
Teil I

Grundlagen

1. Programmbeschreibung

Desktop v2.5 ist eine grafische Oberfläche für DOS. Es besteht aus dem Programmmanager, dem Dateimanager, sowie einigen anderen nützlichen Tools.

Programmanager

Der Programmanager hat die Funktion, die vorhandene Software thematisch zusammenzufassen, ohne die Struktur der Festplatte zu verändern. Programme können in Gruppen zusammengefaßt werden, aus denen heraus sie gestartet werden können.

Dateimanager

Der Dateimanager übernimmt alle Funktionen zur Datei- und Verzeichnisverwaltung; hier können Disketten formatiert, Dateien und Dateiinhalte gesucht, Verzeichnisse und Dateien kopiert, verschoben und gelöscht werden. Natürlich können auch Programme gestartet werden.

Bedienung mit der Maus

Wenn Sie eine Maus angeschlossen und installiert haben, werden Sie wissen, daß damit eine komfortable Bedienung jeder grafischen Oberfläche verbunden ist. So auch bei diesem Programm: Jede Funktion besitzt eine Schaltfläche, die durch anklickbare Icon's symbolisiert wird.

Bedienung mit der Tastatur

Desktop v2.5 kann auch ausschließlich mit der Tastatur bedient werden. Die Gestaltung der Icon's gibt darüber Aufschluß, welche Taste bzw. Tastenkombination benutzt werden muß.

2. Hardwarevoraussetzungen

Desktop v2.5 kann auf allen IBM-Personal-Computern und 100% kompatiblen mit folgenden Voraussetzungen betrieben werden:

- IBM-kompatibler AT oder höher
- VGA-Grafikkarte

- Festplatte mit 2 MByte freiem Plattenspeicher
- mindestens 1 MByte RAM
- Maus (empfohlen)
- unterstützt CD-ROM und Sound-Blaster
- DOS-Version ab 3.3

Extended-Memory wird, sofern vorhanden, auch genutzt; dieses muß dann jedoch mit HIMEM.SYS ab der Version 2.0 (bzw. EMM386.EXE) installiert sein.

3. Installation

Legen Sie die erstellte Sicherheitskopie in das Diskettenlaufwerk, wechseln Sie mit

<Laufwerkskennung>: [ENTER]

auf das entsprechende Laufwerk, und geben Sie ein:

INSTALL [ENTER]



Abb. 1: Der Installationsbildschirm

Wie Sie den Informationen entnehmen können, bricht die Installation ab, wenn Sie **[ESC]** betätigen.

Um mit der Installation fortzufahren, geben Sie die Laufwerkskennung und den Verzeichnisnamen an, in dem das Programm, bzw. die mitgelieferten Icon's, installiert werden soll, oder verwenden Sie einfach die Standardeinstellungen und drücken Sie **[ALT] + [S]**.

Während der Installation wird Ihnen der Verlauf mit kleinen Fortschrittsbalken dargestellt.

Nach abgeschlossener Installation wird Desktop v2.5 gestartet und mit der Einrichtung des Programmanagers begonnen.

Programme automatisch installieren

Sie sehen die vorhandenen Festplattenlaufwerke jeweils mit einem Optionsfeld abgebildet. Klicken Sie die Laufwerke an, die durchsucht werden sollen, oder geben Sie die Kennbuchstaben über die Tastatur ein. Die Optionsfelder werden

nun mit einem Häkchen versehen. Mit **[ENTER]** starten Sie die automatische Installation.

Während des Suchens werden die gefundenen Programme in der Statuszeile angezeigt.

Ist der Suchvorgang abgeschlossen, haben Sie die Möglichkeit die Standardeinstellungen für die Programme manuell zu ändern.

Klicken Sie dazu einen der Programmnamen an. In den rechts daneben liegenden Eingabezeilen werden die aktuellen Einstellungen dargestellt. Sie können nun den Namen inklusive Suchweg und Gruppe, in der das Programm später abgelegt wird, ihren eigenen Vorstellungen anpassen.

Soll ein Programm nicht installiert werden, markieren Sie es und klicken Sie auf *Entfernen* (**[ENTF]**).

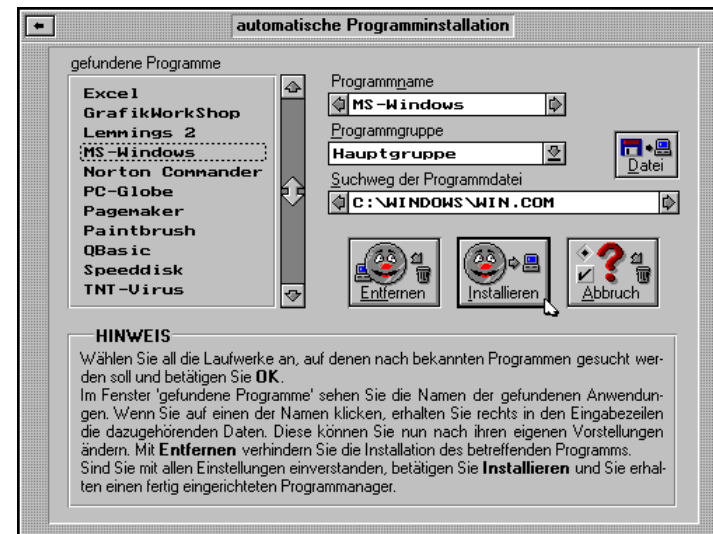


Abb. 2: Die automatische Programminstallation

Sind Sie mit allen Einstellungen einverstanden klicken Sie *Installieren*, oder brechen Sie die *automatische Programminstallation* mit **[ESC]** ab.

4. Anpassung und Konfiguration

Desktop v2.5 bietet eine Menge individueller Konfigurationsmöglichkeiten. Sie sind über den Menüpunkt *Systemsetup* des Programmanagers zugänglich.

Die Maus

In diesem Fenster kann die Geschwindigkeit, mit der sich die Maus über den Desktop bewegt, sowie die Zeit in der der Doppelklick auszuführen ist, festgelegt werden.



Abb. 3: Die Einstellung der Maus

Die Werte werden jeweils mit einem Klick auf die Pfeile nach links und rechts herab- bzw. heraufgesetzt. Wenn Sie mit der Tastatur arbeiten, geben Sie jeweils die Zeichen ein, die neben den Pfeilen stehen.

Mausgeschwindigkeit

Das erste Feld steht für 'Mickey', eine Maßeinheit, die bei älteren Mäusen eine Entfernung von 1/200, bei neueren Mäusen 1/400 Zoll beschreibt.

Die Zahl, die hier eingestellt werden muß, bestimmt also die Anzahl an Micky's, die die Maus verschoben werden muß, um den Mauspfel um acht Bildschirmpunkte weiter zu bewegen. Ergo ist die Maus schneller, je geringer der einstellbare Wert an Micky's ist und umgekehrt.

Möglich ist hier die Einstellung eines Wertes zwischen 1 und 30. Sie können während der Änderung des Wertes den Mauspfel über den Bildschirm bewegen und dabei unmittelbar die Veränderung des Mausverhaltens betrachten.

Doppelklick

Die Zahl im Feld *Doppelklick* gibt die Zeit in Millisekunden an, die zwischen zwei Mausklicken liegen darf, damit diese als Doppelklick erkannt werden.

Voreingestellt ist hier der Wert 150 ms. Vor allem sollten diejenigen Anwender, die noch wenig mit der Maus gearbeitet haben, den Wert mit einem Klick auf den Pfeil nach rechts erhöhen. Im Feld *Test* kann die jeweilige Wirkung der Veränderung getestet werden.

Wird die eingestellte Zeit eingehalten, der Doppelklick also sicher erkannt, wird dieses mit einem Ton vom System gemeldet.

Alle Einstellungen werden mit Klick auf *OK* (**[ENTER]**) bestätigt; sie werden verworfen und auf die Standardwerte zurückgesetzt, wenn Sie auf *Abbruch* (**[A]**) oder den Fensterpfel (**[ESC]**) klicken.

Linkshändermaus

Mit dieser Option vertauschen Sie die linke und rechte Maustaste.

Oberfläche farblich gestalten

Es ist auch möglich die Gestaltung der Oberfläche durch verschiedene Optionen farblich Ihrem Geschmack anzupassen.



Abb. 4: Die Oberfläche farblich gestalten

Alle Farbänderungen können mit Hilfe der Abbildungen *Menu* und *Datei* betrachtet werden.

Dateimanagertexte

Mit dieser Option bestimmen Sie die farbliche Darstellung der Verzeichnisse und Dateien im Dateimanager.

Programmnamen

Diese Option legt die Farben der Titel fest, die die Programme und Programmgruppen bekommen.

Programmablage

Hiermit legen Sie die Hintergrundfarbe der Gruppenfenster des Programmmanagers fest.

Gestaltung sichern

Um alle Farbeinstellungen zu sichern, klicken Sie auf *OK* ([**ENTER**]); die Oberfläche des Programmmanagers wird nun neu aufgebaut.

Zusätze

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, einige Voreinstellungen zu treffen.



Abb. 5: Dialogbox: 'verschiedene Einstellungen setzen'

Programm- oder Dateimanager nach Programmstart

Standardmäßig wird der Programmmanager nach dem Start geladen. Wenn Sie den Dateimanager häufiger nutzen, können Sie ihn mit dieser Option aktivieren.

Unabhängig von dieser Einstellung können Sie mit den Kommandozeilenschaltern */P*(rogrammanager) und */D*(ateimanager), nach dem Aufrufkommando *DBD*, den Start ebenso beeinflussen. (siehe '**Starten und beenden**')

Die Bildschirmschoner

Der Bildschirmschoner wird vom System aufgerufen, wenn über einen gewissen Zeitraum weder Maus noch Tastatur benutzt worden ist.

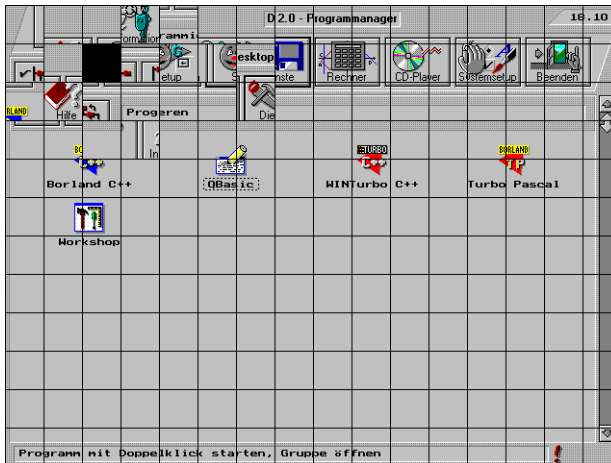


Abb. 6: Der Schoner 'Puzzle'

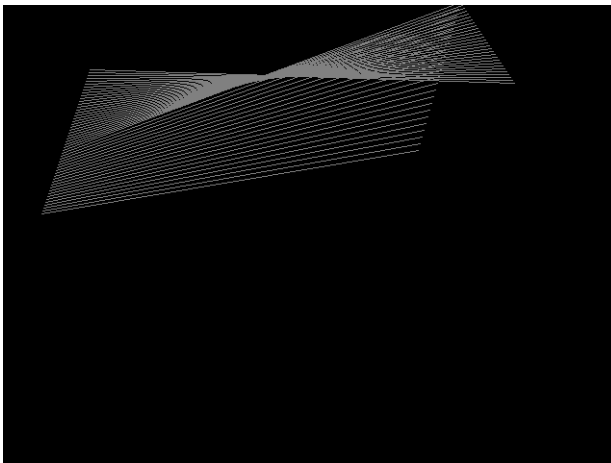


Abb. 7: Der Schoner 'Linien'

Wieviel Zeit verstreichen muß, bis der Bildschirmschoner aktiv wird, kann im Feld *aktiv nach N Minuten* eingestellt werden. Mit einem Klick auf die Schalt-

felder rechts und links wird eine Zeitspanne zwischen 2 und 30 Minuten bestimmt.

Der Bildschirmschoner ist dann solange aktiv, bis wieder eine Eingabe erfolgt, oder die Maus bewegt wird.

Der Bildschirmschoner kann jederzeit durch Klicken und Festhalten der rechten und anschließend linken Maustaste erzwungen werden.

Standardverzeichnis der Iconen

In diesem Verzeichnis werden die Icon's abgelegt die sie aus MS-Windows-Programmen extrahieren bzw. bei der Installation von Programmen verwenden.

Das Verzeichnis wird bei allen Operationen mit Icon's standardmäßig als Operationsverzeichnis vorgegeben.

Sie können das Verzeichnis manuell ändern, oder auf *Pfad* ([P]) klicken. Immer wenn Sie neben einer Eingabezeile diesen Schalter sehen, können sie ein Verzeichnis mittels des Verzeichnisbaumes auswählen.

Die Soundausgabe

Falls Sie im Besitz einer Sound-Blaster-kompatiblen Soundkarte sind, können Sie diese zur Ausgabe der vom Programm erzeugten akustischen Signalen verwenden.

Desktop v2.5 verwendet hierzu den CT-Voice-Treiber. Dieser muß sich entweder fertig konfiguriert im Programmverzeichnis befinden, oder Sie setzen die Environvariablen BLASTER und SOUND in der Datei AUTOEXEC.BAT (siehe Handbuch der Soundkarte).

Das folgende Beispiel zeigt die Variablen in der Standardkonfiguration der Sound-Blaster-Pro 4. Der Treiber CT-VOICE.DRV befindet sich im Verzeichnis C:\CPSPRO4\DRV.

```
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=C:\CPSPRO4
```

Sie können aber auch den PC-Speaker verwenden, indem Sie ihn zum Ausgabemedium erklären. Besitzen Sie keine Soundkarte, haben die Einstellungen keinen Einfluß.

Mit der Option '*während der SoundBlaster-Soundausgabe*' warten, können Sie eventuell vorhandene Störgeräusche, bei gleichzeitig ablaufendem Festplattenzugriff und Soundausgabe, unterdrücken.

Bildschirminhalt vor dem Programmstart sichern

Wenn Sie das Programm starten, wird normalerweise der Bildschirminhalt gesichert, um ihn nach Beendigung wieder restaurieren zu können. Wird allerdings eine sehr hohe Auflösung im Textmodus verwendet (z.B. 132x60 Zeichen), dann benötigt das Programm schon eine Menge Speicher um dieses zu realisieren. Sie sollten diese Option deaktivieren, wenn Sie zu wenig freien DOS-Speicher haben.

Die Funktion *DOS-Schirm* des Dateimanagers baut auf diese Option auf, so daß sie nach der Deaktivierung nicht mehr zu Verfügung steht.

Drag&Drop Funktion

Der Dateimanager von Desktop v2.5 läßt sich sehr leicht bedienen, nicht zuletzt durch die komfortablen Drag&Drop-Funktionen.

Mit Hilfe dieser Option legen Sie fest, ob die Einträge die Sie auf ein Verzeichnis ziehen, kopiert oder verschoben werden sollen. Diese Einstellung gilt nur für das direkte Drag&Drop zwischen den Dateifestern. Zusätzlich können Sie die Einträge ja auch noch auf den Kopier- bzw. Verschieben-Button ziehen.

Verify

Mit dieser Option legen Sie die Standardeinstellung in allen Fenstern fest, die ihrerseits die Option *Überprüfen (Verify)* bieten. Dazu zählen die Funktionen Disketten kopieren, löschen, usw. Die Dialogbox *Formatieren* übernimmt diese Option nicht, da sie dort nur in wohlüberlegten Fällen abgeschaltet werden sollte.

Die Verzeichnisbaumeinstellungen

Der Verzeichnisbaum kann so dargestellt werden, wie er auf dem Datenträger gespeichert ist, oder in alphabetisch geordneter Reihenfolge inklusive der Unterverzeichnisse. Welche Darstellung Sie nun bevorzugen können Sie hier festlegen.

Die nächste Option bestimmt, ob ein Datenträger der mehr als drei Verzeichnisse besitzt eine Datei (TREEINFO.DB2) im Hauptverzeichnis bekommt, mit deren Hilfe ein schnelleres Aufbauen des Verzeichnisbaumes ermöglicht wird.

Standardformat für Disketten

Auch diese Einstellungen werden als Standardeinstellungen in den Diskettenfunktionen genutzt. Sie können sich einiges an späteren Änderungen sparen, wenn Sie ihre aktuelle Konfiguration dort eintragen.

