

# **Anleitung zu Labelt**

## Vorwort

Wir bedanken uns bei Ihnen für den Kauf von Label, dem professionellen Etiketten-Editor.

Dieses Programm wird Ihnen dabei helfen, eine Menge Zeit und Geld zu sparen!  
Daß das Erstellen und Drucken von Etiketten nicht nur effektiv sondern auch sehr einfach sein kann, möchten wir Ihnen in diesem Handbuch zeigen.

## Systemvoraussetzungen

Um mit Label arbeiten zu können benötigen Sie:

PC 80386 SX oder besser  
4 MB Ram  
MS-DOS 5.0 (bzw. kompatibles Betriebssystem) oder höher  
Microsoft Windows 3.1 oder höher  
Windows-fähiger Drucker (Laserdrucker empfohlen)

## Inhaltsverzeichnis

### Vorwort

### Systemvoraussetzungen

### Inhaltsverzeichnis

#### 1. Installation

##### 1.1. Netzwerkinstallation

#### 2. Erste Schritte

##### 2.1. Unser erstes Etikett

#### 3. Das Datei-Menü

##### 3.1. Label editieren

##### 3.2. Datenbank öffnen

##### 3.3. Datenbank schließen

##### 3.4. drucken...

##### 3.5. Seitenvorschau

##### 3.6. Drucker einrichten

##### 3.7. Ende

#### 4. Das Projekt-Menü

##### 4.1. Grundlegende Gedanken zu Label-Projekten

##### 4.2. Neu

##### 4.3. Öffnen

##### 4.3.1. Die Objektliste

##### 4.3.2. Objekt bearbeiten

##### 4.3.3. Objekt-Eigenschaften

##### 4.3.3.1. Verknüpfung editieren...

##### 4.3.4. Neues Objekt

##### 4.3.5. Bestehendes Objekt zufügen

##### 4.3.6. Löschen

##### 4.3.7. Ausführen/ Drucken

##### 4.4. Schließen

##### 4.5. Kopieren nach

##### 4.6. Drucken...

##### 4.7. Seitenvorschau

##### 4.8. Druckertreiber

- 5. Das Bearbeiten-Menü
  - 5.1. Rückgängig
  - 5.2. Wiederholen
  - 5.3. Ausschneiden
  - 5.4. Kopieren
  - 5.5. Einfügen
  - 5.6. Inhalt einfügen
  - 5.7. Löschen
  - 5.8. Objekt einfügen
  - 5.9. Objekt
  - 5.10. Verknüpfung ändern
  - 5.11. Verknüpfung aufheben
  - 5.12. Alles markieren
  - 5.13. Suchen
  - 5.14. Weitersuchen
  - 5.15. Ersetzen und Weitersuchen
  - 5.16. Alles ersetzen
- 6. Das Datenbank-Menü
  - 6.1. Neu
  - 6.2. Bearbeiten
  - 6.3. Kopieren
  - 6.4. Datascript editieren
  - 6.5. Browse
- 7. Optionen
  - 7.1. Allgemeine Objektdatenbank
  - 7.2. Bestimmte Etiketten ausschließen
  - 7.3. Druckbeschränkung verwenden
- 8. Das Hilfe-Menü
  - 8.1. Hilfe
  - 8.2. Info
- 9. Allgemeines über Datenbanken
- 10. Allgemeines über Datascripts
  - 10.1. Datenbanken gleichzeitig als Druck-Grundlage öffnen
  - 10.2. Datenfilter setzen
  - 10.3. Eigene Programme einbinden
- 11. Anhang A: Barcodes
  - 11.1. Code 2 aus 5
  - 11.2. Code 39
  - 11.3. Code EAN 8
  - 11.4. Code EAN 13
- 12. Anhang B: Eigene Funktionen einbinden
- 13. Netzwerke

## 1. Installation

Um Label zu installieren, starten Sie zuerst MS-Windows und wählen dann (im Programm-Manager) aus dem Datei-Menü den Punkt Ausführen... Hier geben Sie nun "A:SETUP" ein und klicken auf den OK-Button.

Nun startet das Setup-Programm und richtet alle relevanten Dinge automatisch ein. Sie können jedoch noch das Verzeichnis und die Programm-Gruppe eingeben, in die das Programm abgestellt werden soll. Im Normalfall können Sie jedoch die voreingestellten Werte übernehmen.

Nachdem das Setup-Programm abgeschlossen ist, steht das Programm bereits im vollen Funktionsumfang zur Verfügung.

**Achtung!!!** Erstellen Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Originaldisketten (z.B. mit dem

Dateimanager: Datenträger kopieren) und führen Sie alle Diskettenoperationen mit den Kopien durch! So wird verhindert, daß durch allfällige Diskettenfehler die Originaldisketten zerstört werden. Bewahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort auf!

Das Erstellen von Sicherheitskopien ist ausdrücklich erlaubt! Sie dürfen diese Disketten jedoch nicht verleihen, verschenken oder in anderer Art Dritten zugänglich machen! Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt sondern ein Verbrechen! Jegliche Zuwiderhandlung wird zur Anzeige gebracht und strafrechtlich bis zur Höchststrafe verfolgt! Es liegt an Ihnen,, ob es weiterhin gute Software zu fairen Preisen geben wird!

## 1.1. Netzwerkinstallation

Die DeLuxe-Version von Label ist voll netzwerkfähig. Wie Sie das Programm installieren (Server- oder Einzelplatzinstallation), bleibt völlig Ihnen überlassen. Um unnötiges Suchen in Verzeichnissen zu verhindern, sollten Sie eine Netzwerkinstallation vorziehen. Haben Sie jedoch einen sehr langsamen Rechner (386 oder gar 386SX), sollten Sie das Programm auf allen Arbeitsplätzen einzeln installieren!

