

Das große Buch zu

7up

Vollversion 2.2 deutsch

Copyright © 1990-94 bei TheoSoft
Michael Thänitz

Januar 1994

7up 2.2

Programm und Dokumentation: Michael Thänitz

Programmiersprache: Pure C 1.1

Satz: L^AT_EX unter Verwendung von MultiTeX 5.1

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Programms oder der Dokumentation darf in irgendeiner Form ohne schriftliche Genehmigung des Autors reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dieses Programm wurde nach bestem Wissen entwickelt und getestet. Trotzdem könnte es zu Fehlern kommen. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für Schäden jeder Art, die mittelbar oder unmittelbar bei der Benutzung von 7up entstehen. Es kann auch nicht garantiert werden, daß 7up für einen bestimmten Zweck tauglich ist.

Inhaltsverzeichnis

1	Produktbeschreibung	1
1.1	Bezugsquelle	1
1.2	Copyright	2
1.3	Lieferumfang	2
1.4	Was tun bei Fehlern?	3
1.5	Verbesserungsvorschläge	3
1.6	Eine Frage noch	4
2	Installation	5
2.1	Systemvoraussetzung	5
3	Der erste Start	5
4	Bedienungselemente	6
4.1	Die Menüleiste	6
4.2	Die Fenster	7
4.3	Die Toolbar	8
4.4	Die Dialogboxen	10
4.5	Die Popupmenüs	11
4.6	Die Desktopicons	11
4.7	Das Hilfesystem	13
5	Die Dropdownmenüs	14
5.1	Menü: 7UP	14
5.1.1	Menüpunkt: Über 7UP... □A	14
5.2	Menü: Datei	15

5.2.1	Menüpunkt: Neu anlegen $\wedge N$	15
5.2.2	Menüpunkt: Öffnen... $\wedge O$	16
5.2.3	Menüpunkt: Pickliste...	16
5.2.4	Menüpunkt: Hinzuladen... $\wedge R$	17
5.2.5	Menüpunkt: Information... $\wedge I$	17
5.2.6	Menüpunkt: Schließen $\wedge U$	18
5.2.7	Menüpunkt: Sichern $\wedge S$	18
5.2.8	Menüpunkt: Sichern als... $\wedge M$	19
5.2.9	Menüpunkt: Verwerfen $\wedge D$	19
5.2.10	Menüpunkt: Shellaufruf... $\wedge Z$	19
5.2.11	Menüpunkt: Seitenlayout... $\square L$	20
5.2.12	Menüpunkt: Drucken... $\wedge P$	20
5.2.13	Menüpunkt: Beenden $\wedge Q$	20
5.3	Menü: Bearbeiten	21
5.3.1	Menüpunkt: Widerrufen Undo	21
5.3.2	Menüpunkt: Ausschneiden $\wedge X$	22
5.3.3	Menüpunkt: Kopieren $\wedge C$	22
5.3.4	Menüpunkt: Einfügen $\wedge V$	22
5.3.5	Menüpunkt: Alles selektieren $\wedge A$	22
5.3.6	Menüpunkt: Links schieben $\wedge J$	23
5.3.7	Menüpunkt: Rechts schieben $\wedge K$	23
5.3.8	Menüpunkt: Neuformatieren $\square N$	23
5.3.9	Menüpunkt: Sortieren... $\square O$	23
5.3.10	Menüpunkt: GROß<>klein $\wedge \sim$	25
5.3.11	Menüpunkt: Alles GROß $\wedge +$	25
5.3.12	Menüpunkt: Alles klein $\wedge -$	25

5.3.13	Menüpunkt: Kapitälchen \wedge'	25
5.3.14	Menüpunkt: GEM-Klemmbrett $\square G$	25
5.4	Menü: Suchen	25
5.4.1	Menüpunkt: Suchen/Ersetzen... $\wedge F$	26
5.4.2	Menüpunkt: Wiederholen $\wedge G$	26
5.4.3	Menüpunkt: Suche Selektion	26
5.4.4	Menüpunkt: suche Blockanfang $\uparrow \wedge B$	27
5.4.5	Menüpunkt: suche Blockende $\uparrow \wedge E$	27
5.4.6	Menüpunkt: Marke setzen... $\square M$	27
5.4.7	Menüpunkt: suche Marke... $\uparrow \square M$	27
5.4.8	Menüpunkt: suche Seite... $\uparrow \wedge L$	28
5.4.9	Menüpunkt: suche Zeile... $\wedge L$	28
5.4.10	Menüpunkt: Suchen in Dateien... $\uparrow \wedge F$	28
5.5	Menü: Rechnen	29
5.5.1	Menüpunkt: Anzahl $\wedge 1$	30
5.5.2	Menüpunkt: Summe $\wedge 2$	30
5.5.3	Menüpunkt: Mittelwert $\wedge 3$	30
5.5.4	Menüpunkt: Standardabweichung $\wedge 4$	30
5.5.5	Menüpunkt: Mehrwertsteuer $\wedge 5$	30
5.5.6	Menüpunkt: Gleichung lösen $\wedge 6$	30
5.5.7	Menüpunkt: Alles berechnen $\wedge 0$	30
5.5.8	Menüpunkt: Einstellungen... $\square E$	30
5.6	Menü: Modus	31
5.6.1	Menüpunkt: Tabulator... $\square T$	31
5.6.2	Menüpunkt: Zeilenumbruch... $\square U$	31
5.6.3	Menüpunkt: Blocksatz $\square B$	32

5.6.4	Menüpunkt: Spaltenblock □C	32
5.6.5	Menüpunkt: Einfügemodus Ins	32
5.6.6	Menüpunkt: autom. Einrücken □I	32
5.7	Menü: Fenster	33
5.7.1	Menüpunkt: Alle öffnen ↑∧O	33
5.7.2	Menüpunkt: Alle schließen ↑∧U	33
5.7.3	Menüpunkt: Nächstes Fenster ∧W	33
5.7.4	Menüpunkt: übereinander □F1	33
5.7.5	Menüpunkt: nebeneinander □F2	34
5.7.6	Menüpunkt: gestaffelt □F3	34
5.7.7	Menüpunkt: Volle Größe □F10	34
5.7.8	Menüpunkt: Datei 1	34
5.7.9	Menüpunkt: Datei 2	34
5.7.10	Menüpunkt: Datei 3	34
5.7.11	Menüpunkt: Datei 4	34
5.7.12	Menüpunkt: Datei 5	34
5.7.13	Menüpunkt: Datei 6	34
5.7.14	Menüpunkt: Datei 7	34
5.8	Menü: Optionen	35
5.8.1	Menüpunkt: Hilfe... Help	35
5.8.2	Menüpunkt: Fontauswahl... □F	35
5.8.3	Menüpunkt: Zeichensatz... □Z	36
5.8.4	Menüpunkt: Funktionstasten...	37
5.8.5	Menüpunkt: Shortcuts...	38
5.8.6	Menüpunkt: Textpreview... □V	40
5.8.7	Menüpunkt: Zeilenlineal... ↑□L	40

5.8.8	Menüpunkt: Klammercheck... □K	41
5.8.9	Menüpunkt: Texte vergleichen □V	42
5.8.10	Menüpunkt: Diverses... □D	42
5.8.11	Menüpunkt: Arbeit sichern... □S	45
6	Die Tastatur	47
6.1	Die Funktionstasten	49
6.2	Die Shifttaste	51
6.3	Die Deadkeys	52
7	Blockoperationen	54
7.1	Offener Block	56
7.2	Der Spaltensatz	56
7.3	Numerische Operationen	57
8	Suchen und Ersetzen	59
8.1	Suchen ohne Wildcards	60
8.2	Suchen mit DOS-Wildcards (MATCH)	60
8.3	Suchen mit regulären Ausdrücken (GREP)	60
8.4	Ersetzen	64
9	Drucken	65
9.1	Seitenlayout	65
9.2	Drucken	69
10	Das GEM-Klemmbrett	73

11 Schnittstellen zu anderen Programmen	75
11.1 Betrieb unter ALBUM	75
11.2 Betrieb unter CALCLOCK	75
11.3 Betrieb unter 1STGUIDE	75
11.4 Betrieb unter BIGSCREEN2	76
11.5 Betrieb unter GEMINI	76
11.6 Betrieb unter GMNIMAGX	76
11.7 Betrieb unter LET 'EM FLY	77
11.8 Betrieb unter Mag!X	77
11.9 Betrieb unter MultiTOS	78
11.10Betrieb unter SELECTRIC	78
11.11Betrieb unter TC_HELP	78
11.12Betrieb unter TREEVIEW	79
11.13Betrieb unter WINX	79
12 Technische Details	80
12.1 Parameterübergabe	80
12.2 Fehlerlistings	81
12.3 Konfiguration	81
12.4 Accessoryschnittstelle	82
12.5 Zusammenarbeit mit GDOS	82
12.6 Systemfonteinstellung	87
12.7 XBRA-Kennung	87
12.8 Arbeiten auf dem TT	87
12.9 Problemlösung für HP-Drucker	87
12.10Das AV_Protokoll	87

12.11	Das Drag&Drop-Protokoll	88
12.12	Dateiformate	88
12.13	Lange Dateinamen	89
12.14	Signale unter MiNT/MultiTOS	89
12.15	Cookies	89
12.16	Environmentvariablen	90
13	Tips und Tricks	91
14	Worte des Dankes für Version 2.2	92
15	Grüße	92
16	Warenzeichen	93
	Stichwortverzeichnis	95

1 Produktbeschreibung

7up ist ein GEM*-Texteditor für den Atari ST(E)/TT/Falcon. *7up* nutzt die Vorteile dieser Oberfläche, wie Dropdownmenüs, Fenster, Dialogboxen und Desktopicons. Für den Multitaskingbetrieb kann *7up* auch ohne Desktopicons betrieben werden. *7up* kann sowohl mit der Maus als auch mit Tastaturkommandos bedient werden und wurde, soweit wie möglich, nach den Programmierrichtlinien entwickelt. *7up* bedient sich keiner exotischen, gewöhnungsbedürftigen Features, sodaß jeder sofort damit klar kommt. Eine Stärke dieses Editors ist seine hohe Geschwindigkeit und die Möglichkeit der Spaltenverarbeitung. Damit können z.B. Zahlentabellen bequem editiert und berechnet werden, was mit anderen Editoren normalerweise nicht möglich ist. Darüber hinaus verfügt *7up* über leistungsfähige Funktionen zum Suchen von Textstellen, GREP und MATCH, programmierbare Funktionstasten, nachladbare GDOS-Fonts, eine Textpreviewfunktion und komfortable Druckmöglichkeiten. Mit *7up* können bis zu 7 Texte, mit bis zu 512 Zeichen pro Zeile, gleichzeitig bearbeitet werden (daher der Name *7up*).

1.1 Bezugsquelle

Postanschrift¹:

Michael Thänitz
Osningstr. 69
33605 Bielefeld
Deutschland
Email: Michael Thaenitz @BI.MAUS.DE

Bankverbindung:

Sparkasse Bielefeld
Bankleitzahl 48050161
Kontonummer 64579204

¹Stand Dezember 1993

1.2 Copyright

Dies ist die Vollversion von *7up*. Sie darf nicht weitergegeben werden. Zuwiderhandlungen bedeuten das Verbreiten von Raubkopien. Dies gilt auch für alle anderen Programme und Dokumentationen auf der Originaldiskette. Das Uploaden dieser Vollversion von *7up* in Mailboxen ist ausdrücklich nicht erlaubt. Benutzen Sie dafür die eingeschränkte Sharewareversion.

Bitte empfehlen Sie *7up* weiter, wenn es ihnen gefällt. Wenn nicht, na ja...

1.3 Lieferumfang

Auf der Diskette müssen sich nach erfolgreicher Installation folgende Dateien befinden:

```
A:\7UPSTART\  
  7UPSTART.APP  Utility für Multitaskingbetrieb  
  7UPSTART.DOC  Bedienungsanleitung zu 7UPSTART  
  
A:\ALBUM\  
  ALBUM.ACC     Klemmbrettverwaltung ALBUM  
  ALBUM.INF     INF-Datei dazu  
  ALBUM.DOC     Bedienungsanleitung zu ALBUM  
  
A:\CALCLOCK\  
  CALCLOCK.ACC  Druckerspooler kompatibel zu GEM/3  
  CALCLOCK.INF  INF-Datei dazu  
  CALCLOCK.DOC  Bedienungsanleitung zu CALCLOCK  
  SPOOL.TTP     MUPFEL-Kommando für GEMINI*-Desktop  
  SPOOL.C       Source von SPOOL.TTP  
  SPOOL.MAN     Online-Manual für die MUPFEL  
  
A:\MENUKEY\  
  STANDARD.MNU  Standardmenüshortcutbelegung
```

SYSKEY.MNU Shortcuts nach SysKey
LATEX.KBD Shortcuts für LaTeX

A:\TEX\

7UPA5.DVI Compilierte Doku zum Selbstdrucken
README.TXT Infos zur TeX-Doku
BILDER*.IMG Bilder für Doku
Kapitel*.TEX Texte der Doku

A:\

7UP.APP 7UP Hauptprogramm
7UP.BAR Toolbar für 7UP
DOKU.TXT Bedienungsanleitung
7UPICN.RSC Icondatei für GEMINI*
NEWICONS.RSC Icondatei für GEMINI* von René T. Fritz

1.4 Was tun bei Fehlern?

Bevor Sie an einen Fehler glauben, lesen Sie zuerst einmal die Bedienungsanleitung. Vielleicht findet sich da schon die Lösung. Sollten Sie Fehler finden, so entfernen Sie bitte, falls möglich, alle Autoordnerprogramme und Deskaccessories. Wenn der Fehler jetzt immer noch reproduzierbar auftritt, informieren Sie mich bitte. Das geht am schellsten per E-Mail. Bitte formulieren Sie Ihre Fehlermeldung so, daß ich sie nachvollziehen kann. Mit 'da tritt da so ein Fehler auf' kann ich nichts anfangen. Stellen Sie sicher, daß der Fehler nicht bei anderen Programmen zu suchen ist. Achten Sie auf Reproduzierbarkeit.

1.5 Verbesserungsvorschläge

Verbesserungsvorschläge sind willkommen, vorausgesetzt, daß sie für jedermann von Nutzen sind. Spezialfunktionen haben daher wenig Chancen. Beachten Sie, daß *7up* schon jetzt recht groß ist.

1.6 Eine Frage noch ...

Wenn Sie Fragen zu *7up* haben, erwähnen Sie bitte immer die Versionsnummer. Sie finden sie im Copyrightmenü. Gewisse Angaben über die Konfiguration Ihres Rechners könnten auch von Interesse sein.

2 Installation

7up wird als selbstentpackendes Archiv ausgeliefert. Lesen Sie dazu 'README.TXT' auf der Diskette. Aber das haben Sie ja schon, wenn Sie das hier lesen. Die Accessories CALCLOCK und ALBUM sowie deren INF-Dateien kopieren Sie in das Wurzelverzeichnis der Bootpartition Ihrer Festplatte. Die Installation von ALBUM und CALCLOCK entnehmen Sie bitte der Doku zu diesen Programmen.

Für die Tastatureinstellung, via Kontrollfeld, empfehlen sich folgende Werte: Verzögerung 200ms, Wiederholrate 20ms.

2.1 Systemvoraussetzung

Für den Betrieb von *7up* ist ein Atari ST(E)/TT/Falcon Computer mit Diskettenlaufwerk, TOS* im ROM und mindestens 512kByte RAM erforderlich. Jede weitere Ausbaustufe wie Festplatte oder mehr RAM erhöht den Komfort. Ebenso werden auch Großbildschirme mit Farbdarstellung ab 80 Zeichen Darstellung unterstützt.

3 Der erste Start

Wenn Sie *7up* das erste Mal starten, so fordert Sie die Fileselectbox auf, die Defaultwerte zu laden. Es handelt sich hierbei um die Datei '7UP.INF' in der alle eingestellten Werte gesichert sind. Diese Datei existiert aber noch garnicht. Sie wird erst dann erzeugt, wenn Sie **Arbeit sichern...** **S** betätigen. Alternativ haben Sie die Möglichkeit verschiedene INF-Dateien zu laden. Wenn eine Datei namens '7UP.INF' gefunden wird, erscheint beim Start keine Fileselectbox. Eine für *7up* gültige INF-Datei kann auch als Parameter übergeben werden, vorausgesetzt, die Datei gehorcht einem bestimmten Muster. Z.B. '7UP.INF' oder '7UP2.INF' oder 'MY7UP.INF'. Die Extension muß also '.INF' lauten und der Name die Zeichenfolge '7UP' enthalten. Sichern Sie sich also Ihre ganz persönlichen Arbeitsumgebungen.

4 Bedienungselemente

Es folgt die Beschreibung der bedienungstechnischen Besonderheiten im Umgang mit *7up*. Verglichen mit dem Standard-GEM* gibt es nämlich einige Besonderheiten die den Bedienungskomfort deutlich steigern:

- Fenster mit Echtzeitscrolling.
- Zwei verschiedene Arten von Dialogboxen, verschiebbare Boxen und Fensterdialoge.
- Nahezu vollständige Tastaturbedienbarkeit der Dialoge.
- Programmeigener Desktop, abschaltbar für Multitaskingbetrieb.

4.1 Die Menüleiste

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Menüleiste. Darin finden Sie alle Funktionen von *7up*. Alle Menüpunkte sind über Tastaturshortcuts bedienbar. Was das bedeutet, lesen Sie in Kapitel **‘Die Tastatur’**. Alle Shortcuts sind frei definierbar. Im Ordner `‘MENUKEY\’` befinden sich die Dateien `‘STANDARD.MNU’` und `‘SYSKEY.MNU’`. Die erste Datei repräsentiert die Shortcutbelegung nach Ataristandard, die andere die der ‘systematischen Keyboardbelegung’ nach Konrad Hinsen. Diese Belegung verwendet ausschließlich eine zweistufige Controlsequenz. Der erste Buchstabe repräsentiert den Menütitel, der zweite den Anfangsbuchstaben des Menüeintrages, natürlich nur, wenn es ohne Doppelbelegung möglich ist. Kopieren Sie einfach die Belegung Ihrer Wahl unter dem Namen `‘7UP.MNU’` in das Verzeichnis, wo *7up* seine Konfigurationsdateien sucht (siehe Environmentvariablen). Sie können diese Dateien auch zur Laufzeit des Programms über **‘Shortcuts...’** laden.

Die Konfigurationsdateien können Sie selbst Ihren Wünschen anpassen. Es sind einfache ASCIIdateien. Beachten Sie, daß Sie die Dateien nur so ändern, daß Sie nichts kaputt machen. Zeilen mit `‘#’` und `‘-’` sind Kommentare. Machen Sie die Menütex te **nicht** länger, als Sie hier vorgegeben sind, sonst ist ein Programmabsturz unvermeidlich. Die Ziffern stellen die Indizes der Menüeinträge dar und dürfen nicht geändert werden. Die Menüeinträge nach dem Komma dürfen Sie selbst frei ändern.

Vermeiden Sie Doppelbelegungen der Shortcuts, der zweite ist dann nie anwählbar. Achten Sie darauf, daß vor dem Menütext **genau zwei** Leerzeichen sind. Ein gemischter Betrieb, also ein- und zweistufig, ist nicht möglich.

4.2 Die Fenster

Alle Texte werden in einem ganz normalem GEM*-Fenster dargestellt. Die Bedienung der Fenster erfolgt in bekannter Art und Weise.

Im **Fenstertitel** werden folgende Informationen dargestellt:

1. Im Multitaskingbetrieb wird der Name [7UP] im Fenstertitel eingeblendet, um schnell feststellen zu können, welches Fenster zu welchem Programm gehört.
2. evtl. '*' zeigt an, ob Text editiert wurde.
3. Pfadname der Textdatei.