Editor installieren

Über das Feld *Editor* haben Sie die Möglichkeit, den Editor, der im Dateimanager aufgerufen werden kann, zu bestimmen. In Desktop v2.5 ist zwar ein komfortabler Editor integriert, aber es kann natürlich auch jeder andere Editor, z.B. EDIT.COM (von MS-DOS), oder auch eine MS-Windows-Textverarbeitung gewählt werden.

Wenn Sie den genauen Pfad oder Dateinamen des Editors, der installiert werden soll, nicht wissen, klicken Sie auf die Schaltfläche *Datei*. Immer wenn Sie neben einer Eingabezeile diesen Schalter sehen, können sie eine Datei mittels der *Dateiauswahlbox* auswählen.

In diesem Fall wird die Dateiauswahlbox zwei Eingabezeilen zur Verfügung gestellt. Damit das Programm weiß, welche Eingabezeile den Suchweg der gewählten Datei erhalten soll, müssen sie mit dem nun erscheinenden Pfeil auf die gewünschte Eingabezeile klicken. Bei Verwendung der Tastatur betätigen Sie die Taste, die dem unterstrichenen Buchstaben entspricht (in diesem Fall **[E]**), oder benutzen Sie die **[TAB]**-Taste in Verbindung mit **[STRG] + [ENTER]**.

Der Anwender-Button

Im Dateimanager existiert eine Schaltfläche mit der Aufschrift *Anwender*. Ihr kann in dieser Eingabezeile ein Programm zugeordnet werden, das dann mit den angewählten Einträgen eines Dateifeners (hier meist Dateien), als Parameter, gestartet werden kann.

Auch diese Eingabezeile kann über die Dateiauswahlbox gefüllt werden.

Anwendungen sortieren

Um Ihren Desktop so übersichtlich wie möglich zu gestalten, bietet sich eine gewisse Ordnung der einzelnen Einträge an. Wie diese Ordnung aussieht, bleibt Ihnen überlassen.

Anwendungen alphabetisch sortieren

Mit dieser Funktion können Gruppen und Programme in den Fenstern alphabetisch sortiert werden, wobei die Anordnung von Gruppen und Programmen auf verschiedene Weise erfolgen kann.

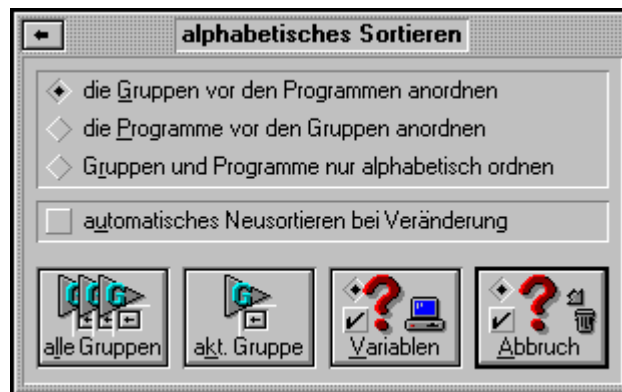


Abb. 8: Dialogbox: 'alphabetisches Sortieren'

Sie haben die Möglichkeit die Gruppen vor den Programmen anzuordnen; es entstehen so zwei voneinander unabhängig alphabetisch sortierte Blöcke. Auch

die umgekehrte Anordnung ist möglich, genau so wie die nur nach alphabetischen Gesichtspunkten durchgeführte Sortierung.

Ist die Option '*automatisches Neusortieren*' aktiv, so werden alle Gruppen nach einer Änderung (Programm aufnehmen, löschen, usw.) mit dem eingestellten Muster sortiert.


Wollen Sie die aktuelle Gruppe nicht sortieren, sondern nur diese Einstellungen ändern, so klicken Sie *Variablen* zum Verlassen des Fensters. Ebenso können Sie auch nur die *aktuelle Gruppe* sortieren, bzw. *alle Gruppen* auf einmal.

Anwendungen per Hand ordnen

Sie können die Gruppen und Programme auch per Hand ordnen, wenn Ihnen eine andere Reihenfolge als die alphabetische vorschwebt. Diese Funktion läßt sich allerdings nur per Maus erledigen.

Klicken Sie auf das Icon, das Sie platzieren wollen und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie es nun an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Maustaste los.

Auf diese Weise können Sie sich Ihren Desktop so aufbauen, daß oft benötigte Programme und Gruppen sehr schnell erreicht werden.

 Sollte es nicht möglich sein, ein Icon mit der Maus über den Desktop zu bewegen, so hat das seine Ursache darin, daß diese Funktion nur zur Verfügung steht, wenn Sie genug freien Extended-Memory besitzen.

Die Uhr

Mit dieser Funktion kann einerseits die Systemzeit gestellt werden, also das Datum und die Uhrzeit, die vom Rechner gespeichert wird, wenn eine Echtzeituhr vorhanden ist. Weiterhin können hier drei Alarmer gestellt werden, d.h. Meldungen, die zur angegebenen Uhrzeit und Tag mit einem visuellen und einem akustischen Signal an einen Termin o.ä. erinnern.

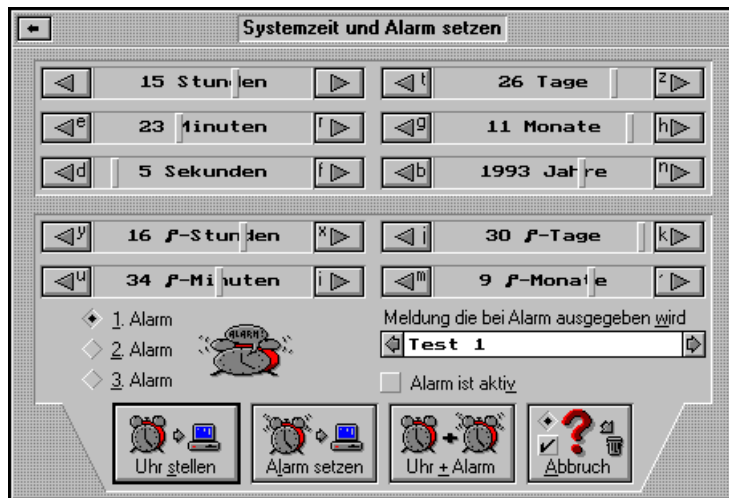


Abb. 9: Dialogbox: 'Uhrzeit und Alarm setzen'

Das bei Aufruf der Funktion angegebene Datum und die Uhrzeit entspricht den DATE- und TIME-Zeiten des Betriebssystems.

Die Alarme können beliebig definiert werden. Achten Sie darauf das ein Alarm durch Zeit und Datum definiert wird, und das er separat aktiviert wird.

Alle Informationen zu den Alarmen werden in der Datei ALARMMSG.DB2 gespeichert.

Mausbenutzer erhalten diese Dialogbox auch, wenn auf die Uhr in der rechten oberen Ecke des Programm- bzw. Dateimanagers ein Doppelklick ausgeführt, oder auf der Tastatur **[SHIFT]+[F10]** gedrückt wird.

Um die Dialogbox zu schließen, klicken sie auf eine der Schaltflächen, um nur die Uhrzeit oder die Alarme zu setzen, bzw. beides, oder um abzubrechen (**[ESC]**).

Dateitypen mit Programmen verknüpfen

Mit Hilfe dieser Funktion, die sich hinter dem Schalter *Betrachten* (**[B]**) verbirgt, können bestimmten Dateien, oder vielmehr Dateierweiterungen, Programme zugeordnet werden, die vom Dateimanager aus mit einem Klick auf die entsprechende Datei zusammen mit dieser gestartet werden.

Diese Verknüpfungen werden in einer Datei namens EXT_FLEX.DB2 gespeichert, die sich im Installationsverzeichnis von Desktop v2.5 befinden muß. Existiert diese Datei noch nicht, so wird sie automatisch mit Aufruf dieser Funktion erzeugt.

Nun befinden Sie sich im integrierten Editor (siehe '**Dateien editieren**'), der das Editieren dieser Datei anbietet. Es existieren einige Konventionen die unbedingt eingehalten werden müssen, damit das Programm diese Datei richtig interpretieren kann.

- Eine Zeile muß eine Leerzeile, ein Kommentar oder eine Anweisung sein. Andere Zeilen gibt es nicht.
- Die Datei muß mit einem Kommentar oder einer Anweisung beginnen.
- Ein Kommentar bzw. eine Anweisung muß mit dem Beginn der Zeile zusammenfallen.
- Kommentare beginnen mit dem Zeichen #.
- Eine Anweisung hat nachstehendes Format:

Dateierweiterung: Programmname Platzhalter, ...

Wichtig ist, daß zwischen Dateierweiterung und dem Doppelpunkt kein Leerzeichen o.ä. steht. Das Format der nachfolgenden Kommandozeile ist hingegen keinen Reglementierungen unterworfen.

Die Dateierweiterung kann Wildcards (?,*) enthalten, man sollte aber beachten, daß die einem *: als Dateierweiterung folgenden Einträge nicht mehr bearbeitet werden. Es ist auch möglich ein Programm mit Dateien ohne Dateierweiterung zu verknüpfen, was ein bloßer Doppelpunkt am Zeilenbeginn signalisiert.

- folgende Platzhalter stehen zur Verfügung, die sich allesamt auf die ausgewählte Datei beziehen und die beliebig kombiniert werden können:
 - !.! ⇨ Dateiname und Extension
 - ! ⇨ Dateiname
 - ! : ⇨ Laufwerk auf dem sich die Datei befindet
 - ! \ ⇨ Unterverzeichnis der Datei
- Alle Programme, deren Verzeichnis nicht in der Environvariable PATH (Umgebungsvariable) steht, müssen mit ihrem vollständigen Suchweg angegeben werden. Handelt es sich um eine Batchdatei oder ein MS-Windows-Programm ist zusätzlich noch die Angabe der Dateierweiterung (BAT bzw. EXE) erforderlich. Dies ermöglicht die gesonderte Behandlung dieser Programmtypen.

Beispiele:

```
# Das ist ein Kommentar.
```

```
GIF: GIFVIEW !.!  
DOC: C:\WIN\WINWORD\WINWORD.EXE !:!\!.!  
ARJ: ARJ x !.! !:\TMP  
LBM: DP.BAT !.!  
: TYPE !|MORE
```

Systemeinstellungen sichern

Mit einem Klick auf *Speichern* ([I]) werden alle Einstellungen in der Datei EINSTELL.DB2 abgelegt.

Sollte diese Datei einmal gelöscht werden, werden alle Einstellungen mit Standardwerten gesetzt.

Toneffekte

Schließlich verbleibt noch die Möglichkeit, alle Fehler- und Systemmeldungen mit akustischen Signalen zu belegen, oder diese zu unterdrücken.

Teil II

Programmanager

5. Programmmanager

Mit diesem Tool können Gruppen eingerichtet und innerhalb dieser weitere Gruppen und Programme abgelegt und gestartet werden. Dabei kann vorhandene Software thematisch zusammengefaßt werden, unabhängig von den Verzeichnisstrukturen der Laufwerke.

Zum Beispiel werden die Dateien WORD.EXE und WINWORD.EXE in der Gruppe Textverarbeitung zusammengefaßt, obwohl das eine ein DOS-Programm, das andere ein Windows-Programm ist.

Weiterhin werden hier alle Systemeinstellungen, wie Oberflächengestaltung, Bildschirmschoner, Uhr- und Alarmeinrichtung vorgenommen. Auch alle Informationen zu den einzelnen Funktionen und die dazugehörigen Tastaturkombinationen können hier über die Hilfefunktion aufgerufen werden.

Wechsel zwischen den Ebenen

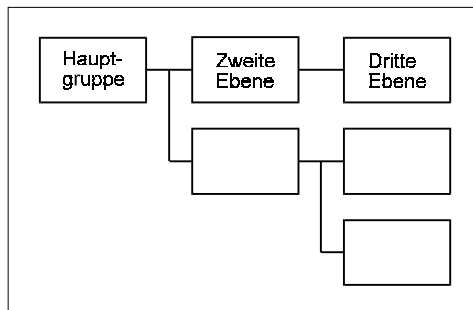


Abb. 10: Die Struktur der Gruppen

Die Gruppenstruktur des Programmmanagers hat verschiedene Ebenen, und zwar Hauptverzeichnis (Wurzel), Verzeichnis, Unterverzeichnis usw.

Der Wechsel von der ersten Ebene in die zweite, von der zweiten in die dritte usw. erfolgt durch einen Doppelklick (**[ENTER]**) auf die jeweilige Gruppe.

Der umgekehrte Weg bietet zwei Möglichkeiten:



Auf dem linken Schalter der Kopfleiste erkennt man das Wurzelzeichen. Mit dieser Schaltfläche (**[STRG] + [POS1]**) gelangen Sie automatisch in die Hauptgruppe, egal auf welcher Ebene Sie sich gerade befinden.



Mit einem Klick auf den Schalter daneben (**[ESC]**) wechseln Sie in die Vatergruppe. Befinden Sie sich in der dritten Ebene, wird hierdurch ein Wechsel in die zweite durchgeführt.

Starten und beenden

Desktop v2.5 wird über die Batch-Datei DBD.BAT gestartet. Wenn Sie das Installationsverzeichnis in den PATH-Befehl aufgenommen haben, können Sie von jedem Laufwerk und aus jedem Verzeichnis heraus das Programm starten.

Nachdem Sie das Programm aufgerufen haben, sehen Sie die Oberfläche des Programmmanagers. Sie befinden sich in der ersten Ebene, in der Hauptgruppe des Programmmanagers.

Wenn Sie das Programm verlassen wollen, klicken Sie auf den *Beenden*-Schalter (**[Alt] + [X]**).

Wenn das Programm zum ersten Mal gestartet wurde, befindet sich der Programmmanager in der Hauptgruppe. Diese Einstellung wird in der Datei EINSTELL.DB2 gesichert. Wird das Programm aus einer anderen als der gespeicherten Gruppe heraus beendet, erfolgt die Abfrage, ob die Systemeinstellungen gesichert werden sollen.

Wird die Frage verneint (**[N]**), wird sich das System beim nächsten Start in der gleichen Gruppe befinden wie beim letzten Start. Ein Klick auf *Ja* (**[J]**) bewirkt, daß beim nächsten Start des Programmmanagers die gerade aktive Gruppe aufgerufen und angezeigt wird. Mit der Funktion *Abbruch* ist noch eine Möglichkeit gegeben, im Programm zu bleiben, falls die Funktion *Beenden* zurückgenommen werden soll.

6. Programmgruppen bilden und bearbeiten

Während der 'vollautomatischen Installation' werden schon einige Gruppen eingerichtet.

Alle Gruppen bekommen vom Desktop das gleiche Symbol zugeordnet. Wenn Sie auf Ihrem System MS-DOS und Windows installiert haben, wird Ihnen die Hauptgruppe bzw. die erste Ebene des Programmanagers etwa folgendermaßen präsentiert:

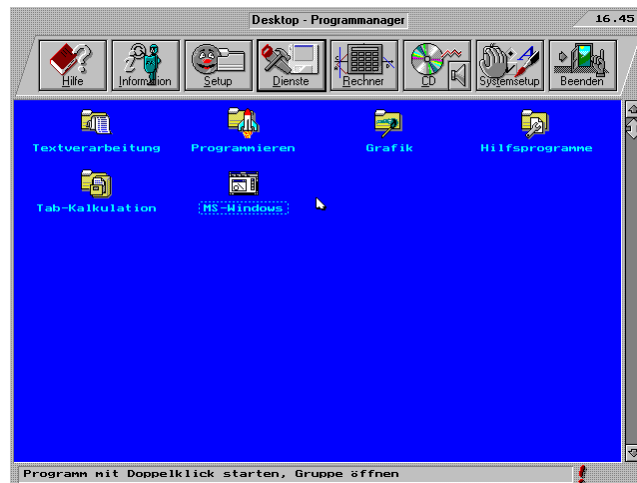


Abb. 11: Der Programmanager

In der Gruppe *Dateiverwaltung* befindet sich die DOS-Shell, die Gruppe *Programmieren* beinhaltet den DOS-Basic-Interpreter, in der Gruppe *Grafik* ist Windows-Paintbrush und in *Textverarbeitung* befindet sich Windows-Write. Windows wurde als Programm, nicht als Gruppe in diese erste Ebene aufgenommen, da es sich um eine eigene Oberfläche handelt.

Mit dem Doppelklick auf das Gruppensymbol ([**ENTER**]) können sie nacheinander die Fenster der einzelnen Gruppen öffnen.