Beachten Sie bitte, daß Sie für jeden Arbeitsplatz eine eigene Version von Label benötigen! Mehrfache Installationen sind nicht erlaubt!!!

## 2. Erste Schritte

Nachdem Sie das Programm gestartet haben, erscheint zunächst ein leerer Bildschirm. Im oberen Bereich des Hauptfensters sehen Sie das Menü, über das ein Großteil aller Funktionen ausgeführt wird.

Bevor wir beginnen, möchten wir Ihnen einige unserer grundlegenden Gedanken zu diesem Programm näherbringen:

Ein Etikett (Label) besteht grundsätzlich immer aus 2 Dingen: 1. Das Etikett und dessen Layout und 2. die zu druckenden Daten. In der Praxis sieht dies folgendermaßen aus: Sie erstellen das Etikettenlayout, in dem gespeichert wird, wo diverse Daten stehen sollen und welches Aussehen sie haben werden. Beim Etikettendruck wird nun eine Datenbank geöffnet und alle Daten werden aus dieser Datenbank bezogen. Diese Datenbank können Sie entweder selbst erstellen, auf eine vorhandene Datenbank zurückgreifen oder (für einfache Etiketten mit gleichbleibenden Daten) von Label automatisch erstellen lassen.

Diese Aufteilung in 2 Bereiche gibt Label seine Effektivität im Umgang mit Daten und Layouts.

Nun, nachdem Sie dieses grundlegende Prinzip von Label kennen und verstehen, sollte es für Sie kein Problem mehr sein, umwerfende Etiketten zu erstellen und zu drucken.

### 2.1. Unser erstes Etikett...

Wir werden nun ein erstes Etikett erstellen. Als Beispiel möchte ich einfach den Text "Mein erstes Etikett" verwenden.

Wir wählen dazu aus dem Datei-Menü den Punkt Label editieren. Nun erscheint ein Dialog-Fenster, in dem wir den Namen unseres Etiketts eingeben können (und müssen). Hier gebe ich "ERSTETIK" ein. Beachten Sie, daß dieser Name der Name ist, unter dem das Etikett tatsächlich gespeichert wird. Der Name muß also den allgemeinen Regeln für MS-DOS Dateien entsprechen (siehe MS-DOS Benutzerhandbuch).

Bevor wir mit dem eigentlichen Editieren des Etiketts beginnen, sollten wir noch das Etikettenformat einstellen. Wählen Sie dazu aus dem Report-Menü den Punkt Seitenlayout. Hier können Sie nun die Anzahl der nebeneinanderliegenden Etiketten eingeben (Spaltenanzahl). Durch Klick auf den OK-Button verlassen Sie dieses Fenster wieder.

Um die Höhe eines Etiketts einzustellen, verschieben Sie einfach den Detail-Balken in die gewünschte Richtung. Dabei können Sie sich am Lineal am linken Bildschirmrand orientieren. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Report-Handbuch.

Nachdem wir nun das Labelformat definiert haben, können wir an die Gestaltung unseres Labels gehen.

Um den oben genannten Text einzugeben, klicken Sie zuerst auf das "A"-Symbol auf der linken Seite des Fensters. Wenn Sie den Mauszeiger nun in das Etiketten-Feld bewegen, erhält dieser die Form eines Striches. Dies zeigt, daß wir uns im Modus zur Texteingabe befinden. Wir klicken nun dorthin, wo der Text in etwa erscheinen soll und klicken mit der rechten Maustaste. Nun können wir unseren Text eingeben. Nachdem dies geschehen ist, klicken wir auf das Pfeil-Symbol, um den Text-Modus zu verlassen. Sie werden nun wahrscheinlich denken: "Da wird uns zuerst ein Vortrag gehalten über eigenen Layout- und Datenbereich, und nun wird der Text im Layout-Bereich erfaßt!". Das stimmt. Normalerweise würde der Text auch in einer Datenbank eingegeben. Da es sich hier jedoch um einen Text handelt, der auf jedem Etikett gleich erscheinen soll, kann man ihn als Bestandteil des Layouts betrachten.

Nun haben wir es geschafft, einen Text in das Layout einzubinden. Das Aussehen dieses Textes ist für meine Begriffe jedoch noch nicht befriedigend. Ich klicke daher einmal auf das Objekt (vorher Pfeil-Symbol aktivieren!), um es zu markieren. Nun kann ich aus dem Objekt-Menü eine Menge Optionen zur Gestaltung auswählen. Ich möchte hier zuerst die Schriftart verändern, und zwar auf Arial, fett und 20 Punkt hoch.

Das Aussehen des Textes ist jetzt bereits viel ansprechender, die Position hat sich jedoch völlig verschoben! Um dies zu korrigieren, klicke ich auf den Schriftzug und halte die Maustaste gedrückt. Nun "klebt" der Schriftzug am Mauszeiger und ich kann die Position bequem korrigieren. Weiters möchte ich, daß der Satz genau zentriert erscheint, dazu wähle ich aus dem Objekt-Menü den Punkt zentrieren.

Das Etikett genügt nun meinen Ansprüchen und ich speichere es mit Strg+W, Sie können hier jedoch noch nach Herzenslust experimentieren. Sie können nichts kaputtmachen! (Vergessen Sie jedoch nicht mit Strg-W zu speichern!)

unser erstes Etikett

Es ist möglich, daß Sie beim Speichern gefragt werden, ob Sie die Umgebungsinformation mitspeichern möchten. Beantworten Sie diese Frage mit Nein. In der Umgebungsinformation stehen alle Informationen zu diversen Datenbanken, da wir keine haben, möchten wir diese auch nicht speichern!