In der **Infozeile** werden folgende Informationen dargestellt:

1. aktuelle Seite (abhängig vom Seitenlayout)
2. aktuelle Zeile
3. aktuelle Spalte
4. Länge der Zeile, in der der Cursor steht
5. Tabulatoreinstellung
6. Zeilenumbruch
7. Größe des markierten Blockes
8. Alle Moduseinstellungen
9. Zustand der Capslocktaste

Wenn Sie beim Anklicken des Fensterfullbutton die SHIFT-Taste drücken, wird die Fensterbreite der Zeilenlänge angepaßt.

Wenn Sie schnell zwischen den Fenstern wechseln wollen, so drücken Sie einfach den Shortcut ‘^W’. Hierbei wird immer das nächste Fenster nach oben gebracht. Über das Fenstermenü können Sie die offenen Fenster ordnen. Die Infozeile kann abgemeldet werden. Siehe Menüpunkt ‘Diverses... □D’ im Kapitel ‘Die Dropdownmenüs’

Browsing oder Echtzeitscrolling:

Mit der rechten Maustaste in den Slider klicken, dann linke Taste drücken. Wenn die flache Hand sichtbar wird, kann man den Text solange in Echtzeit scrollen, bis die Maustasten wieder losgelassen werden. Der Text wird dabei direkt im Fenster verschoben. Diese Funktion steht unter MultiTOS prinzipbedingt nicht zur Verfügung.

4.3 Die Toolbar

Die Toolbar, auch Werkzeugleiste genannt, befindet sich i.d.R. am oberen Fensterrand und ist ein Abbild der Menüfunktionen. Sicher kennen Sie diese Buttonleiste von anderen Rechnerplattformen. Sie stellt die wichtigsten Menüfunktionen noch einmal kompakt zusammengefaßt dar. Was sind aber nun die wichtigsten Funktionen? Hier lieber Leser können Sie aktiv werden und sich Ihre ganz persönliche Kombination selbst zusammenstellen. Sie benötigen dazu nur ein sog. Resource Construction Set (RCS) und das nötige Wissen damit umzugehen. Die Toolbar verbirgt sich in der Datei ‘7UP.BAR’. Es ist eine ganz normale Resourcedatei, die Sie mit einem RCS bearbeiten können. Laden Sie die Datei mit dem RCS, so finden Sie zwei Objekte darin vor. Beide stellen eine Toolbar dar, einmal für die horizontale und einmal für die vertikale Anordnung. In diesen beiden Objekten müssen nicht unbedingt die gleichen Funktionen enthalten sein. Es ist auch denkbar dort unterschiedliche Buttons zu implementieren. Jede Toolbar besteht aus einem Rahmen und dort drin befindlichen Images. Jedes Image (Bild) ist eine Redundanz zu einem Menüpunkt. Daher wird auch exakt die selbe Funktion ausgelöst. Sie können nun selbst mit dem Iconeditor im RSC weitere Funktionen hinzufügen, die Sie gerne ständig im Zugriff haben möchten. Kopieren Sie daher die Images, und geben Sie Ihnen ein entsprechendes

Aussehen. Die Verbindung zwischen Toolbarimage und der Menüfunktion wird über den Extended Objecttype (EOT) des Images hergestellt. Tragen Sie hier genau den Wert ein, den auch die Menüfunktion hat. Sie erfahren diesen Wert (Index) im Dialog **‘Shortcuts...’**. Die Entscheidung, ob die Toolbar horizontal oder vertikal angeordnet sein soll, wird ebenfalls über den EOT hergestellt. Bei vertikaler Anordnung ist der EOT des Rahmens eins (1). Beachten Sie, daß immer zwei Objekte in der Toolbardatei enthalten sind, und daß das erste Objekt für horizontale das zweite für vertikale Anordnung gedacht sein muß. Prinzipiell ist es vollkommen egal, welche GEM-Objekte als Toolbarobjekte dienen. Einfache Buttons vom Typ BUTTON funktionieren auch. Ebenso sollten auch mehrreihige Toolbars funktionieren. Malen Sie sich doch mal mehrfarbige Icons für den Falcon. Sie sind also selbst gefordert. Viel Spaß.

7up wird mit folgender Standardtoolbar (7UP.BAR) ausgeliefert:

1. Neu anlegen (Index=EOT=22)
2. Öffnen (Index=EOT=23)
3. Sichern (Index=EOT=29)
4. Drucken (Index=EOT=36)
5. Ausschneiden (Index=EOT=42)
6. Kopieren (Index=EOT=43)
7. Einfügen (Index=EOT=44)
8. Suchen und Ersetzen (Index=EOT=59)
9. Fontauswahl (Index=EOT=111)

Die Indizes können sich bei der nächsten Version ändern.

Bild 1: Die Toolbar

4.4 Die Dialogboxen

Die Bedienung der Dialogboxen entspricht dem gängigen Standard.

- Alle Radiobutton, Checkboxen und teilweise auch normale Button sind mit Hilfe der Alternatetaste und des unterstrichenen Buchstaben über die Tastatur erreichbar. Außerdem wird auch der Text hinter Radiobuttons und Checkboxen als anklickbare Zone für die Maus erkannt.
- Den ‘Abbruch’-Knopf erreicht man über ‘**Undo**’, den ‘Hilfe’-Knopf über ‘**Help**’
- Ähnlich wie im normalen Text, können Sie auch hier Sonderzeichen mit Hilfe der Alternatetaste und ihres Dezimalwertes eingeben. Siehe Dialog ‘**Zeichensatz... □Z**’ im Kapitel ‘**Die Dropdownmenüs**’.
- Innerhalb einer Eingabezeile können Sie den Cursor direkt durch Mausclick positionieren.

In ‘**Diverses... □D**’ können Sie unter ‘**Dialoge im Fenster**’ den Dialogtyp einstellen. Konventionelle Dialoge mit Eselsohr in der rechten oberen Ecke können mit der Maus verschoben werden, wenn Sie in Eselsohr klicken. Fensterdialoge eignen sich evtl. für Multitaskingbetrieb, weil sie, wenn sie offen sind, andere Programme nicht an der Bildschirmausgabe behindern.

Fensterdialoge sind nur im Multitaskingbetrieb zugänglich.

Verschobene Boxen werden beim erneuten Öffnen durch Drücken der Shifttaste wieder in der Bildschirmmitte zentriert. Zusammen mit der Shifttaste können Boxen auch durchsichtig als Rahmen verschoben werden. Auf dem Falcon werden die Dialoge automatisch im 3D-Look dargestellt.

4.5 Die Popupmenüs

Im Dialog **‘Seitenlayout... □L’** befinden sich drei Popupmenüs: **‘Papiergröße’**, **‘Abstand’** und **‘Drucker’**. Popupmenüs dienen der Mehrfachauswahl eines Kriteriums, d.h. statt mehrerer Buttons ein Menü. Es gibt zwei Arten der Bedienung.

1. Klicken Sie mit der Maus auf den Button und halten die Maustaste gedrückt. Ein Menü öffnet sich. Schieben Sie nun den Mauscursor auf das Topic, das Sie auswählen möchten, z.B. **‘EPSON FX’**. Das Ausgewählte wird immer invertiert dargestellt. Lassen Sie nun die Maustaste los. Das Menü schließt sich, der Name des Druckers wird im Button übernommen.
2. Klicken Sie in den kleinen **‘Kreisverkehr’** neben dem Button. Alle Alternativen werden nun der Reihe nach **‘durchgestept’**. Das Ausgewählte erscheint auch hier immer im Button.

4.6 Die Desktopicons

Auf dem Desktophintergrund sind folgende Icons zugänglich:

1. max. sieben Texticons
2. der Papierkorb
3. der Drucker
4. die Diskstation
5. das Klemmbrett

Die Icons können frei positioniert werden. Das Verschieben der Icons funktioniert genauso wie beim DESKTOP. Die Icons rasten beim Loslassen auf eine bestimmte Grenze ein, sodaß das Positionieren etwas vereinfacht wird.

Mit dem Gummibandfaden können Sie mehrere Icons als Gruppe selektieren. Wenn Sie beim Anklicken die Shifttaste drücken, können Sie ebenfalls mehrere Icons selektieren.

Icons reagieren auf Einfach- und Doppelklick. Beim Einfachklick kann man die Menüpunkte in **'Datei'** benutzen, die für das jeweilige Icon freigegeben sind, z.B. **'Information... ^I'**.

Doppelklickt man ein Icon, so entspricht dies einem Öffnen. Allerdings funktioniert das nur mit Dateiicons. Ein Doppelklick auf ein anderes Icon wird mit einer entsprechenden Meldung quittiert.

Schiebt man ein Dateiicon auf den Drucker, den Papierkorb oder das Disklaufwerk, so wird die entsprechende Aktion ausgelöst, deren Funktion sich selbst erklärt.

Beim Papierkorb gibt es noch eine Besonderheit im Zusammenhang mit GEMINI*. Wenn in **'MUPFEL.MUP'** die Environmentvariable **'TRASHDIR'** gesetzt ist, so wird eine Kopie des Textes dort abgelegt. Sie können also gelöschte Texte wieder aus dem Papierkorb holen, indem Sie das Papierkorbicon Doppelklicken und den Text wieder laden. Beachten Sie dabei das Papierkorbicon. Wenn Sie einen Text dort hineinwerfen, so bläht er sich auf, wenn Sie ihn wieder herausholen, so wird er wieder dünner, wenn keine Datei mehr drin ist. Wenn Sie dieses Feature nutzen wollen, so stellen Sie das in **'Diverses... □D'** ein.

Schiebt man ein Dateiicon auf das Klemmbretticon, so wird der gesamte Text aufs Klemmbrett kopiert. Auch hier funktioniert das Erweitern des Klemmbrettes durch Drücken der Shifttaste.

Schiebt man ein Dateiicon auf ein Fenster, so wird die Datei genau wie bei **'Hinzuladen... ^R'** erweitert, vorausgesetzt, die Datei ist auf Disk bereits vorhanden.

Im Multitasking und abgeschalteten Desktop können Sie sogar ein Desktopicon von GEMINI* oder MultiTOS* ins Fenster von *7up* schieben. Man nennt das **'Drag&Drop'**.

Schiebt man das Klemmbretticon auf das oberste Fenster, so wird der Inhalt des Klemmbrettes an die aktuelle Cursorposition eingefügt. Schiebt man es auf den Drucker, so wird gedruckt, schiebt man es auf den Papierkorb, so wird es gelöscht.

Beim Doppelklick aufs Klemmbrett wird die Klemmbrettdatei geöffnet und in einem Fenster dargestellt. Sie kann ganz normal editiert werden. Beim Doppelklick auf den Drucker kann eine Diskdatei zum Drucken über den Spooler ausgewählt werden.

Beim Doppelklick auf den Papierkorb kann eine Diskdatei zum Löschen ausgewählt werden. Sie können auch mit den üblichen Wildcards ‘*’ und ‘?’ hantieren. ‘*.TXT’ löscht alle Dateien mit der Extension ‘.TXT’. ‘*.*’ **löscht alle Dateien, also bitte sehr vorsichtig sein.**

Es gibt hier viele Möglichkeiten, die Sie am Besten einmal selbst ausprobieren.

Beim Betrieb von *7up* unter Multitasking sollten Sie den Desktop abmelden. Siehe Menüpunkt: ‘**Diverses... □D**’. Es ist klar, daß Iconoperationen dann nicht mehr möglich sind.

4.7 Das Hilfesystem

Die meisten Dialoge besitzen, wie erwähnt, einen ‘Hilfe’-Knopf. Dieses Hilfesystem ist teilweise kontextsensitiv. Dieses hochtrabende Wort bedeutet, daß sich der Hilfetext nach der Stellung der Checkboxen richtet. Kontextsensitiv sind z.Zt. folgende Hilfen:

- Dialog ‘**Suchen/Ersetzen**’ (Erklärung der Suchenmodi)
- Dialog ‘**Suchen in Dateien**’ (Erklärung zu Grep)

Darüber hinaus steht Ihnen auch ein Onlinehelpsystem zusammen mit *1STGUIDE** zur Verfügung. Siehe Kapitel ‘**Schnittstellen zu anderen Programmen**’ und Menüpunkt ‘**Hilfe... Help**’.

5 Die Dropdownmenüs

Bei der Beschreibung von *7up* wird vorausgesetzt, daß der Anwender mit den Gegebenheiten und der Bedienung von GEM*-Programmen vertraut ist. Die Ausdrücke Maus, Dropdownmenüs, Fenster, Dialogboxen und Icons, sowie deren Handhabung, sollten bekannt sein. *7up* verfügt über sieben Dropdownmenüs in denen alle Befehle zur Steuerung des Programms enthalten sind.

ANMERKUNG: Hinter den Menüeinträgen befinden sich teilweise noch Buchstabenkombinationen. Das sind sogenannte Tastaturshortcuts. Siehe Kapitel **‘Die Tastatur’**.

5.1 Menü: 7UP

Im Deskmenü befinden sich die Deskaccessories, die natürlich alle frei zugänglich sind. Hier finden Sie auch das ALBUM und den Druckspooler CALCLOCK.

Bild 2: Menü: **‘7UP’**

5.1.1 Menüpunkt: Über 7UP... □A

Hier finden Sie die Copyrightmeldung, sowie die Versionsnummer. Wenn Sie Fragen zu *7up* haben, erwähnen Sie bitte immer die Versionsnummer.

Bild 3: Dialog: **‘Über 7UP’**

5.2 Menü: Datei

Unter diesem Menü finden Sie alle Kommandos für das Laden, Speichern und Drucken der Texte, sowie zum Beenden des Programms.

Bild 4: Menü: **‘Datei’**

5.2.1 Menüpunkt: Neu anlegen \wedge N

Bei Betätigung dieses Menüpunktes wird ein Fenster sowie ein Icon **‘NAMENLOS’** erzeugt. Wenn Sie später diesen neuen Text sichern wollen, so fordert Sie die Fileselectbox auf, der Datei Ihren entgeltigen Namen zu geben. Das Sichern von **‘NAMENLOS’** geschieht über **‘Sichern als...’**

^M'. Der Name läßt sich aber auch unter 'Information... ^I' vorher ändern.

5.2.2 Menüpunkt: Öffnen... ^O

Ermöglicht das Laden einer bereits bestehenden Textdatei von Diskette. Es wird außerdem ein neues Desktopicon erzeugt. Wählen Sie mit der Fileselectbox die Textdatei aus, die Sie laden möchten. Die Fileselectbox akzeptiert auch Wildcards. Wenn Sie z.B. '* .TXT' eingeben werden alle Dateien, auf die dieses Suchmuster zutrifft, geladen, aber maximal nur sieben. Sollte die Datei noch nicht existieren, so wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Eine Datei gleichen Pfadnamens kann nicht doppelt geladen werden. Es wird dann nur Ihr Fenster nach vorn gebracht. Anwender von SELECTRIC* können auch mehrere, unterschiedliche Dateien auf einen Schlag laden.

5.2.3 Menüpunkt: Pickliste...

Die zuletzt bearbeiteten Dateien verwaltet *7up* in einer sog. Pickliste, die in der folgenden Listbox dargestellt werden. Die Bedienung ähnelt der einer Fileselectbox. Die Auswahl erfolgt mit dem Cursor, der durch Tastaturbedienung oder Mausklick sichtbar wird. Einzelne Dateien können aus diesem Verzeichnis gelöscht werden. Wird vorher der Knopf 'Liste bereinigen' aktiviert, so entfernt *7up* selbstständig alle nicht mehr existierenden Dateien. Dateieinträge von Diskettenlaufwerken werden ungeprüft entfernt (Die Dateien werden natürlich nicht gelöscht).

Bild 5: Dialog: **‘Pickliste’**

5.2.4 Menüpunkt: Hinzuladen... ^R

Fügt eine Datei, die Sie mit der Fileselectbox auswählen können, an die aktuelle Cursorposition ein.

5.2.5 Menüpunkt: Information... ^I

Gibt Auskunft über die Datei oder den markierten Block im obenliegenden Fenster.

Bild 6: Dialog: **‘Dateinformation’**

Es werden folgende Informationen dargestellt:

1. Dateiname (editierbar)
2. Datum
3. Uhrzeit
4. Dateigröße
5. Zeilenzahl
6. Seitenzahl (abhängig vom Seitenlayout)
7. Längste Zeile
8. Anzahl der geladenen Dateien
9. Gesamtgröße aller geladenen Dateien
10. freier Arbeitsspeicher (Mindestgröße, incl. TT-Ram)

Wenn man ein oder mehrere Icons selektiert, bekommt man der Reihe nach eine entsprechende Information über das Icon. Das betreffende Icon blinkt vorher kurz auf.

5.2.6 Menüpunkt: Schließen ^U

Schließt das obenliegende Fenster und löscht das dazugehörige Icon. Falls die Datei geändert wurde, haben Sie vorher noch die Gelegenheit die Datei zu sichern. Der Text kann also nicht verloren gehen.

5.2.7 Menüpunkt: Sichern ^S

Speichert die Datei unter dem Fensternamen ab. Wenn Sie dabei die Shifttaste drücken, so wird der Text an die Datei angehängt! Es wird nur dann gesichert, wenn seit dem letzten Sichern Änderungen im Text vorgenommen wurden. Die Funktionen der Shifttaste wird in Kapitel ‘**Die Tastatur**’ erklärt.

5.2.8 Menüpunkt: Sichern als... ^M

Gibt Ihnen vor dem Sichern die Gelegenheit, der Datei per Fileselect-box einen neuen Namen zu geben. Der neue Name kann als Fenstername übernommen werden. Existiert die Datei schon, wird eine Warnmeldung ausgegeben. Wenn ein Block markiert ist, wird nur der Block unter dem neuen Namen abgespeichert. Wenn Sie bei dieser Aktion die Shifttaste drücken, so wird die Datei (der Block) an die evtl. schon bestehende Datei angehängt! Auch hier erscheint eine entsprechende Meldung. Wenn GDOS* geladen ist, so ist es möglich aus dem Text ein Metafile zu erzeugen, indem man den Text mit der Extension 'GEM' sichert. Ein Metafile ist eine Datei, in der der Text als eine Folge von VDI-Aufrufen geräteunabhängig gespeichert ist, und z.B. von Grafikprogrammen weiterverarbeitet werden kann. Es empfiehlt sich jedoch den Text nur seitenweise zu sichern, da die existierenden Programme noch Probleme haben, ein Metafile mit mehreren Seiten zu verarbeiten. Ausnahme: 1STGUIDE*. Dateien vom Typ 'GEM' können von *7up* jedoch nicht wieder geladen werden.

5.2.9 Menüpunkt: Verwerfen ^D

Der Text wird überladen, d.h. er wird aus dem Speicher entfernt und von Disk neugeladen. Sie haben trotzdem noch die Möglichkeit Änderungen zu sichern. Diese Funktion empfiehlt sich, wenn Sie vorgenommene Änderungen verwerfen wollen. Wenn keine Änderungen vorgenommen wurden, passiert übrigens garnichts.

5.2.10 Menüpunkt: Shellaufruf... ^Z

Wenn Sie *7up* von einer Desktopshell aus starten, die den Shellpointer unterstützt, können Sie von hier aus Kommandos an das Betriebssystem absetzen, z.B. GEMINI*. Wenn sie unter GEMINI* z.B. 'll' eingeben, erscheint das Inhaltsverzeichnis des aktuellen Verzeichnisses auf dem Bildschirm. Wenn kein Shellpointer unterstützt wird, z.B. original Ataridesktop, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. In der Hilfebox können Sie diesen Sachverhalt noch einmal nachlesen. Mit den Knopf '**Programm starten**' können Sie ein externes Programm

über die Fileselectbox direkt aufrufen. Als Parameter dient das, was in der Kommandozeile steht, oder das, was Sie mit der Fileselectbox mit der Überschrift **‘Parameter übergeben’** auswählen. Wenn Sie keine Parameter benötigen, so löschen Sie die Kommandozeile mit ESC bzw. klicken den ‘Abbruch’-Knopf bei **‘Parameter übergeben’**.

