiliger Text, der darüber informiert, ob der Netcall erfolgreich war, oder warum er nicht erfolgreich war. Die Zahlencodes dahinter geben die Fehler-Zähler an, die **TheAnswerIII** pro Sequenz führt und die schon erklärt wurden.

- **LANGE INFO:** Zum Schlüsselwort "LANGE INFO" wird keine Datumsausgabe zugefügt. Die "Lange Info" bezieht sich immer auf die Sequenz, die gerade einer Zeile darüber mit "Sequenzende" abgeschlossen wurde. Diese Info wird nur ins Log-File geschrieben, wenn der Benutzer das lange Log-File-Format in der Konfiguration gewählt hat. Nach dem Schlüsselwort folgen zwei bis drei Zeilen, alle ohne Datum:
 - **Anwahlversuche:** Es folgt die Anzahl der Anwahlversuche, die benötigt wurde, bis der Netcall erfolgreich war bzw. abgebrochen wurde. Diese Zeile kann auch fehlen.
 - **Gesendet:** Es folgt eine in Klartext aufgeschlüsselte Angabe über die gesendete Netcalldatei. Die längste Möglichkeit ist die aus dem Beispiel. Ist einer der Werte 0, werden die nachfolgenden Werte nicht mehr angegeben. Wurden zB "0 Files" gesendet, wird die Angabe von "Bytes" bzw. "Nachrichten" nicht mehr ausgegeben. Fand das Senden gar nicht statt, findet sich hier der Text "Kein Upload".
 - **Empfangen:** Wie Gesendet. Fand das Empfangen gar nicht statt, findet sich hier der Text "Kein Download".
- **Netcallende:** Das Datum gibt das vollständige Ende eines Netcalls an. Innerhalb von Netcallbeginn und Netcallende können mehrere vollständige Netcalls getätigt worden sein, die immer von Sequenzbeginn bis Sequenzende andauerten.
- **Sonstiges:** Wurde **TheAnswerIII** mit dem Argument "AUTO" gestartet (siehe Einleitung), wird verhindert, daß bestimmte Requester aufgehen und so einen automatischen Netcall aufhalten. Soweit es den Netcall betrifft, werden Fehler dann nicht mehr per Requester angezeigt, sondern ins Logfile geschrieben. Vor der Fehlermeldung wird das Datum ausgegeben und danach folgt der Text, der normalerweise im Requester stehen würde. Dies kann jede beliebige **TheAnswerIII**-Fehlermeldung sein, die sonst auch bei einem Netcall vorkommen kann.

10.9 Jrcomm.log

Jrcomm.log ist ähnlich wie "TheAnswer.log" enthält jedoch nur die vier Daten pro Anruf: Start des Logins, Begin des Uploads und die Größe der Uploaddatei, Begin des Downloads und die Größe der Downloaddatei sowie das Ende des Logins. jrcomm.log ist im Format von JRComm (Terminalprogramm-Shareware) aufgebaut. Daten die **TheAnswerIII** nicht zur Verfügung stellt werden simuliert (Transferrate, Namen der Up/Downloaddateien). Mit dem PD-Programm JrScann kann man nun "jrcomm.log" auswerten. Man bekommt eine Statistik aller Anrufe mit Gebührenverbrauch.

Jrscann funktioniert nur, wenn jrcomm.log im logischen verzeichnis JRComm: liegt und in JRComm: ein File Namens Zones existiert. Nähere Infos siehe im Dok-File zu JRScann. Ich hab den Autor gebeten, eine Version rauszubringen, in der man den Filenamen auswählen kann, um den Assign auf JRComm: nicht erforderlich zu machen. Das hat er leider nicht gemacht. (War ihm wohl zu kompliziert) Dafür exestieren inzwischen auch andere JR-Scann-Programme.