Nachdem wir unser Etikett gespeichert haben, möchten wir natürlich das Ergebnis sehen. Am einfachsten geht dies über die Seitenvorschau. (Sie können das Etikett natürlich auch gleich auf den Drucker ausgeben.) Wählen Sie dazu aus dem Datei-Menü den Punkt Seitenvorschau.

Nun erscheint wieder ein Dialogfenster zum Auswählen des zu druckenden Etiketts. Wir wählen hier natürlich das soeben erstellte ("erстетik.lbx").

Dem aufmerksamen Anwender wird sicher nicht entgangen sein, daß wir einen gravierenden Arbeitsschritt ausgelassen haben, nämlich das Erstellen einer Datenbank. Dies geschah jedoch mit Absicht, da wir hier eine "Abkürzung nehmen" und die Kontrolle über die Datenbank an Label übergeben.

Label weiß dies jedoch noch nicht und fragt, welche Datenbank als Druckgrundlage verwendet werden soll. Wir klicken hier auf den Button "Etikett x-mal drucken", geben an, wie oft das Etikett gedruckt werden soll und klicken dann auf "OK".

Nun können wir unser Kunstwerk am Bildschirm betrachten! (Um etwas mehr sehen zu können, sollten Sie mit der Lupe auf eines der Etiketten klicken...)

unser Etikett in der vergrößerten Seitenvorschau

### 3. Das Datei-Menü

#### 3.1. Label editieren

Mit diesem Menüpunkt können Sie das Layout des Etiketts bestimmen. Näheres zur Gestaltung von Etiketten entnehmen Sie bitte dem Handbuch "Etiketten und Reports editieren".

#### 3.2. Datenbank öffnen

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine Datenbank als Druckgrundlage öffnen. Näheres über Datenbanken entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Datenbanken".

#### 3.3. Datenbank schließen

Mit diesem Punkt können Sie eine zuvor geöffnete Datenbank wieder schließen. (Dieser Menüpunkt ist erst anwählbar, wenn eine Datenbank geöffnet wurde.)

#### 3.4. drucken...

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein bestehendes Etikett auf den Drucker ausgeben. Der Druck eines Etiketts setzt immer voraus, daß eine Datenbank als Druckgrundlage geöffnet wurde. Ist dies nicht der Fall, werden Sie gefragt, welche Datenbank Sie öffnen möchten. Sie haben jedoch auch die weitere Möglichkeit, die Kontrolle über die Datenbank an Label abzugeben und das Etikett x-mal zu drucken (siehe Erste Schritte).

Bevor das Etikett auf den Drucker ausgegeben wird, erscheint noch eine Dialogbox, in der Sie diverse temporäre Änderungen vornehmen können

#### 3.5. Seitenvorschau

Dieser Punkt entspricht weitgehend dem Punkt "Drucken...". Hier werden die Seiten jedoch am Bildschirm angezeigt.

#### 3.6. Drucker einrichten

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie in die Systemsteuerung zum Punkt "Druckertreiber".

#### 3.7. Ende

Mit diesem Punkt können Sie das Programm beenden.

### 4. Das Projekt-Menü

#### 4.1. Grundlegende Gedanken zu Label-Projekten

Labelprojekte sind vor allem für die Anwender gedacht, die professionell wirkende Etiketten erstellen möchten.

Die Idee hinter den Label-Projekten ist, alle zusammengehörenden Daten in ein Projekt zusammenzufassen.

In Projekten ist es auch nicht mehr nötig, Datenbanken extra zu öffnen oder ähnliches. Hier kann man bestimmte Dateien mit anderen verknüpfen, z.B. ein Etiketten-Layout mit einer bestimmten Datenbank, usw...

In Projekten kommen auch ganz neue Datentypen zum Einsatz, wie z.B. das Data-Script, das es ermöglicht, auch komplexe Datenbank-Operationen durchzuführen, oder die Reports, die das Drucken von Listen und (Serien-) Briefen erlauben.

#### 4.2. Neu

Dieser Menüpunkt erlaubt es, neue Projekte zu beginnen.

Nachdem Sie diesen Punkt angewählt haben, erscheint eine Dialogbox, in der Sie den Namen des neuen Projekts angeben müssen. Beachten Sie, daß ein Label-Projekt immer die Extension `".lap"` haben muß, um als Label-Projekt erkannt zu werden.

Nachdem Sie ein neues Projekt begonnen haben, erscheint das Projektfenster. Es sind jedoch noch keine Objekte vorhanden. (Einziger Eintrag: "Es sind noch keine Objekte angegeben" —> dieser Eintrag ist jedoch nur ein Dummy-Eintrag und kann in keiner Weise bearbeitet oder ausgeführt werden.).

#### 4.3. Öffnen

Mit diesem Punkt können Sie ein bestehendes Projekt zum Bearbeiten öffnen. In einem Dialogfeld werden Sie nach dem Namen des Projekts gefragt.

das Bearbeitungs-fenster

##### 4.3.1. Die Objektliste

In der Objektliste scheinen alle Objekte auf, die zu dem jeweiligen Projekt gehören. In der Objektliste wird der Objekttyp (erster Buchstabe) und die Objekt-Bezeichnung angezeigt.

In der Version 1.0 gibt es folgende Objekttypen:

L	Etikett (FoxPro 2.5 Label)
D	Datenbank (FoxPro 2.5 Database)
R	Liste (FoxPro 2.5 Report)
S	Data-Script

Durch Doppelklick auf einen Listeneintrag können Sie das jeweilige Objekt bearbeiten.