Sie können die Gruppen erweitern und nun Ihre gesamte Software in den vorhandenen Gruppen ablegen, oder neue Gruppen definieren, oder die vorhandene Installation komplett umstrukturieren.

Wenn Ihnen die vorhandene Anordnung der Gruppen und Programme nicht gefällt, können Sie mit einem Klick auf den Schalter *Setup* ([**S**]) und anschließend auf *Alle löschen* ([**L**]) alle Gruppen vom Desktop entfernen. Sie können jetzt individuell Gruppen einrichten und die Programme darin ablegen.

In der Dialogbox *Setup* können Sie außerdem wählen, ob eine Gruppe oder ein Programm eingerichtet werden soll, bzw. die automatische Installation das für Sie erledigt.

Gruppen bilden

Klicken Sie einmal auf das Feld *Gruppe* ([**G**]). In der folgenden Dialogbox können Sie den Namen eingeben, den diese Gruppe erhalten soll. Erlaubt sind dabei max. 16 Zeichen. Die Gruppe wird in dem Fenster angelegt, von dem aus Sie die Funktion *Setup* gestartet haben.



Abb. 12: Gruppen bearbeiten

Klicken Sie nun auf *Aufnehmen* ([**F**]).

Sie können jetzt weiter Eingaben vornehmen. Nachdem Sie die Dialogbox verlassen haben, sehen Sie das Symbol für die neue Programmgruppe.

Gruppen umbenennen

Sagt Ihnen ein Gruppenname nicht zu, können Sie diesen umbenennen. Markieren Sie dazu diese Gruppe mit einem Mausklick bzw. mit den Cursortasten. Eine Markierung erkennen Sie daran, daß der Name mit einem gestrichelten Rahmen umgeben ist.

Rufen Sie die Funktion *Setup-Gruppe* auf. Der markierte Gruppenname steht jetzt im Eingabefeld, klicken sie auf *Umbenennen* ([U]). Überschreiben Sie den Eintrag und bestätigen Sie diesen.

Die Programmgruppe wird nun unter neuem Namen in dem Fenster abgelegt, in dem die Funktion *Setup-Gruppe* aufgerufen wurde.

Gruppen löschen

Es wird während der Arbeit mit dem Desktop sehr wahrscheinlich dazu kommen, daß die Struktur des Programmanagers geändert werden soll.

Um eine vorhandene Gruppe zu entfernen, müssen Sie sich in der Vatergruppe der Gruppe befinden. Soll z.B. eine Gruppe der ersten Ebene gelöscht werden, so kann das nur von der Hauptgruppe aus erfolgen.

Markieren Sie die Gruppe, die entfernt werden soll, und rufen Sie die Funktion *Setup-Gruppe* auf. Der Gruppenname ist bereits im Eingabefeld eingetragen. Sie brauchen jetzt nur noch auf *Löschen* ([L]) zu klicken, und die Gruppe wird mit all ihren Untergruppen vom Desktop entfernt.

7. Programme einrichten und bearbeiten

Im Programmanager können nicht nur alle ausführbaren Programme, also Dateien mit den Endungen EXE, COM und BAT, als Symbol in einem Fenster abgelegt und von dort aus gestartet werden, sondern auch nicht ausführbare Dateien. Diese Möglichkeit wird im Kapitel: *'Dateien starten'* beschrieben. Zu dem Pfad, der auf die jeweilige ausführbare Datei weist, können feste und änderbare Parameter, die die Art des Aufrufs beeinflussen, mitgegeben werden.

Öffnen Sie mit einem Doppelklick ([ENTER]) das Fenster der Gruppe, in der ein Programm installiert werden soll. Aktivieren Sie jetzt die Funktion *Setup-Programm*.



Abb. 13: Die Dialogbox der Funktion 'Programm'

Im folgenden wird ein Programm ohne etwaige Parameter eingerichtet und gestartet. Danach wird an drei Beispielen erklärt, wie dieser Programmstart beeinflusst werden kann.

Am Ende wird dasselbe Programm viermal in der entsprechenden Gruppe unter jeweils verschiedenen Startbedingungen vorhanden sein.

Zur Erläuterung dient der DOS-Editor EDIT.COM, der in der Gruppe *Editieren* unterschiedlich abgelegt wird. Diese Beispiele können auch mit jedem anderen Programm nachvollzogen werden. Schlagen Sie in der entsprechenden Originaldokumentation nach, mit welchen Parametern der Start des Programms beeinflusst werden kann.

Richten Sie zuerst in der ersten Ebene die Gruppe *Editieren* ein und öffnen Sie mit einem Doppelklick ([ENTER]) das neue Fenster.

Wenn Sie die folgenden Beispiele im Programm nachvollziehen, werden Sie Eingaben im Fenster '*Programminformationen bearbeiten*' tätigen. Der Programmname darf max. 16 Zeichen erhalten.

Programmstart ohne Parameter

Tragen Sie im Feld Programmname z.B. "Nur Programm" ein. Klicken Sie nun auf das Eingabefeld '*Suchweg der Programmdatei*' ([S]).

Hier erhalten Sie eine Hilfestellung: das Schaltfeld *Datei*. Klicken Sie darauf ([D]), und Sie erhalten das *Dateiauswahlfenster*.

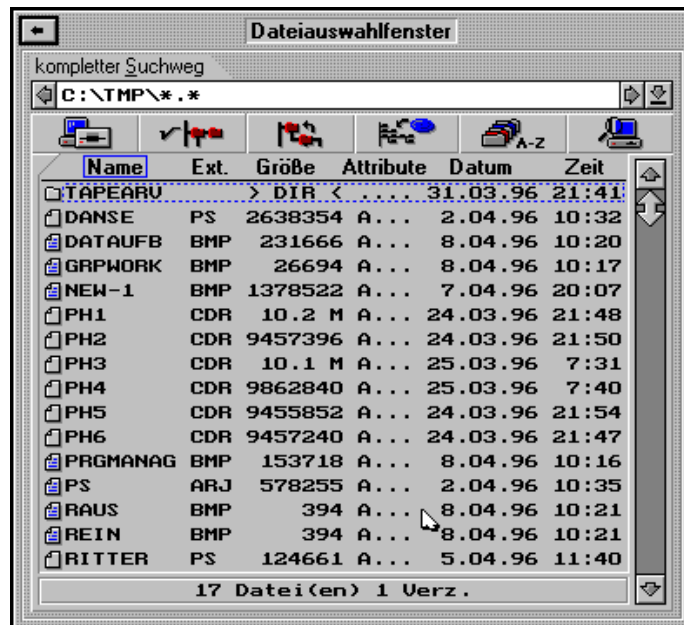


Abb. 14: Dialogbox: 'Dateiauswahlfenster'

Im Feld '*kompletter Suchweg*' sehen Sie die Suchkriterien für die Dateien, die in der Dateiliste angezeigt werden. Wenn Sie wissen, daß die Startdatei die Endung EXE besitzt, können sie die Einträge *.COM und *.BAT löschen und mit [ENTER] Ihre Eingabe bestätigen.

Sie können in dieser Liste mit einem Klick auf die entsprechenden Pfeile nach unten oder oben blättern. Scrollen Sie jetzt das Dateifenster so lange, bis Sie das Verzeichnis DOS (bzw. das Verzeichnis, in dem EDIT.COM installiert ist) sehen. Mit einem Doppelklick ([ENTER]) wird dieses Verzeichnis geöffnet; im Dateifenster werden alle Programme, die dem Suchkriterium unter Dateiname entsprechen, aufgelistet. Mit einem Klick auf die dritte Schaltfläche der oberen Schalterleiste ([F3]) wechseln Sie in das darüberliegende Verzeichnis (entspricht CD.. auf DOS-Ebene).

Klicken Sie doppelt auf die Datei EDIT.COM (markieren und [ENTER]). Die Box '*Dateiauswahlfenster*' wird nun geschlossen, der Pfad wird im Eingabefeld '*Suchweg der Programmdatei*' eingetragen.

Startdatei suchen lassen

Die ausführbare Datei des Programms, das installiert werden soll, kann auch mit einem Klick auf das letzte Schaltfeld ([F6]) vom System gesucht werden.

Bei Aktivierung dieser Option erscheint eine Dialogbox, in der der Dateiname, und eventuell das Startverzeichnis der Suche eingetragen wird. Mit einem Klick auf OK ([ENTER]) wird eine weitere Box geöffnet, in der die Laufwerke bestimmt werden, die durchsucht werden sollen.

Klicken Sie die Kästchen unter den gewünschten Laufwerken an, oder geben Sie die Kennbuchstaben über die Tastatur ein.

Die Startdatei wird nun in den angegebenen Laufwerken gesucht. Wird diese gefunden, wird sie automatisch in das Dateifenster übernommen. Wird sie nicht gefunden, erscheint eine Fehlermeldung vom System. Die Box '*Dateiauswahlfenster*' wird dabei nicht geschlossen, so daß die Suche wiederholt werden kann.

Bei der Funktion *Datei suchen* sollte auf die Verwendung der Joker * und ? verzichtet werden. Würde an dieser Stelle z.B. nach WORD.* gesucht werden,

würde die erste Datei mit dem Namen WORD, die vom System gefunden wird, also z.B. auch WORD.ICO, ins Dateifenster übernommen werden. Da es sich dabei nicht um eine ausführbare Datei handelt, kann das eingerichtete Programm nicht gestartet werden.

Startdatei manuell eintragen

Der Weg über die Box 'Dateiauswahlfenster' kann auch umgangen werden, indem der komplette Pfad inklusive Dateiname direkt in das Feld 'Suchweg der Programmdatei' eingetragen wird.

Sollte das angegebene Verzeichnis oder die Datei jedoch nicht existieren, macht eine Fehlermeldung darauf aufmerksam, daß der angegebene Suchweg ungültig ist.

Erfolgt diese Meldung aufgrund eines Tipfehlers, kann dieser korrigiert werden. Kommt es aber von einer falschen Pfad-/Dateiangabe (die nicht existiert), ist es ratsam, über das *Dateiauswahlfenster* zu gehen.

Als nächstes muß das *Arbeitsverzeichnis* des Programms festgelegt werden. Diese Eingabezeile spezifiziert das Verzeichnis, in das nach dem Programmstart gewechselt wird, bevor die Ausführung des Programms beginnt. Ist diese Eingabezeile noch leer, so wird dort das Verzeichnis der Programmdatei automatisch übernommen. Soll das Programm aber immer vom aktuellen Arbeitsverzeichnis aus aufgerufen werden, ist dort statt einem Verzeichnis die Definition <DEFAULT> einzutragen.

Hier steht zur Hilfe der Verzeichnisbaum bereit. Mit einem Klick auf *Pfad* ([P]) wird zuerst nach dem Laufwerk, dessen Baum dargestellt werden soll, gefragt. Nach einem Klick auf das entsprechende Laufwerk, bzw der Eingabe des Laufwerksbuchstabens auf der Tastatur, erscheint der Verzeichnisbaum. Mit einem Doppelklick auf das gewünschte Verzeichnis erfolgt eine Übernahme in die Eingabezeile.

Um das Programm auch grafisch ansprechend auf dem Desktop zu präsentieren, muß ihm noch ein Icon zugeordnet werden. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche *Icon*.

Sollte das Programm ein Windows-Programm sein, so erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob die Icon's die in diesem Programm vorhanden sind extrahiert werden sollen. Beantworten Sie diese Frage mit *Ja* ([J]), denn damit erhalten Sie die Möglichkeit genau die Icon's zu verwenden, die Sie auch im Programmmanager von Windows erhalten würden.

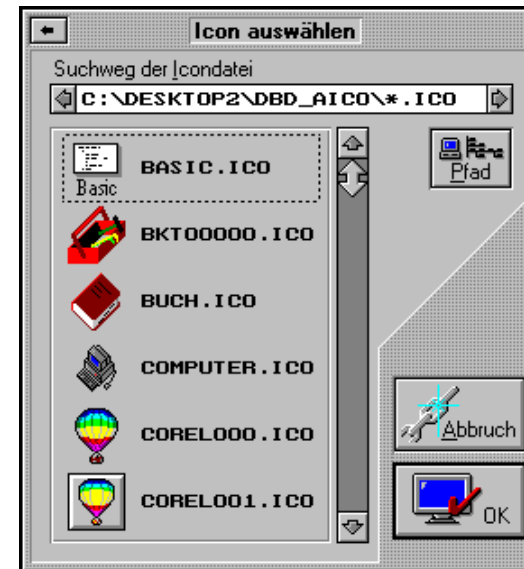


Abb. 15: Die Liste der Icon's

Das Feld 'Suchweg der Icondatei' bestimmt das Verzeichnis, sowie die Auswahl der angezeigten Icon's. Als Standard wird hier das Verzeichnis übernommen, das in der Dialogbox *Systemsetup-Zusätze* in die hierfür vorgegebenen Eingabezeile eingetragen wurde. Nach der Installation ist dies das Verzeichnis *..\DBD_AICO*. In diesem Verzeichnis sind die Icons abgelegt, die zum Lieferumfang von Desktop v2.5 gehören und den Programmen als Symbol zugeordnet werden können, sowie alle Programmicon's, die bei der Installation eines Windows-Programms automatisch extrahiert worden sind.

Wenn Sie den (oder die) Anfangsbuchstaben des gesuchten Icons kennen und vor dem Stern eingeben, werden Ihnen nur noch die entsprechenden Icons zur Auswahl angezeigt. Beispiel:

C:\DESKTOP2\DBD_AICO\WO*.ICO

Mit einem Doppelklick bzw. ([ENTER]), wählen Sie ein Icon aus.

Der Dateimanager bietet eine Funktion an, mit der Icons aus Windows-Programmen extrahiert werden können. Diese Icons können in die Desktop v2.5-Standardliste aufgenommen und den Programmen zugeordnet werden. Lesen Sie dazu den Abschnitt: *'Icons extrahieren'*.

Zum Abschluß werden alle Einstellungen mit einem Klick auf Aufnehmen ([H]) gesichert und die Box mit einem Klick auf den Pfeil ([ESC]) verlassen. Sie sehen nun in diesem Fenster das gewählte Icon mit dem Titel "Nur Programm".

Sie können jetzt die Korrektheit der Eingaben testen: Klicken Sie doppelt auf das Icon ([ENTER]), um das Programm zu starten. Sind Sie diesem Beispiel gefolgt, erhalten Sie die Oberfläche des DOS-Editors EDIT.COM mit einem leeren Fenster.

Parameterfenster

Aktivieren Sie die Funktion *Setup-Programm*. Überschreiben Sie im Feld *Programmname* den Eintrag "Nur Programm" mit "Datei laden", bestätigen Sie diesen mit [ENTER], und aktivieren Sie das *Parameterfenster* mit einem Klick auf die Checkbox *'Parameterfenster vor Programmstart'*.

Tragen Sie nun, wie oben beschrieben, den *Suchweg der Programmdatei* ein. Wählen Sie ein weiteres Icon aus, das sich von dem ersten unterscheiden sollte, da zum Abschluß die vier verschiedenen Programmaufrufe voneinander unterscheidbar bleiben sollen. Verlassen Sie danach mit *Aufnehmen* ([H]) und einem Klick auf den Pfeil ([ESC]) die Dialogbox, ohne im Feld *'feste Parameter'* einen Eintrag gemacht zu haben. Sie sehen nun im Fenster bereits zwei installierte Programme. Starten Sie jetzt das neue Programm mit einem Doppelklick ([ENTER]).

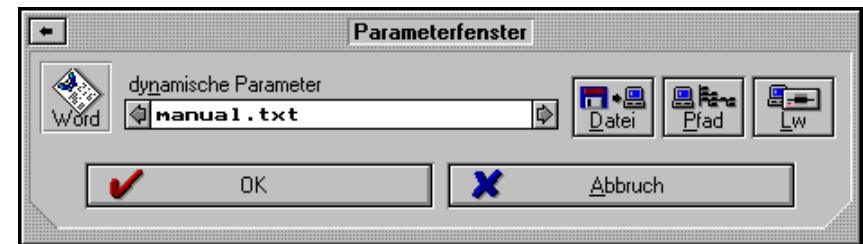


Abb. 16: Dialogbox: 'Parameterfenster'

Es erscheint das Eingabefenster *'Parameterfenster'* dessen Eingabefeld leer ist. Geben Sie hier den Pfad und den Namen der Datei ein, die geladen werden soll, oder verwenden Sie die Dateiauswahlbox mit einem Klick auf die Schaltfläche *Datei*.