10.10 NComm/Term.log

NComm.log entspricht jrcomm.log nur, daß hier das Aufzeichnungsformat des PD-Terminalprogramms NComm und des Giftware-Terminalprogramms TERM benutzt wird. Zu NComm gibt es ein Share-Ware-Programm Namens CallInfo. Damit kann man mit NComm.log ein umfangreiche Statistik erstellen, die die Anrufe auswertet. CallInfo kann im Gegensatz zu JR-Scann auch ein LogFile mit beliebigen Filenamen auswerten. CallInfo benötigt eine Datei Namens CallInfo.rate in der die zu berechnenden Grundwerte stehen.

Hier ein Beispiel für eine MailBox im Nahtarif:

Unitprice	:	0.23	(* Preis einer Einheit *)
Telephone_rental	:	24.60	(* Fixkosten des Telefons pro Monats.*)
Unit	:	DM	(* Wahrungseinheit (beliebig) *)
Cheapzone_start	:	18.00	(* Uhrzeit, wenn Billigtarif beginnt*)
Cheapzone_end	:	06.00	(* und wann er endet. *)
Cheapday	:	Sat	(* Die Tagen, an denen IMMER Billigtarif ist*)
Cheapday	:	Sun	(* Fur jeden Tag eine neue Zeile verwenden *)
Phone_prefix	:		(* Vorwahl oder nix (Ortsgesprach)*)
Cheapzone_unittime	:	12.0	(* Zeit einer Einheit bei Billigtarif *)
Expensivezone_unittime	:	6.0	(* Zeit einer Einheit bei Normaltarif *)

Die Zeit ist in Minuten anzugeben und zwar Dezimal. Das heit, 1.0 sind 60 Sekunden. und 0.5 sind 30 Sekunden.

CallInfo ist u.a. auf den Fred-Fish Disk 356 zu finden (im NComm-Paket). Inzwischen gibt es ein zweites Programm zum Auswerten fur NComm-Log-Dateien: NComm-Scann.

Kapitel 11

Sonstige Möglichkeiten des Hauptmenüs

Bleiben noch zwei Punkte übrig, die bisher nicht erklärt wurden:

11.1 Systeminfo

Systeminfo informiert immer darüber, wieviel Speicher im RAM frei ist. Ferner wird der freie Platz in Byte für die Laufwerke angezeigt, denen das Nachrichtenverzeichnis bzw. Netcallverzeichnis zugewiesen ist. Benutzen beide Verzeichnisse das gleiche Laufwerk, sind die Werte natürlich identisch.

Bevor die Information ausgegeben wird, wird man per Requester gefragt, ob man auch eine erweiterte Statistik über die Bretter haben möchte. Wird dieser Requester mit "JA" beantwortet, wird die Systeminformation ergänzt:

TheAnswerIII scannt alle vorhandenen Bretter der aktuellen Konfiguration durch und liest deren Statistikdaten aus. Das ist zum einen der letzte Schreibzugriff und der letzte Lesezugriff auf ein Brett. Zum zweiten wird ausgelesen, wieviel Nachrichten in einem Brett sind. Dies wiederum aufgeteilt, wieviele davon "neu", "alt" bzw. "archiviert" sind. Der letzte Statistik-Wert ist die Anzahl der Nachrichten, die jemals, seit Entstehung eines Brettes, dort gespeichert waren. Dieser Zähler wird jedesmal um eines hinaufgezählt, wenn eine Nachricht in diesem Brett gespeichert wird, aber niemals hinuntergezählt, auch wenn Nachrichten gelöscht werden.

In der Statistikausgabe werden, nachdem alle Bretter gelesen wurden, die Maximal- bzw. Minimaldaten ausgegeben. Ältester bzw. jüngster Schreib- Lese-Zugriff gibt die Daten des extremsten Wertes bezüglich aller Bretter aus.

Bei der Nachrichtenstatistik werden pro Gruppe von Nachrichtenzähler drei Werte ausgegeben. Das Minimum ist die kleinste Anzahl, die in irgend einem Brett gefunden wurde. Maximum ist größte Anzahl, die in einem Brett gefunden wurde. Gesamt ist die Anzahl dieser Nachrichtengruppe von allen Brettern zusammengezählt. So ist die "Gesamtsumme aller Nachrichten seit Anfang" die Anzahl aller Nachrichten, die jemals TheAnswerIII passiert haben. Dabei ist natürlich zu beachten, daß die Statistikdaten eines Brettes verloren gehen, wenn das ganze Brett gelöscht wurde.

