SIEMENS NIXDORF

SINIX

# COLLAGE V4.0

## Bedienen und Verwalten

Benutzerhandbuch

# Sie haben

uns zu diesem Handbuch etwas mitzuteilen?
Schicken Sie uns bitte Ihre Anregungen unter
Angabe der Bestellnummer dieses Handbuches.

Siemens Nixdorf Informationssysteme AG
Manualredaktion STM QM2
Otto-Hahn-Ring 6
W-8000 München 83

Fax: (089) 636-40443

email im EUnet:
man@sieqm2.uucp

Dieses Handbuch ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

# Sie haben

uns zu diesem Handbuch etwas mitzuteilen?
Schicken Sie uns bitte Ihre Anregungen unter
Angabe der Bestellnummer dieses Handbuches.

Siemens Nixdorf Informationssysteme AG
Manualredaktion STM QM2
Otto-Hahn-Ring 6
W-8000 München 83

Fax: (089) 636-40443

email im EUnet:
man@sieqm2.uucp

Dieses Handbuch ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

# COLLAGE (SINIX)
# Bedienen und Verwalten

Benutzerhandbuch

Ausgabestand Mai 1990 (COLLAGE V4.0)

# Wollen Sie mehr wissen...

...über dieses Produkt
...oder ein anderes Thema der Informationstechnik?

Unsere Training Center stehen für Sie bereit.

Besuchen Sie uns in Berlin, Essen, Frankfurt/Main oder Hamburg, in Hannover, Mainz, München, Stuttgart, Wien oder Zürich.

Auskunft und Informationsmaterial erhalten Sie über:

München (089) 636-2009

oder schreiben Sie an:

Siemens Nixdorf Training Center
Postfach 830951, W-8000 München 83

**X/Open XPG3-konform**
**Warenzeichen beantragt**



Herausgegeben vom Bereich
Daten- und Informationstechnik
Postfach 830951, D-8000 München 83

Siemens Aktiengesellschaft

# Vorwort

COLLAGE ist ein Fenster-Verwaltungssystem für das Betriebssystem SINIX.

COLLAGE verwaltet die gleichzeitige Darstellung mehrerer Fenster auf dem Bildschirm. Innerhalb von Fenstern können Sie mit COLLAGE-Anwendungen Dateien und Dateiverzeichnisse bearbeiten (anlegen, kopieren, löschen usw.), Dateien editieren und Programme aufrufen.

Dieses Handbuch enthält eine Einführung zur Bedienung von COLLAGE sowie einen Abschnitt über die Verwaltung von COLLAGE.

## Die Zielgruppe

Dieses Handbuch richtet sich an Sie, wenn:

- Sie die Bedienung von COLLAGE erlernen möchten. Das Benutzerhandbuch enthält eine Einführung zu COLLAGE für Anfänger. In den Kapiteln 5 und 6 sind auch nützliche Hinweise für den schon erfahreneren Anwender, der nur kurz einen Menübefehl nachschlagen oder eine Sondertastenbelegung nachlesen möchte.
- Sie der Systemverwalter sind, der das Betriebssystem SINIX gut kennt.

## Arten von COLLAGE

Es gibt drei Arten von COLLAGE:

- Grafik-**COLLAGE** - wird einfach als COLLAGE bezeichnet und läuft auf Grafikbildschirmen, die mit Maus und Tastatur als Bedienelemente ausgestattet sind.
- **Alpha-COLLAGE** - ist eine Version von COLLAGE, die auf alphanumerischen Bildschirmeinheiten ablaufen kann, bei denen keine Maus verwendet wird.
- **X/COLLAGE** - ist eine Version von COLLAGE, die Sie mit dem X Window-System verwenden können.

## SINIX und SINIX Open Desktop

COLLAGE wird von den Betriebssystemen SINIX und SINIX Open Desktop unterstützt. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, daß jeder Verweis auf SINIX in diesem Handbuch auch SINIX Open Desktop einschließt, falls nicht ausdrücklich etwas Gegenteiliges angegeben ist.