Parameterfenster und feste Parameter

Dieses Beispiel richtet ein Programm ein, das einen beliebigen Text aus einem festgelegte Verzeichnis lädt. Diese Kombination aus festen Parametern und Parameterfenster bietet sich besonders dann an, wenn Verzeichnisse, in denen alle erstellten Dateien (Texte, Tabellen, Grafiken) abgelegt sind, ausgewählt werden sollen.

Rufen Sie in der Gruppe *Editieren* wieder die Funktion *Setup-Programm* auf. Unter *Programmname* tragen Sie jetzt "Arbeitverzeichnis" ein. Die Checkbox *'Parameterfenster vor Programmstart'* wird aktiviert; legen Sie den Suchweg wie beschrieben auf die ausführbare Datei und weisen Sie ihm ein Icon zu. Im Feld *'feste Parameter'* legen Sie nun den Pfad auf das Verzeichnis, in dem sich die Dateien befinden, setzen Sie an das Ende des Verzeichnisses den Backslash (\), und ergänzen Sie den Eintrag mit einem Punkt und der Dateiendung. Die Eingabe könnte dann folgendermaßen aussehen:

C:\TEXTE\ .TXT

Bestätigen Sie diese Eingabe mit [ENTER] und klicken Sie auf *Aufnehmen* ([H]). Sie verlassen nun die Box und starten das Programm. Sie sehen nun den Eintrag, der im Feld *'feste Parameter'* gemacht wurde, im *Parameterfenster*.

Klicken Sie mit der Maus auf den Punkt, bzw. bewegen Sie mit den Cursorstasten den Cursor dorthin. Sie können hier den Namen der Datei eingeben. Klicken Sie nun auf *OK* (**[ENTER]**), damit das Programm gestartet und die Datei geladen wird.

Feste Parameter

Die folgenden Ausführungen richten sich vor allem an die Leute, die entweder über eine längere Zeit an einer Datei arbeiten, oder an diejenigen, die für Anwender Arbeitsstationen einrichten.

Rufen Sie wieder die Funktion *Setup-Programm* auf. Geben Sie unter Programmname z.B. "Projekt" ein. Die Checkbox '*Parameterfenster vor Programmstart*' bleibt diesmal deaktiviert. Richten Sie wieder den Suchweg ein, und weisen Sie ein Icon zu. Tragen Sie jetzt den Pfad inklusive komplettem Dateinamen ein, z.B.:

C:\DESKTOP2\DESKTOP2.DOC

Klicken Sie auf *Aufnehmen* (**[H]**) und schließen Sie die Box. Wenn Sie diesen Beispielen gefolgt sind, sind jetzt vier Symbole in der Gruppe *Editieren* abgelegt. Diese vier Symbole beziehen sich alle auf dasselbe Programm, jedoch sind die Bedingungen des Aufrufs andere. Auf diese Weise kann der Start fast aller DOS-Programme manipuliert und damit aus der Sicht des Anwenders optimiert werden.

Dynamische Parameter von Programmen können in Desktop v2.5 als feste Parameter vorgegeben werden.

Der DOS-Editor bietet verschiedene solcher Parameter an. Wird z.B. der DOS-Editor mit dem Parameter */H* gestartet, schaltet automatisch die Bildschirmanzeige auf die maximale Anzahl Zeilen um, die mit Ihrer Hardware möglich sind.

Diese Möglichkeit kann man sich hier zunutze machen. Richten Sie das Programm "VGA-Darstellung" ein, und geben Sie als festen Parameter lediglich */H* ein.



Abb. 17: Die Gruppe 'Editieren'

Dateien starten

Im Programmmanager können auch nicht ausführbare Dateien gestartet werden, was auf DOS-Ebene lediglich zu einer Fehlermeldung führen würde.

Anders herum können auch Startdateien so eingerichtet werden, daß sie nicht ausgeführt, sondern bearbeitet werden können.

Richten Sie in der ersten Ebene mit *Setup-Gruppe* die Gruppe *Systemdateien* ein. Öffnen Sie diese Gruppe mit einem Doppelklick (**[ENTER]**), und wählen Sie *Setup-Programm*. Tragen Sie nun unter *Programmname* z.B. "Autoexec-Datei" ein, legen Sie den '*Suchweg der Programmdatei*' auf die Datei EDIT.COM (DOS-Editor) und weisen Sie ihr ein Icon zu. Im Feld '*feste Parameter*' geben Sie nun den Pfad- und Dateinamen ein, also:

C:\AUTOEXEC.BAT

Die Datei wird nun mit *Aufnehmen* in der Gruppe Systemdateien installiert. Wiederholen Sie dies mit der CONFIG.SYS. Wenn Sie diese Programme nun starten, werden sie nicht ausgeführt, sondern Sie können sie bearbeiten.

Auf diese Weise können alle Dateien von Textverarbeitungen, Datenbanken, Tabellenkalkulationen etc., die sich permanent auf den Datenträgern befinden, gestartet werden.

Windows-Programme einrichten

Desktop v2.5 kann mit Windows-Programmen genauso umgehen wie mit DOS-Programmen. Bei der Installation und beim Starten von Anwendungen wird automatisch erkannt, ob es sich um ein DOS- bzw. Windows-Programm handelt. Da letztere zur Ausführung Windows benötigen, wird es beim Start mitgeladen.

Bei der Zuweisung der Icons, innerhalb der Dialogbox *Setup-Programm*, erhalten Sie die Möglichkeit, die Icon's der Programmdatei via Extraktion zu nutzen. Diese werden in das 'Standardverzeichnis der Iconen' (siehe *Systemsetup-Zusätze*) kopiert und können nun auch von anderen Programmen genutzt werden. Diese Funktion erhalten Sie aber nur, wenn Sie vorher die Programmdatei im Feld 'Suchweg der Programmdatei' eingetragen haben.

Programme verändern und löschen

Mit der Funktion *Setup-Programm* werden auch bereits eingerichtete Programme geändert bzw. gelöscht.

Programmname ändern

Markieren Sie das Programm, dessen Titel geändert werden soll, und rufen Sie die Funktion *Setup-Programm* auf.

Zum Umbenennen brauchen Sie nun nur noch auf *Umbenennen* ([U]) zu klicken. Es erscheint eine Box, in der Sie den neuen Titel eingeben können. Nach der Bestätigung mit *OK* ([ENTER]) wird das Programm mit den gleichen Startbedingungen unter neuem Namen auf dem Desktop abgelegt.

Icon wechseln

Die ersten Schritte zum Wechseln des Programm-Icons erfolgen analog zum *Umbenennen*. Wählen Sie ein Programm aus, und rufen Sie *Setup-Programm* auf. Nach dem Klick auf *Icon* werden wieder die vorhandenen Icons eingeblendet, von denen Sie das gewünschte auswählen können. Sind Sie mit Ihrer Wahl einverstanden, klicken Sie auf *Aufnehmen*. Beantworten Sie die nun erscheinende Abfrage, ob das bereits installierte Programm die veränderten Daten erhalten soll, mit *Ja* ([J]). Nach Schließen des Dialogfensters wandelt sich das Icon auf dem Desktop.

Programm löschen

Markieren Sie vor dem Aufruf von *Setup-Programm* das Programm, das gelöscht werden soll. Vergewissern Sie sich beim Erscheinen der Dialogbox noch einmal, daß tatsächlich der Name des zu löschenden Programms im Feld *Programmname* eingetragen ist. Wenn ja, klicken Sie auf *Entfernen* ([E]). Wenn nicht, können Sie den korrekten Namen über die Tastatur eingeben.

Bei einem Tipfehler erhalten Sie die Fehlermeldung, daß das eingegebene Programm in der aktiven Gruppe nicht existiert. Sie können die Eingabe korrigieren und erneut auf *Entfernen* klicken.

Vorhandene Datenstrukturen verändern

Wenn Sie im Laufe der Zeit die bestehenden Strukturen der Laufwerke verändern, also Daten bewegt oder gelöscht bzw. bestimmte Verzeichnisse aus Platzgründen komprimiert werden, müssen auch die Angaben der Startbedingungen unter *Setup-Programm* entsprechend geändert werden. Ist ein eingerichtetes Programm nicht ausführbar, wird vom System gemeldet:

FEHLER: Die Startdatei existiert nicht

In diesem Fall sollte das Programm neu eingerichtet werden, falls sich die ausführbare Datei lediglich in einem anderen Verzeichnis befindet. Ist das Programmverzeichnis wegen Platzmangel auf der Festplatte lediglich komprimiert, kann das Programm zwar nicht aufgerufen werden, das Symbol kann aber auf der Oberfläche verbleiben. Ist das gesamte Programmverzeichnis jedoch ge-

löscht, sollte auch das Programmsymbol über *Setup-Programm-Entfernen* entfernt werden.

8. Das Zubehör

Über die Iconleiste im Programmanager können zusätzlich die Funktionen *Rechner* und *CD-Player* aufgerufen werden. Es steht hier über *Hilfe* eine Kurzreferenz zum Programm- und Dateimanager zur Verfügung; mit *Information* wird das Copyright angezeigt.

Der Rechner

Der Rechner entspricht mit seinem Funktionsumfang einem einfachen Taschenrechner. Die einzelnen Felder mit den Zahlen und Operanten sind dabei Schaltflächen, die mit der Maus angeklickt werden können.

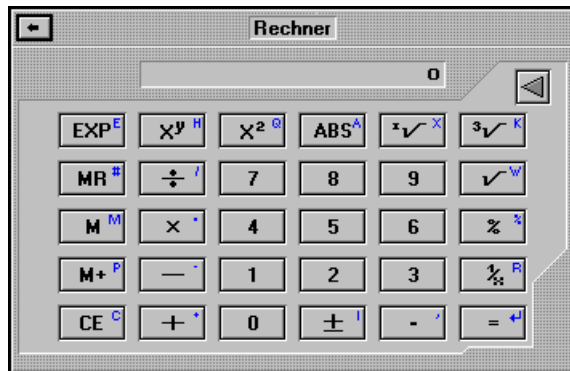


Abb. 18: Der Rechner

Alle eingegebenen Zahlen werden im Display dargestellt und können zu jeder Zeit mit dem Schalter, auf dem der Pfeil abgebildet ist, editiert werden ([BACKSPACE]). Tastaturbenutzer können mit der Taste [NUMLOCK] den Zahlenblock aktivieren und die Zahlen und Operanten darüber eingeben.

Für alle Rechnerfunktionen, die keine vergleichbare Taste haben, werden Tastenschlüssel zur Verfügung gestellt, die in den entsprechenden Feldern hoch-

gestellt abgebildet sind; z.B. [C] für Clear, [W] für Wurzel, [X] für die x-te Wurzel, [Q] für Quadrat u.s.w.

Der CD-Player

Um während der Arbeit am Rechner nicht auf musikalische Untermalung verzichten zu müssen, ist ein CD-Player integriert.



Abb. 19: Der CD-Player

Voraussetzung für die Nutzung des CD-Players ist ein audiofähiges CD-ROM-Laufwerk, sowie die Installation des laufwerksspezifischen- und des MSCDEX.EXE-Treibers.

Alle Schaltflächen entsprechen denen eines üblichen CD-Players, mit Ausnahme des dritten Schalters der oberen Reihe. Er steuert eine Funktion, die alle Titel der CD für 15 Sekunden anspielt.

Die Lautstärke regeln

Falls Sie im Besitz einer Sound-Blaster-kompatiblen Soundkarte sind, können Sie deren Lautstärke auch von diesem Programm aus regulieren.

Klicken Sie auf den Schalter, der sich links unten im Druckknopf des CD-Players befindet ([V]), um den nachfolgend abgebildeten Dialog zu erhalten.



Abb. 20: Der Sound-Blaster-Lautstärke-Dialog

Mit den Cursortasten bzw. der Maus regeln Sie die Lautstärke; mit *OK* übernehmen Sie sie, bzw. verwerfen die Einstellung mit *Abbruch* (**[ESC]**)

Die Hilfe

Die Hilfe gibt eine Kurzreferenz zu den Funktionen und Tastenkombinationen des Programm- und Dateimanagers. Mit dem Feld *Drucken* (**[D]**) kann der

gesamte Inhalt an den Drucker geschickt werden, damit diese Referenz jederzeit zur Verfügung stehen kann.

Wenn nur die Hilfe zu einer bestimmten Funktion benötigt wird, kann über das Feld *Suchen* (**[S]**) der Begriff dieser Funktion in der Referenz gesucht werden. Ist das gesuchte Wort vorhanden, wird dieses markiert.

Mit der Funktion *Weitersuchen* (**[W]**) wird die Suche nach dem gleichen Begriff fortgesetzt. Mit dem Fensterpfeil (**[ESC]**) kehrt man zum Programmmanager zurück.

Teil III

Dateimanager

9. Dateimanager

In Desktop v2.5 ist ein komfortabler Dateimanager integriert, dessen Funktionen im folgenden erklärt werden.

10. Starten und beenden

Die Art des Aufrufes ergibt sich aus der Einstellung im *Systemsetup-Zusätze*.

Starten

Wenn dort die Option '*Dateimanager nach Start*' aktiviert ist, wird bei Aufruf des Programms von der Betriebssystemebene mit

DBD [ENTER]

sofort der Dateimanager gestartet.

Wird beim Start des Programms der Programmmanager geladen, wird über das Icon *Dienste* ([D]) zum Dateimanager gewechselt.

Sie können aber auch abweichend von den Einstellungen im *Systemsetup* beim Start bestimmen, welcher Manager geladen werden soll. Dazu kann dem Startkommando DBD ein zusätzlicher Kommandozeilenschalter mitgegeben werden.

DBD /D(ateimanager) [ENTER]

sowie

DBD /P(rogrammanager) [ENTER]

Beenden

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, den Dateimanager zu beenden:

Mit einem Klick auf die Schaltfläche *Programme* ([R]) wird der Dateimanager verlassen, ohne daß das Programm beendet wird. Es bedeutet eine Rückkehr bzw. einen Wechsel zum Programmmanager.

Die Schaltfläche *Beenden* ([ALT]+[X]), die sich in der Iconleiste unten rechts befindet, beendet das Programm. Sie befinden sich anschließend in dem Verzeichnis, aus dem heraus Desktop v2.5 gestartet wurde.

Ein Aufruf der Funktion *ChDirEnde* ([ALT]+[C]) bewirkt beim Beenden einen Verzeichniswechsel. Wenn Sie also auf dieses Icon klicken, wird als aktuelles Laufwerk und als Verzeichnis dasjenige übernommen, welches im aktiven Dateifenster angezeigt wurde.

Wenn während der Arbeit mit Desktop v2.5 System Einstellungen verändert wurden, erfolgt vor Beendigung des Programms die Abfrage, ob die System Einstellung gesichert werden sollen.

Wird die Frage verneint ([N]), werden die Einstellungen verworfen. Ein Klick auf *Ja* ([J]) bewirkt eine Änderung der Datei EINSTELL.DB2, in der die Einstellungen gespeichert sind. Mit der Funktion *Abbruch* ([A]) ist eine letzte Möglichkeit gegeben, im Dateimanager zu bleiben, falls die Funktion *Beenden* zurückgenommen werden soll.

11. Der Aufbau der Oberfläche

Der Dateimanager setzt sich aus zwei Datei- bzw. Verzeichnisfenstern mit jeweils eigenen Icons, aus eine Funktionsinformation und der Iconleiste zusammen.

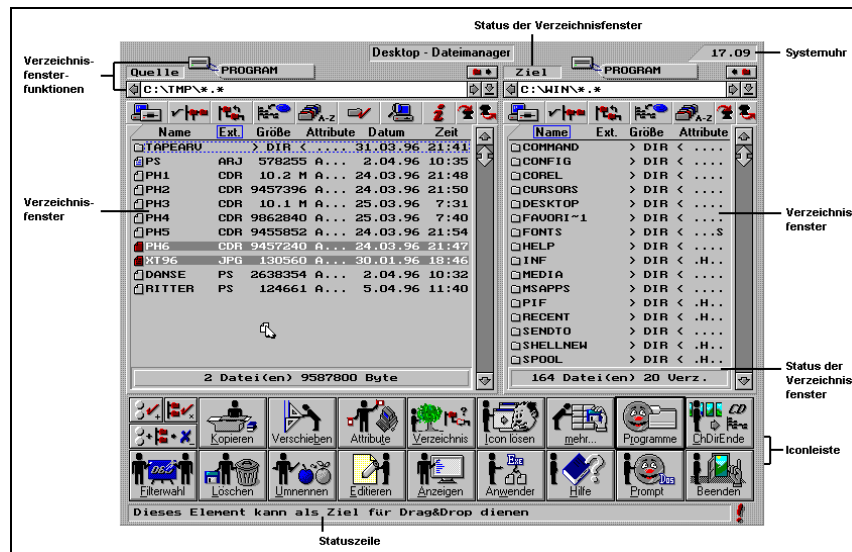


Abb. 21: Die Oberfläche des Dateimanagers

Die Hilfe

Die Schaltfläche *Hilfe* (**[ALT] + [H]**) ruft die Kurzreferenz auf, die auch im Programmanager über die Funktion *Hilfe* verfügbar ist. Hier sind die Beschreibungen zu allen wichtigen Funktionen und die dazugehörigen Tastenkombinationen des Programm- und Dateimanagers zu finden.