Bild 7: Dialog: **‘Shellaufruf’**

Diese Funktion steht unter Multitasking nicht zur Verfügung.

5.2.11 Menüpunkt: Seitenlayout... □L

siehe Menüpunkt: **‘Drucken... ^P’**.

5.2.12 Menüpunkt: Drucken... ^P

Seitengestaltung und Druckereinstellung. Beim Drucken eines markierten Blocks erscheint übrigens keine Dialogbox, weil hier keine Layoutvorgaben notwendig sind. Das gleichzeitige Drücken der Shifttaste sendet danach noch einen Seitenvorschub. Feature für die Besitzer von Seitendruckern. Was Sie alles einstellen können, lesen Sie im Kapitel **‘Drucken’**.

5.2.13 Menüpunkt: Beenden ^Q

Beendet das Programm. Veränderte Dateien können noch gesichert werden. Wenn Sie beim Beenden die Shifttaste drücken, werden die letzten Einstellungen gesichert.

7up kann beim Beenden verschiedene Returncodes zurückliefern. Im

Normalfall wird null, bei Fehlern ein negativer Wert zurückgegeben. Einige Shells werten positive Returncodes zur Steuerung aus. Sie können den Returncode durch Drücken von Control 0-9 auf dem Ziffernblock einstellen. Dabei wird die aktuelle Datei (oberstes Fenster) gesichert und *7up* automatisch beendet.

5.3 Menü: Bearbeiten

Unter diesem Menü finden Sie alle Kommandos für die Textblockbearbeitung.

Bild 8: Menü: **‘Bearbeiten’**

5.3.1 Menüpunkt: Widerrufen Undo

Folgende Operationen können mit Widerrufen rückgängig gemacht werden:

- Datei öffnen
- Datei hochladen
- Block ausschneiden
- Block einfügen
- Zeile löschen

- allgemeine Editierung einer Zeile

Widerufen funktioniert nicht, wenn der Menüeintrag hell (DISABLED) ist.

Sie können diesen Menüpunkt auch über die Undotaste erreichen.

5.3.2 Menüpunkt: Ausschneiden $\wedge X$

Schneidet den markierten Block aus, entfernt ihn also aus dem Text. Der Block ist aber noch nicht verloren, sondern bleibt entweder im Ram oder wird aufs Klemmbrett kopiert. Siehe Kapitel **‘Blockoperationen’**.

5.3.3 Menüpunkt: Kopieren $\wedge C$

Kopiert den markierten Block entweder ins Ram oder aufs Klemmbrett. Er kann so überall eingefügt werden. Die Markierung wird aufgehoben. Siehe Kapitel **‘Das Klemmbrett’**.

5.3.4 Menüpunkt: Einfügen $\wedge V$

Fügt den ausgeschnittenen oder kopierten Block an die aktuelle Cursorposition ein. Der Einfügevorgang kann mehrfach wiederholt werden. Sie können die Blöcke natürlich auch in einem anderen Fenster einfügen. Wenn ein Block markiert ist, so kann er sofort durch den Klemmbrettinhalt ersetzt werden. Nach dem Einfügen wird an das Blockende gesprungen. Siehe Kapitel **‘Das Klemmbrett’**.

5.3.5 Menüpunkt: Alles selektieren $\wedge A$

Markiert den gesamten Text oder, wenn kein Fenster geöffnet ist, alle Icons, sofern *7up* mit Desktop installiert ist. Letzteres ist hilfreich, wenn Sie alle Icons auf einmal verschieben wollen.

5.3.6 Menüpunkt: Links schieben $\wedge J$

5.3.7 Menüpunkt: Rechts schieben $\wedge K$

Schiebt einen markierten Block um einen Tabstop nach links bzw. rechts. Die Markierung wird nicht aufgehoben. Der Vorgang kann mehrfach wiederholt werden. Wenn der Spaltenblock aktiviert ist, können Sie auch Textspalten verschieben. Mit gedrückter Shifttaste wird um nur ein Zeichen eingerückt.

5.3.8 Menüpunkt: Neuformatieren $\square N$

Nach Einstellung des neuen Zeilenumbruchs kann ein markierter Block umformatiert werden. Das funktioniert aber nur, wenn der Block ein Absatz ohne Leerzeilen ist. Genauso wird eine Neuformatierung des gesamten Textes kaum zum gewünschten Ergebnis führen. Falls entsprechende Umstände auftreten wird eine Warnmeldung ausgegeben. Wenn man zusätzlich die Shifttaste drückt, so wird ab der aktuellen Cursorzeile bis zur nächsten Leerzeile formatiert. Ist kein Block markiert, so sucht \uparrow den Absatz, in dem sich der Cursor befindet, markiert und formatiert ihn. Anschließend wird an das Blockende gesprungen. Als Absatz wird der Textbereich zwischen zwei Leerzeilen interpretiert.

5.3.9 Menüpunkt: Sortieren... $\square O$

Es werden zwei Arten von Sortierverfahren unterschieden. Die Zeilen- und die Gruppensortierung.

Die Zeilensortierung sortiert einen markierten Block auf oder absteigend. Bei eingestelltem Spaltenblock können Sie die Spalte, ab der sortiert werden soll, entsprechend markieren. Ansonsten wird immer ab Zeilenanfang sortiert.

Die Gruppensortierung sortiert Gruppen von mehreren Zeilen z.B. Listen. Solche Listen bestehen aus gleichartigen Blöcken mit unterschiedlichem Inhalt. Ob ein Text gruppensortierfähig ist hängt also davon ab, ob er aus einem ganzzahligen Vielfachen solcher Gruppen besteht. Die Sortierung erfolgt in drei Schritten:

1. Markierung des zu sortierenden Blocks. Aufruf des Sortierdialoges. Aktivierung der ‘Gruppensortierung’ unter ‘Methode’. Es wird eine Extrahilfe automatisch aktiviert, die Ihnen die Bedienung erleichtert. Verlassen des Dialoges mit OK.
2. Markierung der Gruppe. Sinn und Zweck ist es festzulegen, aus wievielen Zeilen eine Gruppe besteht, evtl. auch Leerzeile. Aufruf des Sortierdialoges. Aktivierung des ‘Sortierkriteriums’ in ‘Methode’. Verlassen des Dialoges mit OK.
3. Markierung der Zeile innerhalb der Gruppe, nach der sortiert werden soll. Es wird max. nur eine Zeile markiert. Die Sortierung beginnt ab der schwarzen Markierung, es wird also automatisch auch die Spalte berücksichtigt. Wie lang die Markierung ist, ist egal. Jetzt wird noch einmal zwischen zwei Methoden unterschieden.
Es ist möglich nur das Sortierkriterium allein, oder die gesamte Gruppe umzusortieren. Das hängt von der Stellung der Schalter ‘Zeile’ und ‘Gruppe’ ab. Sie können jetzt also auch wieder auf Zeile zurückschalten. Mit dem Zurückschalten auf Zeile ist es also möglich beispielsweise jede siebte Zeile innerhalb eines Dokumentes zu sortieren. Wenn alles eingestellt ist, erfolgt nach dem Verlassen des Dialoges mit OK die Gruppensortierung.

Bild 9: Dialog: ‘Sortieren’

Diese Funktion berücksichtigt keine deutschen Umlaute!

5.3.10 Menüpunkt: GROS<>klein ^~

5.3.11 Menüpunkt: Alles GROS ^+

5.3.12 Menüpunkt: Alles klein ^-

5.3.13 Menüpunkt: Kapitälchen ^'

Diese Zeichenkonvertierungsfunktionen arbeiten mit und ohne markiertem Block. Bei markiertem Block werden alle Zeichen innerhalb des Blocks gewandelt. Ist kein Block markiert, so sucht *7up* selbst das Wort am Cursor und wandelt es. Bei **'GROS<>klein'** wird nur ein Zeichen am Cursor gewandelt. **'Kapitälchen'** bedeutet Umwandlung des ersten Buchstabens eines Wortes in einen Großbuchstaben. Typographisch streng genommen ist dies nicht ganz korrekt. Es werden dabei tatsächlich auch Worte gesucht, die nicht nur durch Leerzeichen getrennt sind.

5.3.14 Menüpunkt: GEM-Klemmbrett □G

Folgende Blockoperationen arbeiten mit dem GEM-Klemmbrett:

1. Ausschneiden ^X
2. Kopieren ^C
3. Einfügen ^V
4. Zeile löschen ^Y

Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.
Siehe Kapitel **'Das Klemmbrett'**.

5.4 Menü: Suchen

Unter diesem Menü finden Sie alle Kommandos für das Suchen und Ersetzen, sowie Sprünge zu Textmarken.

Bild 10: Menü: **‘Suchen’**

5.4.1 Menüpunkt: **Suchen/Ersetzen... ^F**

Hier können Sie Zeichenketten in Ihrem Text suchen und durch andere ersetzen. Der ‘Hilfe’-Knopf ist kontextsensitiv zu **‘normal’**, **‘Match’** und **‘Grep’**. Siehe Kapitel **‘Suchen und Ersetzen’**.

5.4.2 Menüpunkt: **Wiederholen ^G**

Ermöglicht das erneute Suchen bzw. Ersetzen, wenn nicht beim Ersetzen der Knopf **‘alles’** angewählt wurde, da in diesem Fall natürlich alle in Frage kommenden Textstellen beim Ersetzen schon ersetzt wurden. Wenn Sie zusätzlich die Shifttaste drücken, so wird die Suchrichtung umgekehrt, allerdings nur beim Suchen im Normalmodus. Siehe Kapitel **‘Suchen und Ersetzen’**.

5.4.3 Menüpunkt: **Suche Selektion**

Sucht das Wort, welches sich direkt unter dem Cursor befindet. Also Cursor positionieren und Menüpunkt betätigen. Sofort wird zur nächst passenden Stelle gesprungen.

5.4.4 Menüpunkt: **suche Blockanfang** ↑∧**B**

5.4.5 Menüpunkt: **suche Blockende** ↑∧**E**

Wenn ein Block markiert ist, kann hiermit zu Blockanfang bzw. Blockende gesprungen werden.

5.4.6 Menüpunkt: **Marke setzen...** □**M**

Markiert intern die Textstelle, wo sich im Moment der Cursor befindet. Es können bis zu fünf Marken gesetzt werden. Wenn im Editierfeld daneben nichts eingetragen ist, so fügt *7up* hier automatisch einen kurzen Ausschnitt der Textstelle zur Erinnerung ein. Natürlich können auch Sie hier Ihr Stichwort für die Textstelle eintragen.

Bild 11: Dialog: ‘**Marke setzen**’

5.4.7 Menüpunkt: **suche Marke...** ↑□**M**

Springt an die Stelle, wo zuletzt die Textstelle durch eine Marke markiert wurde. Es können bis zu fünf gesetzte Marken angesprungen werden. Gesetze Marken können auch mit über die Tastatur mit ↑□1 bis ↑□5 angesprungen werden. Sollte die Marke in einem anderen Fenster liegen, so wird das entsprechende Fenster automatisch in den Vordergrund gebracht.

5.4.8 Menüpunkt: **suche Seite...** ↑^L

Zeigt die aktuelle Seitennummer an und positioniert den Cursor bei Veränderung der Zahl auf die neue Seite. Der Cursor steht dann in der entsprechenden Zeile. Evtl. Formfeeds im Text werden nicht berücksichtigt.

5.4.9 Menüpunkt: **suche Zeile...** ^L

Zeigt die aktuelle Zeilennummer an und positioniert den Cursor bei Veränderung der Zahl auf die neue Zeile. Der Cursor steht dann in der entsprechenden Zeile.

5.4.10 Menüpunkt: **Suchen in Dateien...** ↑^F

In welcher Datei stand denn noch gleich...? Oft kommt es vor, daß man eine Textstelle in Erinnerung hat und nicht mehr weiß, wo es denn gleich war. Hier hilft **‘Suchen in Dateien... ↑^F’**. Geben Sie in der Dialogbox das Suchmuster an, nach dem gesucht werden soll. Die Dateien können wahlweise auch mit regulären Ausdrücken durchsucht werden **‘Grep’**. Es gelten hier die gleichen Regeln, wie in **‘Suchen/Ersetzen... ^F’**. Der ‘Hilfe’-Knopf ist kontextsensitiv zu **‘Grep’**. Eine genaue Beschreibung finden Sie in Kapitel **‘Suchen und Ersetzen’**. Der Knopf **‘alle Fundstellen’** aktiviert das komplette Durchsuchen der Dateien, sonst wird an der ersten Fundstelle der jeweiligen Datei abgebrochen. **‘Incl. Verzeichnisse’** durchsucht auch noch die Unterordner. Der Knopf **‘in markierten Dateien’** ist nur bei installiertem SELECTRIC* aktiv. Hier können Dateien gezielt (max. 7) ausgewählt werden. In den nachfolgenden Fileselectboxen geben Sie das Startverzeichnis an, ab dem die Dateien und evtl. alle Ordner durchsucht werden sollen. Als Dateinamen sind natürlich auch Wildcards erlaubt, z.B. **‘*.TXT’** oder **‘TEXT???.*’**, denn nur so entfaltet diese Funktion ihre volle Leistungsfähigkeit. Sie können sieben Verzeichnisse vorgeben. Wenn Ihnen schon ein oder zwei genügen, so wählen Sie Abbruch. Als nächstes bestimmen Sie den Pfad zur Datei mit der Extension **‘.REG’** in der die Ergebnisse der Durchsuchung geschrieben werden sollen. Sollten Sie es sich anders überlegt haben und wollen die Suche beenden, so genügt ein

Druck auf die ESC-Taste. Wenn die Suche Erfolg hat, so lädt *7up* eine Datei namens `*.REG`, in der die Fundstellen gelistet sind. Doppelklicken Sie jetzt einfach die Zeile mit der Textstelle (Leerzeichen vermeiden). *7up* lädt den entsprechenden Text, positioniert den Cursor und markiert die Stelle automatisch als Block. Wenn die Datei schon geladen ist, so wird nur ihr Fenster nach vorne gebracht.

Bild 12: Dialog: **Suchen in Dateien**

ANMERKUNG: Die Zahlen vor den Fundstellen stellen Zeilennummer, Spalte und Länge der Fundstelle dar. Die Datei `*.REG` sollte nicht verändert werden, da sonst der Doppelklickmechanismus nicht mehr funktioniert. Bei der Suche mit regulären Ausdrücken ist auch das `'^'` (Caret) für den Zeilenanfang voll funktionsfähig. Wenn sie vor dem erneuten Durchsuchen von Dateien mit anderem Suchmuster die Shifttaste drücken, so wird `*.REG` erweitert, also nicht neu erzeugt. `*.REG` steht hier für einen beliebigen Dateinamen mit der Endung `.REG`. Vorgabe ist `7UP.REG`.

5.5 Menü: Rechnen

Mit Hilfe dieser Funktionen ist es möglich, einfache Berechnungen durchzuführen.

Bild 13: Menü: **‘Rechnen’**

5.5.1 Menüpunkt: Anzahl ^{^1}

5.5.2 Menüpunkt: Summe ^{^2}

5.5.3 Menüpunkt: Mittelwert ^{^3}

5.5.4 Menüpunkt: Standardabweichung ^{^4}

5.5.5 Menüpunkt: Mehrwertsteuer ^{^5}

5.5.6 Menüpunkt: Gleichung lösen ^{^6}

5.5.7 Menüpunkt: Alles berechnen ^{^0}

Numerische Operationen mit Spaltenblöcken. Um diese Funktionen zu nutzen, muß der Spaltenblock aktiviert sein. Siehe auch Kapitel **‘Blockoperationen’**.

5.5.8 Menüpunkt: Einstellungen... E

Dieser Dialog gestattet die Einstellung von Mehrwertsteuersatz und Nachkommastellen. Die Grundeinstellung ist 15.00% bzw. 7.00% und zwei Stellen. Außerdem kann die Notation, deutsch oder englisch, resp. Dezimalkomma oder Dezimalpunkt, sowie Tausenderseparatoren eingestellt werden. **Bei deutscher Notation liegt auf dem Zehnerblock ein Dezimalkomma!**

Bild 14: Dialog: ‘Numerische Einstellungen’

5.6 Menü: Modus

Hier finden Sie Einstellmöglichkeiten, die die Arbeitsweise des Editors beeinflussen. Die Einstellungen gelten für das jeweils obenliegende Fenster.

Bild 15: Menü: ‘Modus’

5.6.1 Menüpunkt: Tabulator... □T

Ermöglicht die Einstellung des Tabulators, getrennt für jedes Fenster. Die Tabulatorzahl wird in der Infozeile des Fensters angezeigt. Beim Druck auf die Tabtaste wird der Cursor auf die nächste Tabulatorposition gerückt. Mit Backtab (↑Tab) wird eine Tabposition zurückpositioniert.

5.6.2 Menüpunkt: Zeilenumbruch... □U

Um Text fließend hintereinander eingeben zu können, ohne ständig am Zeilenende selbst auf die Returnntaste zu drücken, kann hier der auto-

matische Zeilenumbruch ab der gewünschten Spalte eingestellt werden. Sie brauchen dann keine Rücksicht mehr auf die Zeilenlänge zu nehmen. Tippen Sie Ihren Text ein, ohne Return key. Die Formatierung erfolgt automatisch. Standardmäßig ist diese Option ausgeschaltet.

5.6.3 Menüpunkt: **Blocksatz** B

Dies ist eine Ergänzung des Zeilenumbruchs. Eine umbrochene Zeile wird automatisch in die Länge gezogen. Über mehrere Zeilen betrachtet, erhält man so einen links und rechtsbündig ausgerichteten Text, wie diese Dokumentation. *7up* reißt aber Zeilen mit langen Worten nicht rücksichtslos auseinander, sondern fügt maximal zwei Leerzeichen zwischen die einzelnen Wörter. Es kann also vorkommen, daß der Blocksatz nicht immer hundertprozentig erreicht wird. Hier hilft aber ein '**Neuformatieren** N'. Standardmäßig ist diese Option ausgeschaltet.

5.6.4 Menüpunkt: **Spaltenblock** C

Schaltet zwischen der normalen Blockmarkierung und der Spaltenblockmarkierung um. Spaltenblöcke sind z.B. untereinanderstehende Zahlenkolonnen, die so komfortabel an eine andere Stelle kopiert werden können. Dies ist mit normaler Blockmarkierung nicht möglich. Standardmäßig ist diese Option ausgeschaltet. Siehe auch Kapitel '**Blockoperationen**'.

5.6.5 Menüpunkt: **Einfügemodus** Ins

Schaltet zwischen Einfüge- und Überschreibmodus um. Sie können diesen Punkt auch über die Inserttaste erreichen. Die Cursorform wandelt sich dabei von einer blinkenden Einfügemarke in einen stehenden Block. Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.

5.6.6 Menüpunkt: **autom. Einrücken** I

Ermöglicht es, daß der Cursor beim Drücken der Returntaste unter den ersten Buchstaben der vorherigen Zeile positioniert wird. Diese Option

ist für Programmierer gedacht. Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.

5.7 Menü: Fenster

Dieses Menü beinhaltet Funktionen zur Fensteranordnung, z.B. für bessere Übersicht.

Bild 16: Menü: 'Fenster'

5.7.1 Menüpunkt: Alle öffnen $\uparrow \wedge O$

Öffnet alle geschlossenen Fenster. Nein, nicht Ihre Wohnungsfenster :-).

5.7.2 Menüpunkt: Alle schließen $\uparrow \wedge U$

Schließt alle offenen Fenster.