11.2 Konfiguration

Während der Pull-Down-Menü-Punkt "Konfiguration laden" nur einen File-Requester öffnet, um eine neue Hauptkonfiguration zu laden, wird mit der Funktion Konfiguration das Konfigurationsprogramm zu TheAnswerIII gestartet, um eine Konfiguration editieren zu können. Wie das Konfigurationsprogramm von

TheAnswerIII aufgerufen wird, wird in der Konfiguration selbst festgelegt. (Point-Konfiguration).

Nachdem das Konfigurationsprogramm verlassen wurde, wird man per Requester gefragt, ob man eine neue Konfiguration benutzen möchte. Will man zwar namentlich die gleiche Konfiguration benutzen, hat diese aber gerade im Konfigurations-Programm verändert, so muß hier genauso "JA" gewählt werden, um sie zu aktivieren, als wenn man nun eine ganz andere Konfiguration benutzen möchte.

Wird der Requester mit "JA" beantwortet, so kann per File-Requester eine neue Hauptkonfiguration ausgewählt werden oder auch die alte bestätigt werden.

Schlägt das Laden einer solchen Konfiguration fehl, wird versucht, die zuletzt benutzte Konfiguration wieder zu laden. Gelingt dies auch nicht mehr, beendet sich **TheAnswerIII**.

Wird bei **TheAnswerIII** die Konfiguration gewechselt, so wird auch der Screen von **TheAnswerIII** geschlossen und mit der ggf. neuen Screen-Konfiguration wieder geöffnet. Dabei kann sich ggf. der Public-Screen-Name von **TheAnswerIII** ändern, wenn gleichzeitig noch andere **TheAnswerIII**-Kopien laufen. Ferner kann es zu Problemen kommen, wenn sich fremde Windows auf dem Screen von **TheAnswerIII** befinden, die sich nicht systemkonform beim Public-Screen angemeldet haben. Findet **TheAnswerIII** systemkonform angemeldete Windows, wird man beim Screen-Wechsel darauf hingewiesen und kann diese schließen, ohne weiter Probleme zu haben.

Illegal eingebundene Windows werden ebenfalls von **TheAnswerIII** gefunden und es wird per Requester vor ihnen gewarnt. Da sich **TheAnswerIII** aber, um diese zu finden, in die Tiefen des Betriebssystems schleicht, kann es in solchen Fällen zum Programmabsturz kommen. Um ganz sicher zu gehen, sollte man solche Fenster also vom **TheAnswerIII**-Screen entfernen, bevor man **TheAnswerIII** beendet oder die Konfiguration wechselt.

Anhang A

Tips & Tricks

A.1 Fremde Programme und TheAnswerIII

A.1.1 UnixDirsII V 1.00 stürzt ab

Das Programm UnixDirsII 1.0 von Martin W. Scott patcht alle Funktionen der Dos.library, in denen Filenamen übergeben werden. Das Programm arbeitet dabei so schlecht, daß teilweise korrekte Aufrufe dieser Routinen den AMIGA zum Absturz bringen.

TheAnswerIII arbeitet mit der neuen Dos-Funktion "SetFileSize". Sobald TheAnswerIII diese Funktion aufruft (erstmalig testweise beim Programmstart), stürzt der Rechner ab. Das Programm kann nicht zusammen mit TheAnswerIII benutzt werden.

A.1.2 Envoy arbeitet nicht

Das Programm "Envoy" blockiert TheAnswerIII wenn Schreibzugriffe der Länge "0" durchgeführt werden. Dies ist jedoch unter TheAnswerIII möglich.

A.1.3 MetaXPR.library

Die Version 3.5 arbeitet nicht mit TheAnswerIII zusammen. Fehlerursache unbekannt.