Die Verzeichnisfenster

In den Verzeichnisfenstern werden die Inhalte der jeweils aktuellen Verzeichnisse aufgelistet. Beim ersten Programmaufruf ist das linke Fenster aktiv. Aktuell steht in diesem das Verzeichnis und Laufwerk, aus dem heraus Desktop v2.5 gestartet wurde.

Im rechten, inaktiven Fenster steht der Inhalt des Wurzel-(Haupt-)verzeichnisses des aktuellen Laufwerks. Es können gleichzeitig zwei verschiedene Verzeichnisinhalte dargestellt werden, es ist jedoch immer nur ein Fenster aktiv.

Informationen über diesen Status geben sowohl die Schaltflächen, in der die Informationen über die Anzahl an Dateien und Verzeichnissen stehen, als auch die Anzeigen, die sich direkt über den Fenstern befinden.

Ist das linke Fenster aktiv, steht in der linken Anzeige *Quelle*, in der anderen *Ziel* und umgekehrt.

Das Laufwerkssymbol neben dieser Statusangabe hat zwei Funktionen:

1. Die Art des Symbols gibt darüber Aufschluß, um welchen Typ Laufwerk es sich handelt.
2. Mit einem Klick auf das Laufwerkssymbol (**[SHIFT] + [F1]** für das linke Fenster; **[SHIFT] + [F5]** für das rechte Fenster) wird der Inhalt des Verzeichnisfensters neu eingelesen.

Rechts vom Laufwerkssymbol steht die Bezeichnung (Label), die das jeweilige Laufwerk hat. Wurde kein Label vergeben, steht dort 'ohne Namen'. Mit einem Doppelklick (**[SHIFT] + [F2]** bzw. **[SHIFT] + [F6]**) auf dieses Label erhalten Sie eine Dialogbox, in der das Label bearbeitet werden kann. (siehe 'Die Datenträgererkennung')

Schließlich folgt die komplette Pfadangabe, inklusive Laufwerk, Verzeichnis, evtl. Unterverzeichnis und Anzeigefilter. Dieses Filter gibt vor, welche Verzeichniseinträge im Verzeichnisfensters erscheinen. Mit *.* werden alle Einträge angezeigt.


Diese Eingabezeile ist mit einer kleinen History-Funktion ausgerüstet, die einen schnellen Wechsel in die fünf zuletzt angezeigten Verzeichnisse erlaubt. Durch das am weitesten rechts liegende Schaltfeld der Eingabezeile (**[↓]** wenn die Eingabezeile angewählt ist), kann eine Liste der letzten fünf Verzeichnisse abgerufen werden. Mit den Cursortasten und **[ENTER]** (oder durch einen Mausklick) wählen Sie ein Verzeichnis aus, oder Sie brechen mit einem Mausklick außerhalb der Liste (**[ESC]**) ab.

Die Statuszeile der Verzeichnisfenster








Diese Statuszeile, die sich unter jedem Fenster befindet, erfüllt drei Funktionen:

1. Am Aussehen der Schaltfläche kann erkannt werden, welches Fenster aktiv und welches inaktiv ist. Der Rahmen des aktiven Fensters ist eingedrückt, der des inaktiven Fensters ist hervorgehoben.
2. In diesem Feld wird die Anzahl vorhandener Verzeichnisse und Dateien angegeben.
3. Werden Dateien und Verzeichnisse markiert, wird diese Anzahl inklusive summierter Größe in Byte angegeben.


Die Fenstericons


 Mit einem Klick auf dieses Symbol ([F1] für linkes Fenster, [F5] für rechtes Fenster) bekommen Sie alle vorhandenen Laufwerke als Symbol angezeigt.


Dabei gibt es für die verschiedenen Laufwerksarten auch verschiedene Symbole.

-  ⇒ 5¼"-Diskettenlaufwerk
-  ⇒ 3½"-Diskettenlaufwerk
-  ⇒ Festplattenlaufwerk
-  ⇒ Festplattenvervielfältiger Double-Density
-  ⇒ RAM-Disk
-  ⇒ Netzwerklaufwerk
-  ⇒ CD-ROM-Laufwerk

Sie können nun das Laufwerkssymbol anklicken (den Kennbuchstaben eingeben), das im Fenster dargestellt werden soll.

 Mit diesem Icon ([F2] links, [F6] rechts) wechselt man vom aktuellen Verzeichnis ins Haupt-(Wurzel-)verzeichnis, egal von welcher Ebene aus.

 Dieses Icon wird benutzt ([F3] links, [F7] rechts), um ein Verzeichnis höher zu wechseln.

 Mit diesem Icon ([F4] links, [F8] rechts) wird der Verzeichnisbaum des aktuellen Laufwerks dargestellt.

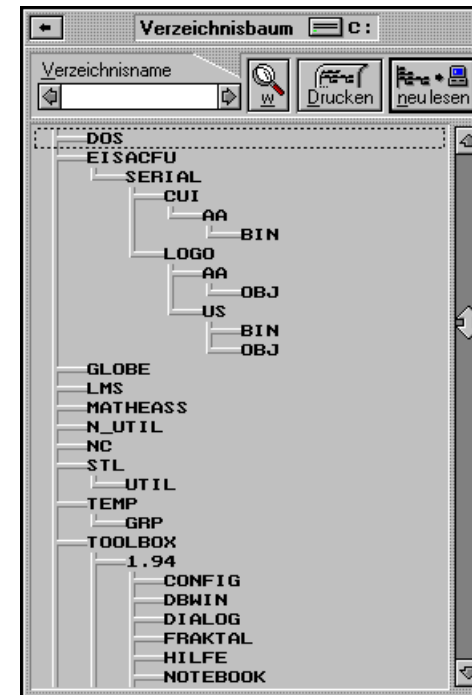


Abb. 22: Der Verzeichnisbaum

Dadurch kann einerseits ein Überblick über die vorhandene Verzeichnisstruktur gegeben werden, zum anderen kann hierüber auch ein Verzeichnis ausgewählt werden.

Das gerade aktive Verzeichnis ist eingerahmt. Nun kann dieser Rahmen mit dem Cursortasten nach oben und unten bewegt werden. Markiert er ein Ver-

zeichnis, dessen Inhalt in das aktuelle Fenster eingelesen werden soll, wird diese Auswahl mit **[ENTER]** bestätigt.

Ebenso kann die Auswahl mit einem Doppellick auf den Verzeichnisnamen getroffen werden.

Soll der Verzeichnisbaum eines anderen Laufwerks angezeigt werden, kann mit einem Klick auf das Laufwerkssymbol im Fensterkopf eine Auswahl getroffen werden.

Ebenfalls ist es möglich, ein Verzeichnis im Baum suchen zu lassen. Im Eingabefeld *Verzeichnisname* braucht nur ein Teil des Namens eingegeben zu werden. So kann man mit der Eingabe von "win" z.B das Verzeichnis WINDOWS oder WINWORD finden. Der neben der Eingabezeile gelegene Schalter *Weiter-suchen* (**[W]**) ermöglicht es, den Baum systematisch zu durchsuchen.

Wenn Sie den Verzeichnisbaum eines Laufwerks gern einmal schwarz auf weiß hätten, können Sie mit *Drucken* (**[D]**) eine Kopie an ihren Drucker senden.

Zu guter Letzt kann mit der Schaltfläche *neu lesen*, der Verzeichnibaum aktualisiert werden. Diese Funktion sollte immer dann aufgerufen werden, wenn außerhalb von Desktop v2.5 an der Verzeichnisstruktur gearbeitet wurde.

Erfolgt keine Verzeichnisauswahl, wird das Fenster über den Fensterpfeil (**[ESC]**) geschlossen.

Im *Systemsetup-Zusätze* können Sie den Verzeichnisbaum konfigurieren. (siehe '**Die Verzeichnisbaumeinstellungen**')



Diese Schaltfläche (**[F5]** links, **[F11]** rechts) ermöglicht eine Sortierung der Auflistung nach bestimmten Kriterien.

Die Standardeinstellung ist die Sortierung nach *Dateiname*. Ebenso ist es auch möglich, die Einträge nach *Dateiextension*, *Dateigröße*, *Datum* sowie *Zeit der letzten Änderung* der Datei zu ordnen.

Als Mausbenutzer haben Sie auch die Möglichkeit auf die gleichnamigen Verzeichnisfensterbeschriftungen zu klicken. Die momentan aktive Auswahl ist mit einem hellblauen Rahmen versehen.



Mit dieser Funktion (**[SHIFT]+[F9]**) kann eine Auswahl getroffen werden, welche Dateien im linken Verzeichnisfenster angezeigt werden sollen.



Die Einstellungen dieser Funktion beeinflussen nur die Anzeige des linken Verzeichnisfensters.

Zwar ist es bereits möglich, mit der Eingabezeile über den Dateifenstern ein Filter für den Dateinamen festzulegen (meist *.*), doch können mit dieser Funktion auch ein Zeitraum sowie bestimmte Attribute zur Filterung herangezogen werden.



Abb. 23: Das Anzeigefilter

Dieses Filter kann zentral aktiviert bzw. deaktiviert werden. Die Checkbox '*Anzeigefilter aktiv*' (**[Z]**) übernimmt diese Aufgabe.

Da die Funktion auch Ziel eines Drag&Drop sein kann, kann man sehr schnell Daten in die Felder übertragen. Wird eine Datei auf dieser Schaltfläche fallengelassen, so werden deren Datum und Attribute in die Felder geschrieben.

Gleiches gilt auch für die obig beschriebene Eingabezeile. Sie übernimmt die Dateierweiterung, des auf sie fallengelassenen Eintrags, der aus dem dazugehörigen Verzeichnisfenster stammen muß (sonst wird kopiert), ins Filter. Wird z.B. die Datei TEST.EXE fallengelassen, so wandelt sich das Filter von *.* in *.EXE.

Die Daten des Anzeigefilters können genau wie die der Sortierung beim Verlassen des Programms gespeichert werden. Allerdings wird das Anzeigefilter nach erneutem Programmstart zentral deaktiviert.

Ein Anwendungsbeispiel für das Anzeigefilter wäre das Sichern, aller am heutigen Tag geänderten Dateien eines bestimmten Verzeichnisses. Dazu müßte lediglich das Feld 'nach oder an diesem Datum erstellt' aktiviert werden. Daraufhin werden nur noch die am heutigen Tag geänderten bzw. erstellten Dateien im linken Dateifenster dargestellt.



Mit Hilfe dieser Funktion ([F6]) kann eine Datei auf den Systemdatenträgern gesucht, und dann im Verzeichnisfenster bearbeitet werden.

Statt eines vollständigen Dateinamens kann auch ein *Suchmuster* eingegeben werden. Die erste gefundene Datei die mit dem Muster übereinstimmt wird im Dateifenster angezeigt. Optional kann noch das Startverzeichnis des Suchvorgangs vorgegeben werden. Damit ist es möglich nur einen bestimmten Ast des Verzeichnisbaums zu durchsuchen.

Wurde kein Startverzeichnis vorgegeben, erfolgt nach dem Klick auf OK eine Abfrage, welche Laufwerke durchsucht werden sollen.



Dieses Fenster ([F12]) gibt Informationen über die markierten Einträge des Quell- bzw. Ziellaufwerk aus.

Es wird die Anzahl markierter Verzeichnisse im Quellverzeichnis, einschließlich darin befindlicher Unterverzeichnisse und Dateien angezeigt, die Summe der Dateilängen, sowie der tatsächliche Platzbedarf auf dem Laufwerk.

Der tatsächliche Platzbedarf ist zum Teil erheblich größer als die Summe der Dateilängen aller markierten Einträge. Dies liegt an der Art, wie DOS den Laufwerksspeicher verwaltet. Die kleinste Einheit die DOS für eine Datei vergeben kann ist ein Cluster, dessen Größe (z.B. 2, 4, 8, ... KByte) von der Kapazität des Datenträgers abhängig ist. Die Datei AUTOEXEC.BAT zum Beispiel ist selten länger als 400 Byte, trotzdem verbraucht sie bei einer Clustergröße von 8 KByte ca. das 20fache ihrer eigentlichen Dateilänge.

Die *Quelle-Ziel-Information* ermittelt, ob die markierten Einträge noch auf den Zieldatenträger passen würden. Mit den Schaltflächen *Quelle-Info* ([U]) und *Ziel-Info* ([I]) kann außerdem noch die *Datenträgerinformation* angezeigt werden. Hier steht auch wie groß ein Cluster ist.



Diese Schaltfläche ([STRG]+[F1] links, [STRG]+[F7] rechts) bewirkt das Ablegen des Inhaltes und der Einstellungen eines kompletten Verzeichnisfensters im Speicher, um es zu einem späteren Zeitpunkt wiederherstellen zu können.



Das Gegenstück zur vorhergehenden Funktion bildet dieses Schaltelement ([STRG]+[F2] links, [STRG]+[F8] rechts), mit dem ein zuvor abgelegtes Verzeichnisfenster wieder zurückgeholt werden kann.

Mit der von diesen beiden Schaltern gesteuerten Funktion haben Sie die Möglichkeit, quasi gleichzeitig mit maximal 6 Verzeichnisfenstern pro sichtbarem zu arbeiten.



Es werden bei dieser Funktion nicht nur die Einträge und ihre Markierungen, sondern auch die eingestellte Sortierung des Verzeichnisfensters abgespeichert.

Ein Anwendungsbeispiel wäre das mehrfache Sichern bestimmter Einträge eines Verzeichnisses auf verschiedene Datenträger. Dazu werden alle zu kopierenden Einträge markiert, und anschließend wird das gesamte Fenster im Speicher abgelegt. Nachdem alle Einträge kopiert worden sind, wird das zuvor

gespeicherte Fenster wieder zurückgeholt (indem im dann erscheinenden Menü auf das entsprechende Verzeichnis geklickt wird). Nun sind alle Einträge wieder markiert, und sie können erneut kopiert werden.



Mit diesem Schalter, der sich rechts über der Eingabezeile des Verzeichnisfensters befindet, wird der gesamte Inhalt (Einträge, Markierungen) dieses Fensters in das andere übertragen.

Dadurch erhalten Sie zwei vollständig identische Verzeichnisfenster auf beiden Seiten.

Der Inhalt der Fenster

Das rechte Verzeichnisfenster bietet nicht alle Informationen, die zu einzelnen Dateien gegeben werden können. Jeder Eintrag ist dort nur dreispaltig und bezieht sich auf den Namen, die Größe und die Attribute der Datei. Aus Platzgründen bietet nur das linke Verzeichnisfenster die Angabe von Erstellungsdatum und -zeit. Jedoch sind diese Angaben auch für das rechte Fenster abrufbar.

Setzen Sie dazu den Mauszeiger auf die Datei, deren Datumsangaben Sie benötigen, und drücken Sie die linke Maustaste, bzw. setzen Sie mit den Cursorstasten die Markierung darauf und drücken Sie **[ENTF]**. Neben dem Eintrag öffnet sich eine kleine Box, in der diese Info's stehen. Mit einem Klick in ein leeres Feld bzw. einer neuen Cursorposition wird dieses wieder entfernt.

Die Iconleiste

Der Dateimanager stellt bestimmte Funktionen zur Verfügung, die durch Icons symbolisiert werden. Mit ihnen können z.B. Disketten kopiert oder formatiert werden, Dateien und Verzeichnisse kopiert, gelöscht, umbenannt und verschoben werden.

Hier können auch Dateien und Text gesucht, oder mit dem Editor bearbeitet werden.

12. Arbeiten mit den Fenstern

Wie oben bereits beschrieben, gibt es immer ein aktives und ein inaktives Fenster. Welches nun aktiv und welches inaktiv ist, kann an den Einträgen *Quelle* und *Ziel* über der Verzeichnisanzeige und am Aussehen der Infozeile unter den Verzeichniseinträgen erkannt werden. Alle Funktionen beziehen sich immer nur auf das aktive Fenster.