5.7.3 Menüpunkt: Nächstes Fenster $\wedge W$

Ermöglicht die Umschaltung zwischen mehreren Fenstern. Alternativ:

- Doppelklick auf das dem Fenster entsprechende Icon.
- Selektion des Icons und Betätigung des Menüpunktes 'Öffnen... $\wedge O$ '.

5.7.4 Menüpunkt: übereinander $\square F1$

Ordnet mehrere Fenster übereinander an.

5.7.5 Menüpunkt: nebeneinander F2

Ordnet mehrere Fenster nebeneinander an.

5.7.6 Menüpunkt: gestaffelt F3

Ordnet mehrere offene Fenster gestaffelt hintereinander an.

5.7.7 Menüpunkt: Volle Größe F10

Setzt das aktuelle Fenster auf die volle Größe.

5.7.8 Menüpunkt: Datei 1

5.7.9 Menüpunkt: Datei 2

5.7.10 Menüpunkt: Datei 3

5.7.11 Menüpunkt: Datei 4

5.7.12 Menüpunkt: Datei 5

5.7.13 Menüpunkt: Datei 6

5.7.14 Menüpunkt: Datei 7

Bei Betrieb von *7up* ohne Desktop werden die Pfadnamen der geladenen Dateien ans Ende des Fenstermenüs angehängt. Alle Dateien, deren Fenster offen sind, werden mit einem Häkchen gekennzeichnet. Es ist nun möglich die Fenster der Dateien zu schließen ohne sie dabei gleich auch aus dem Speicher zu entfernen. Das Öffnen oder Toppen der Fenster geschieht durch Anklicken des entsprechenden Menüpunktes. Dieses Dropdownmenü ändert sein Aussehen mit der Zahl der geladenen Dateien.

5.8 Menü: Optionen

Hier finden Sie eine Reihe von zusätzlichen Funktionen.

Bild 17: Menü: 'Optionen'

5.8.1 Menüpunkt: Hilfe... Help

Ruft das unter 'Diverses... D' eingestellte Hilfeaccessory auf. Hier empfiehlt sich in erster Linie das leistungsfähige 1STGUIDE*.

5.8.2 Menüpunkt: Fontauswahl... F

In der Fontauswahlbox wird folgendes dargestellt:

1. Fontname (nur nichtproportionale Fonts)
2. Punktgröße des eingestellten Fonts
3. Beispielkonstellation in kleinem Fenster

Um GDOS*-Fonts nutzen zu können, muß GDOS* im Autoordner gebootet sein. Siehe Kapitel 'Technische Details'.

Die Auswahl der nichtproportionalen Zeichensätze erfolgt automatisch. Die Bedienung erfolgt ähnlich wie bei der Fileselectbox. Es können beliebig viele Fonts mit je maximal 16 verschiedenen Punktgrößen geladen werden. Das sollte in der Praxis reichen. Achten Sie darauf, daß sowohl Fonttyp als auch Punktgröße selektiert sind, wenn Sie den OK-Knopf drücken, sonst wird kein neuer Font eingestellt.

Bild 18: Dialog: **‘Fontauswahl’**

Beachten Sie, daß einige Fonts Namenszusätze haben. Sie können sie mit dem horizontalem Scrollbalken sichtbar machen. Die Hilfebox informiert noch einmal über die Installation von GDOS*. Siehe Kapitel **‘Technische Details’**.

5.8.3 Menüpunkt: Zeichensatz... □Z

Läßt eine Dialogbox mit dem kompletten Zeichensatz erscheinen. Hier können Sie durch Anklicken des gewünschten Zeichens, das nicht über die Tastatur erreichbar ist, das Zeichen an die aktuelle Cursorposition einfügen. Es wird immer der, in der Fontauswahlbox eingestellte, Font angezeigt. Folgende Zeichen sind nicht erreichbar:

- Nullbyte (\$00)
- Linefeed (\$0A)
- Carriage Return (\$0D)

Wenn Sie dabei die Shifttaste drücken, wird Ihnen vorher noch der Dezimalwert dieses Zeichens in einer kleinen Dialogbox gezeigt.

Bild 19: Dialog: 'Zeichensatztabelle'

Als Alternative haben Sie, wie unter MSDOS*, die Möglichkeit den Tastencode mit Hilfe der Alternatetaste einzugeben. Drücken Sie die Alternatetaste und geben gleichzeitig den Dezimalwert des gewünschten Zeichens ein. Den Dezimalwert können Sie aus einer ASCII-Tabelle entnehmen oder wie weiter oben beschrieben. Das funktioniert natürlich auch in Dialogboxen.

5.8.4 Menüpunkt: Funktionstasten...

Belegung der Funktionstasten mit Textfloskeln. Die Texte können gesichert werden. Wenn auf der betätigten Taste keine Floskel liegt, so erscheint die Dialogbox für die Funktionstasten, und Sie können neue Floskeln eingeben. Wenn Sie ein Wort markiert haben, wird er der Funktionstaste zugeordnet, aber nur dann, wenn die Taste noch nicht belegt ist. Die automatische Belegung erfolgt durch Drücken der Funktionstaste. Funktionstasten können sich gegenseitig aufrufen. Die Notation lautet:

- $\backslash f1 - \backslash f0$ entsprechend F1 - F10
- $\backslash F1 - \backslash F0$ entsprechend $\uparrow F1 - \uparrow F10$

Endlosrekursionen werden nicht ausgeführt. Die Hilfebox zeigt zur Erinnerung die Variablen an.

Bild 20: Dialog: **‘Funktionstasten’**

5.8.5 Menüpunkt: Shortcuts...

Diese Funktion gestattet das Laden von Menü- und Tastaturshortcuts.
Menüshortcuts:

Mit Hilfe der Menüeditors können Sie sich von einem Menüpunkt zum nächsten hangeln und Namen oder Tastaturshortcut beliebig ändern. Beachten Sie, daß keine Shortcuts doppelt vergeben werden. Beachten Sie außerdem, daß die Menüeinträge auf keinen Fall länger gemacht werden, als sie in der Auslieferung vorliegen. Sonst kann es zu Abstürzen kommen. An Anfang eines Menüeintrags müssen sich genau zwei Leerzeichen befinden. Wenn nach Betätigung des Menüeintrages eine Dialogbox folgt, so müssen drei Punkte (...) hinter dem Menünamen stehen. Zwischen Menüname (evtl. Punkte) und dem Shortcut muß mindestens ein Leerzeichen sein. Am Ende, hinter dem Shortcut, muß genau ein Leerzeichen sein, das Sie jedoch nicht mit eingeben müssen. Machen Sie die Zeile nur so lang, daß sich der Buchstabe des Shortcuts genau ein Zeichen vor dem Ende des Menüs befindet. Hiermit ist nicht die Länge der Editorzeile gemeint, sondern das Menü selbst. Zählen Sie vorher nach! Gibt es keinen Shortcut, so kann die Zeile natürlich kürzer sein. Die Indizes unter den Menüeinträgen benötigen Sie für die Erstellung von Toolbars. Falls Sie eine Belegung Ihrer Wahl erzeugt haben und sie automatisch geladen werden soll, so benennen Sie diese Datei einfach in `‘7UP.MNU’` um und kopieren sie in das Verzeichnis, das per Environmentvariable festgelegt ist. Die Menüshortcuts werden durch die Dateien `‘STANDARD.MNU’` bzw. `‘SYSKEY.MNU’` repräsentiert. Sie stellen die Shortcuts nach einstu-

figer Standard- und zweistufiger Syskeymethode dar. Beachten Sie, das Standard- und Syskeybelegung nicht gemischt betrieben werden können.

Tastaturshortcuts:

Neben den Deadkeys gibt es auch noch benutzerdefinierte Kürzel. Als Beispiel liegt dieser Distribution die Datei 'LATEX.KBD' bei. Auch hier ist jeder Shortcut zweistufig, eingeleitet mit ESC. Ersetzt wird der Shortcut durch das, was hinter dem Gleichheitszeichen steht. Beispiel: aus '**ESC b d**' wird '`\begin{document}`'. Achten Sie darauf, daß die Shortcutdatei frei von überflüssigen Leerzeichen ist, was nicht heißt, daß Leerzeichen nicht auch als Shortcut bzw. deren Langform auftreten können. Der Name der Shortcutdatei wird im Menü eingeblendet. Wenn Sie 'LATEX.KBD' in '7UP.KBD' umbenennen, so wird diese Datei beim Start automatisch geladen. '7UP.KBD' wird bevorzugt in der Verzeichnissen gesucht, die per Environmentvariablen festgelegt sind. Siehe auch Kapitel '**Die Deadkeys**' und Environmentvariablen. Shortcutdateien liegen in ASCIIformat vor. Sie können Sie selbst mit *7up* erzeugen.

Hier die Beschreibung des Dateiaufbaus:

Am Dateianfang dürfen beliebig viele Kommentarzeilen gekennzeichnet durch '#' als erstes Zeichen stehen. Danach folgen kommentarlos die Shortcutdefinitionen, bestehend aus zwei beliebigen Zeichen gefolgt von max. einem Leerzeichen. Nach dem Gleichheitszeichen(=) folgt die Langform, bestehend aus einer beliebigen Zeichenkette. Innerhalb der Langform steht die Tilde(~) als Platzhalter für die Cursorposition. Nach der Expansion steht der Cursor dort, wo die Tilde war, die nicht ausgegeben wird. Beispiel:

```
# Dies ist eine Kommentarzeile.  
# ...und gleich noch eine hinterher.  
be =Betrifft: ~  
sg =Sehr geehrte Damen und Herren,  
mf =Mit freundlichen Grüßen  
fo =for(i=0; i<~; i++)
```

Bild 21: Dialog: **'Shortcuts'**

5.8.6 Menüpunkt: **Textpreview...** □V

Der Text wird gemäß dem Seitenlayout seitenweise in kleinen Fenstern dargestellt. Hier kann man sich schon vorher ansehen, was später nach dem Druck auf dem Papier erscheinen wird. Evtl. in den Text eingestreute Formfeeds werden korrekt interpretiert, wenn sie sich am **'Zeilenanfang'** befinden und das **'einzige Zeichen'** in der Zeile sind! Andernfalls gerät das Layout durcheinander. Wenn Sie eine bereits formatierte Datei per Textpreview ansehen wollen, so sollten Sie den oberen bzw. unteren Rand und Kopf- bzw. Fußzeilen in **'Seitenlayout... □L'** auf null stellen, damit sie nicht noch einmal bewertet werden. Wenn ein Block markiert ist, wird nur der markierte Bereich dargestellt. Ein Mausklick auf die Seite springt zur Textstelle.

5.8.7 Menüpunkt: **Zeilenlineal...** ↑□L

Zusätzlich zur globalen Sicherung Ihrer Einstellungen können Sie zu jeder Datei noch alle Einstellungen im Modusmenü sowie Fonttyp und -größe sichern. Das geschieht automatisch in einer Datei **'LINEAL.EXT'**. Die Extension entspricht der Ihres Textes. Folgendes wird gesichert:

- Tabulatorweite
- Zeilenumbruch

- Blocksatz
- Einfügemodus
- autom. Einrücken
- Fonttyp und -größe

‘LINEAL.EXT’ wird beim Laden der Textdatei automatisch mitgeladen. Diese Einstellungen überschreiben natürlich die Einstellungen vom globalen ‘**Arbeit sichern...** S’.

5.8.8 Menüpunkt: **Klammercheck...** K

Prüft auf Konsistenz der Klammern innerhalb eines Textes. Für jede öffnende Klammer gibt es i.d.R. auch eine schließende Klammer. Wählen Sie den zu prüfenden Klammertyp aus. Außerdem haben Sie die Möglichkeit eigene Klammertypen einzugeben. Dazu stehen Ihnen fünf freie Einträge zur Verfügung. Es wird nach genau dem Muster gesucht, das Sie eintragen! Ein Leerzeichen an einer geeigneten Stelle wirkt oft Wunder. Ein Doppelklick auf eine Klammer im Text bewirkt einen Sprung zur korrespondierenden Klammer mit gleichzeitiger Blockmarkierung. Bei den freien Suchmustern muß aber zusätzlich auch noch die Checkbox davor markiert sein um ungewünschtes Verhalten bei der normalen Arbeit zu vermeiden.

Bild 22: Dialog: ‘**Klammercheck**’

5.8.9 Menüpunkt: Texte vergleichen □V

Die Texte mehrerer offener Fenster werden ab Cursorposition miteinander verglichen. Treten Unterschiede auf, so springt der Cursor an die erste abweichende Stelle. Sollen Leerzeichen oder Tabulatoren nicht berücksichtigt werden, so muß man die Shifttaste drücken.

5.8.10 Menüpunkt: Diverses... □D

Der Dialog umfaßt vier Bereiche: **Fenster**, **Dialoge**, **Datei** und **Diverses**. Folgende Einstellungen sind hier möglich:

Fenster:

1. PFADNAME IN FSB ÜBERNEHMEN
Übernimmt den Pfad des aktuellen Fensters im Fileselector.
2. INFOZEILE DARSTELLEN
Falls Sie die Informationen der Infozeile nicht benötigen, so können Sie sie ausschalten. Sie gewinnen eine Schreibzeile.
3. AKTIV UNTER MAUS
Lenkt die Eingabe der Zeichen der Tastatur auf das Fenster um, unter dem die Maus liegt. Es ist also möglich auch Zeichen in teilweise verdeckte Fenster einzugeben.
4. TOOLBAR SENKRECHT
Wählt die Orientierung der Toolbar. Wirksam nach den erneuten Start. Sichern nicht vergessen.

Dialog:

1. ZENTRIEREN
Positioniert verschobene Dialoge immer wieder in der Bildschirmmitte. Höchste Vorrangstufe.
2. FREIE POSITION
Die Dialoge werden in ihrer letzten Position belassen.

3. UNTER MAUS

Positioniert Dialoge so, daß sie sich unter dem Mauscursor befinden. Das ist eine interessante Option für Großbildschirme.

4. IM FENSTER

Dialoge werden in einem Fenster ausgegeben. Dies hat den Vorteil, daß die Bildschirmausgabe in einer Multitaskingumgebung nicht behindert wird. Diese Option ist auch nur unter MultiTOS* oder Mag!X* zugänglich.

Datei:

1. TABULATOREN EXPANDIEREN

Wandelt beim Laden eines Textes Tabs in Leerzeichen um. **Eine WYSIWYG-Darstellung von Tabulatoren ist noch nicht vorgesehen!** Ansonsten sind Tabs als Uhrensymbol(\$09) sichtbar.

2. WEICHE RETURNS

Hängt beim Sichern der Texte ans Zeilenende automatisch ein Leerzeichen an. Dies ist eine Option für DTP-Programme, die so besser einen Fließtext einlesen können.

3. ATARI β -KONVERTIERUNG

Konvertiert das Atari- β beim Dateiladen und Tippen automatisch in ein IBM*- β .

4. ZEILENENDEN SÄUBERN

Löscht beim Sichern zeilenabschließende Leerzeichen.

5. CR-LF LF CR

ASCII-Dateien besitzen CRLF (Carriage-Return-Linefeed) als Zeilenendekennung, zumindest auf dem Atari ST und unter MSDOS*. Andere Systeme bevorzugen stattdessen LF (UNIX*) oder nur CR. CR-LF steht für \$0D\$0A, LF für \$0A und CR für \$0D. Die Einstellung ist global und beschreibt, in welchem Format die geladenen Texte gesichert werden sollen.

6. AUTOM. BACKUP BEIM SICHERN

Erzeugt beim Sichern des Textes eine Backupdatei mit der Extension ' .BAK '.

7. AUTOM BACKUP ALLE XXMIN

Sichert geänderte Dateien automatisch nach der eingestellten Zeit. XX steht dabei für die Minutenzahl, einstellbar von 1-99 min. Automatisches Backup sichert den Text solange in 'NAME.***', bis 'Sichern ^S' gedrückt wird. Das Sternchen bleibt erhalten. Beim Sichern wird 'NAME.***' gelöscht. Wird nicht gesichert und beim Neustart eine solche temporäre Datei gefunden, so kann diese alternativ unter dem Originalnamen geladen werden.

Diverses:

1. DESKTOP BENUTZEN

Für den Betrieb ohne Multitasking können Sie den Desktop hier einschalten.

2. GEMINIPAPIERKORB BENUTZEN

Kopiert beim Ziehen eines Icons auf den Papierkorb die Datei ins GEMINI-Trashdir, sodaß man Dateien von dort aus auch wieder herausholen kann. Doppelklicken Sie einfach den Papierkorb. Wenn kein Trashdir vorhanden ist, ist der Punkt nicht anwählbar. Es wird die Environmentvariable 'TRASHDIR' ausgewertet.

3. VASTART SENDEN

Wenn Sie *7up* im Multitaskingbetrieb mit Parameterübergabe starten und eine Kopie von *7up* bereits läuft, so werden mit Hilfe des VA_START Codes die Dateiparameter an die bereits laufende Kopie weitergegeben. Ein Mehrfachstart von *7up* wird so verhindert.

4. DATEINAMEN MERKEN

Sichert die Namen der zuletzt editierten Texte, wenn ARBEIT SICHERN eingestellt ist, in der Datei '7UP.NMS'.

5. ARBEIT SICHERN

Sichert beim Beenden alle Einstellungen in '7UP.INF'.

HILFEACCESSORY:

Wählen Sie bitte das Deskaccessory aus, das Sie als Helpacc benutzen wollen. Es werden alle DAs, die das TC_HELP*-Protokoll beherrschen, unterstützt. Wir wissen nicht, was ihnen der freundliche Nachbar emphielt, wir empfehlen 1ST-GUIDE*. Zu *7up* gibt es ein entsprechendes Onlinehelp, das der Dokumentation² entspricht.

Bild 23: Dialog: **‘Diverses’**

Die Einstellungen werden beim **‘Arbeit sichern... □S’** gespeichert.

5.8.11 Menüpunkt: Arbeit sichern... □S

Für die Sicherung der Einstellungen gibt es drei Möglichkeiten.

1. Betätigung des Menüpunktes **‘Arbeit sichern... □S’**
2. Drücken der Shifttaste beim Beenden des Programms. Zusätzlich werden auch die aktuellen Dateinamen gesichert.
3. **‘Arbeit sichern’** im Dialog **‘Diverses... □D’**.

Folgende Einstellungen werden abgespeichert:

²Eine aktuelle Onlinedoku konnte für die Version 2.2 nicht erstellt werden.

- aktuelle Fensterposition
- Iconposition
- Tabulatoren (individuell für jedes Fenster)
- Einstellung der Menühäkchen
- Einstellungen in den Dialogboxen
- Schriftart
- Die Namen der zuletzt editierten Dateien (nur beim Beenden mit Shifttaste).
- Cursorstellung im Text

Die Datei '7UP.INF' wird alternativ in dem Verzeichnis gesichert, das

1. durch die Environmentvariable '7UP' definiert ist.
2. durch die Environmentvariable 'HOME' definiert ist.
3. z.Zt. aktuell ist. Welches das ist, darauf hat *7up* keinen Einfluß.

Wenn beim Start von *7up* keine INF-Datei vorliegt, so erscheint eine Fileselectbox mit der Möglichkeit eine Konfiguration Ihrer Wahl zu laden. Siehe auch Kapitel '**Der erste Start**' und '**Konfiguration**'.

6 Die Tastatur

Sicher ist Ihnen schon aufgefallen, daß hinter den Kommandos in den Dropdownmenüs auch Zeichen wie z.B. '⌘X', oder '⇧B' stehen. Dies sind die sogenannten Tastaturshortcuts für die entsprechenden Befehle. '⌘X' bedeutet Drücken und Gedrückthalten der Controltaste sowie des Buchstabens 'x'. Es ist dabei egal, ob 'x' oder 'X'. Das Zeichen '⇧' steht für die Alternatetaste, die Verfahrensweise ist die gleiche wie bei der Controltaste. '⇧' benötigt zusätzlich die Shifttaste. Wenn Sie diese Tastenkombination betätigen, entspricht das einem Mausklick auf diesen Menüeintrag. Sie können die meisten Menüeinträge also auch über die Tastatur erreichen.