##### 4.3.2. Objekt bearbeiten

Über diesen Button können Sie das markierte Objekt bearbeiten. Je nach Objekttyp können sich daraus folgende Möglichkeiten ergeben:

Label: Wenn das Objekt ein Etikett ist, gelangen Sie in den Etiketten-Editier-Modus. Näheres dazu können Sie im Handbuch "Etiketten und Reports editieren" nachlesen.

Datenbank: Wenn das Objekt eine Datenbank ist, können Sie hier die Struktur ändern. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Datenbanken".

Report: Wenn das Objekt ein Report ist, gelangen Sie in den Report-Generator. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Handbuch "Etiketten und Reports editieren".

Data-Script: Wenn das Objekt ein Data-Script ist, gelangen Sie in den Data-Script-Editor. Näheres über den Data-Script-Editor entnehmen Sie dem Kapitel "Data-Scripts editieren".

#### 4.3.3. Objekt-Eigenschaften

##### Objekt-Eigenschaften

In der ersten Zeile sehen Sie die Beschreibung des jeweiligen Objektes. Diese Beschreibung können Sie hier nach belieben editieren.

Darunter sehen Sie den physikalischen Namen der Datei (bzw. Name + Pfad) und wiederum darunter den Objekt-Typ. Typ und physikalischen Namen können Sie nicht verändern!

Verknüpfung In diesem Bereich am interessantesten ist jedoch das Feld "Verknüpfung". In diesem Feld können Sie angeben, mit welcher Datenbank das Etikett oder der Report verknüpft werden soll, usw...

Eine Verknüpfung kann im Prinzip auf jedes Objekt angewandt werden, hat jedoch nur bei Labels und Reports Sinn.

Um die Sinnhaftigkeit von Verknüpfungen zu erklären, ein kleines Beispiel: Sie möchten eine bestimmte Datenbank immer als Grundlage für ein bestimmtes Etikett verwenden (siehe obiges Bild). Dazu klicken Sie zuerst auf das gewünschte Etikett und wählen dann Eigenschaften. Hier verknüpfen Sie das Etikett (siehe unten) mit der gewünschten Datenbank. Von nun an wird beim Etikettendruck automatisch die richtige Datenbank geöffnet.

##### 4.3.3.1. Verknüpfung editieren...

Die Verknüpfung können Sie auf 2 Arten editieren:

1) Über den Button "Verkn. editieren":

Klicken Sie auf diesen Button, erscheint folgende Maske:

##### Verknüpfung editieren

Hier haben Sie 4 Möglichkeiten:

Mit Datenbank verknüpfen: Wählen Sie diese Option, so erscheint der Datei-Öffnen - Dialog. Wählen Sie hier die Datenbank aus, mit der Sie Ihr Etikett oder Ihren Bericht verknüpfen möchten. Sie können den Namen der Datenbank jedoch auch von Hand im nebenstehenden Feld erfassen.

Von nun an wird jedesmal vor dem Etikettendruck die gewählte Datenbank geöffnet.

Mit Datascript verknüpfen: Wählen Sie diesen Punkt, so erscheint der Datei-Öffnen - Dialog und Sie können das gewünschte Datascript auswählen. Sie haben auch die Möglichkeit, das Datascript im nebenstehenden Feld von Hand zu erfassen.

Von nun an wird vor dem Etikettendruck das angegebene Datascript ausgeführt.  
Näheres über Datascripts entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Datascripts".

X-mal drucken: Wenn Sie diese Option wählen, können Sie im nebenstehenden Feld erfassen, wie oft das Etikett gedruckt werden soll.

Alles löschen: Wählen Sie diesen Punkt, werden alle Verknüpfungen aufgehoben.

Durch Klick auf den OK-Button speichern Sie die getätigten Änderungen, Abbruch hebt diese wieder auf.

2) Sie können die Verknüpfung auch direkt von Hand eingeben. Eine Verknüpfung besteht immer aus dem Verknüpfungssymbol und der eigentlichen Anweisung. Folgende Verknüpfungsmöglichkeiten bestehen:

Mit Datenbank verknüpfen:

Befehl: <D:+Datenbankname

Bsp.: <D:C:\ LABELIT\ DISKETTEN.DBF

= Verknüpfung mit der Datenbank DISKETTEN.DBF im Verzeichnis C:\

LABELIT

Mit Datascript verknüpfen:

Befehl: <S:+Datascriptname

Bsp.: <S:C:\ LABELIT\ DISKETTEN.DSC

= Verknüpfung mit de Datascript DISKETTEN.DSC im Verzeichnis C:\

LABELIT

x-mal drucken

Befehl: <A:+Anzahl

Bsp.: <A:25

= Label wird 25mal gedruckt

#### 4.3.4. Neues Objekt

Wählen Sie diesen Punkt, um ein komplett neues Objekt zu erstellen.

neues Objekt

Dabei können Sie zuerst unter einem der 4 möglichen Objekttypen wählen (Label, Datenbank, Datascript oder Bericht). Danach können Sie eine Kurzbeschreibung sowie den physikalischen Namen des Objektes erfassen.

Nun steht das neue Objekt sofort im Projekt zur Verfügung.

#### 4.3.5. Bestehendes Objekt zufügen

Wählen Sie diesen Punkt, um ein bestehendes Objekt in das Projekt einzubinden.

bestehendes Objekt zufügen

Auch hier müssen Sie zuerst die Art des Objektes auswählen und danach eine Kurzbeschreibung eingeben. Nachdem Sie auf OK geklickt haben, erscheint der Datei-Öffnen - Dialog, in dem Sie das gewünschte Objekt auswählen können.