Dateien in den Fenstern suchen

Bei mehreren hundert Dateien in einem Verzeichnis bzw. Verzeichnisfenster fällt es schwer eine bestimmte Datei zu lokalisieren. Deshalb existiert eine Möglichkeit durch Eingabe von Teilen des Dateinamens diese Datei sichtbar zu machen.

Wollen Sie z.B. die Datei BEISPIEL.DOC finden, dann können Sie sich durch Eingabe der einzelnen Buchstaben langsam an diese Datei herantasten. (**[B]**, **[E]**, ...). Mit **[ESC]** setzen Sie den Suchalgorithmus zurück, um z.B. eine andere Datei zu suchen.

Diese Art der Suche ist nur möglich, wenn die Verzeichnisfenstereinträge nach Dateinamen oder Dateierweiterung sortiert sind. Bei letzterer tastet man sich dann allerdings langsam an die Dateierweiterung (COM, EXE, BAT, ...) heran.

Dateien markieren und demarkieren

Um Dateien und Verzeichnisse zu bearbeiten, müssen diese vorher markiert werden. dafür stehen mehrere Wege zur Verfügung:

- Dateien manuell auswählen
- Dateien über einen Filter de-/markieren


Datei manuell aus-/abwählen


In den Dateifenstern können Verzeichnisse als auch Dateien mit der Maus markiert bzw. demarkiert werden. Dies geschieht mit der rechten Maustaste (**[EINFG]**). Die linke Maustaste öffnet mit einem Doppelklick ein Verzeichnis.


Sollen mehrere Dateien markiert werden, wird dieser Vorgang für jede weitere Datei wiederholt; die vorhergehende Markierung bleibt bestehen. Arbeiten Sie mit der Tastatur, bewegen Sie den Cursor (dargestellt als gestrichelte Linie, die um eine Datei liegt) auf den entsprechenden Eintrag und drücken Sie **[EINFG]**.

Die Funktionen zum An- und Abwählen

Wenn viele Dateien markiert bzw. demarkiert werden müssen, ist das einzelne Auswählen sehr aufwendig. Deshalb gibt es mehrere Möglichkeiten, diesen Arbeitsschritt zu vereinfachen:

 Mit diesem Schalter (**[+]**) werden alle Dateien (also keine Verzeichnisse) des aktuellen Verzeichnisenfensters markiert.

 Diese Funktion (**[*]**) ermöglicht das Anwählen aller Verzeichnisse (die Dateien bleiben unberührt) des momentan aktiven Verzeichnisenfensters.

 Um alle Einträge eines Dateifensters abzuwählen, steht diese Schaltfläche (**[-]**) zur Verfügung.

Die folgende Funktion sollten Sie benutzen, wenn die Dateien eine Übereinstimmung aufweisen.



Abb. 24: Dialogbox: 'An-/Abwählen'

Der Schalter *Filterwahl* (**[ALT]+[F]**) ruft die Box *An-/Abwählen* auf den Plan, in der Filter gesetzt werden können. Die Verwendung von Wildcards ist sehr hilfreich. Mehrfachfilter sind durch Komma oder Semikolon voneinander zu trennen.

Zum Beispiel markiert bzw. demarkiert

***.BAT;*.SYS**


alle Batch- und Systemdateien.

Wollen Sie mehrere Dateien mit gleicher Dateierweiterung markieren/demarkieren, können Sie diesen Schritt vereinfachen, indem Sie eine der Dateien per Drag&Drop auf den Schalter Filterwahl ziehen. Die Eingabezeile übernimmt dann automatisch die Dateierweiterung.

Durch vier Optionen können Sie bestimmen, wie das Filter mit den Verzeichnisenfsterenträgen verknüpft werden soll, woraus sich viele verschiedene Möglichkeiten ergeben, Einträge an- bzw. abzuwählen.

Auch die Eingabezeile dieser Dialogbox bietet eine Listenfunktion, in der die letzten fünf Filter gespeichert sind.

Natürlich können aus dieser automatischen Auswahl Markierungen wieder entfernt werden. Dazu wird einfach der markierte Eintrag mit der rechten Maustaste angeklickt (**[EINFG]**).

 Mit dieser Funktion können nur Dateien und keine Verzeichnisse markiert werden. Letztere müssen per Hand oder der Funktion 'alle Verzeichnisse markieren' (**[*]**) angewählt werden.

13. Verzeichnisse und Dateien

Wie jeder gute Dateimanager bietet auch der des Desktop v2.5 umfangreiche Funktionen für den Umgang mit Dateien und Verzeichnissen.

Dateiattribute

Allen Dateien können mit sog. Dateiattributen belegt werden, dabei werden folgende Abkürzungen verwendet:

A	für Archivierung
H	für versteckt
R	für Nur-Lese-Status
S	für Systemdatei

Das Archivierungsbit

Es wird in der Datei ein Bit gesetzt, in dem die Information vorhanden ist, ob diese seit der letzten Datensicherung, z.B. mit einem Backup, verändert wurde.

Alle mit einem A versehenen Dateien werden dann bei der nächsten Datensicherung eingeschlossen.

Eine Datei verstecken

Eine Datei kann mit dem Attribut H (Hidden) versteckt werden. Eine solche Datei würde bei dem DOS-Befehl DIR nicht angezeigt werden. Desktop v2.5 bleiben auf Hidden gesetzte Dateien jedoch nicht verborgen.

Gleiches gilt auch für Verzeichnisse. Diese sind physikalisch vorhanden, können mit CD auch angewählt werden, aber werden auf Betriebssystemebene nicht angezeigt.

Der Nur-Lese-Status


Mit dem Attribut R (ReadOnly) kann eine Datei vor Veränderung geschützt werden. Wenn der Inhalt einer Textdatei nur gelesen werden soll, wird dieses Attribut gesetzt.

Das System-Attribut

Dieses Attribut wird an die Dateien vergeben, die der Computer zur Konfiguration des Betriebssystems benötigt.

Wenn Sie in das Hauptverzeichnis des Bootlaufwerkes (C:) schauen, können Sie mindestens zwei solcher Systemdateien sehen: die IO.SYS (Input-Output)

regelt die Ein- und Ausgabe, die DOS.SYS ist das eigentliche Betriebssystem. Um diese Dateien zu schützen, sind sie zusätzlich mit dem Hidden- und ReadOnly-Attribut belegt.

 In Ihrem eigenen Interesse sollten Sie den Attributzustand dieser Systemdateien nicht ändern.

Attribute, Datum und Zeit setzen

Auch wenn in den folgenden Ausführungen lediglich von der Bearbeitung von Dateien gesprochen wird, können natürlich auch alle Verzeichnisse mit Attributen belegt werden. Jedoch machen alle außer dem Hidden-Attribut wenig Sinn.

Die Schaltfläche *Attribute* (**[ALT] + [T]**) steuert diese Funktion.

Falls Sie nur eine einzelne Datei bearbeiten wollen, erhalten Sie ein Fenster in dem Sie die momentanen Datumsangaben und Attribute dieser Datei sehen. Sollten Sie jedoch mehrere Dateien oder ein Verzeichnis markiert haben, erhalten Sie erst eine Abfrage wie mit den angewählten Einträgen verfahren werden soll.

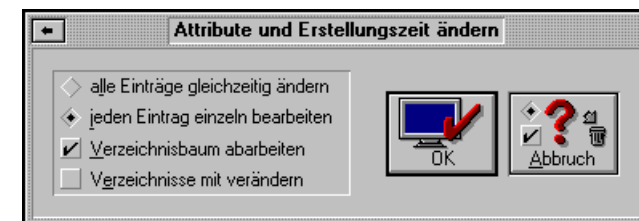


Abb. 25: Vorauswahl der Attributbearbeitung


Wichtig ist vor allem die Angabe, ob alle Einträge gleichzeitig bearbeitet werden, oder ob Sie für jeden Eintrag eine einzelne Bearbeitung vornehmen wollen.

Bedenken Sie, daß die Funktion auch komplette Verzeichnisbäume abarbeiten kann, und das dafür sicherlich nur die gleichzeitige Bearbeitung in Frage kommt.

Die Option '*Verzeichnisse mit verändern*' muß gesetzt werden, wenn ein Verzeichnisbaum abgearbeitet und die Verzeichnisse mit verändert werden sollen.

Je nachdem für welche Vorgehensweise Sie sich entschieden haben, erhalten Sie unterschiedliche Dialogboxen, in denen die eigentliche Bearbeitung stattfindet.

Beachten Sie, daß in der Dialogbox der '*gleichzeitigen Änderung*' die Checkboxen am linken unteren Rand für Attribut und Datum separat gesetzt werden müssen, falls eine Bearbeitung einer dieser Funktionen erfolgen soll.

 Das Verändern des Erstellungsdatums bzw. -zeit eines Verzeichnisses ist nicht möglich.

Der Schalter *Attribute* kann ebenfalls Ziel eines Drag&Drop sein.

Verzeichnisse erstellen

Die Möglichkeit, im Dateimanager ein neues Verzeichnis zu erstellen, ist denkbar einfach.

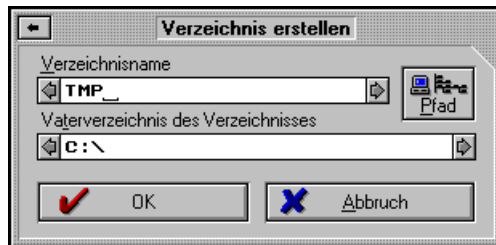


Abb. 26: Ein Verzeichnis erstellen

Mit einem Klick auf die Schaltfläche Verzeichnis ([ALT] + [V]) erscheint ein kleines Eingabefenster, in dem Sie drei Möglichkeiten haben, ein neues Verzeichnis zu erzeugen.

1. Sie erstellen ein Verzeichnis, das ein Unterverzeichnis des aktuellen Verzeichnisfensters werden soll. Dazu brauchen Sie nur den Namen in die Eingabezeile *Verzeichnisname* einzutragen und *OK* zu klicken.
2. Sie geben den vollständigen Verzeichnisnamen inc. Laufwerk in der Eingabezeile *Verzeichnisname* ein. Der Verzeichnisname kann auch mehrere neu zu erstellende Verzeichnisebenen beinhalten, z.B.

C:\TEXTE\WORD\TXT

3. Sie geben das komplette *Vaterverzeichnis* (inc. Laufwerk) des zu erstellen Verzeichnisses in die dafür vorgesehene Zeile ein, wobei Ihnen auch hier wieder die Schaltfläche *Pfad* zur Verfügung steht. Das Unterverzeichnis wird wie gehabt in seine Eingabezeile geschrieben. Dieser Vorgang entspricht 1., nur das dort das *Vaterverzeichnis* automatisch vorgegeben wird. Auch hier kann das zu erstellte Unterverzeichnis wieder mehrere Ebenen beinhalten.

Kopieren und Verschieben

Es können einzelne Dateien, komplette Verzeichnisinhalte, aber auch Verzeichnisse inklusive aller Unterverzeichnisse kopiert bzw. verschoben werden.

Sonderstellung von Verzeichnissen

Die jetzt folgende Ausführung kann sinngemäß auch auf alle anderen verzeichnisbearbeitenden Funktionen wie *Attribute*, *Umbenennen* übertragen werden.

Soll eine dieser Operationen nicht mit dem Verzeichnisinhalt, sondern mit dem gesamten Verzeichnis durchgeführt werden, wird das Verzeichnis in der nächsthöheren Ebene markiert.

Um nun Verzeichnisse und/oder Dateien zu kopieren (verschieben), können die Verzeichnisfenster entsprechend den Angaben *Quelle* und *Ziel* vorbereitet werden.

Aktivieren Sie dazu das Fenster, in dem sich die zu bearbeitenden Dateien oder Verzeichnisse befinden. Markieren Sie diese manuell oder über einen Filter. Nun bleibt es freigestellt, ob das Zielverzeichnis im inaktiven Fenster mit den Fenstericons ausgewählt wird, oder ob nach Aufruf der Funktion *Kopieren* oder *Verschieben* das Zielverzeichnis eingegeben bzw. mit *Pfad* gewählt wird.



Abb. 27: Dialogbox: 'Kopieren'

Die Funktionen bieten nämlich die Option an, Ziellaufwerk und Verzeichnis zu wählen, ohne daß die Einträge im inaktiven Fenster verändert werden. Die Zielangabe in der Eingabezeile über den Verzeichnisfenster stimmt dann nicht mit dem tatsächlichen Zielverzeichnis überein.

Falls Sie nur eine Datei kopieren/verschieben wollen, kann optional hinter dem Zielverzeichnis in der Eingabezeile ein Name (Filter), für die zu erstellte Zieldatei angegeben werden.

Der Kopiervorgang

Während des Kopiervorgangs wird in einer kleinen Skala die Größe der bereits kopierten Daten einer Datei, in einer größeren Skala die Größe der kopierten Daten des gesamten markierten Bestandes dargestellt.

Alle ordnungsgemäß bearbeiteten Einträge werden nach dem Kopieren demarkiert. Damit wird es möglich ein komplettes Verzeichnis auf verschiedene Disketten zu kopieren, sozusagen ein Backup anzufertigen. Die Dateien, die nicht

mehr auf den Datenträger passen bleiben markiert, und können so auf den nächsten kopiert werden.

Dateien überschreiben

Werden Dateien bzw. Verzeichnisse kopiert oder verschoben, deren Namen im Zielverzeichnis bereits existieren, gibt es eine Sicherheitsabfrage, ob diese Dateien im Zielverzeichnis überschrieben werden sollen.



Abb. 28: Ein Verzeichnis erstellen

Es werden für die Kopier- oder Verschiebevorgänge drei Schaltflächen zur Verfügung gestellt.

Ja	[J]	Datei im Zielverzeichnis wird überschrieben.
Nein	[N]	Die gerade aktuelle Datei wird nicht kopiert; bei der nächsten erfolgt die Abfrage erneut.
Alles	[L]	Alle Dateien werden kopiert, evtl. vorhandene Dateien im Zielverzeichnis werden ohne Abfrage überschrieben.
Alles außer diese	[E]	Alle Dateien mit Ausnahme der aktuellen werden kopiert, es erfolgt keine erneute Abfrage.

Kopieren und verschieben mit Drag&Drop

In Desktop v2.5 ist es dank Drag&Drop möglich viele Funktionen sehr schnell und intuitiv auszuführen; so auch *Kopieren* und *Verschieben*.

Zum einen kann ein Eintrag (oder mehrere schon markierte Einträge) eines Verzeichnisfensters auf einen der beiden Schalter *Kopieren* oder *Verschieben* gezogen werden. Nachdem der Eintrag dort fallengelassen worden ist, erscheint die zur Funktion gehörige Dialogbox.

Falls Sie nur einen Eintrag kopieren bzw. verschieben wollen, brauchen Sie diesen vorher nicht markieren; das geschieht automatisch nachdem er fallengelassen wird.

Sollten Sie nicht wissen, wie man mit Drag&Drop arbeitet; hier die allgemeine Vorgehensweise:

- Positionieren Sie den Mauscursor auf den Eintrag oder das Objekt, dessen Bearbeitung Sie anstreben.
- Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt.
- Bewegen Sie den Mauscursor (der nun etwas verändert aussieht) auf den Schalter oder das Objekt, dessen Funktion Sie ausführen wollen.
- Lassen Sie die linke Maustaste los.

Eine andere Möglichkeit, Dateien und Verzeichnisse zu kopieren bzw. zu verschieben, stellt das direkte Drag&Drop zwischen zwei, oder auch innerhalb eines Verzeichnisfensters dar.

Die zu bearbeitenden Dateien werden markiert, und dann auf ein Verzeichnis innerhalb des eigenen Verzeichnisfensters gezogen. Dieses Unterverzeichnis stellt damit das Ziel dar.

Oder die angewählten Einträge werden in das gegenüberliegende Verzeichnisfenster gezogen und dort auf einer Datei oder einem Verzeichnis fallengelassen. Sollte eine Datei Ziel sein, werden die Einträge in das durch das Verzeichnisfenster dargestellte Verzeichnis kopiert. Wenn das gegenüberliegende Verzeichnisfenster nur Verzeichnisse anzeigt, können Sie die Einträge auch auf die 'Suchweg-Eingabezeile' über diesem Verzeichnisfenster fallenlassen, damit sie in dieses Verzeichnis gelangen.