Die folgende Tabelle zeigt die Belegung der Tastatur:

Taste	Wirkung
^B	markiert den Blockbeginn. Cursor bleibt sichtbar.
^A	wie ^B, aber nur bei SysKey.
^E	markiert das Blockende. Cursor verschwindet. Block wird markiert.
CAPSLOCK	schaltet auf GROßBUCHSTABEN um. Der Status wird durch 'CAPS' in der Infozeile des Fensters angezeigt.
INSERT	schaltet zwischen Einfüge- und Überschreibmodus um. Die Cursorform wandelt sich entsprechend.
BACKSPACE	löscht das Zeichen links vor dem Cursor und zieht den Rest der Zeile hinterher.
^BACKSPACE	löscht von Cursor bis zum Ende des vorherigen Wortes.
DELETE	löscht das Zeichen rechts hinter dem Cursor und zieht den Rest der Zeile hinterher.
↑DELETE	löscht aktuelle Zeile.
^DELETE	löscht ab Cursorposition bis zum Anfang des nächsten Wortes.
□DELETE	löscht ab Cursorposition bis zum Zeilenende.
□~	Linetoggle. Zwei Zeilen tauschen.
^Y	löscht die Zeile, in der der Cursor steht. Bei eingeschaltetem Klemmbrett wird die Zeile dort abgelegt.
TAB	fügt im Einfügemodus Leerzeichen bis zum nächsten Tabstop ein und schiebt die Zeile nach rechts. Im Überschreibmodus wird nur der Cursor nach rechts positioniert.
↑TAB	Backtab setzt den Cursor eine Tabstopposition zurück.

Taste	Wirkung (Fortsetzung)
CURSORTASTEN	Sie positionieren den Cursor entsprechend Ihrer Pfeilrichtung. Drückt man dazu noch die Shifttaste, wird der Bildschirminhalt seitenweise gescrollt. Sie können den Cursor auch mit der Maus positionieren, indem sie die linke Maustaste an der gewünschten Textposition drücken.
^CURSOR	positioniert den Cursor von einem Wort zum anderen. Dabei dienen nicht nur Leerzeichen als Trenner, sondern auch Sonderzeichen.
↑CURSOR-UP	scrollt seitenweise nach oben.
↑CURSOR-DOWN	scrollt seitenweise nach unten.
HOME	geht an den Anfang des Textes.
CLR (↑HOME)	geht an das Textende.
ESC	leitet einen Deadkey ein.

Die UNDO-Taste macht die letzte Änderung rückgängig.

- Zeilenrestaurierung.
- Ausgeschnittene Blöcke werden wieder eingefügt.
- Eingefügte Blöcke werden wieder ausgeschnitten.
- Übertippte Blöcke werden wieder restauriert, incl. eingefügtem Zeichen.
- Textformatierung. Ein weiteres UNDO bedeutet REDO, falls möglich. Voraussetzung, der Cursor wird nicht aus der Zeile bewegt. Etwas Vorsicht beim Spaltenblock, prinzipielle Probleme.

6.1 Die Funktionstasten

Die Funktionstasten können mit Floskeln belegt werden, die dann in den Text eingefügt werden. *7up* erkennt folgende Variablen:

Variable	Bedeutung
%h	Stunde
%m	Minute
%s	Sekunde
%T	Tag
%M	Monat
%J	Jahr (2 stellig)
%W	Wochentag (Sonntag, Montag, ...)
%D	Tag im Jahr
%F	vollständiger Pfadname der aktuellen Datei
%f	Name der aktuellen Datei
\fx	Funktionstaste Fx (für x = 1,2,...,0)
\Fx	Wie oben, nur mit Shift

Außerdem wird auch $\wedge M$ als CR erkannt und ein Zeilenumbruch eingeleitet.

Beispiel:

```
Bielefeld den %T.%M.19%J um %h:%m Uhr
```

ergibt:

```
Bielefeld den 13.10.1992 um 18:15 Uhr
```

Nach dem Öffnen des Menüs **‘Funktionstasten...’** können Sie insgesamt 20 verschiedene Texte den Funktionstasten zuordnen. 10 für die normale Belegung und 10 in Kombination mit der Shifttaste. Der Knopf ‘mit Shift’ bzw. ‘ohne Shift’ schaltet die Belegung um. Sie sehen das auch an den angedeuteten Pfeilen vor der Tastenbezeichnung. Wenn Sie nun z.B. die Funktionstaste $\uparrow F3$ drücken, wird der Text, mit der diese Taste belegt wurde, in den Text eingefügt. Wenn die Taste noch frei ist, öffnet sich das Funktionstastenmenü automatisch. Die Hilfebox zeigt zur Erinnerung die Variablen an. Das Prozentzeichen selbst wird mit %% dargestellt! Wenn ein Block markiert ist, wird er soweit möglich als Belegung übernommen. Die Einträge können bei Bedarf selbstverständlich abgespeichert werden. Siehe Menüpunkt **‘Arbeit sichern... □S’**.

6.2 Die Shifttaste

Die Shifttaste hat bei vielen Funktionen eine besondere Bedeutung.

Funktion	Wirkung
‘Sichern’	Hängt den Text an die bestehende Datei an
‘Sichern als...’	Hängt den Text an die bestehende Datei an
‘Drucken...’	Wenn ein Block markiert ist, wird noch ein FF gesendet
‘Beenden’	Speichert die letzte Systemeinstellung ab
‘Kopieren’	Hängt den Text an die bestehende Klemmbrettdatei an
‘Ausschneiden’	Hängt den Text an die bestehende Klemmbrettdatei an
‘Links schieben’	Um ein Zeichen einrücken
‘Rechts schieben’	Um ein Zeichen einrücken
‘Neuformatieren’	Formatierung ab aktueller Cursorzeile
‘Suchen/Ersetzen’	Suchrichtungsumkehr
‘Suchen in Dateien’	Erweitert die Datei ‘7UP.REG’
‘Zeichensatz...’	Zeigt Dezimalwert des Zeichens
‘Texte vergleichen’	logischer Vergleich ohne Leerzeichen und Tabs
Mauseinfachclick	Blockmarkierung setzen
Mausdoppelclick	Markiert gesamte Textzeile im Fenster
^Y	Hängt die Zeile an die bestehende Klemmbrettdatei an
Blockmarkierung	erweitert den bestehenden Block
Klick auf Icon	Läßt Selektion mehrerer Desktopicons zu
Dialogboxverschiebung	Läßt Dialogbox durchsichtig werden
Dialogboxzentrierung	Zentriert Dialogboxen beim erneuten Öffnen
Fensterfullerbutton	Paßt die Fensterbreite der Zeilenlänge an
Help	Fehlermeldungsparameter einblenden

6.3 Die Deadkeys

Der Zeichensatz des Atari ST enthält noch eine Reihe weiterer Zeichen, die aber nicht über die Tastatur erreichbar sind. Sie liegen im ASCII-Bereich 128 - 176. Es handelt sich hier um meist fremdsprachige Sonderzeichen, wie z.B. 'é' oder '¿'. Um diese Zeichen zu erreichen, bietet *7up* sogenannte Deadkeys an. Es handelt sich dabei um dreiteilige Tastenkombinationen, die alle mit ESC eingeleitet werden. Das zweite Zeichen ist das Zeichen, welches i.d.R. direkt über dem eigentlichen Zeichen steht, also ein Accent aigu bei 'e' ergibt 'é': ESC ' e = é.

Hier die Liste mit den möglichen Tastenkombinationen:

ESC + ' + a = á Accent aigu

ESC + ' + e = é

ESC + ' + E = É

ESC + ' + i = í

ESC + ' + o = ó

ESC + ' + u = ú

ESC + ` + a = à Accent grave

ESC + ` + A = À

ESC + ` + e = è

ESC + ` + i = ì

ESC + ` + o = ò

ESC + ` + u = ù

ESC + ^ + a = â Accent circonflex

ESC + ^ + e = ê

ESC + ^ + i = î

ESC + ^ + o = ô

ESC + ^ + u = û

ESC + ~ + a = ã spanisch

ESC + ~ + A = Ã

ESC + ~ + n = ñ

ESC + ~ + N = Ñ

ESC + ~ + o = õ

ESC + o + a = å skandinavisch

ESC + o + A = Å

ESC + / + o = ø
 ESC + / + O = Ø

 ESC + , + c = ç
 ESC + , + C = Ç

 ESC + _ + a = a
 ESC + _ + o = o

 ESC + "+ e = ë
 ESC + "+ i = ï
 ESC + "+ y = ÿ

 ESC + a + e = æ
 ESC + A + E = Æ

 ESC + o + e = œ
 ESC + O + E = Œ

 ESC + < + < = <<
 ESC + > + > = >>
 ESC + ! + ! = ¡
 ESC + ? + ? = ¿
 ESC + f + f = Formfeed Seitenvorschub
 ESC + F + F = Formfeed

 ESC + 1 + 2 = 1/2
 ESC + 1 + 4 = 1/4

 ESC + + + - = ±

 ESC + > + = = ≥
 ESC + < + = = ≤

Wenn eine ungültige Tastenkombination gewählt wird, so wird das letzte Zeichen ausgegeben. Selbstverständlich dürfen Sie die Pluszeichen **‘nicht’** eingeben. Siehe auch Menüpunkt **‘Shortcuts...’**.

7 Blockoperationen

7up verfügt über zwei verschiedene Markierungsmethoden:

1. zeilenorientierte Blöcke
2. Spaltenblöcke

Das folgende Bild zeigt die beiden Arten:

Bild 24: Zeilen- und Spaltenblöcke

Ein Textblock kann auf verschiedene Weise markiert werden:

1. Überstreichen des Textes mit der Maus, bei gedrückter Maustaste. Das Fenster scrollt automatisch beim Überschreiten der Fensterbegrenzung. Dabei wird zwischen zeichen-, wort- und zeilenweiser Markierung unterschieden. Beim Einfachklick wird zeichenweise, beim Doppelklick wortweise und beim Dreifachklick zeilenweise markiert. Dabei müssen Sie natürlich am Ende des letzten Klicks die Taste niedergedrückt halten. Sollten Sie Probleme damit haben, so verstellen Sie die Doppelklickgeschwindigkeit im Kontrollfeld, oder benutzen Sie alternativ die Controltaste für wortweise bzw. die Alternatetaste für zeilenweise Markierung mit Einfachklick. Die Geschwindigkeit ist dreistufig. Befindet sich die Maus auf dem

Fensterrand so tritt eine Verzögerung ein. Außerhalb des Fensters ist die Markiergeschwindigkeit normal, bei zusätzlich gedrückter rechter Maustaste beschleunigt.

Wenn Sie zusätzlich die SHIFT-Taste drücken, so können bereits bestehende Blöcke nach oben oder unten erweitert werden.

2. Cursorpositionierung mit der Maus bei gedrückter SHIFT-Taste, markiert einen Block von aktueller Cursorposition bis zur Mausposition.
3. Zweimalige Cursorpositionierung mit der Maus, bei gedrückter Controltaste, zieht den Block zwischen den markierten Positionen auf.
4. Doppelklick mit der Maus markiert das Wort unter dem Mauscursor. Übernahme in **‘Suchen/Ersetzen... ^F’** oder **‘Funktions-tasten...’**.
5. Doppelklick mit der Maus bei gedrückter Shifttaste markiert die gesamte Zeile.
6. Blockerweiterung durch zusätzliches Drücken der SHIFT-Taste nach oben und unten auch außerhalb des markierten Bereichs. Halten Sie die Maustaste solange gedrückt, bis sich die Maus in den Textcursor verwandelt und das Blockende zum Cursor springt.
7. Markierung durch die Tastaturshortcuts \wedge B(eginn) und \wedge E(nde).
8. Klammerblockmarkierung durch Doppelklick in ‘Weiße’ eines Textbereiches. Markiert einen mit geschweiften Klammern umschlossenen Textbereich als Block. Ohne Controltaste mit, mit CONTROL-Taste ohne die umschließenden geschweiften Klammern. Interessant zum Einrücken geklammerter Blockbereiche beim Programmieren. Ebenso werden auch die Klammern ‘(, ‘)’, ‘[, ‘]’ erkannt, wenn man sie direkt anklickt. Es wird dann ein Block bis zur nächsten korrespondierenden Klammer aufgezo-gen.
9. Mit den Cursorstasten unter Zuhilfenahme von Shift- und Controltaste.

Jetzt können die bekannten Ausschneide-, Kopier- und Einfügefunktionen erfolgen. Über **‘Information... ^I’** erhält man die Größe des markierten Blocks. Ein ausgeschnittener oder kopierter Block ist so lange gültig, bis eine neue Blockoperation erfolgt. D.h., der Block im Hintergrund kann immer wieder eingefügt werden. **Wenn ein Block markiert ist, so wird er sofort durch das Neueingetippte ersetzt.** Der Spaltenblockmodus ist nicht in der Lage neue Zeilen zu erzeugen. Wenn Sie also am Textende Spaltenblöcke einfügen wollen, so müssen Sie vorher u.U. ein paarmal die Returnntaste betätigen, um Leerzeilen zu erzeugen.

7.1 Offener Block

Der ‘Offene Block’ ist ein Verbund aus gesetztem Blockanfang und der Suchfunktion von *7up*. In einer langen Liste soll ein Ausschnitt markiert und gelöscht werden. Gehen Sie an den Anfang des zu löschenden Abschnittes, markieren Sie ihn als Blockanfang und suchen mit **‘Suchen/Ersetzen... ^F’** das von Ihnen gewünschte Blockende, z.B. das Wort, das dort steht. Markieren Sie hier nun das Blockende. Der offene Block ist jetzt geschlossen.

7.2 Der Spaltensatz

Manchmal kommt es vor, daß Sie Ihren Text mehrspaltig schreiben wollen wie es in Zeitungen üblich ist. Dazu schreiben Sie die Spalten zuerst einmal mit z.B. 27 Spalten untereinander. Mit Hilfe des Spaltenblocks kopieren Sie nun die zweite Spalte neben die erste.

Schalten Sie den Spaltenblock ein und markieren die zweite Spalte als Block. Kopieren Sie sie in das Klemmbrett. Positionieren Sie der Cursor an die entsprechende Stelle neben der ersten Spalte und fügen den Block aus dem Klemmbrett wieder ein.

Das ganze können Sie natürlich auch mit drei Textspalten machen. Diese Prozedur ist durch den Spaltenblock recht einfach und schnell zu bewerkstelligen.

7.3 Numerische Operationen

Im Zusammenhang mit dem Spaltenblock ist es möglich, einfache Berechnungen durchzuführen.

Vorgehensweise:

1. Umschalten in den Spaltenblockmodus
2. Markierung einer Zahlenkolonne
3. Betätigung einer der Rechenmenüpunkte

Das Ergebnis wird in einer Box angezeigt, aufs Klemmbrett kopiert und kann per **‘Einfügen ^V’** in den Text eingefügt werden. Die Notation (deutsch oder englisch, resp. Dezimalkomma oder Dezimalpunkt), Tausenderseparatoren, Nachkommastellen und Mehrwertsteuersatz können im Dialog **‘Einstellungen... □E’** eingestellt werden. Achten Sie darauf, bei deutscher Notation auch wirklich ein Dezimalkomma einzugeben, da, bedingt durch die Tausenderseparatoren, eine korrekte Eingabe erwartet werden muß. Es muß in deutscher Notation also **‘123.456,00’** heißen und nicht **‘123.456.00’**! **Bei deutscher Notation liegt auf dem Zehnerblock ein Dezimalkomma.**

Gleichung lösen:

7up löst Gleichungen mit den vier Grundrechenarten nach dem algebraischen Ordnungssystem (nicht UPN). Erlaubt sind also Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division. Desweiteren sind bis zu 30 Klammerebenen möglich. Beispiel:

$$\boxed{((2 + 3) * (4 + 5)) / ((6 + 7) * (8 + 9)) =}$$

Mathematische Verfahren der verwendeten Berechnungsmethoden:

1. arithmetischer Mittelwert:

$$\boxed{\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i}$$

2. Standardabweichung:

$$s^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

8 Suchen und Ersetzen

Eine besondere Stärke von *7up* ist das Suchen und Ersetzen von Textstellen. *7up* verfügt dazu über leistungsfähige Funktionen aus der UNIX*-Welt, die einer genaueren Beschreibung bedürfen.

Öffnen Sie das Menü **‘Suchen/Ersetzen... ^F’**. In den ersten beiden Eingabefeldern wird der String nach dem gesucht werden soll, sowie der eventuelle Ersatz eingegeben. Welcher Suchmodus benutzt wird, hängt von der Stellung der Schalter (Runde Knöpfe) ab. Diese Radiobuttons genannten Knöpfe lassen sich nur wahlweise betätigen. Die anderen ‘ankreuzbaren’ Kästchen können Sie fast nach Belieben zusätzlich anklicken, falls sie nicht gesperrt sind. Die Kästchen erscheinen dann optisch schwächer, ‘DISABLED’.

Bild 25: Dialog: **‘Suchen/Ersetzen’**

Wenn ein Block markiert ist, so interpretiert *7up* ob ein zu suchender Ausdruck markiert ist, oder ob im Block gesucht werden soll. Ist der Block mehrere Zeilen lang ist, so wird er als Suchbereich interpretiert, ist es nur ein Wort oder höchstens eine Zeile, so muß es der zu suchende Ausdruck sein. Sie erkennen das daran, daß das Kästchen **‘im Block’** evtl. schon markiert ist, wenn Sie das Menü öffnen.

7up verfügt über drei Suchmodi:

1. Suchen ohne Wildcards.
2. Suchen mit DOS-Wildcards (MATCH).
3. Suchen mit regulären Ausdrücken (GREP).

8.1 Suchen ohne Wildcards

Beim Suchen ohne Wildcards gibt es keine Platzhalter, hier muß das Suchmuster wie gewohnt exakt passen. Sie haben die Möglichkeit ab der aktuellen Cursorposition, ab Textanfang oder im markiertem Block zu suchen bzw. zu ersetzen. Die Einstellungen werden mit den ankreuzbaren Kästchen vorgenommen. Wenn eine bestimmte Kombination nicht möglich ist, werden die entsprechenden Kästchen 'DISABLED', man kann Sie also nicht betätigen.

8.2 Suchen mit DOS-Wildcards (MATCH)

Diese Funktion wird vor allen Dingen MSDOS* Anwendern bekannt vorkommen, denn es wird hier mit Wildcards, vorzugsweise '*' und '?', gesucht. Nehmen wir an, Sie haben eine Stückliste mit Artikelnummern vor sich, und möchten nun alle Nummern heraussuchen, die für eine bestimmte Bauteilgruppe typisch sind z.B.: '99XXX450', wobei XXX für drei beliebige Ziffern steht. Man gibt daher als Suchmuster '99???450' ein. Die Wildcards sind also '?' für ein beliebiges Zeichen und '*' für beliebig viele Zeichen (auch null!). Wenn sie nun ausgerechnet nach '*' oder '?' suchen wollen, müssen Sie die Wildcards ändern. Dabei gilt, daß die Quantoren selbst in den zu suchenden Textstellen nicht vorkommen dürfen. Noch ein Beispiel: 'ei*e' findet 'Zeile' aber auch 'Meier'. Wenn zwischen 'i' und 'e' mindestens ein Zeichen stehen soll, so erweitern Sie das Muster auf 'ei?*e'.