#### 4.3.6. Löschen

Mit diesem Punkt können Sie ein nicht mehr benötigtes Objekt aus dem Projekt entfernen. Das Objekt wird jedoch nicht von der Platte gelöscht, sondern erscheint nur nicht mehr im Projekt und kann deshalb jederzeit wieder ins Projekt eingebunden werden. Beachten Sie jedoch, daß durch das Löschen eines Objektes alle Eigenschaften unwiederbringlich verlorengehen!

#### 4.3.7. Ausführen/ Drucken

Über diesen Button können Sie Etiketten und Reports drucken sowie Inhalte von Datenbanken editieren.

Datascripts können nicht ausgeführt werden!

#### 4.4. Schließen

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein geöffnetes Projekt wieder schließen. Ist kein Projekt geöffnet, erscheint dieser Menüpunkt gesperrt.

#### 4.5. Kopieren nach

Mit diesem Menüpunkt können Sie ein geöffnetes Projekt erneut unter anderem Namen abspeichern. Das Projekt existiert dann 2mal. Ist kein Projekt geöffnet, erscheint dieser Menüpunkt gesperrt.

#### 4.6. Drucken...

Dieser Menüpunkt dient zum Drucken von Reports und Etiketten. Dieser Menüpunkt entspricht dem Button "ausführen/ drucken" im Projektfenster.

Ist kein Projekt geöffnet, erscheint dieser Menüpunkt gesperrt.

#### 4.7. Seitenvorschau

Dieser Menüpunkt entspricht dem Punkt "drucken...". Hier werden die Daten jedoch nicht auf den Drucker sondern auf den Bildschirm ausgegeben.

#### 4.8. Druckertreiber

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie in die Systemsteuerung zum Punkt "Druckertreiber".

## 5. Das Bearbeiten-Menü

Die Punkte des Bearbeiten-Menüs sind normalerweise gesperrt und werden erst beim editieren von Etiketten, Reports, Datenbanken und Datascripts freigegeben.

### 5.1. Rückgängig

Macht den letzten Bearbeitungsschritt rückgängig. Diesen Punkt können Sie auch über die Tastenkombination "Strg+Z" aufrufen.

### 5.2. Wiederholen

Wiederholt die letzte Eingabe. Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+Y" aufgerufen werden.

### 5.3. Ausschneiden

Schneidet den markierten Bereich bzw. den markierten Text aus. Die ausgeschnittenen Teile werden jedoch vor dem Löschen in der Zwischenablage gespeichert..

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+X" aufgerufen werden.

### 5.4. Kopieren

Kopiert den markierten Bereich bzw. den markierten Text in die Zwischenablage. Von dort aus kann er an einer anderen Stelle in Label wieder eingefügt werden oder in ein anderes Programm übernommen werden.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+C" aufgerufen werden.

### 5.5. Einfügen

Fügt den Inhalt der Zwischenablage in ein Etikett, einen Report, ein Datascript oder eine Datenbank ein.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+V" aufgerufen werden.

### 5.6. Inhalt einfügen

Ermöglicht Ihnen, ein OLE-Objekt aus der Zwischenablage einzufügen. Dieser Menüeintrag ist erst verfügbar, wenn Sie das Objekt das Sie einfügen wollen, kopieren.

### 5.7. Löschen

Dieser Punkt löscht den markierten Bereich ähnlich wie der Punkt "Ausschneiden". Hier wird der gelöschte Bereich jedoch nicht vorher in der Zwischenablage abgelegt.

### 5.8. Objekt einfügen

Um ein Objekt einzubetten, das sich nicht in der Zwischenablage befindet, können Sie diesen Punkt wählen. Dabei bekommen Sie eine Liste aller OLE-fähigen Programme, die dann gestartet werden. Nach Beendigung des jeweiligen Programmes werden die Objekte dann übernommen.

## 5.9. Objekt

Über diesen Punkt können Sie ein eingebettetes Objekt editieren. Dies können Sie jedoch auch durch Doppelklick auf das jeweilige Objekt.

## 5.10. Verknüpfung ändern

Über diesen Menüpunkt können Sie die Verknüpfungseigenschaften eines Objektes ändern. Achtung: Mit dieser Verknüpfung ist die OLE-Verknüpfung zu einem anderen Programm gemeint und nicht die Verknüpfung eines Projekt-Objektes mit einer Datenbank!

## 5.11. Verknüpfung aufheben

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine OLE-Verknüpfung zu einem anderen Programm aufheben.

Beachten Sie, daß nach dem Aufheben einer Verknüpfung das Ausgangsprogramm nicht mehr erkannt wird und daher das Editieren eines Projektes Probleme bereiten kann!

## 5.12. Alles markieren

Mit diesem Punkt können Sie den Inhalt eines ganzen Etiketten-/ Reportbereiches bzw. ein ganzes Datenbankfeld oder Datascript markieren.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+A" aufgerufen werden.

## 5.13. Suchen

Mit diesem Punkt können Sie in einer Datenbank oder einem Datascript nach einem bestimmten Ausdruck suchen.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+F" aufgerufen werden.

## 5.14. Weitersuchen

Mit diesem Punkt können Sie denselben Ausdruck ein weiteres Mal suchen, wenn der erste gefundene Ausdruck nicht der Gesuchte ist.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+G" aufgerufen werden.

## 5.15. Ersetzen und Weitersuchen

Mit diesem Punkt können Sie einen gefundenen Ausdruck durch einen anderen ersetzen und danach die Suche fortsetzen.

