

## Der Fairwood-Texteditor

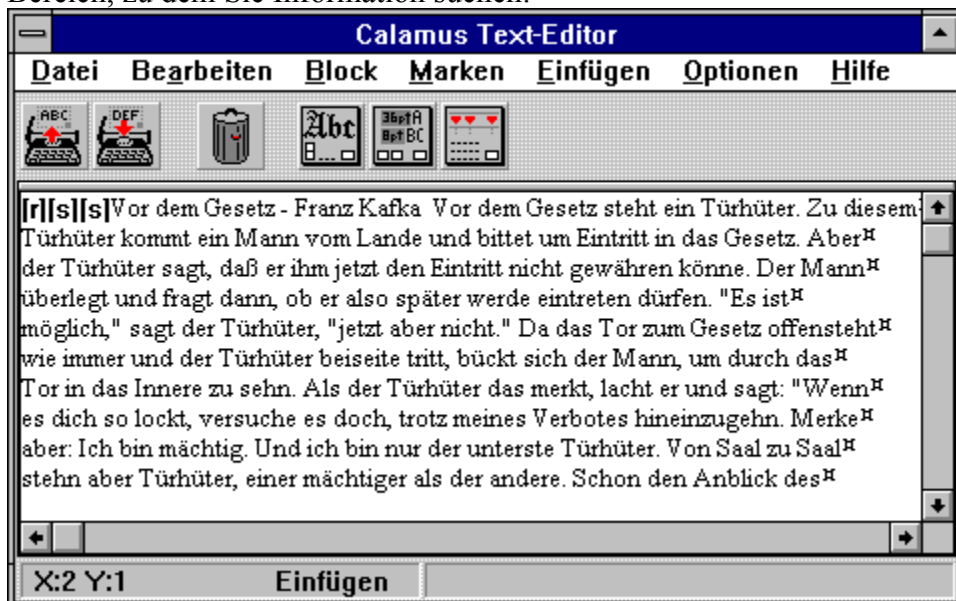
{edit1.bmp}Der Fairwood-Texteditor, der im Textmodul, Befehlsgruppe *Werkzeuge* aufgerufen wird, dient zur Erfassung und Bearbeitung größerer Textmengen. Es handelt sich dabei eigentlich um ein *Modul im Modul*, da er ein eigenständiges Programm ist, das in das Textmodul eingebunden wurde.



Sollten Sie hier detaillierte Beschreibungen der Funktionen innerhalb des Editors vermissen, finden Sie diese in den Hilfen zum Text- bzw. Stilmodul von Calamus.

- [Einführung](#)
- [Startverhalten des Editors](#)
- [Überblick](#)
- [Arbeitsweisen](#)

Das nachfolgende Bild verhält sich ähnlich wie der Editor, nur mit dem Unterschied, daß statt einer Aktion ein Text erscheint, der Ihnen die Aktion erläutert. Klicken Sie einfach auf den Bereich, zu dem Sie Information suchen:



## Einführung in den Fairwood-Texteditor

Calamus ist eine interaktive Computer-Anwendung. Interaktiv bedeutet, daß jede individuelle Eingabe oder Aktion des Anwenders mit einer sofortigen Reaktion der Anwendung beantwortet wird. Mit anderen Worten, es stehen zwei Individuen in einem ständigen Dialog: Der Anwender als Befehlender auf der einen Seite, und die Anwendung als Ausführende auf der anderen Seite. Dies ist das allgemein gültige Rollenspiel von Aktion/Reaktion, Fragen/Antworten oder Eingabe/Ausgabe.

Eine der Hauptgründe für interaktive Methoden ist das Vermeiden von Mißverständnissen zwischen den beiden Akteuren. Dabei ist nicht zwangsläufig immer der Anwender in der Rolle des Fragenden; in vielen Fällen, in denen mehrere Reaktions-Alternativen bestehen, wird auch der Anwender von der Anwendung gefragt. Der Dialog kann auch durchaus durch die Anwendung begonnen werden, wenn es zum Beispiel darum geht sicherzustellen, ob eine Datei gelöscht werden soll oder nicht.

Eine sehr wichtige Grundvoraussetzung für interaktive Kommunikation zwischen Anwender und Anwendung ist die Geschwindigkeit der Hardware. Zu den Zeiten, als es noch keine grafischen Benutzeroberflächen gab, war die Verarbeitungsgeschwindigkeit der Rechner für einen interaktiven Dialog mit dem Anwender einfach nicht ausreichend. Der Anwender mußte eine komplette Befehlssequenz eingeben und erhielt dann nach einer mehr oder weniger langen Wartezeit das entsprechende Ergebnis zurückgeliefert. Doch diese Zeiten sind ja glücklicherweise vorbei.