## Arbeiten mit diesem Handbuch

### COLLAGE bedienen

- Wenn Sie die Bedienung von **COLLAGE** erlernen möchten, dann lesen Sie Kapitel 1, 2 (aufgebaut als Lernhilfe) und 4. Kapitel 5 ist ein Nachschlageteil für die COLLAGE-Menüs.
- Wenn Sie die Bedienung von **Alpha-COLLAGE** erlernen möchten, dann lesen Sie Kapitel 1, 3 (Lernhilfe für Alpha-COLLAGE) und 4. Kapitel 5 (der Nachschlageteil für die COLLAGE-Menüs) gilt gleichermaßen für Alpha-COLLAGE und COLLAGE. Wenn Sie die Prinzipien, die in Kapitel 3 erklärt werden, gelernt haben, können Sie Kapitel 6 als Nachschlageteil für die in Alpha-COLLAGE verwendeten Sondertasten benutzen.
- Wenn Sie die Bedienung von **X/COLLAGE** erlernen möchten, dann lesen Sie die Kapitel über COLLAGE. X/COLLAGE ist mit COLLAGE praktisch identisch; auf etwaige Unterschiede zwischen den beiden wird in diesen Kapiteln an entsprechender Stelle jeweils detailliert hingewiesen.

### COLLAGE verwalten

- Zur Verwaltung von **COLLAGE** lesen Sie nur Kapitel 8, COLLAGE verwalten.
- Zur Verwaltung von **Alpha-COLLAGE** lesen Sie Kapitel 8, COLLAGE verwalten, und Kapitel 10, Alpha-COLLAGE verwalten.
- Zur Verwaltung von **X/COLLAGE** lesen Sie Kapitel 8, COLLAGE verwalten, und Kapitel 9, X/COLLAGE verwalten.

## Änderungen

Die fachlichen Änderungen in dieser Version gegenüber der Version 3.0B entnehmen Sie dem Änderungsprotokoll.

## Eine Bitte an Sie

Schreiben Sie uns, wie Sie mit dem Handbuch zurechtkommen. Wenn Sie zufrieden sind, dann sind wir auf dem richtigen Weg. Wenn Sie unzufrieden sind, teilen Sie uns bitte Ihre 'Stolpersteine' mit, damit wir unsere Handbücher verbessern können.

**Manualredaktion DI ST QM 2**
Otto-Hahn-Ring 6, 8 München 83

# Änderungsprotokoll

**Änderung des Vorgänger-Handbuches**
**Stand September 1989 (COLLAGE V3.0B)**
**durch die Neuausgabe vom**
**April 1990 (COLLAGE V4.0).**

## Neuer Buchtitel

Dieses Handbuch ist eine Neuausgabe von:

*COLLAGE V3.0B Bedienen - Verwalten - Programmieren*

Mit dieser Version erfolgt eine Umbenennung zu:

*COLLAGE V4.0 Bedienen und Verwalten*

## Neue Struktur

Der Aufbau des Handbuchs wurde geändert und die darin enthaltenen Informationen neu gegliedert. Im Vorwort finden Sie Hinweise, wie Sie mit diesem Handbuch arbeiten.

Die Beispielprogramme wurden herausgenommen. Weitere Informationen über die Entwicklung von Anwendungen für COLLAGE finden Sie im Handbuch:

*COLLAGE V4.0 Programmieren*

## COLLAGE-DeskManager

COLLAGE-DeskManager ist ab dieser Ausgabe die neue Bezeichnung für den Anwendungsmonitor.

## X/COLLAGE

X/COLLAGE ist eine neue Version von COLLAGE für den Einsatz mit dem X Window-System. Die Kapitel über die Bedienung von COLLAGE weisen auf etwaige Unterschiede bei der Benutzung von X/COLLAGE an entsprechender Stelle hin. Kapitel 9 beschreibt, wie X/COLLAGE verwaltet wird.

### Alpha-COLLAGE

Alpha-COLLAGE kann auf DEC-VT200-kompatiblen Bildschirmeinheiten benutzt werden, die an SINIX-Rechner angeschlossen sind. Eine Beschreibung hierzu ist in Anhang 2 enthalten.

### COLLAGE im Netz

COLLAGE kann über ein SINIX-Netz verwendet werden. Einzelheiten siehe Abschnitt 8.6.