Dieser Punkt kann auch über die Tastenkombination "Strg+E" aufgerufen werden.

## 5.16. Alles ersetzen

Über diesen Punkt können Sie alle gefundenen Ausdrücke ohne Rückfrage durch einen anderen ersetzen.

## 6. Das Datenbank-Menü

Im Datenbankmenü befinden sich alle Punkte, die Sie zum Bearbeiten einer Datenbank benötigen.

Hinweis: Genauere Informationen über Datenbanken finden Sie im Kapitel "Allgemeines über Datenbanken".

#### 6.1. Neu

Über diesen Punkt können Sie eine neue Datenbank erstellen. Dazu müssen Sie den Namen, den die neue Datenbank erhalten soll, angeben. Danach gelangen Sie sofort in die Strukturdefinition (näheres siehe Kapitel "Allgemeines über Datenbanken").

Nachdem die Datenbank erstellt wurde, können Sie auch gleich Datensätze erfassen.

#### 6.2. Bearbeiten

Über diesen Punkt können Sie die Struktur der Datenbank verändern (näheres siehe Kapitel "Allgemeines über Datenbanken").

#### 6.3. Kopieren

Über diesen Punkt können Sie eine bestehende Datenbank kopieren. Dazu werden Sie zuerst nach dem Namen der Ausgangs-Datenbank gefragt und danach nach dem Namen der Ziel-Datenbank.

Bei einem Kopieren der Datenbank werden alle Datensätze übernommen.

#### 6.4. Datascript editieren

Über diesen Punkt können Sie ein Datascript editieren.

Um ein bestehendes Datascript zu editieren, wählen Sie einfach dessen Namen aus der Datei-Liste aus.

Um ein neues Datascript zu beginnen, geben Sie einfach einen neuen Namen in das Dateifeld ein.

Wenn Sie das Editieren beenden möchten, speichern Sie dieses Script durch "Strg+W" oder werfen die Änderungen durch "ESC".

#### 6.5. Browse

Über diesen Punkt können Sie den Inhalt einer geöffneten Datenbank editieren.

### 7. Optionen

#### 7.1. Allgemeine Objektdatenbank

allgemeine Objekt-datebank

Die Objektdatenbank stellt eine Sammlung von Objekten dar, die in ein Etikett aufgenommen werden kann. Im obigen Beispiel ist dies das ein Firmenlogo, das aus CorelDraw 4.0 übernommen

wurde.

Theoretisch können Sie beliebige Objekttype in die Objektdatenbank übernehmen. Wenn Sie die Objekte jedoch zur Einbindung in ein Etikett nehmen möchten, ergeben nur grafische Objekte einen Sinn (Klang-Objekt in ein Etikett?).

Das Einfügen der Objekte geschieht über die Zwischenablage (siehe Bearbeiten-Menü).

Einen neuen Datensatz legen Sie durch die Tastenkombination "Strg+N" an. Nicht mehr benötigte Datensätze können durch "Strg+L" gelöscht werden.

Normalerweise sehen Sie nur die Tabelle am Bildschirm und nicht das eigentliche Objekt. Um das Objekt sichtbar zu machen, stellen Sie entweder den Cursor auf das Feld "Obj." und drücken "Strg+Bild Unten", oder machen einen Doppelklick auf das Feld "Obj."

Wenn Sie die Objekt-Datenbank an einen Freund weitergeben möchten, müssen Sie die Files "OBJECTS.DBF" und "OBJECTS.FPT" kopieren.

## 7.2. Bestimmte Etiketten ausschließen

Oft kommt es vor, daß auf einem A4-Bogen nicht mehr alle Etiketten vorhanden sind. In diesem Fall wäre es wünschenswert, wenn man bestimmte Etiketten (eben die nicht mehr vorhandenen) vom Druck ausschließen könnte.

Genau dies können Sie über diesen Menüpunkt erreichen!

Nachdem Sie diesen Menüpunkt gewählt haben, gelangen Sie in ein Script:

bestimmte Etiketten ausschließen.

In diesem Script können Sie angeben, welche Etiketten ausgeschlossen werden sollen. Dies geschieht folgendermaßen:

Geben Sie zuerst an, um welche Seite es sich handelt. Geben Sie dazu die Worte "Seite", die Seitennummer und ":" ein. Wenn Sie also beschreiben möchten, welche Etiketten auf Seite 1 ausgelassen werden sollen, muß diese Zeile mit "Seite1:" beginnen (beachten Sie, daß hier keine Leerschritte eingegeben werden dürfen!). Danach geben Sie ein, welche Etiketten ausgelassen werden sollen. Trennen Sie die einzelnen Etikettennummern jeweils mit einem Komma (","). Am Ende einer Zeile muß jeweils ein ";" stehen!

Sollten auf der ersten Seite die Etiketten 1,2,3,4 und 5 ausgelassen werden, so muß diese Zeile folgendermaßen aussehen:

```
Seite1: 1,2,3,4,5;
```

Nach demselben Schema werden die Angaben für die folgenden Seiten gemacht.

Hinweis: Beachten Sie bitte, daß alle Seiten aufeinanderfolgend angegeben werden müssen! Sollten z.B. auf der Seite 1, auf der Seite3 und auf der Seite 6 Einschränkungen gemacht werden, muß das Script folgendermaßen aussehen:

```
Seite1: x,x,x,x,x;  
Seite2: ;  
Seite3: x,x,x,x,x,x,x,x,x;  
Seite4: ;  
Seite5: ;  
Seite6: x,x,x,x,x,x
```

Beachten Sie hierbei, daß auch die "Leerzeilen" mit einem ";" abgeschlossen werden müssen.