Die Version 4.0 hat interne Bugs, die mit bestimmten Controllern dazu führen, daß Downloads gelegentlich nicht klappen.

Die "sichereste" Version ist die V2.10, die nur minimal langsamer als ihre Nachfolger ist.

A.1.4 Tips zum Toolmanager

Wird TheAnswerIII mit dem Toolmanager aufgerufen, sind folgende Dinge zu beachten:

- Der Programmtyp sollte CLI und nicht WB oder AREXX sein.
- Der Stack sollte auf 20000 eingestellt werden.
- Als aktuelles Verzeichnis sollte das gewählt werden, in dem TheAnswerIII und seine Hilfsprogramme (TAConfig, TARegister etc.) liegen.
- Es sollte **keine** Ausgabedatei definiert werden. Sie wird von TheAnswerIII nicht gebraucht und selbst bei der Shell-Option "AUTO" geht aus ungeklärter Ursache bei Dos-Zugriffen ein CON-Window auf.

A.1.5 Tips zum CygnusED

Wird ein Editor benutzt, der sich vom aufrufenden Task abkoppelt, wie der CygnusED zum Beispiel, gibt es meist eine Option, dies zu verhindern. Dies ist bei **TheAnswerIII** unerlässlich.

Speziell beim CED, bei dem es ein Zusatzprogramm namens "ED" gibt, funktioniert dies mit dem Original nicht immer. Es gibt einen PD-Ersatz für diesen ED von Wolf Faust. Bei diesem funktioniert die Option "ED Filename -sticky" einwandfrei.

Alle Dateien, die **TheAnswerIII** in den Editor lädt, mit Ausnahme der Unterschriften via TAConfig, enden mit dem Kürzel ".ta3". man kann sich also mit dem CED spezielle Config-Defaults definieren, die dann als "S:ceddefaults.ta3" gespeichert, speziell für **TheAnswerIII** genutzt werden können.

A.1.6 Tips zu Muchmore, Colorquotes und Most

Muchmore und Most sind beides Programme zum Anzeigen von Texten. Die Steuerung über den Zahlenblock in **TheAnswerIII** entspricht der von Muchmore. Das andere Programm, Most, hat den Vorteil, daß man es auf einem beliebigen Public-Screen öffnen kann und es auch mit Proportionalfonts zusammenarbeitet. Beides wird auch von **TheAnswerIII** unterstützt.

Das Programm "ColorQuotes" kann vor den Aufruf eines TExtanzeigers geschaltet werden. In der **TheAnswerIII**-Konfiguration wird "Colorquotes ;NIL: die Konfiguration von ColorQuotes. ColorQuotes ist ein Programm, daß Quote-Zeichen und gequotete Zeilen farblich oder mit anderen Schriften hervorheben kann und so enorm die Übersichtlichkeit steigert.

Für alle Programme gilt: **TheAnswerIII** lädt sie sehr oft. Daher ist es keine Platzverschwendung, sie vor dem Starten von **TheAnswerIII** ins RAM: zu kopieren und von dort aus zu starten, oder sie resident zu machen.

A.1.7 Tips zu ARQ

ARQ, ein Requester-Ersatz, ist sehr leicht via Tastatur zu bedienen. Allerdings hat ARQ (mind. V1.77, 1.78) eine kleine Macke:

Wenn der Text, der angegeben werden soll, so groß ist, daß der Requester nicht mehr auf dem **TheAnswerIII**-Screen paßt, kann es vorkommen, daß sich ARQ verabschiedet, zusammen mit dem kompletten Amiga. (Passiert aber nicht auf jedem Amiga.)

Abhilfe schafft da die Benutzung eines schmäleren Fonts (ced.font 8) oder die Benutzung von Proportional-Fonts, die generell schmaler ausfallen. Bei der Programmierung von **TheAnswerIII** wurde darauf geachtet, daß kein Requester besonders groß wird. Allein der Requester, der auftaucht, wenn in eine Datei ausgelagert werden soll, die schon existiert, kann Problem mit ARQ machen.