Da Calamus ein schnelles elektronisches Publikationswerkzeug ist, das auf den modernsten und schnellsten derzeit verfügbaren Rechnerplattformen läuft, scheint es keinen sinnvollen Grund für die Existenz eines Textverarbeitungs-Moduls zu geben. Auf den ersten Blick ist dies auch sicher richtig, doch gibt es zahlreiche Argumente für die Integration einer nicht interaktiven Textverarbeitung.

Der Hauptunterschied zwischen einem elektronischen Publikationssystem wie Calamus und einer herkömmlichen Textverarbeitung ist, daß ein DTP-System spaltenorientiert und ein Textsystem zeilenorientiert arbeitet. Da sich eine Zeile relativ zur Spaltenbreite verhält, ist die Verarbeitung von Text in einer Textverarbeitung gegenüber einem DTP-System erheblich einfacher. Obwohl Calamus über sehr effiziente Textformatierungsroutinen verfügt, kann die Änderung eines Zeichens, eines Absatzes oder eines kompletten Textblocks durchaus dazu führen, daß Sie auf die Neuformatierung des gesamten Textes warten müssen.

Aus diesem Grund bereiten die meisten DTP-Anwender ihre Texte mit einem herkömmlichen Textverarbeitungsprogramm auf. Der Vorteil einer höheren Verarbeitungsgeschwindigkeit ist jedoch nicht der einzige Grund. Komplexe Layouts mit vielen verschiedenen Textflußketten, die womöglich noch kreuz und quer im Dokument verteilt sind, erschweren es, einen Text als Einheit zu überblicken.

Stellen Sie sich einfach einmal vor, ein Teil einer Flußkette befindet sich auf einer Stammseite und verzweigt dann plötzlich zur nächsten Dokumentseite. In einem solchen Fall ist es erheblich einfacher, den Text als Einheit bearbeiten zu können.

Das modulare Konzept von Calamus gestattet es, ein komplettes Textverarbeitungssystem zu integrieren, das mit einem gestimmten Textrahmen oder einer vollständigen Kette miteinander verbundener Textrahmen kommuniziert. Dabei hat man nach wie vor die vollständige Kontrolle über die für das aktuelle Layout notwendigen speziellen Formatierungsmerkmale. Der Fairwood-Editor gestattet Ihnen alle Textteile komfortabel im Textverarbeitungsmodus zu bearbeiten, so

daß keine Notwendigkeit zur Editierung innerhalb der Textrahmen besteht. Wenn Sie umfangreichere Texte bearbeiten, werden Sie daher sicherlich vom Fairwood-Editor regen Gebrauch machen.

Sie haben mit dem Fairwood-Editor nun die Wahl: Kleine Änderungen führen Sie direkt im Textrahmen auf der Dokumentseite aus, bei umfangreicheren Operationen nutzen Sie den Komfort eines Text-Editors.

## Das Startverhalten des Fairwood-Editors

Haben Sie einen Textrahmen aktiviert, können Sie den Texteditor wahlweise im Textmodul, Befehlsgruppe *Werkzeuge* starten, oder Sie rufen ihn über das Menü *Datei-Externe Module* auf. Wenn der Textrahmen Text enthält, wird er inklusive aller Steuerbefehle im Bearbeitungsfenster des Editors dargestellt. Die Position des Textzeigers bzw. der Einfügemarke entspricht dabei der aktuellen Position des Zeigers im Textrahmen.



Ist im Textrahmen ein Textblock markiert, werden Sie vor Aktivierung des Editors zuerst gefragt, ob Sie den ganzen Text, oder den markierten Block in den Editor zur Bearbeitung übernehmen wollen.



Ist kein Textrahmen aktiviert, wenn Sie den Fairwood-Texteditor aufrufen, wird nach einer Warnmeldung von Calamus das Editorfenster trotzdem geöffnet. Es sind jedoch keine Indikatoren für Lineale und Textstile vorhanden. Sie können nun nachträglich einen Textrahmen durch anklicken auswählen. Beachten Sie aber, daß der Texteditor immer nur mit einem Textrahmen gleichzeitig verknüpft werden kann.