Ob die Dateien und Verzeichnisse nun kopiert oder verschoben werden, wird im *Systemsetup-Zusätze* mit den beiden Auswahlmöglichkeiten 'mit Drag&Drop Dateien kopieren' bzw. 'mit Drag&Drop Dateien verschieben' festgelegt.

Umbenennen

Es können einzelne und mehrere Dateien bzw. Verzeichnisse incl. Unterverzeichnisse umbenannt werden. Dazu werden diese manuell oder über den Filter markiert.

Wird die Funktion *Umbenennen* ([ALT] + [U]) aufgerufen, erscheint je nachdem ob sie nur eine Datei, oder mehrere Dateien bzw. ein Verzeichnis markiert haben, eine Abfrage wie mit den angewählten Einträgen verfahren werden soll.

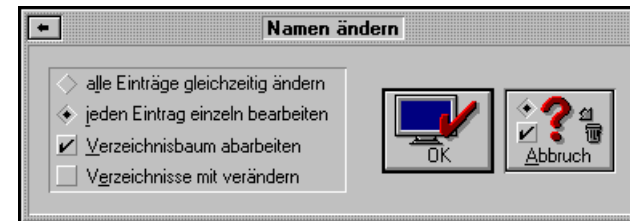


Abb. 29: Vorauswahl beim Umbenennen

Wichtig ist vor allem die Angabe, ob alle Einträge gleichzeitig bearbeitet werden, oder ob Sie für jeden Eintrag eine einzelne Bearbeitung vornehmen wollen.

Bedenken Sie, daß die Funktion auch komplette Verzeichnisbäume abarbeiten kann, und das dafür sicherlich nur die gleichzeitige Bearbeitung in Frage kommt. Ein Anwendungsbeispiel wäre das ändern aller Dateieindungen der Dateien eines Textverzeichnis, um sie mit einem anderen Textverarbeitungsprogramm bearbeiten zu können.

Die Option 'Verzeichnisse mit verändern' muß gesetzt werden, wenn ein Verzeichnisbaum abgearbeitet und die Verzeichnisse mit umbenannt werden sollen.

Je nachdem für welche Vorgehensweise Sie sich entschieden haben, erhalten Sie unterschiedliche Dialogboxen, in denen die eigentliche Bearbeitung stattfindet.

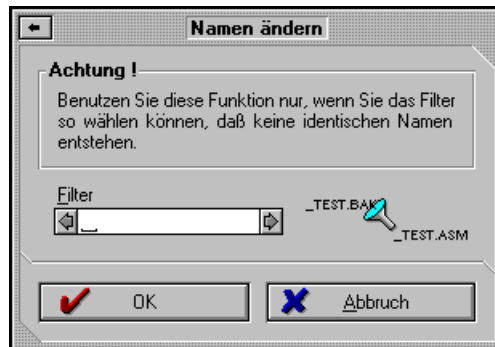


Abb. 30: gleichzeitiges Umbenennen

Falls Sie mehrere Einträge durch ein Filter umbenennen wollen, achten Sie darauf, daß Sie keine identischen Namen erzeugen. Dieses wird zwar erkannt und es erfolgt eine Sicherheitsabfrage, aber der Ablauf wird gestört.

Soll nur eine Datei umbenannt werden, so erhalten Sie ohne vorherige Abfragen gleich die dafür zuständige Dialogbox. Dort können Sie den alten Namen überschreiben oder abändern.

Der Schalter *Umbenennen* kann ebenfalls Ziel eines Drag&Drop sein.

Löschen

Mit der Funktion *Löschen* ([ALT] + [L]) können einzelne Dateien, ganze Verzeichnisinhalte, aber auch ein komplettes Verzeichnis gelöscht werden.

Markieren Sie wie gewohnt die Einträge, die gelöscht werden sollen, und klicken Sie auf den Schalter bzw. ziehen Sie diese auf die Mülltonne.

Dateien

Bei Funktionsaufruf erscheint die Box *Löschen*, die die letzte Möglichkeit bietet das Löschen zu verhindern.



Abb. 31: Dialogbox: Löschen

Ein Klick auf *OK* ([ENTER]) löscht alle ausgewählten Dateien. Das Feld *Abbruch* ([A]) bricht die Funktion ebenso ab, wie ein Klick auf den Fensterpfeil ([ESC]). Die Markierung bleibt natürlich erhalten.

Verzeichnisse

Sollen Verzeichnisse inklusive des gesamten Inhalts gelöscht werden, muß im Dateimanager nicht durch die Ebenen gewechselt werden.



Abb. 32: Ein markiertes Verzeichnis löschen

Das Verzeichnis wird in der ersten Ebene markiert und die Funktion *Löschen* aufgerufen. Nachdem die Box mit *OK* bestätigt wurde, wird darauf aufmerksam gemacht, daß dieses Verzeichnis nicht leer ist. Sie können an dieser Stelle den

Löschvorgang abbrechen, indem Sie *Abbruch* anklicken. Wenn Sie jedoch den gesamten Inhalt des Verzeichnisses inklusive aller Unterverzeichnisse löschen möchten, muß die Frage nur bejaht werden. Der jetzt laufende Löschvorgang wird für jede einzelne Datei optisch angezeigt. Haben Sie mehrere Verzeichnisse angewählt, kann mit *Nein* (**[N]**) das Löschen eines bestimmten Verzeichniszweiges verhindert werden.

Sie können den Löschvorgang jederzeit mit **[ESC]** abbrechen, um zu retten was noch zu retten ist. Sie erhalten dann eine Abfrage, ob die Funktion wirklich abgebrochen werden soll. Selbst wenn Sie relativ frühzeitig den Löschvorgang abgebrochen haben, sind einige Dateien verloren.

Um den kompletten Inhalt einer Diskette zu löschen, kann natürlich diese Funktion benutzt werden. Jedoch bietet der Dateimanager auch die Funktion '*Diskette löschen*' (siehe auch im gleichnamigen Kapitel).

Dateiinhalte ansehen und drucken

Der Dateimanager stellt ein Fenster zur Verfügung, in dem Inhalte von Dateien betrachtet und gedruckt werden können.

Markieren Sie eine Datei, deren Inhalt Sie sehen wollen und klicken Sie auf den Schalter *Anzeigen* (**[ALT]** + **[A]**), oder ziehen Sie sie auf ihn.

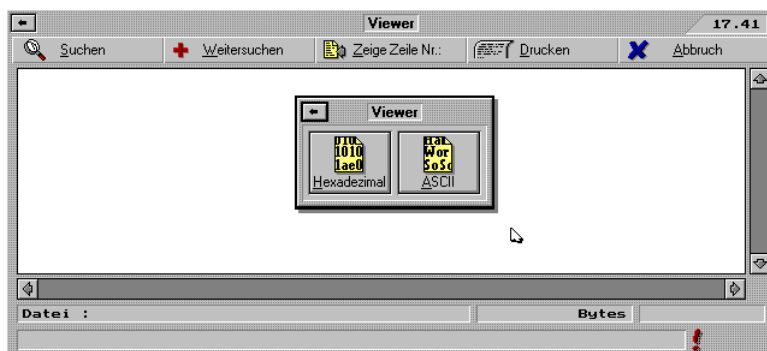


Abb. 33: Dateien ansehen

Das Fenster *Viewer* wird geöffnet, jedoch muß, bevor die Datei geladen werden kann, angegeben werden, ob sie in *hexadezimalen* Blöcken oder als *ASCII*-Text dargestellt werden soll. Das Programm versucht den Typ der Datei zu erkennen und wird infolgedessen einen der beiden Schalter mit einem dicken schwarzen Rand versehen.

Bei hexadezimaler Darstellung muß die Datei erst umgewandelt werden, was je nach Größe einige Zeit dauert. Danach kann wie bei der Textdarstellung mit Maus und Scrollbalken durch den Text gewandert werden.

Falls Sie mit der Tastatur arbeiten, kann der Bildschirminhalt mit den Cursor-tasten um eine Zeile bzw. eine Spalte und mit den Tasten **[BILD↑]** und **[BILD↓]** um je eine Bildschirmseite verschoben werden. Die Tasten **[POS1]** und **[ENDE]** gehen jeweils an den Anfang bzw. an das Ende des Gesamttextes.

Suchen und Weitersuchen

Wenn ein längerer Text geladen ist, und darin ein bestimmter Eintrag interessiert, kann dieser gesucht werden. Mit der Option *Suchen* (**[S]**) öffnet sich die Dialogbox '*Text suchen*', in der eine bis zu 50 Zeichen lange Zeichenkette eingegeben werden kann. Optional kann festgelegt werden, ob die Groß-/Kleinschreibung dieser Zeichnkette ignoriert werden soll. Die Eingabe des Textes "Test" würde also Wörter wie **Testlauf**, **getestet** usw. finden.

Wird die eingegebene Zeichenkette in der Datei gefunden, wird der Bildschirminhalt dorthin verschoben und der gefundene Eintrag markiert. Mit der Funktion *Weitersuchen* (**[W]**) wird der nächste gleichlautende Eintrag gekennzeichnet.

spezielle Zeile anzeigen

Nach Klick auf die Schaltfläche '*Zeige Zeile Nr.:*' (**[Z]**) kommt eine Dialogbox zum Vorschein, mit deren Hilfe die anhand der Zeilennummer spezifizierte Zeile angezeigt werden kann.

Diese Funktion ist sehr nützlich, da der im Dateimanager enthaltene *Finder* die Zeilennummern von in Dateien gefundenem Text ausgibt. (siehe '**Dateien und Dateiinhalte suchen**')

Drucken

Der gesamte Inhalt der geladenen Datei kann auf dem Drucker ausgegeben werden. Dazu muß kein Druckertreiber installiert werden; der Druckertyp wird beim Laden (Hochfahren) des Betriebssystems erkannt.

Dateien editieren

Natürlich gehört auch ein Editor zum Lieferumfang von Desktop v2.5, mit dem kleinere Texte problemlos und komfortabel editiert werden können.

Sollte Ihnen dieser Editor trotzdem nicht gefallen, kann auch ein externer seine Aufgaben übernehmen. Lesen Sie hierzu den Abschnitt '*Editor installieren*'.

Der interne Editor setzt sich aus den Statuszeilen, dem Editierfenster und einem Funktionsmenü zusammen. Er wird über den Schalter *Editieren* ([**ALT**] + [**E**]), der natürlich auch Ziel eines Drag&Drop sein kann, aufgerufen.

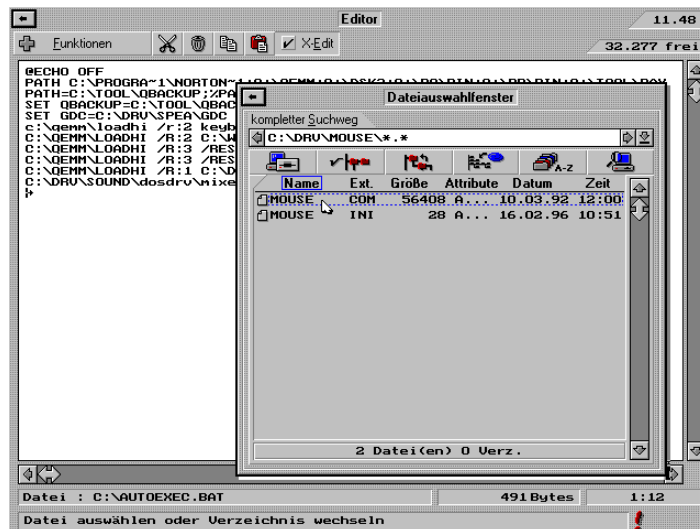


Abb. 34: Dateien editieren

Die Statuszeilen

Die wichtigste Statuszeile ist die in der rechten oberen Ecke. In ihr wird permanent der für die Datei noch zu Verfügung stehende Speicher angezeigt. Daraus ergibt sich die maximale Größe der Datei, die 32 KByte nicht überschreiten darf.

Unter dem Editierfenster erhalten Sie Angaben über den Namen und die Größe der Datei bei ihrer letzten Speicherung, sowie zum momentanen Aufenthaltsort des Textcursors. Letzterer wird als Spalten-:Zeilenposition dargestellt.

Blockoperationen

Der Editor enthält die gängigen Blockoperationen wie:



Block ausschneiden ([**SHIFT**] + [**ENTF**])



Block löschen ([**STRG**] + [**ENTF**], [**ENTF**])



Block kopieren ([**STRG**] + [**EINFG**])



Block einfügen ([**SHIFT**] + [**EINFG**])

Der Text der einen Block darstellen soll, muß natürlich erst markiert werden. Das kann mit der Maus oder mit der Tastatur geschehen.

Die Maus wird hierzu an den Anfang oder das Ende des zu markierenden Bereichs gesetzt. Dann wird die linke Maustaste gedrückt und in dieser Position belassen. Nun kann mit dem Mauscursor der zu markierende Bereich überstrichen werden. Ist die Endposition des Blockes erreicht, wird die linke Maustaste losgelassen. Danach können die gewünschten Operationen ausgeführt werden.

Tastaturbenutzer haben es etwas schwieriger, aber auch mehr Möglichkeiten. Hier eine Tabelle mit den möglichen Tastaturoperationen um Text zu markieren:

Zeichenweise nach oben	[SHIFT] + [↑]
------------------------	---------------------------------

Zeichenweise nach unten	[SHIFT] + [↓]
Zeichenweise nach rechts	[SHIFT] + [→]
Zeichenweise nach links	[SHIFT] + [←]
Bis zum Zeilenanfang	[SHIFT] + [POS1]
Bis zum Zeilenende	[SHIFT] + [ENDE]
Fensterweise nach oben	[SHIFT] + [BILD↑]
Fensterweise nach unten	[SHIFT] + [BILD↓]
Bis zum Dokumentanfang	[STRG] + [SHIFT] + [POS1]
Bis zum Dokumentende	[STRG] + [SHIFT] + [ENDE]

Um zum Beispiel den ganzen Text zu markieren, empfiehlt sich die folgende Vorgehensweise. Drücken Sie [STRG]+[POS1], damit wird der Cursor auf den Anfang des Textes gesetzt; danach [STRG]+[SHIFT]+[ENDE] um von der aktuellen Cursorpositon bis zum Ende des Textes zu markieren.

Hier nun noch die fällige Tabelle der Tastaturbelegung, um den Cursor zu bewegen:












Eine Zeile nach oben	[↑]
Eine Zeile nach unten	[↓]
Ein Zeichen nach rechts	[→]
Ein Zeichen nach links	[←]
Zum Zeilenanfang	[POS1]
Zum Zeilenende	[ENDE]
Ein Fenster nach oben	[BILD↑]
Ein Fenster nach unten	[BILD↓]
Zum Dokumentanfang	[STRG] + [POS1]
Zum Dokumentende	[STRG] + [ENDE]

Um einmal schnell einen anderen Ausschnitt des Textes betrachten zu können, ohne den Textcursor zu versetzen, existieren die im folgenden aufgeführten Tastenkombinationen:

Ein Fenster nach oben	[ALT] + [BILD↑]
Ein Fenster nach unten	[ALT] + [BILD↓]
Zum Dokumentanfang	[ALT] + [POS1]
Zum Dokumentende	[ALT] + [ENDE]

Funktionsmenü

Das Funktionsmenü beinhaltet eine Reihe nützlicher und notwendiger Funktionen.

 Suchen	⇒ sucht Text in der editierten Datei
 Weitersuchen	⇒ sucht ab der aktuellen Cursorposition weiter
 Gehe zu Zeile Nr.:	⇒ zeigt eine per Zeilennummer spezifizierte Zeile an
 Uhrzeit einfügen	⇒ fügt die aktuelle Uhrzeit an der Cursorposition ein
 Datum einfügen	⇒ fügt das aktuelle Datum an der Cursorposition ein
 Verzeichnis einf.	⇒ fügt ein Verzeichnis mittels Verzeichnisbaum ein
 Dateiname einfügen	⇒ fügt einen kompletten Dateinamen per Auswahlbox ein
 Speichern	⇒ speichert die aktuelle Datei
 Speichern unter	⇒ speichert die aktuelle Datei unter anderen Namen
 Drucken	⇒ gibt die aktuelle Datei auf dem Drucker aus
 Abbruch	⇒ bricht die Bearbeitung der aktuellen Datei ab

Weitersuchen

Die Option *Weitersuchen* ([W] im Menü; [ALT] + [W] vom Editierfenster aus) sucht immer von der aktuellen Cursorposition aus.

spezielle Zeile anzeigen

Nach Klick auf die Schaltfläche 'Gehe Zeile Nr.:' ([G]) kommt eine Dialogbox zum Vorschein, mit deren Hilfe eine Zeile über ihre Zeilennummer angesprungen werden kann.