A.1.8 Enforcer

Es treten nur sehr wenige Enforcer-Hits auf. Alle konnte leider noch nicht eliminiert werden.

A.2 Tips zur Benutzeroberfläche

A.2.1 Fonts

Wer es sich optisch "leisten" kann, Proportionalfonts zu benutzen, der sollte dies tun. Fehler wie bei ARQ treten nicht auf, das ganze Layout wirkt besser und der Platz wird besser ausgenutzt, was zur Übersichtlichkeit beiträgt.

A.2.2 Farben und Screen

Das ist einfach: Was man als Wokrbench benutzt, tuts auch für **TheAnswerIII**. Allerdings bringt es nicht viel, derzeit dem **TheAnswerIII**-Screen mehr als vier Farben zuzuweisen, sie werden **nicht** unterstützt.

A.3 Mehr Geschwindigkeit

TheAnswerIII arbeitet mit hohen Datenmengen. Es ist komfortabler und in mancher Hinsicht besser als die Konkurrenz, aber zuzugeben nicht immer so schnell.

Das Automatische Löschen braucht immer noch sehr lange (Verbesserungen sind aber schon in Planung) und sollte daher dann ausgeführt werden, wenn man nicht zu Hause ist. Das geht am besten, wenn man es im Netcallmenü mit der Option "AutoDel vor Netcall" aktiviert.

Der Netcall selbst kann beschleunigt werden, indem man entweder die Netcallverzeichnisse in die RAM-Disk legt, oder, wenn es der Umfang des Netcalls erlaubt, auf eine RAD:, die mit FFS formatiert wurde.

Das Programm "Diskchache" erhöht die Geschwindigkeit ebenfalls um ein vielfaches beim Einsortieren.

Externe Programme, wie der Textanzeiger sollte resident gemacht werden oder vor dem Start von TheAnswerIII auf die RAM-Disk kopiert und von dort aus benutzt werden.

A.4 Fehler - Ursachen - Behebung

A.4.1 Brettliste nicht validiert

TheAnswerIII verwaltet den Index aller Bretter in einer Brettliste. Diese wird ständig darauf geprüft, ob sie beim Programmende gespeichert werden muß, weil in während dem Programmablauf relevante Daten verändert wurden.

Wird nun TheAnswerIII nicht ordnungsgemäß verlassen, sei es durch einen Absturz oder einen Reset, wird die Brettliste nicht gespeichert und beim nächsten Programmstart darauf hingewiesen.

Grundsätzlich kann bei eine solche Brettliste im Nachhinein wieder korrigiert werden. Dafür stehen im Brettmenü per Pull-Down-Menü zwei Reparatur-Möglichkeiten zur Verfügung.

A.4.2 Bretter fehlen

Wenn seit dem letzten Start neue Bretter erzeugt wurden oder Bretter umbenannt wurde und die Brettliste bei Programmende nicht gespeichert wurde, sind diese Bretter verloren. Die Reparatur-Routinen können diese Bretter nicht zurückbringen, da sie nur die Daten vorhandener Bretter aktualisieren kann.

Andersrum kann es sein, daß in einer defekten Brettliste Bretter enthalten sind, die gar nicht mehr existieren. Solche Bretter können dann erneut mit "Lösche Brett" aus der Brettliste entfernt werden.

A.4.3 Inhalt defekt/Brettreste retten

Wenn es vorkommt, daß eine oder mehrere Nachrichten innerhalb eines Brettes defekt sind oder das Inhaltsverzeichnis korrupt ist bzw. sich das Brett beim Verlassen aufgrund einer defekten Nachricht nicht mehr speichern läßt, kann man so alle anderen Nachrichten so retten:

1. Zuerst wird ein neues Brett erzeugt, am besten mit ähnlichem Namen. Das Brett sollte vorerst vom Typ "Lokalarchiv" sein.
2. Das defekte Brett anwählen und ins Inhaltsverzeichnis gehen.
3. Mult-Select aktivieren
4. Alle Nachrichten, bis auf die defekte, hervorheben bzw. per Tool-menü alle hervorheben und die Hervorhebung anschließend bei der defekten Nachricht wieder aufheben, durch erneute Anwahl per Multi-Select
5. Ins WFER-menü wechseln und folgende Einstellungen festlegen:
 - Alle Markierten weiterleiten.
 - Ins Brettarchiv weiterleiten.
 - Per Empfänger ins Adressmenü/Sendemodus wechseln, "Bretter" anwählen und das gerade erzeugte Brett als Ziel benutzen.