Die Hochkommata vor und hinter den Beispielen werden selbstverständlich nicht eingegeben, sie dienen nur der Kenntlichmachung innerhalb dieser Dokumentation.

8.3 Suchen mit regulären Ausdrücken (GREP)

(Get Regular ExPression, Regulärer Ausdruck). GREP sucht nach Mustern im Text, deren genaue Zusammensetzung nicht bekannt ist, aber bestimmten Regeln gehorcht. Reguläre Ausdrücke sind Kombinationen

von normalen Zeichen und Wildcards. Wildcards stehen dabei nicht für das Zeichen selbst, sondern für ein beliebiges Zeichen. Die Wildcard ist der Punkt `'.'`. Er steht für genau ein beliebiges Zeichen. Der Stern `'*'` gibt an, daß dieses Zeichen nullmal bis beliebig oft auftreten darf (`'.*'`). Das Plus `'+'` gibt an, daß es mindestens einmal bis beliebig oft auftreten darf (`'.+'`). Wenn das Zeichen aber nur in einem eingeschränkten Bereich auftreten darf, verwendet man den Klammersausdruck mit Bereichsangabe; `'[]'`. `'[A-Z]'` sagt, daß das Zeichen nur im Bereich `'A-Z'` auftreten darf. Ebenso gilt auch `'[a-z]'`, `'[0-9]'` oder auch `'[a-g,H-M,0-4]'`. Wenn ein Zeichen in einem bestimmten Bereich **nicht** auftreten soll, so wird das Caret `'^'` vorangestellt (`'[^A-E]'`). Wenn die Wildcard selbst im Text als Zeichen erkannt werden soll, so muß sie quotiert werden. Quotieren bedeutet das Voranstellen eines Backslashes `'\'` vor das Sonderzeichen. Wenn Sie also den Punkt selbst suchen wollen, so lautet der Ausdruck `'\.'`.

Beispiel:

In einem Text sollen die Worte `'Qualle'`, `'Quelle'` und `'Quälgeist'` gefunden werden. Das Suchmuster müßte also `'[Q]u.[l]'` lauten. Der Inhalt der eckigen Klammern steht dabei für genau ein Zeichen, das in diesem Falle nur ein `'Q'` und ein `'l'` an einer beliebigen Stelle hinter dem `'Q'` sein darf. Hinter dem `'Q'` steht `'u.'`. Der Punkt steht dabei für ein beliebiges Zeichen. Die o.g. Worte erfüllen das Suchmuster. Es kommen `'Q'` und `'l'` vor, dazwischen stehen in diesem Falle unterschiedlichen Buchstabenkombinationen, hier `'ua'`, `'ue'` und `'uä'`.

Ein zweites Beispiel:

Sie möchten in Ihrem Text alle `'/'` finden, denen eine Ziffer voransteht, und denen ein Buchstabe folgt. also z.B. `'22/BR'` nicht aber `'138/0.5'`. Das Suchmuster lautet dann `'[0-9]/[a-z]'`. Vor dem `'/'` sind nur Ziffern, hinter dem `'/'` nur Buchstaben erlaubt. Als zweite Lösung bietet sich `':d/:a'` an. Erklärung s.u.

Ein drittes Beispiel:

Es sollen alle Worte gefunden werden, die mit einer Ziffer beginnen. Also z.B. `'7UP'`. Da davor ein Leerzeichen erwartet wird, lautet das Suchmuster dann `': [0-9]'`.

Viertes Beispiel:

Es sollen alle Interpunktionen am Zeilenende gefunden werden. z.B.

Satzendeckennung `'.'`. Geben Sie `'\.$'` ein. Bedenken Sie, daß der `'.'` ein Sonderzeichen ist und quotiert werden muß. Das `'$'`-Zeichen steht für das Zeilenende, und muß natürlich auch am Ende des regulären Ausdrucks stehen. Wenn Sie alle Interpunktionszeichen am Zeilenende finden wollen, geben Sie `'[,;:!?]'` ein. (Dies ist tatsächlich kein COMIC-Schimpfwort!)

Wie beim Suchen, so ist auch beim Ersetzen der Einsatz von Wildcards möglich. Als Wildcard wird beim Ersetzen mit regulären Ausdrücken `'\&'` akzeptiert. Diese beiden Zeichen werden beim Ersetzen durch das Gefundene ersetzt. Damit ist es möglich variable Fundstellen durch sich selbst und zusätzliche Zeichenketten davor oder dahinter zu ersetzen.

Beispiel:

Suchen : `'\[.*OK.*\]'`

Ersatz : `'!\&!'`

Fundstellen: `'[OK]'`, `'[OK]'`, `'[xxOK hh]'`

Ergibt : `'![OK]!'`, `'![OK]!'`, `'![xxOK hh]!'`

Die Hochkommata vor und hinter den Beispielen werden selbstverständlich nicht eingegeben, sie dienen nur der Kenntlichmachung innerhalb dieser Dokumentation.

Der Reguläre Ausdruck beschreibt das zu suchende Muster. Die Suchmöglichkeiten entsprechen aus technischen Gründen nicht dem vollen Leistungsumfang des UNIX*-Programms GREP.

Die folgende Tabelle beinhaltet eine Aufstellung derjenigen Sonderzeichen, mit denen eine recht präzise Formulierung der Suchkriterien möglich ist:

Regel	Erklärung
'.'	Der Punkt steht für ein beliebiges Zeichen.
'^'	Das Caret steht für den Zeilenanfang (implementiert, aber nicht funktionsfähig; muß aber gequotet werden, wenn es im Text als Zeichen stehend gefunden werden soll).
'\$'	Das Dollarzeichen steht für das Zeilenende.
'\'	Der Backslash quotiert jedes Sonderzeichen. Um den Punkt selbst darstellen zu können, schreiben Sie '\\.'; ebenso '\\\\', '\\^', '\\\$'. Sonderzeichen müssen grundsätzlich quotiert werden.
'*'	Wenn einem Zeichen ein '*' folgt, bedeutet das, daß das letzte Zeichen garnicht auftritt, oder sich beliebig oft wiederholen darf. 'fo*' findet 'f', 'fo', 'foo', 'fooo' usw.
'+'	Wie '*', jedoch muß das letzte Zeichen mindestens einmal auftreten. 'fo+' findet 'fo', 'foo', 'fooo' usw.
'-'	Das Minuszeichen dient der Bereichsangabe innerhalb der Zeichenkette in eckigen Klammern.
'&'	Symbolisiert den Textabschnitt, auf den das Suchmuster zutrifft. Kann im Ersatztext verwendet werden.
'[]'	Eine Zeichenkette in eckigen Klammern steht für ein Zeichen. Welchen Wert dieses Zeichen haben darf, beschreibt der Klammerinhalt. Wenn das erste Zeichen ein '^' ist, sind diese Zeichen von der Suche ausgeschlossen. Z.B.: [xyz] besagt, daß das Zeichen an dieser Stelle nur 'x', 'y', 'z' sein darf. [^xyz] sagt, daß das Zeichen an dieser Stelle weder 'x' noch 'y' noch 'z' sein darf. Ein Zeichenbereich kann durch '-' angegeben werden. Beachten Sie bitte, daß [a-z] jedes alphabetische Zeichen, aber [z-a] überhaupt kein alphabetisches Zeichen findet. Ziffern werden mit [0-9] angegeben. Dabei sind auch Einschränkungen möglich, z.B. [7-9] (also nur 7,8,9). Das gleiche gilt auch für Buchstaben, z.B. [m-z], oder [^a-bd-z?] sucht nur Buchstabe 'c', alle Ziffern, sowie Sonderzeichen außer '?'. Die Reihenfolge der Zeichen in der Klammer spielt keine Rolle.

In der Hilfebox können Sie diese Sonderzeichen und ihre Bedeutung noch einmal nachlesen, falls Sie sie gerade mal nicht genau wissen sollten.

ANMERKUNG: Die Sonderzeichen werden innerhalb eines Zeichensatzes nicht gesondert interpretiert; das Caret ‘^’ wird nur dann als Negation gewertet, wenn es direkt am Anfang des Zeichensatzes steht (also direkt hinter dem ‘[’). Das ‘\$’ ist nur an letzter Stelle stehend richtig bewertet. Das Caret ‘^’ für den Zeilenanfang ist implementiert, aber nicht funktionsfähig, weil nach einer Fundstelle innerhalb einer Zeile noch weiter gesucht wird, und daher der GREP-Funktion ein neuer Zeilenanfang vorgegaukelt wird.

Die Verknüpfung von Regulären Ausdrücken ist wieder ein Regulärer Ausdruck.

Die Suche mit regulären Ausdrücken ist nicht trivial und erfordert ein gewisses Maß an Übung. Es kann auch sein, daß bestimmte Ausdrücke nicht gefunden werden, weil man dafür das Suchmuster nicht formulieren kann. GREP ist also auch nicht ‘allfindend’.

8.4 Ersetzen

Hiermit wird die gefundene Textstelle gegen den Ersatz ausgetauscht. Wenn Sie einmal mehrere Worte auf diese Weise löschen wollen, so geben Sie als Ersatz einfach nichts ein, also einen Leerstring. Wenn Sie alles auf einmal austauschen wollen, so wählen Sie den Knopf ‘alles’. Bei der Einstellung ‘**nachfragen**’ wird vor jeder Ersetzung nochmal nachgefragt, ob Sie damit einverstanden sind. Außerdem wird in einer Dialogbox der Ersatzstring angezeigt und kann noch individuell geändert werden. Sie können damit die Fundstelle durch verschiedene Texte ersetzen.

Bild 26: Dialog: ‘Ersetzen’

9 Drucken

Es gibt zwei verschiedene Druckdisloge. Eines für die optische Gestaltung der rechten Druckseite mit z.B. Kopf- und Fußzeilen, eines für die drucktechnischen Aspekte. Diese Funktionen erreichen Sie über **‘Seitenlayout... □L’** und **‘Drucken... ^P’**.

9.1 Seitenlayout

Das Seitenlayout dient zu Gestaltung des Druckbildes und zur Einstellung des Druckertreibers.

Bild 27: Dialog: **‘Seitenlayout’**

Zur Gestaltung des Textes können Sie Kopf- und Fußzeilen sowie die Blattgröße in weiten Bereichen ändern. Bei Kopf- und Fußzeilen können Sie genau wie bei den Funktionstasten Variablen einsetzen:

Variable	Bedeutung
%h	Stunde
%m	Minute
%s	Sekunde
%T	Tag
%M	Monat
%J	Jahr (2 stellig)
%W	Wochentag (Sonntag, Montag, ...)
%D	Tag im Jahr
%F	vollständiger Pfadname der aktuellen Datei
%f	Name der aktuellen Datei

Die Positionierung von Kopf- bzw. Fußzeile erfolgt mit den runden Knöpfen (Radiobuttons).

Für die Blattgröße können Sie folgende Parameter einstellen:

1. Zeilenlänge (bestimmt die Stellung von Kopf- bzw. Fußzeile)
2. linker Rand (z.B. Heftrand)
3. Blattlänge (12" = 72 Zeilen, DIN A4 = 70 Zeilen, 11" = 66 Zeilen)
4. Oberer Rand (unbedruckt)
5. Kopfzeile (s.u.)
6. Fußzeile (s.u.)
7. Unterer Rand (unbedruckt)

Ergibt: Anzahl der bedruckbaren Zeilen bei sechs Zeilen/2.54cm (1 Zoll).

Im **'Papiergröße'**-Popup stellen Sie die Größe des Druckerpapiers ein. Diese Einstellung ist nur beim Druck über GDOS oder ins Metafile sinnvoll.

Es stehen neun Größen zur Verfügung:

Papierformat	Breite	×	Höhe
US-Letter	21,59cm	×	27,94cm
US-Legal	21,59cm	×	35,56cm
US-Half	21,59cm	×	13,97cm
US-Ledger	27,94cm	×	43,18cm
DIN A3	29,70cm	×	42,00cm
DIN A4	21,00cm	×	29,70cm
DIN A5	14,85cm	×	21,00cm
DIN B5	18,20cm	×	25,00cm
US-Wide	35,56cm	×	27,94cm

Sollte die eingestellte Zeilenzahl größer sein, als die Seitengröße es zuläßt, so wird sie automatisch nach unten korrigiert.

Im **‘Abstand’**-Popup stellen Sie den Zeilenabstand beim Druck über GDOS* bzw. Erzeugung eine Metafiles ein. Es sind folgende Zeilenabstände möglich:

1. 1 Zeile
2. 1.5 Zeilen
3. 2 Zeilen

In **‘Drucker’**-Popup wählen Sie Ihren Drucker aus.

1. UNDEFINIERT
Gibt den Atari Zeichensatz, so wie er ist, auf den Drucker.
2. IBM
für Drucker mit IBM*-kompatiblem Zeichensatz. Die Zeichen ‘ß’ und ‘§’ werden gewandelt. (auch HP etc.).
3. EPSON
für EPSON-kompatible Drucker. Wandlung der deutschen Umlaute.
4. 21 - 30 GDOS
druckt den Text im Grafikmodus über GDOS Druckertreiber. Es

können bis zu zehn GDOS Druckertreiber genutzt werden. Nummer 21 - 30. Wählen Sie den Treiber aus, den Sie in ASSIGN.SYS als Ihren Treiber eingetragen haben. Achten Sie darauf, das die Numerierung lückenlos ist, weil sonst weitere Treiber ignoriert werden. Hinter der GDOŠnr. steht der Name des Treibers aus der Datei 'ASSIGN.SYS'. Es kann nur mit denjenigen Fonts gedruckt werden, die auch als Druckerfont vorliegen. Stellen Sie also einen Font ein, der auch in der Datei 'ASSIGN.SYS' als Druckerfont eingetragen ist. Z.Zt. liegt nur 'ATTP10.FNT' in allen notwendigen Formaten vor. Falls der Bildschirmfont nicht als Druckerfont vorliegt, erscheint eine Fehlermeldung. Das gilt sinngemäß auch für Metafiles.

Wenn kein GDOS geladen ist, sind auch keine GDOS*-Treiber anwählbar.

Wenn in eine Datei gedruckt wird, so erzeugt *7up* ein Metafile des Textes mit der Extension 'GEM', z.B. 'DOKU.GEM'.

Der Hilfebox zeigt Ihnen diese Variablen, wenn Sie sie gerade mal nicht genau wissen sollten. Sie können weiterhin bestimmen, ob die Kopf- bzw. Fußzeile links, mittig oder rechts auf der Seite erscheinen soll. Dabei wird, wegen der Seitennumerierung, immer davon ausgegangen, daß Sie die rechte, ungerade Seite gestalten. Unter '**Seitenformat**' können Sie die Größe des Druckerpapiers einstellen. Es kommt sicher vor, daß Sie für verschiedene Aufgaben unterschiedliche Layouteinstellungen benötigen. Damit Sie nicht alles neu einstellen müssen können Sie die Layouts abspeichern und wieder neu laden. Die Dateinamen sollten Sie unter der Extension 'LAY' abspeichern, damit Sie sie schnell wiederfinden. Beim Öffnen von '**Seitenlayout...** □L' versucht *7up* die Datei '7UP.LAY' zu laden um Defaultparameter einzustellen. Wenn Sie also eine Standardeinstellung haben, sollten Sie sie unter der Bezeichnung '7UP.LAY' sichern. Sie wird aber nur beim ersten Öffnen von '**Seitenlayout...** □L' geladen. Der Name der Layoutdatei wird in der Box oben rechts angezeigt.

ANMERKUNG: Wenn der untere Rand auf null steht, wird **kein** Formfeed mehr gesendet, da das bei Seitendruckern u.U. zu unnötigen Leerseiten führt. Stellen Sie also den

unteren Rand auf mindestens eins, oder nutzen Sie die Seite bezüglich der Druckzeilen voll aus. Sollten die angegebenen Zeilen nicht passen, heißt es ausprobieren.

9.2 Drucken

Nachdem Sie das Layout ihres Dokuments eingestellt haben, können Sie nun mit dem Drucken beginnen. Stellen Sie **‘Numerierung’**, **‘Seiten’** und **‘Optionen’** nach Ihren Vorstellungen ein.

Bild 28: Dialog: **‘Drucken’**

Numerierung:

1. XXXX SEITENNUMMERNOFFSET
Wenn Sie Texte in kleinere Blöcke aufteilen, können Sie den Seitennummernoffset einstellen, damit die Numerierung lückenlos ist.
2. XXXX ERSTE DRUCKSEITE
Angabe der ersten Druckseite.
3. XXXX LETZTE DRUCKSEITE
Angabe der letzten Druckseite.
4. XXX ERSTE TEXTSPALTE
Angabe der ersten Druckspalte.

5. XXX LETZTE TEXTSPALTE

Angabe der letzten Druckspalte.

Es sind die Textspalten, ab der Sie, und bis zu der Sie drucken wollen. Interessant wenn Sie z.B. eine senkrecht untereinander stehende Zahlenkolonne als Textausschnitt drucken wollen.

6. ZEILENNUMMERN

Fügt beim Drucken Zeilennummern vor die Druckzeilen. Interessant beim Druck von Programmlistings.

‘**Optionen**’ dient zu Einstellung des Spoolers CALCLOCK.

1. IN DATEI DRUCKEN...

Die Druckausgabe wird in eine Datei umgelenkt. Die Fileselectbox schlägt dabei automatisch einen Namen vor. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie sich das Erscheinungsbild des Textes ansehen wollen ohne Papier zu benutzen. Wenn Sie über GDOS* im Grafikmodus drucken, so wird ein GEM*-Metafile erzeugt, in dem der Text als eine Folge von VDI-Aufrufen geräteunabhängig abgelegt ist. Dieses Format kann man in diverse Grafikprogramme einlesen, zumindest theoretisch. Praktisch kann es z.Zt. nur 1STGUIDE*.

2. IM HINTERGRUND DRUCKEN

7up kann über das Deskaccessory CALCLOCK Dateien in Hintergrund drucken lassen. Dazu muß CALCLOCK installiert sein. Wenn Sie über GDOS* im Grafikmodus drucken, so wird ein Metafile erzeugt. Siehe CALCLOCK.DOC.

3. SPOOLDATEI LÖSCHEN

CALCLOCK erzeugt dazu eine Temporärdatei, die nach dem Druckvorgang wieder gelöscht wird.

4. XX KOPIEN(N)

XX ist die Anzahl der Kopien eines Dokumentes, die Sie über CALCLOCK oder auch direkt von 7up drucken lassen können.

In ‘**Seitenformat**’ können Sie die Gestaltung des Gesamttextes einstellen.

1. KOPF- UND FUßZEILE AUF ERSTER SEITE
Wenn Sie auf der ersten Seite keine Kopf- und Fußzeile haben möchten, so müssen Sie das hier ausschalten.
2. LINKE UND RECHTE KOPF- BZW. FUßZEILE SEITENWEISE ALTERNIEREND
Jenachdem, ob Sie gerade eine gerade oder ungerade Seite drucken, wird die Stellung der Kopf- bzw. Fußzeile getauscht, wenn sie links oder rechts eingestellt ist.
3. ZU LANGE ZEILEN KÜRZEN
Um einen Zeilenumbruch durch den Drucker zu vermeiden, der u.U. das Layout durcheinander bringen könnte, können Sie zu lange Zeilen kürzen.
4. ALLE SEITEN DRUCKEN
Druckt alle Seiten eines Textes.
5. NUR GERADE SEITEN DRUCKEN
Druckt nur die geradzahligen Seiten eines Textes.
6. NUR UNGERADE SEITEN DRUCKEN
Druckt nur die ungeradzahligen Seiten eines Textes.
7. SEITENVORSCHUB AM TEXTENDE
Wenn keine Fußzeilen gedruckt werden sollen, so kann der Seitenvorschub auf der letzten Druckseite, z.B. bei Listings, entfallen.
8. PAUSE NACH JEDER SEITE
Wartet bei Einzelblattbetrieb auf das Einlegen eines neuen Blattes. Sie können den Druckvorgang an dieser Stelle auch beenden.