Der Fairwood-Editor kann auch zur Bearbeitung von Linealen eingesetzt werden. Selektieren Sie ein Lineal in einem Textrahmen und aktivieren Sie dann den Editor. Calamus wird Sie fragen, was Sie bearbeiten wollen: den gesamten Text oder nur das selektierte Lineal. Wenn Sie die Option zur Bearbeitung des Lineals auswählen, wird der Editor auch nur das Lineal anzeigen. Bearbeiten Sie das Lineal indem Sie einen doppelklick auf das Symbol ausführen. Wenn Sie die im Editorfenster befindlichen Daten wieder in den Textrahmen zurückführen, werden Sie gefragt, ob das Lineal ersetzt werden soll.

## Überblick über den Fairwood-Editor

Der Fairwood-Editor wird in einem Standard-Fenster geöffnet, daß Sie wie gewohnt vergrößern, verkleinern und verschieben können. Lediglich der Rollpfeil nach unten und das Aktionsfeld zum Ikonisieren sind nicht vorhanden. Der Grund dafür ist, daß auch ein ikonisierter Editor ein aktives Modul ist, und das Calamus-Betriebssystem blockieren würde.

Die Arbeitsfläche des Texteditors unterteilt sich in vier Hauptbereiche:

- Das Pulldown-Menü, indem die wesentlichen Befehle zur Verfügung gestellt werden.
- Sechs Icons (Schreibmaschine raus, Schreibmaschine rein, Mülleinmer, Textstil, Steuerzeichen, Textstil)
- Eine Bearbeitungsfläche mit Rollbalken auf der rechten Seite und am unteren Rand, um den Text im Bearbeitungsfenster positionieren zu können.
- Eine Statuszeile am unteren Rand des Fenster, in der die aktuelle Textzeigerposition, der Schreibmodus, sowie der Kurzhilfe-Text angezeigt werden.

<b>Info</b>	<b>Ctrl+I</b>
<b>E</b> nde	Esc
<b>A</b> abbruch	

Hier erhalten Sie eine allgemeine Statistik über den aktuellen Inhalt des Texteditors.

Hiermit verlassen Sie den Texteditor, wobei vorher noch die Exportfunktion des Editors aufgerufen wird, mit dem Sie entscheiden, was mit dem Text geschehen soll, der sich im Editor befindet.



<u>U</u> ndo	
Text formatieren	Ctrl+F
<u>S</u> uchen...	F5
<u>E</u> rsetzen...	F6
Suche <u>w</u> iederholen	F7
<u>G</u> ehe zu Zeile...	Ctrl+L

Mit diesem Menübefehl können Sie den letzten Befehl zurücknehmen.



Ein Zurücknehmen des zurückgenommenen Befehls ist nicht möglich.

Wenn Textzeilen über den rechten Rand des Editors hinausragen, können Sie die Zeilen mit diesem Befehl so umbrechen, daß sie vollständig im Editorfenster zu lesen sind. Das hat keinen Einfluß auf die Formatierung im Textrahmen.

In einem Dialog können Sie einen Suchbegriff (das kann auch ein ganzer Absatz sein...) eingeben, und mit verschiedenen Optionen suchen. Der Suchbegriff kann auch über das Klemmbrett eingefügt werden.

Sie können einen Suchbegriff eingeben, der mit einem anderen Begriff ersetzt werden kann. die Suche wird mit verschiedenen Optionen durchgeführt. Sowohl der Such- als auch der Ersatzbegriff kann auch über das Klemmbrett in den Dialog eingefügt werden.

Mit den aktuellen Einstellungen des Suchen-Befehls werden erneut angewendet, ohne daß Sie die Eingaben wiederholen müssen.

In einem Dialog können Sie eine Zeilennummer eingeben. Der Textzeiger wird dann in diese Zeile verschoben, die immer als letzte Zeile im Editorfenster erscheint.

<b><u>K</u>opieren</b>	<b>Ctrl+Ins</b>	
<b><u>E</u>infügen</b>	<b>Shift+Ins</b>	
<b><u>L</u>öschen</b>	<b>Del</b>	
<b><u>A</u>usschneiden</b>	<b>Shift+Del</b>	
<b>Block Operationen</b>		<b>In Großbuchstaben wandeln</b>
<b><u>A</u>lles auswählen</b>		<b>In Kleinbuchstaben wandeln</b>



Mit diesem Menüeintrag wird der markierte Block in das Klemmbrett kopiert.

Mit diesem Menüeintrag wird der Klemmbrett-Inhalt (wenn es Text ist) an der Textzeigerposition im Editor eingefügt.