6. Weiterleiten auslösen. Alle markierten Nachrichten werden nun per 1:1-Kopie ins neue Brett kopiert.
7. das WFer-Menü verlassen.
8. Das defekte Brett vollständig löschen, eine eventuelle Abfrage, ob das Brett auch per MAPS abbestellt werden soll, verneinen.
9. zum neuen Brett gehen und aus dem Brettmenü heraus den Bretteditor aktivieren.
10. Den Namen und den Typ des Brettes auf die Werte des gerade gelöschten Brettes stellen. Eine eventuelle Abfrage, ob das Brett auch per MAPS bestellt werden soll, kann verneint werden.

Anhang B

Internas zum Nachrichtenformat

Hier einige Internas zum Datenformat von Nachrichten unter **TheAnswerIII**. Grundsätzlich werden alle Nachrichten eines Brettes in einer Datei gespeichert. Zu jeder dieser Dateien existiert zusätzlich eine Indexdatei, die das Inhaltsverzeichnis repräsentiert.

Der Name dieser Bretter- bzw. Indexdateien hängt vom Brettname ab. Auf der Disk, auf der die Daten gespeichert sind, wurde die gleiche Baumstruktur angelegt, wie sie im Brettmenü zu sehen ist. Das Brett `/Z-NETZ/RECHNER/AMIGA/ALLGEMEIN` wird also so gespeichert:

Im Nachrichtenverzeichnis, das in der Konfiguration festgelegt wurde, wird das Verzeichnis `"Z-NETZ"` erzeugt. In diesem Verzeichnis wiederum entsteht das Verzeichnis `"RECHNER"` und dort das Verzeichnis `"AMIGA"`. Im Verzeichnis `"AMIGA"` wird nun das Brett `"ALLGEMEIN"` erzeugt. Es besteht in diesem Fall aus dem File `"ALLGEMEIN.BRT"`, in dem alle Nachrichte gespeichert sind und dem Brett `"ALLGEMEIN.IDX"`, in dem das Inhaltsverzeichnis gespeichert ist.

Zusätzlich findet sich im Nachrichtenverzeichnis die Datei `"TA3-BRETTTER.IDX"`, in der die Liste aller Bretter gespeichert ist. Die Datei `"TA3-BRETTTER.BAK"` ist eine Sicherheitskopie, die erstellt wird, wenn die Brettliste neu gespeichert wird. Der Neugierige wird zudem die Datei `"SF.TXT"` und die Datei `"MLOCKER"` finden.

`"SF.TXT"` wird bei jedem Programmstart geöffnet. es werden 200 Bytes hineingeschrieben und dann versucht, die Länge dieser Datei auf 100 Byte zu kürzen. Gelingt das, ist die Disk/Festplatte in der Lage, die Dos-Funktion `SetFileSize` zu benutzen. Dies bedeutet für den Benutzer, daß beim Speichern eines Brettes keine Backup-Datei angelegt werden muß, um nach Veränderungen des Brettinhalts eine neue `.BRT`-Datei zu erzeugen, sondern es kann in die alte Datei geschrieben werden und am Ende einfach an der richtigen Stelle angeschnitten werden. Dies hat zwei Vorteile:

1. Das Speichern eines Brettes geht schneller.
2. Wird ein Backup benötigt, muß so viel freier Platz auf Disk vorhanden sein, wie das Brett selbst benötigt. Bei großen Brettern, die schon mal ein Mega-byte lang sein können ist das nicht immer gewährleistet. **TheAnswerIII** erkennt dies und kann für den Backup ein anders Medium auswählen, auf dem der Backup gespeichert wird, um das neue Brett zu erzeugen. Findet sich nirgends genügend Platz, so kann das Brett jedoch nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden.