Alle weiteren Seiten (7 bis x) müssen allerdings nicht einzeln aufgezählt werden. Daher stellt diese Einschränkung kein Problem dar, da ohnehin die unvollständigen Bögen meist am Anfang verwendet werden.

### 7.3. Druckbeschränkung verwenden

Um die oben gemachten Etiketten-Einschränkungen zu verwenden, müssen Sie diese Option aktivieren. Wählen Sie dazu diesen Punkt einmal an. Daß die Einschränkung aktiviert ist, sehen Sie am vorgestellten Häkchen. Nachdem Sie diesen Punkt ein zweites mal angewählt haben, verschwindet das Häkchen wieder.

## 8. Das Hilfe-Menü

### 8.1. Hilfe

Über diesen Menüpunkt können Sie die integrierte OnLine-Hilfe aufrufen. Dieser Punkt entspricht dem Druck auf die Taste F1.

### 8.2. Info

Nach Auswahl dieses Punktes erhalten Sie Informationen zur Programmversion.

## 9. Allgemeines über Datenbanken

Eine Datenbank ist eine geordnete Anhäufung von Datensätzen. Diese Daten werden (vereinfacht dargestellt) in einer Tabelle abgelegt. Die Tabelle besteht aus einer Anzahl von Spalten (=Datenfelder) und Zeilen (=Datensätze). So könnte eine Datenbank z.B. ein Feld mit der Bezeichnung Straße beinhalten. In diesem Feld können nacheinander alle Straßennamen- und nummern Ihrer Kunden gespeichert sein.

Die Struktur von Datenbanken (= Anzahl, Typ und Name der Felder) kann von Ihnen völlig frei gestaltet werden. Dies geschieht in folgender Maske:

xTabellen-struktur.

In dieser Maske sehen Sie nacheinander alle Datenfelder (=Spalten), die die jeweilige Datenbank hat. Daneben sehen Sie den Feldtyp. Der Feldtyp gibt an, welche Daten in einem Feld gespeichert werden können. Möglich sind: Zeichen (Aufnahme beliebiger Zeichen), numerisch (Aufnahme von Nummern), Datum (Aufnahme eines Datums), logisch (dieser Typ kann nur 2 Zustände darstellen: Wahr (True=.t.) und falsch (False=.f.)), memo (Dieser Typ entspricht dem Typ Zeichen, kann jedoch beliebig lange Zeichenfolgen aufnehmen) und Objekt (kann beliebige Objekte über DDE oder OLE aufnehmen).

Danach sehen Sie noch die Länge, die das jeweilige Datenfeld hat, sowie die Nachkommastellen.

Nehmen wir an, wir möchten eine Datenbank für unsere Kassettsammlung erstellen. Dazu brauchen wir folgende Felder: Liedertitel, Interpret, Spielzeit. Dafür würde die Struktur folgendermaßen aussehen:

Tabellen-struktur für Kassetten-sammlung

Als Feldlänge wähle ich bei Titel und Interpreten 35. Diese Felder können daher bis zu 35 Zeichen aufnehmen. Sie können diese Felder jedoch auch bedeutend länger definieren. Bei der Spielzeit dürften 5 Stellen durchaus ausreichen (Bsp.: "01:10" oder "10:15").

Diese Einstellungen speichern wir durch Klick auf OK.

Nun können wir über den Punkt Browse aus dem Datenbank-Menü Daten eingeben.

## 10. Allgemeines über Datascripts

Datascripts sind eigentlich nichts anderes als kleine, von Ihnen erstellte Programmteile. Sie stellen ein überaus mächtiges Werkzeug im Umgang mit Daten dar, sind jedoch nicht ganz leicht zu durchschauen. Wenn Sie jedoch schon Erfahrung im Umgang mit xBase-Sprachen haben, kennen Sie bereits einen Großteil aller möglichen Funktionen.

Um den Funktionsumfang abzustecken, kann man sagen, daß hier alle Befehle und Funktionen implementiert sind, die FoxPro 2.5 versteht. Auszuschließen sind hier alle Befehle, die mehrere Zeile umfassen (Bsp.: IF-Verschachtelungen, CASE-Strukturen, usw...).

Beachten Sie bitte, daß man hier (im Gegenteil zu FoxPro) alle Zeilen mit einem ";" abschließen muß!

Den vollen Funktionsumfang zu erklären würde wohl den Rahmen dieses Handbuches (oder besser gesagt mehrerer Bücher!) sprengen. Wenn Sie mehr über die xBase-Sprache erfahren möchten, sollten Sie sich direkt an EPS-Software wenden oder eines der zahlreichen FoxPro- oder xBase-Bücher erwerben.

Einige Beispiele aus der Script-Programmierung möchten wir Ihnen jedoch nahebringen:

### 10.1. Datenbanken gleichzeitig als Druck-Grundlage öffnen

Scriptbeispiel:

```
sele 0;  
use objects;  
go 4;  
sele 0;  
use adressen;
```

In diesem Beispiel wird zuerst die allgemeine Objekt-Datenbank geöffnet (sele 0; use objects;) und der 4. Satz angesprungen (go 4;) und danach eine Adreßdatenbank (sele 0; use adressen;) geöffnet. In einem Etikett kann nun auf beide Datenbanken zugegriffen werden. Um z.B. das Objekt aus Satz 4 der Objekt-Datenbank einzufügen, muß man im Etikett ein Bild einfügen, das aus einem Feld kommt (siehe Handbuch: Etiketten und Berichte editieren) und diesem den Namen Objects.Objects geben. Daß erste Objects gibt den Namen der Datenbank an, dann folgt ein Punkt und danach der Name des Feldes (in unserem Beispiel zufälligerweise wieder Objects).