Der markierte Textblock wird gelöscht.



Diesen Befehl können Sie nicht zurücknehmen.

Ein markierter Block wird aus dem Texteditor entfernt, und in das Klemmbrett eingefügt.

In Großbuchstaben wandeln

In Kleinbuchstaben wandeln

Alle Buchstaben des markierten Textblocks werden in Großbuchstaben umgewandelt.

Alle Buchstaben des markierten Textblocks werden in Kleinbuchstaben umgewandelt.

Der vollständige Text, der sich im Texteditor befindet (inklusive aller Steuerzeichen) wird als Block markiert.



Marke setzen... Ctrl+B

Gehe zu Marke... Ctrl+N

Mit diesem Befehl können Sie eine versteckte Textmarke im Text einfügen, die Informationen aufnimmt, die weder angezeigt, noch gedruckt werden. Damit können Sie sich z.B. Notizen im Text verankern, die Hinweise zur Verarbeitung geben.

Wenn Sie Marken (Kommentare) im Text eingefügt haben, können Sie mit diesem Befehl zu diesen Marken springen. So können Sie z.B. bestimmte Textabschnitte markieren, die Sie möglicherweise später weiterbearbeiten wollen.

<b><u>S</u>til...</b>	<b>Ctrl+S</b>
<b><u>C</u>ode...</b>	<b>Ctrl+C</b>
<b><u>L</u>ineal...</b>	<b>Ctrl+R</b>
<b><u>M</u>akro...</b>	<b>Ctrl+M</b>

In einem Auswahldialog werden Ihnen alle Textstile des Stil-Moduls angeboten. An der aktuellen Textzeigerposition wird der ausgewählte Stil eingefügt.

Mit diesem Befehl können Sie die Steuerzeichen einfügen, die Ihnen auch in der Befehlsgruppe *Steuerzeichen* des Textmoduls angeboten werden.

In einem Dialog können Sie ein Lineal definieren und es an der aktuellen Textposition einfügen.

Aus einer Liste können Sie ein Textmakro auswählen, daß an der aktuellen Textposition eingefügt wird.



Im Menü Optionen können Sie den Fairwood-Editor Ihren Arbeitsbedürfnissen anpassen. Dazu gehören neben der Schrift des Textfensters auch die Import- und Export-Einstellungen für die Kommunikation mit den Calamus-Textrahmen.

Wie in Windows üblich, werden Ihnen hier verschiedene Operationen des Hilfesystems, sowie ein Copyright-Vermerk angeboten.

Aus einem angewählten Rahmen wird der Text in den Fairwood-Editor geladen. Dabei wird ggf. eine vollständige Flußkette geladen, in der sich der selektierte Rahmen befindet. Befindet sich bereits Text im Editor, wird der Rahmentext dazugeladen. Ist im Editor ein Block markiert, wird er durch den Rahmentext ersetzt.

Mit einem Klick auf dieses Symbol *kopieren* Sie den Text des Editors in einen angewählten Rahmen, und können so überprüfen, wie er im Textrahmen fließt. Der Editor bleibt zur Weiterbearbeitung geöffnet.



Calamus sichert nur Text, wenn er sich in einem Rahmen auf einer Dokumentseite befindet. Das ist insbesondere bei der Verwendung der automatischen Sicherung von Bedeutung.

Hier können Sie den vollständigen Text, oder einen markierten Textblock löschen. Der Inhalt des Mülleimers kann mit der Undo-Funktion des Menüs Bearbeiten zurückgeholt werden, so lange keine andere Funktion in den Undo-Speicher geladen wird.

Mit diesem Befehl können Sie die Steuerzeichen einfügen, wie Sie im Textmodul, Befehlsgruppe *Steuerzeichen* erläutert werden.

In einem Dialog werden Ihnen die Textstile des Textstil-Moduls angeboten. Der ausgewählte Textstil wird an der Textzeiger-Position in den Text des Editors eingefügt.

In einem Dialog können Sie ein Lineal definieren, daß an der aktuellen Textzeigerposition in den Text des Editors eingefügt wird.



## **Arbeitsweisen im Fairwood-Texteditor**

Neben der Möglichkeit, die Textfunktionen des Editors über das Menü oder die Symbole anzuwenden, können Sie auch auf die Steuerzeichen (die in rechteckigen Klammern im Text stehen) einen Doppelklick mit der Maus ausführen.

Passend zum jeweiligen Steuerbefehl wird der passende Dialog aufgerufen, um den Steuerbefehl bearbeiten zu können.