Alle von mir getesteten Medien beherrschen jedoch diese Methode. Sowohl die Festplatte als auch Disketten, die RAM-Disk oder die RAD:. Es ist jedoch sicher möglich, daß einige exotische Festplattencontroller da nicht mitspielen. Die Schuld liegt jedoch allein beim schlechte Controller und nicht bei einem systemkonformen Programm zu suchen...

Ferner wird vom Programm `"UnixDirsII"` Version 1.00 die `Dos.library` gepatcht, wobei auf der Aufruf für `SetFileSize()` verändert wird, was **TheAnswerIII** aufgrund der sehr schlechten Programmierung von

”UnixDirsII” **abstürzen** läßt.

Das File ”MLOCKER”, daß auch im Netcallverzeichnis zu finden ist (Es heißt dort ”CLOCKER” hat eine einfache Aufgabe: Die erste Kopie von **TheAnswerIII** die zuerst gestartet wird, greift auf dieses File zu und hält es fest. Damit ist der Nachrichtenpfad bzw. der Netcallpfad reserviert. Dies ist nötig, weil zwei gleichzeitig laufende **TheAnswerIII**-Kopien nicht gleichzeitig auf ein Nachrichtenverzeichnis zugreifen können bzw. im gleichen Verzeichnis einen Netcall durchführen können. Wird also eine zweite Kopie von **TheAnswerIII** gestartet, wird dies verweigert, wenn es auf die gleichen Verzeichnisse zugreifen will.

Doch zurück zu den Brettern. Im Brett sind die Nachrichten in der Reihenfolge sortiert, in der sie ins Brett geschrieben wurden. Kommt eine neue Nachricht ins Brett, wird sie einfach an das existierende Brettfile angehängt. Das Format dieser Nachrichten ähnelt dem von *ZConnect V3.1*. Es folgt ein Header, dann der evtl. vorhandene Kommentar und dann die Nachricht. Der Kommentar- bzw. Nachrichteninhalt selbst liegt im *ZConnect V3.1*-Format vor. Beim Header ergeben sich jedoch Unterschiede. Während unter *ZConnect V3.1* Die ID des Headers als Text vorliegt und mit einem CR+LF (Hex 0A,0D) endet ist sie in **TheAnswer** kompakter gespeichert. Ein vier Byte langer Code identifiziert den Header. Daraus ergeben sich 2.147.483.647 Möglichkeiten, also noch viel Platz für die Zukunft. Anschließend folgt, ebenfalls in vier Byte, die Länge des Headers und anschließend der Headerinhalt. Viele kleine Header ergeben einen Nachrichtenheader. Unter **TheAnswerIII** markiert eine spezielle Header-ID das Ende eines Headers und den Beginn der Nachricht.

In der Indexdatei befinden sich alle Daten, die man im Inhaltsverzeichnis zur Verfügung hat. Zuerst die kompletten Daten des Brettes für den Bretteditor. Dann folgen alle Einträge des Inhaltsverzeichnisses, teilweise als ASCII-Code, teilweise als Zahlencode. Dort findet sich auch die Fileposition und die Länge der Nachricht im Brett-File, die zu diesem Index gehört. Aufgrund dieser Information ist es nicht nötig, daß die Reihenfolge im Index und im Brettfile übereinstimmt. In den meisten Fällen ist diese Reihenfolge auch tatsächlich nicht gegeben.