Um Felder der Adressen-Datei anzusprechen, muß man den Datenbanknamen nicht angeben, da Felder der zuletzt geöffneten Datenbank immer erkannt werden.

### 10.2. Datenfilter setzen

Scriptbeispiel:

```
sele 0;
```

```
use adressen;  
set filter to (name="Meier" or name="Huber") and land="A";
```

Hier wird zuerst eine Datenbank geöffnet (sele 0; use adressen;) und danach wird ein Datenfilter gesetzt ("wähle alle Meier und Huber aus Österreich). Nun werden nur die gefilterten Daten gedruckt. Hier wären alle programmier-typischen Ausdruck zulässig (set filter to not name="Meier" würde alle auswählen, die nicht Meier heißen, usw...).

### 10.3. Eigene Programme einbinden

Scriptbeispiel:

```
sele 0;  
use adressen;  
do set_filt;
```

Im obigen Beispiel wird zuerst eine Datenbank geöffnet (sele 0; use adressen;) und danach wird ein eigenes kleines Programm eingebunden. Dieses Programm muß ein FoxPro 2.5 Programm sein, das sich im Programm-Verzeichnis (Normalerweise c:\labelit) befinden muß (ansonsten muß der Pfad angegeben werden). Das Programm muß in kompilierter Form vorliegen (FXP, auch APP und FoxPro-EXE-Files funktionieren. PRG-Files funktionieren nicht!). Sie können auch Parameter an das Programm übergeben, wenn das aufzurufende Programm dies vorsieht (Aufruf: =set\_filt("Meier") oder do set\_filt with "Meier").

Im aufzurufenden Programm können Sie den gesamten FoxPro-Sprachumfang nutzen (auch Strukturen, Fensterdefinitionen, usw...).

## 11. Anhang A: Barcodes

Label sieht 4 verschiedene Varianten des Barcode-Druckes vor. Beachten Sie jedoch, daß zum Ausdruck von Barcodes noch Barcode-TrueType Fonts nötig sind. Wir verwendeten die Barcode-Fonts der Firma Solo Software, Mörikestr. 10, W-4790 Paderborn. Daher sind alle Kodierungen auf die Fonts dieser Firma abgestimmt. Leider können wir keine Aussagen über die Kompatibilität anderer Barcode-Fonts treffen, da es sich dabei jedoch um genormte Kodierungen handelt, dürften sich hierbei keine Probleme ergeben.

Der Aufruf der Barcodes erfolgt grundsätzlich über eine Funktion. Dies geschieht folgendermaßen:

Fügen Sie in Ihr Etikett ein neues Datenfeld mit dem Inhalt, der zum Barcode werden soll, ein (z.B. art\_nr für eine Artikelnummer). Nun fügen Sie noch die Funktion zu. Ändern Sie dazu den eingegebenen Ausdruck in z.B. CODE39(art\_nr) um. Die Funktion ist hier also CODE39(), der Wert, der gedruckt werden soll, muß immer in den Klammern stehen. Ändern Sie nun noch die Schriftart (z.B. in Code EAN). Nun wird der Barcode richtig codiert mit allen nötigen Prüfsummen ausgedruckt.

Hinweis: Standardschriftgröße für Barcodes ist 72 Punkt.

### 11.1. Code 2 aus 5

Aufruf: c\_2aus5()

Der Code 2 aus 5 (Code 2 aus 5 IATA und Code 2 aus 5 Industrie) kann bis zu 5 Nutzziffern aufnehmen (5 Ziffern lange Zahl). Sollte die Zahl kleiner sein, werden am Anfang der Zahl Nullen eingefügt.

### 11.2. Code 39

Aufruf: code39()

Der Code 39 kann Buchstaben und Ziffern sowie die Sonderzeichen "-", ".", " ", "\$", "/", "+" und "%" aufnehmen.

Die Funktion Code39() kann theoretisch beliebig lange Zeichenfolgen codieren.

### 11.3. Code EAN 8

Aufruf: ean8()

Mit dem Code EAN 8 können nur Ziffern codiert werden. Er kann 7 Nutzziffern aufnehmen.

### 11.4. Code EAN 13

Aufruf: ean13()

Mit dem Code EAN 13 können nur Ziffern codiert werden. Er kann 12 Nutzziffern aufnehmen.

## 12. Anhang B: Eigene Funktionen einbinden

Sie können jederzeit eigene FoxPro 2.5 - Funktionen einbinden. Sie müssen diese Funktionen im Programmverzeichnis von Label ablegen (normalerweise c:\labelit). Die Funktionen müssen zumindest als FXP-Dateien vorliegen (APP-, und FoxPro 2.5-EXE-Files sind auch möglich).

Der Aufruf erfolgt dann durch Eingabe des Funktionsnamens in die Label- oder Report-Dateien (im Editier-Modus).

Beispielaufruf für das Programm DUMMY.FXP: "=dummy()"

## 13. Netzwerke

Die DeLuxe-Version von Label ist netzwerkfähig. Aufgrund programmtechnischer Eigenheiten sollte man im Netzwerk jedoch hauptsächlich über den Projekt-Manager arbeiten!

Unterstützt werden alle gängigen Netzwerke wie z.B.:

- Lantastic
- Novell NetWare
- Novell NetWare Lite
- Novell-DOS 7.0
- Windows for Workgroups 3.1
- Windows for Workgroups 3.11
- uvam.