Der Cursor wird an den Anfang der spezifizierten Zeile gesetzt.

Uhrzeit und Datum einfügen

Diese Optionen erlauben das Einfügen der aktuellen Uhrzeit, sowie des Datums an der Cursorposition.

Verzeichnis oder Datei einfügen

Diese Funktionen sind für das Editieren von Konfigurationsdateien wie z.B. CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT gedacht.

Es kann entweder ein Verzeichnis über den Verzeichnisbaum, oder ein kompletter Dateiname über die Dateiauswahlbox gewählt und an der aktuellen Cursorposition eingefügt werden.

Beide Funktionen sind dem Dateimanager entliehen, so daß sie mit ihnen sofort zurecht kommen werden.

In der Dateiauswahlbox ist es möglich, eine Datei suchen zu lassen, wenn Sie nicht genau wissen sollten wo sie sich befindet. (siehe '**Programmstart ohne Parameter**')

Drucken

Natürlich kann die editierte Datei auch auf dem Standarddrucker ausgegeben werden. Mit dieser Option wird der aktuelle Zustand der Datei zum Drucker geschickt.

Neue Textdatei zum Editieren erzeugen

Wollen Sie eine kleine Batchdatei schreiben, oder einfach nur einen kleinen Text verfassen; für beides benötigen Sie eine neue Textdatei. Nach Aufruf der Funktion *neue Datei*, die im Dateimanagermenü *mehr...* zu finden ist, erhalten Sie den Editor der eine leere Datei geöffnet hat.

Wählen Sie *speichern unter* aus dem Funktionsmenü des Editors, um Ihre Arbeit unter einem definierten Dateinamen zu sichern.

Windows-Icons extrahieren

Wie Sie bereits wissen, können im Programmanager den eingerichteten Programmen Icons als Symbole zugeordnet werden. Der Dateimanager bietet eine Funktion, den Icons, die zum Lieferumfang gehören, noch weitere hinzuzufügen. Dabei kann es sich sowohl um solche Icons handeln, die der Windows-Software zugeordnet sind, als auch um solche, die mit einem Icon-Editor selbst erstellt bzw. bearbeitet wurden. Diese Icons müssen im Format 32x32 Pixel mit

16 Farben im Dateiformat ICO abgespeichert sein. Wählen Sie im aktiven Verzeichnisfenster Laufwerk und Verzeichnis aus, in dem sich die Datei, deren Icons extrahiert werden sollen, befindet, und markieren Sie die EXE-Datei mit der rechten Maustaste (**[EINFG]**).

Klicken Sie nun auf den Schalter *Icon lösen* (**[ALT]+[I]**), meldet sich die Dialogbox '*Icon's extrahieren*'.

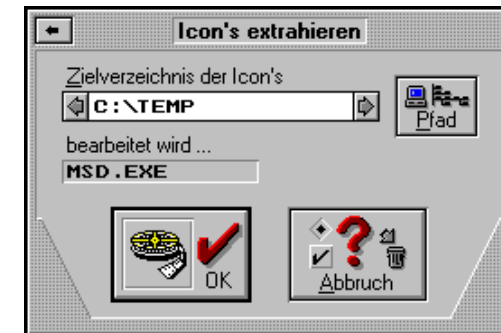


Abb. 35: Die Dialogbox '*Icon's extrahieren*'

Standardmäßig ist im Feld *Zielverzeichnis der Icon's* das Verzeichnis eingetragen, das Sie im *SystemSetup* spezifiziert haben. Wollen Sie die extrahierten Icon's in einem anderen Verzeichnis ablegen, können Sie dort natürlich ein anderes vermerken.

Mit *OK* (**[ENTER]**) starten Sie den Vorgang. Während des Extrahierens wird das gerade bearbeitete Icon im OK-Schalter angezeigt.

Als Iconname werden immer die ersten 5 Zeichen des Programmnamens genutzt; hinzukommt dann noch eine dreistellige Zahl, da ein MS-Windows-Programm mehrere Icon's enthalten kann.

Wollen Sie sich die so erhaltenen Icon's einmal anschauen, so genügt ein Doppelklick auf den Dateinamen (Dateityp ICO). Hierauf erscheint eine kleine Box, die das Icon enthält.

Dateien und Dateiinhalte suchen

Der Dateimanager bietet ein Utility an, mit dem Dateien, aber auch Dateiinhalte gesucht werden können. Die Resultate werden im *Viewer* angezeigt und können von dort ausgedruckt werden. Prinzipiell ist es aber auch möglich, sie in eine Datei zu schreiben.

Diese Funktion ist über den Schalter *Datensuche* ([D]) im Untermenü *mehr...* ([ALT] + [M]) verfügbar.



Abb. 36: Die Dialogbox 'Datei/Text suchen'

In der Eingabezeile *Datei* wird das Suchkriterium eingetragen; dabei sind die Joker von besonderer Bedeutung. So sucht z.B. *.TXT alle Textdateien, die sich in den noch zu bestimmenden Laufwerken befinden. README.* sucht entsprechend alle Dateien, die den Namen README tragen. Die Angabe Text?.* wird Dateien TEXT1.TXT, TEXT2.DOC usw. finden.

Wird in der Eingabezeile *Vaterverzeichnis des Suchabschnitts* ein Startverzeichnis vorgegeben, wird der Verzeichnisbaum von dort an durchsucht. Andernfalls werden Sie später nach den zu durchsuchenden Laufwerken gefragt.

Die Option *Ergebnis in einer nichttemporären Datei sichern* bewirkt, daß der erstellte Bericht unter dem in der dazugehörigen Eingabezeile vermerkten Dateinamen im Installationsverzeichnis von Desktop v2.5 gespeichert wird. Es ist aber auch möglich ein Verzeichnis inklusive Dateinamen anzugeben, um ihn dort abzulegen.

Um nun die Suche nach den zuvor spezifizierten Dateien zu starten, erfolgt ein Klick auf den Schalter *Dateisuche* ([S]).

Ist die Suche beendet, ertönt ein akustisches Signal, und es öffnet sich der *Viewer*; dort können Sie den erstellten Bericht einsehen. Die Beschreibung der Optionen können Sie im Abschnitt **'Dateiinhalte ansehen und drucken'** nachlesen.

Dateiinhalte suchen

Natürlich gibt es auch eine Option, innerhalb bestimmter Dateien nach Zeichenketten, also Inhalten zu suchen. Es existieren z.B. mehrere Dokumente, von denen aber nur bestimmte den Inhalt haben der benötigt wird. Geben Sie als Suchmaske z.B. *.DOC ein und bestimmen Sie den Text, der zu suchen ist. Dabei kommt die Option *Groß-/Kleinschreibung ignorieren* zum tragen. Standardmäßig ist sie aktiviert, d.h. der Ausdruck "Fa.Müller" wird genauso gefunden wie "fa.müller" oder "FA.MÜLLER".

Diesmal muß zum Start der Schalter *Textsuche* ([X]) benutzt werden, da andernfalls nur nach den per *Suchmuster* spezifizierten Dateien gesucht wird.

Im Bericht werden alle Dateien aufgelistet, die den gesuchten Text enthalten, einschließlich der Offset bzw. Zeilennummer sowie einen die Zeichenkette beinhaltenden kurzen Textauszug.

Dateien starten (Doppelklick auf eine Datei)

Auch im Dateimanager besteht die Möglichkeit, ausführbare Programme zu starten. Dabei ist es völlig egal ob es sich um DOS- oder MS-Windows-Programme handelt.

Dazu wird das Laufwerk und Verzeichnis geöffnet, in dem sich die Datei befindet, und mit einem Doppelklick ([ENTER]) wird sie gestartet. Sie erhalten

jetzt ein Parameterfenster, das in seinen Eigenschaften dem des Programmmanagers bei aktivierter Option *Parameterfenster vor Programmstart* entspricht.

In der Eingabezeile *dynamische Parameter* können ebenfalls Übergaben an das Programm vorgenommen werden, wie z.B. Namen von Dateien, die automatisch geladen werden sollen, oder Parameter, die den Aufruf des Programms beeinflussen.

Als Mausbenutzer haben Sie auch die Möglichkeit eine Datei des gleichen Dateifensters per Drag&Drop auf die ausführbare Programmdatei zu ziehen. Ihr Name wird dann automatisch in die Parameterzeile geschrieben.

Weiterhin können mit einem Doppelklick Verzeichnisse geöffnet, Icon's angezeigt, Sounddateien im VOC- und WAV-Format abgespielt, sowie Dateien betrachtet werden.

Selbstverständlich ist es auch möglich Dateien bzw. Dateierweiterungen mit bestimmten Programmen zu verknüpfen. Sie können dabei auch die internen Dateibetrachter überschreiben, um ihre eigenen Tools einzubinden. (siehe **'Dateitypen mit Programmen verknüpfen'**)

DOS-Kommandozeile einblenden

Manchmal kann es nützlich sein, Kommandos direkt von der DOS-Kommandozeile einzugeben zu können. Hierzu müssen Sie nicht unbedingt das Programm verlassen.

Nach einem Klick auf die Statuszeile des Dateimanagers (**[LEERTASTE]**) erscheint dort eine Nachbildung der DOS-Kommandozeile.

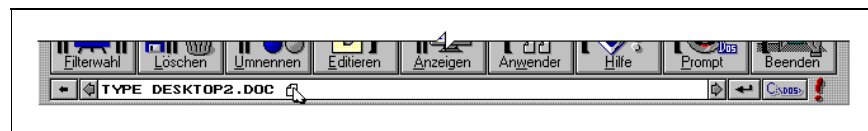


Abb. 37: Die DOS-Kommandozeile

Um wieder die Statuszeile zu erhalten genügt ein Klick auf den Schalter links neben der Eingabezeile, oder **[STRG] + [ESC]** auf der Tastatur.

Die Eingabezeile selbst aktivieren Sie mit **[STRG] + [K]** oder einem Mausklick auf sie. Mit **[ENTER]** bzw. dem Schalter neben der Eingabezeile bringen Sie die Befehle der Kommandozeile zur Ausführung. Vorher wird in das dem aktuellen Dateimanagerfenster entsprechende Verzeichnis gewechselt.

Der am weitesten rechts liegende Schaltknopf (**[STRG] + [D]**) stellt den unter dem Programm befindlichen DOS-Schirm dar. (siehe **'DOS-Bildschirm betrachten'**)

Die Kommandozeile kann ebenfalls Ziel eines Drag&Drop sein. Wenn ein Eintrag eines Verzeichnisfensters auf der Kommandozeile fallengelassen wird, wird er an der Stelle, auf der sich der Mauszeiger beim Loslassen befand, eingefügt.

Wechsel auf die DOS-Ebene

Mit einem Aufruf dieser Funktion (**[ALT] + [P]**) kann kurzzeitig auf die DOS-Ebene gewechselt werden. Dort können dann Programme aufgerufen werden, die im Programmmanager nicht installiert sind, oder solche Befehle ausgeführt werden, die normalerweise nur auf Betriebssystemebene aufgerufen werden.

Eine Rückkehr vom DOS-Prompt zum Desktop erfolgt durch die Eingabe von

EXIT [ENTER]

DOS-Bildschirm betrachten

Haben Sie über den Dateimanager ein Programm aufgerufen, das Ausgaben im Textmodus hinterläßt, können Sie diese mit der Funktion *DOS-Schirm* aus dem Dateimanagermenü *mehr...* (**[ALT] + [M]**, **[O]**) sichtbar machen.

Mit einem Mausklick bzw. einem Druck auf **[ESC]** verlassen Sie diese Ansicht wieder.



Diese Funktion ist nicht verfügbar, falls Sie die Option *Bildschirminhalt vor dem Programmstart sichern* aus dem *SystemSetup (Zusätze)* deaktiviert haben.

Inhaltsverzeichnis

<ul style="list-style-type: none"> 1. Programmbeschreibung 3 <ul style="list-style-type: none"> Programmanager 3 Dateimanager 3 Bedienung mit der Maus 3 Bedienung mit der Tastatur 3 2. Hardwarevoraussetzungen 3 3. Installation 3 <ul style="list-style-type: none"> Programme automatisch installieren 4 4. Anpassung und Konfiguration 5 <ul style="list-style-type: none"> Die Maus 5 <ul style="list-style-type: none"> Mausgeschwindigkeit 5 Doppelklick 5 Linkshändermaus 5 Oberfläche farblich gestalten 5 <ul style="list-style-type: none"> Dateimanagertexte 6 Programmnamen 6 Programmablage 6 Gestaltung sichern 6 Zusätze 6 <ul style="list-style-type: none"> Programm- oder Dateimanager nach Programmstart 6 Die Bildschirmschoner 6 Standardverzeichnis der Iconen 7 Die Soundausgabe 7 	<ul style="list-style-type: none"> Bildschirminhalt vor dem Programmstart sichern 8 Drag&Drop Funktion 8 Verify 8 Die Verzeichnisbaumeinstellungen 8 Standardformat für Disketten 8 Editor installieren 8 Der Anwender-Button 9 Anwendungen sortieren 9 <ul style="list-style-type: none"> Anwendungen alphabetisch sortieren 9 Anwendungen per Hand ordnen 9 Die Uhr 9 Dateitypen mit Programmen verknüpfen 10 Systemeinstellungen sichern 11 Toneffekte 11 5. Programmanager 14 <ul style="list-style-type: none"> Wechsel zwischen den Ebenen 14 Starten und beenden 14 6. Programmgruppen bilden und bearbeiten 15 <ul style="list-style-type: none"> Gruppen bilden 15 Gruppen umbenennen 16 Gruppen löschen 16 7. Programme einrichten und bearbeiten 16 <ul style="list-style-type: none"> Programmstart ohne Parameter 17
--	--

Startdatei suchen lassen.....	17	Die Fenstericons	28
Startdatei manuell eintragen.....	18	Der Inhalt der Fenster.....	31
Parameterfenster.....	19	Die Iconleiste.....	31
Parameterfenster und feste Parameter	19	12. Arbeiten mit den Fenstern.....	31
Feste Parameter	20	Dateien in den Fenstern suchen.....	31
Dateien starten	20	Dateien markieren und demarkieren	31
Windows-Programme einrichten	21	Datei manuell aus-/abwählen	31
Programme verändern und löschen.....	21	Die Funktionen zum An- und Abwählen.....	32
Programmname ändern	21	13. Verzeichnisse und Dateien	32
Icon wechseln.....	21	Dateiattribute.....	33
Programm löschen.....	21	Das Archivierungsbit.....	33
Vorhandene Datenstrukturen verändern	21	Eine Datei verstecken	33
8. Das Zubehör	22	Der Nur-Lese-Status	33
Der Rechner	22	Das System-Attribut.....	33
Der CD-Player.....	22	Attribute, Datum und Zeit setzen	33
Die Lautstärke regeln	22	Verzeichnisse erstellen.....	34
Die Hilfe.....	23	Kopieren und Verschieben.....	34
9. Dateimanager	26	Sonderstellung von Verzeichnissen.....	34
10. Starten und beenden	26	Der Kopiervorgang	35
Starten.....	26	Dateien überschreiben.....	35
Beenden	26	Kopieren und verschieben mit Drag&Drop	35
11. Der Aufbau der Oberfläche	26	Umbenennen.....	36
Die Hilfe.....	27	Löschen	37
Die Verzeichnisfenster	27	Dateien	37
Die Statuszeile der Verzeichnisfenster	27	Verzeichnisse.....	37

Dateiinhalte ansehen und drucken	38
Suchen und Weitersuchen	38
spezielle Zeile anzeigen.....	38
Drucken	39
Dateien editieren	39
Die Statuszeilen	39
Blockoperationen	39
Funktionsmenü.....	40
Weitersuchen	40
spezielle Zeile anzeigen.....	40
Uhrzeit und Datum einfügen	40
Verzeichnis oder Datei einfügen.....	41
Drucken	41
Neue Textdatei zum Editieren erzeugen	41
Windows-Icons extrahieren	41
Dateien und Dateiinhalte suchen	42
Dateiinhalte suchen.....	42
Dateien starten (Doppelklick auf eine Datei)	42
DOS-Kommandozeile einblenden.....	43
Wechsel auf die DOS-Ebene.....	43
DOS-Bildschirm betrachten.....	43
14. Diskettenoperationen	48

14. Diskettenoperationen