Diese Strukturen bieten Vor- und Nachteile. Der Nachteil liegt auf der Hand: Viele Daten sind doppelt oder gar dreifach gespeichert, und rauben dem geplagten Benutzer Platz auf seinem Speichermedium. Der Vorteil ist jedoch nicht zu verachten:

Eine separate Indexdatei für Bretter bzw. Nachrichten beschleunigt das Einladen dieser Daten erheblich, da sie bereits fertig aufbereitet zur Verfügung stehen. Durch die Tatsache, daß alle Daten zusätzlich zum Index auch noch in den Datenfiles enthalten sind, wurde ermöglicht, bei Verlust einer Indexdatei diese zu rekonstruieren.

Ein verlorener Brettindex kann anhand der Filestruktur im Nachrichtenverzeichniss und den in den Indexdateien gespeicherten Brettdateien leicht rekonstruiert werden. Eine verlorene Indexdatei eines Brettes kann anhand der Brettdateien nahezu rekonstruiert werden. Auf jeden Fall können alle Nachrichten gerettet werden. Nur wenige, statistische Indexdaten, wie die Flags oder das Datum der Einsortierung gingen verloren.

Ein Datenverlust des Brettfiles ist natürlich fatal. Aber wo keine Brettdateien, da braucht man auch keine Indexdaten mehr. Allerdings läßt sich auch ein beschädigtes Brettfile wieder ins Lot bringen, sofern das AMIGA-Dos das noch zu läßt. Gegen Read/Write-Errors ist auch **TheAnswerIII** nicht gewappnet.

Andere von **TheAnswerIII** benutzte Dateien seien kurz angesprochen:

Unterschriften, Header, Cookies, Adressen und Log-Files sind reine Ascii-Files.

Unterschriftendateien sind reiner Text, der einfach angehängt wird. Headerdateien beinhalten Variablen, die ihren ZCONNECT-Gegenstücken entsprechen. Das Format wird ja schon bei der Konfiguration erklärt. Das Cookie-Format wurde bereits beim Bretteditor erklärt.

Adressdateien benutzen feste ASCII-Tokens, um Einträge zu identifizieren. Der Interessierte hat das Format sicher schnell geknackt, um es für seine Zwecke zu mißbrauchen.

Dem Format der Log-Files ist im Kapitel zum Netcall ein extra Abschnitt gewidmet, um interessierten Programmierern alle Möglichkeiten zu bieten, die Logfiles per externes Programm auswerten zu lassen.

Anhang C

Copyrights

TheAnswerIII ist ©1990 bis 1993 by Toni Günzel–Peltner.

- **Amiga** ist eingetragenes Warenzeichen der Commodore–AMIGA, Inc.
- **EA** und **Electronic Arts** ist eingetragenes Warenzeichen der Firma Electronic Arts.
- **IFF/FORM** ist ein von EA ins Leben gerufener Standard.
- **Zerberus** ist eingetragenes Warenzeichen von Wolfgang Mexner.
- **ZConnect** ist ©1992-1993 der ZERBERUS GmbH, Friedland (FRG). ZCONNECT ist ein eingetragenes Warenzeichen der ZERBERUS GmbH, Friedland (FRG)
- **MetaXPR.library** ©1991-1993 bei Olaf Barthel
- **pmCrypt** ©von Christian Mock, Frauenheimgasse 3/1, A–1120 Wien. Die in **TheAnswerIII** verwendeten PM_Crypt Routinen haben aber nur die Idee übernommen. Der ProgrammCode ist von mir in **TheAnswerIII** integriert und unterliegt dem Copyright des Programms.
- **TimerSupport** und **Sorted Lists** ist ©1991 - 1993 by Nephthys Software, P.Fröhlich. (Routinen dieser Programme werden in **TheAnswerIII** benutzt)

Das von **TheAnswerIII** erzeugte Signum am Ende einer Textnachricht

“– The Answer V3.00”

darf **nicht** verändert werden. Das gänzliche Entfernen dieses Signums, auch über externe Programme ist nicht erlaubt. In Einzelfällen kann es entfernt werden, eine generelle Abschaltung, auf welche Art auch immer, ist jedoch nicht in meinem Sinne. (Siehe Signumverbot im Bretteditor)

Und:

Nur keine Panik, es sind alles nur Nullen und Einser.