Der Druckvorgang kann durch Druck auf die ESC Taste beendet werden. In der Hilfebox sind noch einmal wichtigste Details erklärt.

‘Drucken’ Sie diese Bedienungsanleitung doch einfach einmal in eine Datei. Benutzen Sie dazu die Formatierungsmöglichkeiten und schauen sich das Ergebnis einmal mit der Text- previewfunktion an. Geben Sie als Kopfzeile den Dateinamen mit %f und als Fußzeile die Seitennummer mit %p an. Stellen Sie Kopf- und Fußzeilen, oberen und unteren Rand, sowie linken Rand auf drei Zeilen/Spalten ein. Zumindest die Fußzeile

(Seitennummer) stellen Sie auf rechts ein. Die Blattlänge richtet sich nach der Papiergröße. 72 Zeilen für 12Papier, 70 Zeilen für DIN A4 und 66 Zeilen für 11Papier. In **‘Drucken... ^P’** stellen Sie unter **‘Optionen’ ‘in Datei drucken...’** ein. Unter **‘Seiten’** stellen Sie Punkt 1) ab und Punkt 2) an. Wenn Sie alles eingestellt haben, geben Sie Ihr **OK**. Der Name der Temporärdatei wird Ihnen von *7up* schon automatisch vorgegeben. Sie können ihn aber in der Fileselectbox noch ändern, wenn Sie wollen.

10 Das GEM-Klembrett

Dies ist ein besonderes Kapitel, daß einer genaueren Beschreibung bedarf. Das Klembrett ist ein Ordner, vorzugsweise auf dem Wurzelverzeichnis der Bootpartition Ihrer Festplatte bzw. auf der Diskette in Drive A:.

In diesem Ordner können und sollen ausgeschnittene oder kopierte Daten beliebiger Art, hier Text, abgelegt werden können, um sie durch das eigene oder ein anderes Programm weiter zu verwenden. Der Ordner heißt: \CLIPBRD. Wenn Sie nun den Menüpunkt anklicken, so werden alle Ausschneide- und Kopieraktionen auf diesen Ordner bzw. auf die Datei 'SCRAP.TXT' in diesem Ordner umgeleitet. Genauso werden alle Einfügeaktionen von dieser Datei aus vorgenommen.

Beispiel:

'**GEM-Klembrett** □G' wird aktiviert und ein Textblock markiert. Die Aktion 'Ausschneiden' entfernt den Block aus dem Text und speichert ihn in der Datei \CLIPBRD\SCRAP.TXT auf der Disk. Wenn Sie nun 'Einfügen' anwählen, so wird die o.g. Datei an die aktuelle Cursorposition eingefügt. Das läßt sich natürlich auch ohne Klembrett bewerkstelligen. Aber es gibt einen kleinen aber feinen Unterschied. Die Klembrettverwaltung von *7up* kann additiv sein, d.h. *7up* kann die Datei \CLIPBRD\SCRAP.TXT erweitern. Man erreicht das durch Drücken einer der Shifttasten beim Ausschneiden oder Kopieren. Dabei werden alle markierten, ausgeschnittenen oder kopierten Blöcke an die bereits existierende Datei \CLIPBRD\SCRAP.TXT angehängt. Danach kann man die gesamte Datei an die aktuelle Cursorposition einfügen. Drückt man keine dieser Sondertasten, so wird die Datei \CLIPBRD\SCRAP.TXT immer wieder überschrieben.

Falls der Ordner \CLIPBRD nicht existiert, wird er von *7up* automatisch angelegt und bei GEM* angemeldet, Sie brauchen sich nicht darum zu kümmern. Wenn Ihnen der Pfadname zum Klembrett nicht genehm ist, so können Sie diesen auch mit einem PD-Accessory³ setzen und beim GEM* anmelden. Besitzer eines Atari ST ohne Festplatte müssen aber eine gewisse Einbuße hinsichtlich der Geschwindigkeit in Kauf nehmen.

³Der Name ist dem Autor nicht bekannt

Grundsätzlich empfiehlt sich aber der Einsatz einer Festplatte, das ist bei anderen Rechnern auch vollkommen selbstverständlich.

Wenn das Klemmbrett nicht aktiv ist, so werden alle ausgeschnitten oder kopierten Blöcke/Zeilen in Ram gepuffert und können wieder eingefügt werden.

Grundsätzlich kann sich auf dem Klemmbrett immer nur eine Datei eines Typs befinden. Also nur ein 'SCRAP.TXT', 'SCRAP.GEM' oder 'SCRAP.IMG'. Nun kann es sein, daß Sie bestimmte Scraps gerne für später aufheben möchten. Für diesen Zweck wurde das ALBUM entwickelt, in das Sie Ihre Scraps 'einkleben' und archivieren können. Die genaue Funktion entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu diesem Programm.

11 Schnittstellen zu anderen Programmen

7up bietet eine Vielzahl von Schnittstellen zu anderen Programmen. Die Kommunikation mit diesen Programmen geschieht entweder über sog. 'Cookies' oder das 'AV_Protokoll'.

Eigene Programme:

11.1 Betrieb unter ALBUM

ALBUM ist das Klemmbrettutility für *7up*. Lesen Sie 'ALBUM.DOC'.

11.2 Betrieb unter CALCLOCK

CALCLOCK ist der Spooler für *7up*. Bitte lesen Sie 'CALCLOCK.DOC'.

Fremdprogramme:

11.3 Betrieb unter 1STGUIDE

1STGUIDE* ist ein Deskaccessory, das in der Lage ist, jedes Atari Standarddateiformat anzuzeigen. In erster Linie ist 1STGUIDE* aber ein Hypertextsystem mit dessen Hilfe Onlinedokumentationen aufgebaut werden können. Suchbegriffe sind **fett-unterstrichen** dargestellt. Durch Doppelklick auf den Begriff kann man in die entsprechenden Querverweise verzweigen. Dabei können auch Grafiken im GEM*-Imageformat als Illustrationen genutzt werden. 1STGUIDE* wird serienmäßig mit einer Onlinedokumentation über das Betriebssystem des Ataricomputers ausgeliefert. Wenn Sie einen Begriff aus dem Betriebssystembereich in Ihrem Text mit der Maus markieren, die Helptaste drücken, so wird 1STGUIDE* angesprochen, um Informationen über den Ausdruck in einem Fenster auszugeben. Wenn nichts markiert ist, so sendet *7up* den Text '7UP' an 1STGUIDE*. Wenn Sie das Hilfesystem für *7up* installieren⁴, so sollten Sie in 1STGUIDE.IDX den Ausdruck '7UP',

⁴nur Version 2.1

sowie den Pfadnamen zum Hilfesystem eintragen. Somit steht Ihnen ständig die Dokumentation zu *7up* zur Verfügung.

Tragen Sie in '1STGUIDE.IDX' z.B. folgendes ein:

```
§7UP§D:\7UP.22\7UPGUIDE\7UP.HLP§
```

11.4 Betrieb unter BIGSCREEN2

BIGSCREEN2* ist eine Großbildschirmemulation. Je nach Mausstellung wird ein kleinerer Ausschnitt des virtuellen Bildschirms auf Ihrem konventionellen Monitor dargestellt. Das Scrollen erfolgt automatisch, wenn sich die Maus den Bildrändern nähert. BIGSCREEN2* stellt dem Anwenderprogramm Informationen zu Verfügung, um Dialogboxen immer in dem sichtbaren Bereich erscheinen zu lassen. *7up* unterstützt BIGSCREEN2* über dessen Cookie 'VSCR'. Ältere Versionen von BIGSCREEN* haben diesen Cookie nicht. Hier empfiehlt sich die Einstellung: 'Dialog zur Maus' in 'Diverses... □D'.

11.5 Betrieb unter GEMINI

Wenn Sie das Desktop GEMINI* benutzen, steht Ihnen in der Datei '7UPICN.RSC' ein Icon für *7up* zur Verfügung. Wie Sie das Icon in GEMINI* einbinden, entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung von GEMINI*. 'SPOOL.TTP' kopieren Sie in das Verzeichnis \GDIST1.2\BIN\, 'SPOOL.MAN' in das Verzeichnis \GDIST1.2\MAN\. (Nur GEMINI* ab Version 1.2).

11.6 Betrieb unter GMNIMAGX

GMNIMAGX*(Gemini goes Mag!X) ist der Parallelstarter für GEMINI* unter Mag!X*. *7up* unterstützt den VA_START Mechanismus von GMNIMAGX*. Tragen Sie in GMNIMAGX.INF unter den ACCs '7UP' ein. Dieses 'Look before Load'-Verfahren verhindert ein Mehrfachstart von *7up*. Hier die Einstellung des Autors:

```
C:\GDIST1_2\GEMINI\GEMINI.INF
*.PRG,*.PRX,*.APP,*.ACX
*.ACC,*.ACX,7UP.APP,INTRFACE.PRG
```

11.7 Betrieb unter LET 'EM FLY

LET 'EM FLY* ist ein speicherresidentes Programm, das eine Verschiebung und Tastaturbedienung der Dialogboxen aller Programme gestattet. 7up unterstützt LET 'EM FLY* über dessen Cookie 'LTMF' und nutzt dessen Flugroutine. Stellen Sie 'SEND REDRAW' und 'SAVE POSITION' auf 'NO'.

11.8 Betrieb unter Mag!X

Mag!X* ist ein Multitaskingbetriebssystem. Mag!X* kann u.A. Programme parallel aus den GEMAUTO Ordner starten. 7up unterstützt Mag!X* über dessen Cookie 'MagX'. Kopieren Sie '7UP.APP' in den Ordner 'C:\AUTO\APPS\'. 7up verhindert außerdem, daß es mehrfach geladen wird und leitet seine Parameter an die bereits laufende Kopie weiter.

Multitasking bedeutet:

- Starten mehrerer Anwenderprogramme. Sie laufen dann quasi parallel.
- Umschalten von einem Programm zum anderen durch Mausklick ins Fenster. Die Menüzeile wird automatisch umgeschaltet.
- Desktophintergrund weiterhin bedienbar, sodaß die Kommunikation mit dem Betriebssystem weiterhin möglich ist, z.B. Dateien kopieren.

Voraussetzung:

1. GEM*-Programme sollten keinen eigenen Desktop haben, bzw. er sollte abschaltbar sein.

2. Saubere Programmierung und einwandfreie GEM*-Einbindung des Programms.

Abmelden des Desktops: Unter **‘Diverses... □D’** können Sie wählen, ob der Desktop abgemeldet werden soll oder nicht.

11.9 Betrieb unter MultiTOS

MultiTOS* ist das Multitaskingbetriebssystem von Atari. Es hat gewisse Ähnlichkeiten mit Unix. Die Memoryprotectionflags sollten wegen des AV_Protokolls auf **‘READ’** stehen.

11.10 Betrieb unter SELECTRIC

SELECTRIC* ist ein alternativer Fileselector, der eine mehrfache Dateiauswahl zuläßt. Diese Eigenschaft wird in **‘Öffnen... ^O’** und in **‘Suchen in Dateien... ↑^F’** unterstützt. Es wird der Cookie **‘SLCT’** genutzt.

11.11 Betrieb unter TC_HELP

7up unterstützt das TC_HELP* Accessory. Markieren Sie mit dem Mauscursor das C-Schlüsselwort und betätigen Sie die HELP-Taste. Die genaue Bedienung von TC_HELP.ACC entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung zu jenem Programm. TC_HELP* unterstützt übrigens ebenfalls das GEM-Klemmbrett, sodaß Sie die Helptexte bzw. Programmierbeispiele in Ihren Text übernehmen können. Das ist ein gutes Beispiel für den problemlosen Datenaustausch mit dem GEM-Klemmbrett, so wie es eigentlich immer sein sollte.

Da TC_HELP* offensichtlich Fehler hat, nutzen Sie besser PC_HELP* des Pure-C Compilers.

Prinzipiell werden alle Accessories, die sich an das TC_HELP* Protokoll halten unterstützt. Stellen Sie den Namen des Accessories im Menü **‘Diverses... □D’** ein.

11.12 Betrieb unter TREEVIEW

TREEVIEW* ist ein Deskaccessory, das den Verzeichnisbaum der Festplatte grafisch in einem Fenster darstellt. Sie kennen diese Darstellungsart vielleicht vom IBM*-PC her. Ein Doppelklick auf ein Unterverzeichnis beantwortet *7up* mit dem Öffnen der Fileselectbox mit diesem Verzeichnispfad. Sie können so sehr schnell eine Datei aus den Tiefen Ihrer Festplatte laden, ohne sich erst mit der Fileselectbox mühsam durchwühlen zu müssen. Die Kommunikation geschieht mit Hilfe des AV_Protokolls. Das funktioniert bisher aber nur mit Singletasking-TOS.⁵

11.13 Betrieb unter WINX

WinX* ist ein Hilfsprogramm, das die Fensterverwaltung vom AES komplett ersetzt und um interessante Funktionen erweitert. So werden z.B. Fenster solide verschoben und deren Inhalt in Echtzeit gescrollt.

⁵Stand Dezember 1993

12 Technische Details

Für Fachleute und die, die es werden wollen.

12.1 Parameterübergabe

7up ist in der Lage, Parameter auf zwei verschiedene Arten zu empfangen.

1. In herkömmlicher Weise über die Basepage.
2. nach der sogenannten EXARG-Methode(`ARGV=`).

Es können bis zu sieben Parameter gleichzeitig übergeben werden. Wenn das Desktop es zuläßt, können Sie also bis zu sieben Textdateien gleichzeitig auf das Icon von *7up* ziehen, und *7up* damit starten.

Darüber hinaus akzeptiert *7up* Parameter, die als Zeilen und Spaltenangaben interpretiert werden, z.B.:

```
7UP Text1.TXT 20 10 Text2.TXT 15
      ^      ^          ^
      |      |          |
      |      |          +-- Zeile
      | +-- Spalte
      +-- Zeile
```

oder:

```
7UP Text1.TXT -z20s10 Text2.TXT -z15 -t1
      ^      ^          ^      ^
      |      |          |      |
      |      |          |      +-- 1. Fenster ist
      |      |          |      oberstes
      |      |          +-- Zeile
      | +-- Spalte
      +-- Zeile
```

Die Spaltenangabe ist optional, kann also entfallen. Darüber hinaus kann auch eine Fehlermeldung, die in Hochkommata eingeschlossen ist, übergeben werden, z.B.:

```
7UP.APP BEISPIEL.MOD 30 10 "Declaration syntax error"
```

Fehlermeldung des Compilers wird in der Infozeile dargestellt. Sie ist jederzeit über ↑Help wieder erreichbar.

Diese Parameterübergabe ist interessant für Shells wie TeXshell oder bei Modula-2 Compilern.

12.2 Fehlerlistings

Manche Compiler erzeugen Fehlerlistings, die in eine Datei umgeleitet werden können. Wenn die Datei auf die Extension ‘.ERR’ oder ‘.LOG’ endet, so kann sie als Fehlerlisting in *7up* benutzt werden. Doppelklicken Sie die Zeilennummer, so springt der Cursor im Quelltext an die entsprechende Zeile.

RANDBEDINGUNG: Max. zwei geladenene Dateien, die erste ist der Programmquelltext, die zweite das Fehlerlisting des Compilers, das die Extension ‘.ERR’ oder ‘.LOG’ besitzt. Weitere Dateien oder andere Dateinamen können nicht akzeptiert werden.

12.3 Konfiguration

Alle relevanten Einstellungen können bekanntlich in ‘7UP.INF’ gesichert werden. Diese Datei können Sie auch als Parameter übergeben. Es ist also möglich sich verschiedene Arbeitsumgebungen zu schaffen um sie per Doppelklick auf diese INF-Datei zu laden. Melden Sie daher *7up* auch auf ‘.INF’ im Desktop an. Diese Dateien werden dann natürlich nicht in den Texteditor geladen, weil es ja Binärdateien sind. Siehe auch Menüpunkt ‘**Arbeit sichern...** □D’ und Kapitel ‘**Der erste Start**’.

12.4 Accessoryschnittstelle

7up ist in der Lage mit dem Deskaccessory CALCLOCK zu kommunizieren. CALCLOCK besitzt einen eingebauten Druckerspooler, der in der Lage ist, einen ASCII-Text in Hintergrund zu drucken. Dafür wird das von DRI standardisierte Protokoll benutzt.

Dateiname an ACC senden:

```
accid=appl_find("CALCLOCK");          /* Programm-ID */

msgbuf[0]=100;                        /* Sendecode */
msgbuf[1]=gl_apid;                    /* eigene apid */
msgbuf[2]=0;                          /* lt. DRI eigentlich -1 */
msgbuf[3]=strlen(filename);
msgbuf[4]=(unsigned int)((long)filename >> 16);
msgbuf[5]=(unsigned int)((long)filename & 0xffff);
msgbuf[6]=1;                          /* Anzahl der Kopien */
msgbuf[7]=0;                          /* 0=nicht löschen, 1=löschen */
appl_write(accid,16,msgbuf);          /* absenden */
```

Der Filename muß statisch sein. Er darf nicht lokal auf dem Stack erzeugt worden sein. Dynamisch allozierte Variablen sind ebenfalls problematisch, weil mindestens ein Event abgewartet werden muß, bis sie wieder ge'free'ed werden dürfen.

Nach dem erfolgreichen Empfang sendet CALCLOCK die Message 101 in msgbuf[0].

12.5 Zusammenarbeit mit GDOS

7up unterstützt GDOS*. Wenn GDOS* geladen ist, so können Fonts nachgeladen werden. Es können aber nur nichtproportionale Fonts verwendet werden. Statt (AMC)GDOS* empfiehlt sich eindeutig der Einsatz von NVDI*.

Beim Start des Rechners muß sich dabei GDOS* im AUTO-Ordner und 'ASSIGN.SYS' im Wurzelverzeichnis der Bootpartition befinden. GDOS* bzw. AMCGDOS* erhalten Sie bei Atari bzw. in öffentlichen

Mailboxen. GDOS* ist nicht Bestandteil von 7up . GDOS* ist eine Betriebssystemerweiterung, die in der Lage ist, Gerätetreiber zu laden. Mit Hilfe von GDOS* kann ein Programm geräteunabhängige Ausgaben auf z.B. Bildschirm oder Drucker machen, und es können sogenannte GDOS*-Fonts nachgeladen werden. Diese Fonts befinden sich in dem Verzeichnis, das in 'ASSIGN.SYS' unter 'PATH=...' angegeben ist. Die Installation bereitet in der Regel große Probleme, da hierzu einige Erfahrung notwendig ist, und die Dokumentation für Computeranfänger nur schwer verständlich ist. Außerdem gibt es oftmals Probleme, wenn mehrere Programme unterschiedliche GDOS*-Installationen benötigen.

Als Beispiel folgt eine 'ASSIGN.SYS' Datei, die GDOS beim Booten auswertet. In dieser Datei sind die GEM*-Fonts und Druckertreiber aufgelistet. Die Nummern 01p - 09p sind Ausgabekanäle für die Bildschirmausgaben und repräsentieren die Grafikauflösungen der Atariserie. Das 'p' bedeutet 'permanent'. Diese Treiber sind also im Rom Ihres Rechners implementiert. Wichtig sind die Kanäle 21 - 30, die die Druckerausgaben bewerkstelligen. In diesem Beispiel einer 'ASSIGN.SYS' Datei für NVDI* wurden die Treiber

```
21 HPLJ_300.SYS      ; Duckertreiber für HP-Deskjet
22 IMG-0300.SYS     ; GEMIMAGE Bildertreiber
23 DJ5.SYS          ; FONTGDOSTreiber für HP-Deskjet
```

eingetragen. Tragen Sie hier den Namen des Treibers für Ihren Drucker ein, z.B. Star oder NEC. Lassen Sie sich u.U. von Fachpersonal helfen, wenn Sie Probleme damit haben sollten.

```
;*****
; Beispiel einer ASSIGN.SYS Datei
;*****
PATH=C:\GEMSYS\
01p screen.sys      ;Default screen
; Der NVDI Systemfont
s MONACO08.FNT      ;Monaco    8 Punkte Systemfont
s MONACO09.FNT      ;Monaco    9 Punkte Systemfont
s MONACO10.FNT      ;Monaco   10 Punkte Systemfont
s MONACO20.FNT      ;Monaco   20 Punkte Systemfont
```

```

ATSS08.FNT           ;proportionale Bildschirmfonts
ATSS10.FNT
ATSS12.FNT
ATSS18.FNT
ATSS24.FNT
ATTR08.FNT
ATTR10.FNT
ATTR12.FNT
ATTR18.FNT
ATTR24.FNT
ATTP10.FNT           ; <- Dieser Font ist anwählbar
BLUE10.FNT
BAGB09.FNT
RUFUS09.FNT
RUFUS10.FNT
RUFUS12.FNT
02p screen.sys      ; niedrige ST-Auflösung (320*200)
03p screen.sys      ; mittlere ST-Auflösung (640*200)
04p screen.sys      ; hohe ST-Auflösung (640*400)
s MONACO08.FNT
s MONACO09.FNT
s MONACO10.FNT
s MONACO20.FNT
ATSS08.FNT
ATSS10.FNT
ATSS12.FNT
ATSS18.FNT
ATSS24.FNT
ATTR08.FNT
ATTR10.FNT
ATTR12.FNT
ATTR18.FNT
ATTR24.FNT
ATTP10.FNT           ; <- Dieser Font ist anwählbar
BLUE10.FNT
BAGB09.FNT
RUFUS09.FNT
RUFUS10.FNT

```

```

RUFUS12.FNT
06p screen.sys ; mittlere TT-Auflösung (640*480)
s MONACO08.FNT
s MONACO09.FNT
s MONACO10.FNT
s MONACO20.FNT
ATSS08.FNT
ATSS10.FNT
ATSS12.FNT
ATSS18.FNT
ATSS24.FNT
ATTR08.FNT
ATTR10.FNT
ATTR12.FNT
ATTR18.FNT
ATTR24.FNT
ATTP10.FNT ; <- Dieser Font ist anwählbar
BLUE10.FNT
BAGB09.FNT
RUFUS09.FNT
RUFUS10.FNT
RUFUS12.FNT
08p screen.sys ; hohe TT-Auflösung (1280*960)
09p screen.sys ; niedrige TT-Auflösung (320*480)
21 HPLJ_300.SYS ; Duckertreiber
ATSS08LS.FNT ; proportionale Druckerfonts
ATSS10LS.FNT
ATSS12LS.FNT
ATSS18LS.FNT
ATSS24LS.FNT
ATTP10LS.FNT ; <- Dieser Font ist anwählbar
ATTR08LS.FNT
ATTR10LS.FNT
ATTR12LS.FNT
ATTR18LS.FNT
ATTR24LS.FNT
22 IMG-0300.SYS ; GEMIMAGE Bildertreiber
ATSS08LS.FNT ; Fonts für den Treiber

```

```

ATSS10LS.FNT
ATSS12LS.FNT
ATSS18LS.FNT
ATSS24LS.FNT
ATTP10LS.FNT      ; <- Dieser Font ist anwählbar
ATTR08LS.FNT
ATTR10LS.FNT
ATTR12LS.FNT
ATTR18LS.FNT
ATTR24LS.FNT
23 DJ5.SYS        ; FONTGDOSTreiber
ATSS08LS.FNT      ; Fonts für den Treiber
ATSS10LS.FNT
ATSS12LS.FNT
ATSS18LS.FNT
ATSS24LS.FNT
ATTP10LS.FNT      ; <- Dieser Font ist anwählbar
ATTR08LS.FNT
ATTR10LS.FNT
ATTR12LS.FNT
ATTR18LS.FNT
ATTR24LS.FNT
31 META.SYS       ; Metafiletreiber
ATSS10MF.FNT
ATSS12MF.FNT
ATSS18MF.FNT
ATSS24MF.FNT
ATTP10MF.FNT      ; <- Dieser Font ist anwählbar
ATTR10MF.FNT
ATTR12MF.FNT
ATTR18MF.FNT
ATTR24MF.FNT
61 MEMORY.SYS     ; Memorytreiber von FSMGDOS

```


12.6 Systemfonteinstellung

Neuere TOS-Versionen gestatten die Einstellung des Systemfonts, also des Fonts, den Sie beim Start des Rechners auf dem Desktop vorfinden. *7up* bemerkt dies und stellt sich darauf ein. Das funktioniert aber nur dann einwandfrei, wenn die eingestellte Größe eine nicht berechnete Größe ist. Sie muß also direkt in den Fontdateien vorliegen. Diese Größen finden Sie auch in der Fontauswahlbox wieder. Es handelt sich um Größen, die in Vielfachen von $\frac{1}{72}$ pt vorliegen. Die Größen müssen durch `vst_point()` nicht durch `vst_height()` einstellbar sein. Andere Größen bewirken einen Programmabbruch.

12.7 XBRA-Kennung

7up verbiegt keinerlei Vektoren und hat deshalb auch keine XBRA-Kennung.

12.8 Arbeiten auf dem TT

7up wurde für den Betrieb auf dem TT entsprechend modifiziert, d.h. FASTLOAD- und TT-Ramflags sind entsprechend gesetzt.

12.9 Problemlösung für HP-Drucker

7up löst das Problem eines nachträglich eingeschalteten DeskJet Druckers, durch 'Ongibit(32)'. Naja, es ist ein Bug im Atari!

12.10 Das AV_Protokoll

7up ist ein AV_Protokoll Basisprogramm und unterstützt die Messages:

- AV_ASKFILEFONT
- AV_SENDKEY

- AV_OPENWIND
- VA_START
- VA_DRAGACCWIND

12.11 Das Drag&Drop-Protokoll

Atari neues MultiTOS bietet wie GEMINI die Möglichkeit Icons ins Fenster eines Programms zu ziehen, um einen Ladevorgang zu initialisieren. Zieht man ein Dateiicon ins Fenster von *7up*, so wird diese Datei über das Drag&Drop-Protokoll hinzugeladen. Die Messages lauten AP_DRAGDROP für MultiTOS bzw. VA_DRAGACCWIND für GEMINI. Siehe auch Kapitel **‘Die Desktopicons’**.

12.12 Dateiformate

7up ist ein Editor für das ASCII-Textformat. Dieses Format kennt außer CR (\$0D) und LF (\$0A) sowie FF (\$0C) keine weiteren Textinformationen, die der Formatierung dienen. Trotzdem gibt es ein paar Unterschiede, die hier besprochen werden müssen. Während die Zeilentrennung auf dem Atari oder unter MSDOS* mit CRLF bewerkstelligt wird, sichern Editoren unter UNIX* ihre Texte vorzugsweise nur mit LF. Die Art von Texten können problemlos eingelesen werden. Standardmäßig werden sie aber mit CRLF gesichert. Im Dialog **‘Diverses... □D’** können sie mit **‘Sichern im UNIX-LF Format’** Ihre Texte auch nur mit LF als Zeilentrenner sichern lassen.

Die zweite Besonderheit ist das sogenannte ASC-Format. Dieses Format ist absatzorientiert. D.h. es werden nur am Ende eines Absatzes CR LF eingefügt, also vor einer Leerzeile. Wenn Sie solche Text einlesen wollen, so müssen Sie zuerst die genaue Zeilenlänge in **‘Zeilenumbruch... □U’** einstellen. Die Formatierung erfolgt dabei automatisch beim Laden des Textes.

12.13 Lange Dateinamen

7up nutzt lange Dateinamen, wie sie unter dem externen Filesystem 'MINIX.XFS' zur Verfügung stehen. Lange Dateinamen können mit der Fileselectbox MFSFM* ausgewählt werden.

12.14 Signale unter MiNT/MultiTOS

7up reagiert auf das Signal SIGTERM(15), das erzeugt wird, wenn Sie *7up* aus dem Verzeichnis 'U:\PROC\' auf den Papierkorb ziehen, mit der automatischen Sicherung aller geänderten Dateien **ohne** Nachfrage und der sofortigen Terminierung.

Fehler: sollte bei dieser Sicherungsaktion ein Fehler auftreten, so wird es einen Absturz des Systems geben, weil *7up* Fehlermeldungen mit GEM-Mitteln darstellt. Im Signalhandler dürfen jedoch keine GEM-Funktionen aufgerufen werden. Sollte ein solcher Fall tatsächlich eintreten, so ist das aber nur halb so schlimm, weil dann sowieso nichts mehr zu retten ist und der Verlust der geänderten Dateien das kleinste Übel darstellt. Spielen Sie also nicht unnötig mit den MiNTprozessen herum. Es ist nicht notwendig!

12.15 Cookies

Cookies sind Flags, die durch residente Programme gesetzt werden. Sie geben Auskunft über das Vorhandensein bestimmter Hardware und Softwareerweiterungen. *7up* unterstützt folgende Cookies:

- 'FSEL' = erweiterter Fileselektor für alte TOSse (diverse)
- 'LTMF' = LET 'EM FLY* läßt alle Dialogboxen 'fliegen'
- 'MagX' = Mag!X* ist ein Multitaskingbetriebssystem
- 'MiNT' = MiNT* ist ein Multitaskingbetriebssystem
- 'SLCT' = SELECTRIC* ein alternativer Fileselector
- 'VSCR' = BIGSCREEN2* simuliert einen Großbildschirm

12.16 Environmentvariablen

7up nutzt die folgenden Environmentvariablen:

- '7UP'
- 'HOME'
- 'CLIPBRD'
- 'TRASHDIR'

für Suchpfade und Dateisystemerkennung.

Die Suchpfade für 'INF'-Dateien werden wie folgt behandelt:

Laden: Zuerst wird '7UP' dann 'HOME' und dann das aktuelle Verzeichnis durchsucht, um 'INF'-Dateien zu laden. Falls danach noch die Fileselectbox erscheint, so hat man in '**Diverses...** □**D**' weiterhin noch die Möglichkeit automatisch auf das Verzeichnis umzuschalten zu lassen, in dem die Datei im obersten Fenster liegt.

Sichern: Falls '7UP' oder 'HOME' existiert, wird dort gesichert, ansonsten im aktuellen Verzeichnis.

Wenn Sie kein Environment anlegen können, so ist das aktuelle Verzeichnis gültig. Das aktuelle Verzeichnis ist i.d.R. das Verzeichnis, in dem *7up* liegt.

13 Tips und Tricks

Wenn Sie eine mit Tabulatoren versehene Datei öffnen, kann es sein, daß das Erscheinungsbild nicht Ihren Vorstellungen entspricht, weil die Tabzahl der Datei sich von der Voreinstellung von *7up* (3) unterscheidet. Die Tabulatoren werden nicht korrekt expandiert. Um diesen Umstand zu umgehen, öffnen Sie einfach eine neue, leere Datei, laden die Bewußte als Block, wobei Sie vorher den Tabulator auf den notwendigen Wert verstellen. Dieses Spielchen wiederholen Sie solange, bis der Text korrekt expandiert aussieht. Erfahrungsgemäß werden die Tabs 3, 5 und 8 verwendet.

Wenn Sie einen Hewlett Packard DeskJet 500 betreiben, so sollten Sie den Perforationssprung (DIP-Switch A8) deaktivieren (OBEN). Drücken Sie beim Blockdrucken die Shifttaste, wenn Sie möchten, daß die Seite danach sofort ausgeworfen werden soll.

Allgemein empfiehlt es sich, Texte mit gedrückter Shifttaste zu laden, um ein für kompatible Drucker verwertbares 'ß' zu erhalten. Siehe Menüpunkt '**Öffnen... ^O**'.

Falls Sie Probleme mit dem automatischen Seitenumbruch haben, so können Sie selbst einen harten Seitenumbruch durch Einfügen von Formfeeds (FF) erzeugen. Allerdings muß dabei das FF das '**erste**' und '**einzige Zeichen**' in der Zeile sein. Dieser Formfeed wird allerdings bei der Seitenzählung in der Fensterinfozeile noch nicht berücksichtigt.

Wenn der untere Rand auf null steht, so wird kein Formfeed gesendet, weil davon ausgegangen wird, daß die Seite voll ausgenutzt wird. Ansonsten wird auf der aktuellen Seite weitergedruckt. Diese Änderung war nötig, weil einige Seitendrucker Leerseiten geworfen haben.

Wenn Sie 1.5zeilig drucken wollen, so stellen Sie in '**Seitenlayout... □L**' die Zeilenzahl auf 46, und Ihren Drucker mit Hilfe Ihres Druckersteuerungsdesskaccessories auf 1.5 zeiligen Druck. Solche DAs sind im PD-Bereich für nahezu jeden Drucker erhältlich. Fragen Sie Ihren Fachhändler (Fachhändler?).

14 Worte des Dankes für Version 2.2

Ich danke meinen Betatestern Sven und Wilfried Behne, Guido Vollbe-
ding, sowie allen hier nicht aufgeführten.

Ebenso gilt mein Dank Atari für seine leistungsfähige Systemsoftware
und seiner bemerkenswerten Produktpolitik.

15 Grüße

Viel Freude bei der Arbeit mit *7up* wünscht Ihnen
Michael Thänitz

16 Warenzeichen

- 1STGUIDE ist ein Programm von Guido Vollbeding
- AMCGDOS ist ein Programm von Arnd Beißner
- BIGSCREEN und BIGSCREEN 2 sind Programme von Julian Reschke
- GDOS ist ein Warenzeichen von Atari Corp
- GEM ist ein Warenzeichen von Digital Research Inc
- GEMINI ist ein Programm von Gereon Steffens und Stefan Eissing
- GMNIMAGX ist ein Programm von Oliver Scheel
- IBM ist ein Warenzeichen von International Business Machines
- LET 'EM FLY ist ein Programm von Oliver Scheel
- MAG!X ist ein Programm von Andreas Kromke, Sven und Wilfried Behne
- MFSFM ist ein Fileselector von Marcus Haebler
- MSDOS ist ein Warenzeichen von Microsoft
- MUPFEL ist ein Programm von Gereon Steffens und Stefan Eissing
- MiNT ist ein Programm von Erik Smith
- NVDI ist ein Programm von Sven und Wilfried Behne
- PC_HELP ist ein Programm von ASH.
- SELECTRIC ist ein Fileselector von Stefan Radermacher
- TC_HELP ist ein Programm von Borland Intl.
- TOS und MultiTOS sind Warenzeichen von Atari Corp
- TREEVIEW ist ein Programm von Stephan Gerle

- UNIX ist ein Warenzeichen von AT&T
- WINX ist ein Programm von Martin Osieka

Stichwortverzeichnis

- Überschreiben, 32
- 1STGUIDE, 35, 75

- ALBUM, 5, 74, 75
- Arbeit sichern, 42, 45
- arithm. Mittelwert, 57
- Atari TT, 87
- AUTO-Ordner, 82
- autom. Sichern, 42, 43
- AV_Protokoll, 44, 75–77, 79, 82, 87

- Backupzeit, 42
- Bedienungselemente, 6
- Bezugsquelle, 1
- BIGSCREEN, 76
- Block übertippen, 56
- Block einfügen, 32
- Block einrücken, 23, 32
- Block, offener, 56
- Blockgröße, 17, 56
- Blockmarkierung, 47
- Blockoperationen, 22, 23, 25, 27, 32, 54, 56
- Blocksatz, 32
- Browsing, 8

- CALCLOCK, 5, 75, 82
- Clipboard, 73, 75
- Cookie, 75–78, 89
- Copyright, 2, 4, 14
- Cursorform, 32

- Dateiformat, 88
- Dateinamen, 89
- Deadkeys, 52
- Desktop, 11
- Desktop abmelden, 42, 78

- Dezimalkomma, 30
- Dezimalpunkt, 30
- Dialoge, 10
- Doppelklick, 54
- Drag&Drop, 88
- Dreifachklick, 54
- DRI-Protokoll, 82
- Dropdownmenü, 14
- Drucken, 65, 69
- Drucker, 87, 91
- Druckertreiber, 65

- Echtzeitscrolling, 8
- Environment, 12, 44, 46, 90
- Ersetzen, 26, 59, 64
- Extended Objecttype, 8

- Fastloadbit, 87
- Fehlerlistings, 81
- Fenster, 7, 33
- Fensterdialoge, 10, 42
- Fliegende Dialoge, 10
- Font, 35, 36, 82
- freier Arbeitsspeicher, 17
- Fußzeile, 65
- Funktionstasten, 37, 49

- GDOS, 35, 82
- GEMINI, 76
- GMNIMAGX, 76
- Grüße, 92
- GREP, 60
- Gruppen sortieren, 23

- Hilfe, 13, 26, 28
- Hilfeaccessory, 35

HP-Deskjet, 87, 91
 Hypertext, 35, 45, 75

 Icon, 11
 Image, 8
 Installation, 5

 Kürzel, 38
 Klammerblockmarkierung, 41
 Klammercheck, 41
 Klemmbrett, 25, 73, 75
 Konfiguration, 45, 81
 Kopfzeile, 65

 Layout, 20, 65
 LET 'EM FLY, 77
 linker Rand, 65
 Look before Load, 76

 MagiX, 77
 Match, 60
 Mehrwertsteuer, 30
 Menüleiste, 6
 Metafile, 19, 68
 Modula-2, 80, 81
 MultiGEM, 78
 Multitasking, 77, 78

 Nachkommastellen, 30
 Notation, 30
 Numerik, 29, 57
 NVDI, 82

 Offener Block, 56
 Onlinehelp, 45

 Parameterübergabe, 80, 81
 Popupmenü, 11
 Preview, 40

 Pulldownmenü, 14

 quotieren, 62

 Reguläre Ausdrücke, 60
 Resource Construction Set, 8
 Returncodes, 20

 Schnittstellen, 75
 Seitenansicht, 40
 Seitennummernoffset, 69
 Seitenumbruch, 91
 SELECTRIC, 78
 Shellfunktion, 19
 Shifttaste, 51, 54
 Shortcuts, 6, 8, 14, 38, 47
 Signal, 89
 Sonderzeichen, 36, 52
 Spaltenblock, 32, 56
 Spaltensatz, 56
 Spooler, 69, 75, 82
 Standardabweichung, 57
 Suchen, 26, 59, 60
 SysKey, 6
 Systemfont, 87
 Systemvoraussetzung, 5

 Tabulator, 31, 42, 43, 91
 Tastatur, 47, 51
 TC_HELP, 78
 Technische Details, 80
 TeX, 80
 Text überladen, 19
 Text anlegen, 15
 Text formatieren, 23
 Text laden, 16
 Text markieren, 27
 Text sichern, 18
 Text sortieren, 23

Text suchen, 28
Text umbenennen, 19
Texte vergleichen, 42
Textmarke suchen, 27
Textvariablen, 37, 49
Tips und Tricks, 91
Toolbar, 8, 38, 42
TREEVIEW, 79

Undo, 21
unterer Rand, 68, 91

Vektoren, 87
Versionsnummer, 14

Warenzeichen, 93
weiche CRs, 42
Werkzeuggestreife, 8
Wildcard, 60
WINX, 79

XBRA, 87

Zeichenkonvertierung, 25
Zeichensatz, 36
Zeile löschen, 25
Zeilenendekennung, 43
Zeilenlänge, 31
Zeilenlineal, 40
Zeilennummern, 69
Zeilenumruch, 50