### metapr

Das Programm 'metaprintc', das mit HARDCOPY verwendet wurde, ist durch das Programm 'metapr' ersetzt worden. Einzelheiten siehe Anhang 5.

### Neue Einstellungen im Menü 'Standard'

Das Menü 'Standard' wurde um zwei neue Einstellungen erweitert: '7-Bit' und '8-Bit'. Diese Einstellungen ermöglichen:

- das Umschalten zwischen 7-Bit- und 8-Bit-Einstellung.
- die Verwendung der Akzentzeichen und anderen Sonderzeichen nach ISO 8859 in Fenstern von Standardanwendungen.

Diese Menüeinstellungen werden in Kapitel 5 beschrieben.

# Inhalt

# 1 Eine Einführung zu COLLAGE

Dieses Kapitel enthält eine Kurzeinführung zu COLLAGE. Es beschreibt, wie COLLAGE gestartet wird, und erklärt einige allgemeine Begriffe, die Sie bei der Arbeit mit diesem Programm kennen müssen.

COLLAGE bietet eine benutzerfreundliche Bedienoberfläche für Anwender, die nicht wissen, wie SINIX von der Kommandoeingabezeile aus benutzt wird, bzw. für Benutzer, die lieber eine grafische Bedienoberfläche mit den Vorteilen der Mehrfenstertechnik verwenden möchten.

Die Mehrfenstertechnik ermöglicht Ihnen eine effektivere Nutzung der Zeit, die Sie an der Tastatur verbringen. Zum Beispiel:

- Wenn Sie eine Reihe von Fenstern haben, die auf dem Bildschirm geöffnet sind, können Sie an einer Datei unter gleichzeitiger Einbeziehung einer zweiten Datei arbeiten, so als würden Sie mit Stift und Papier auf einem "echten" Schreibtisch arbeiten.
- Mit der Mehrfenstertechnik ist es sehr einfach, von einer Tätigkeit zur anderen zu wechseln; beispielsweise von der Bearbeitung einer Datei zum Aufruf eines Programms und umgekehrt.

## 1.1 Die Bedienoberfläche

Die Bedienoberfläche ist ein Begriff dafür, wie COLLAGE den Dialog mit Ihnen führt. Alles, was Sie nach dem Start von COLLAGE auf dem Bildschirm sehen, gehört zur Bedienoberfläche.

Die *Standard-Bedienoberfläche* bezeichnet in diesem Zusammenhang die Version von COLLAGE, die standardmäßig ausgeliefert wird. Beachten Sie aber unbedingt, daß die Standard-Bedienoberfläche, die in den folgenden Beispielen für COLLAGE, Alpha-COLLAGE und X/COLLAGE gezeigt wird, von Ihrem Systemverwalter abgeändert werden kann. Dadurch sieht Ihre Bildschirmanzeige unter Umständen etwas anders aus als in den Beispielen auf den folgenden Seiten. Beispielsweise kann Ihr Systemverwalter Menüpunkte zu den COLLAGE-Menüs 'Desktop' und 'Bearbeitung' hinzufügen bzw. daraus entfernen.

Wir sind leider nicht in der Lage, alle möglichen Änderungen der Standard-Bedienoberfläche in diesem Handbuch abzudecken. Sollte Ihr Systemverwalter solche Änderungen vorgenommen haben, dann bitten Sie ihn um Unterlagen zu den Dingen, die in diesem Handbuch nicht behandelt werden.

## 1.2 COLLAGE starten

### Grafik-COLLAGE (COLLAGE) starten

Wenn Sie als SINIX-Benutzer eingetragen sind, können Sie COLLAGE durch folgende Eingabe in der Kommandozeile starten:

collage

Auf Ihrem Bildschirm erscheint dann der COLLAGE-Schriftzug (Begrüßungsbildschirm), und COLLAGE wird geladen. Wenn Sie COLLAGE zum ersten Mal nach Einschalten des Systems starten, kann dieser Ladevorgang einige Zeit in Anspruch nehmen.

Wenn COLLAGE geladen ist, sieht Ihr Bildschirm etwa so wie in Bild 1-1 unten gezeigt aus.

Wenn Sie der Systemverwalter als COLLAGE-Benutzer eingerichtet hat, dann wird COLLAGE automatisch gestartet, wenn Sie sich anmelden.

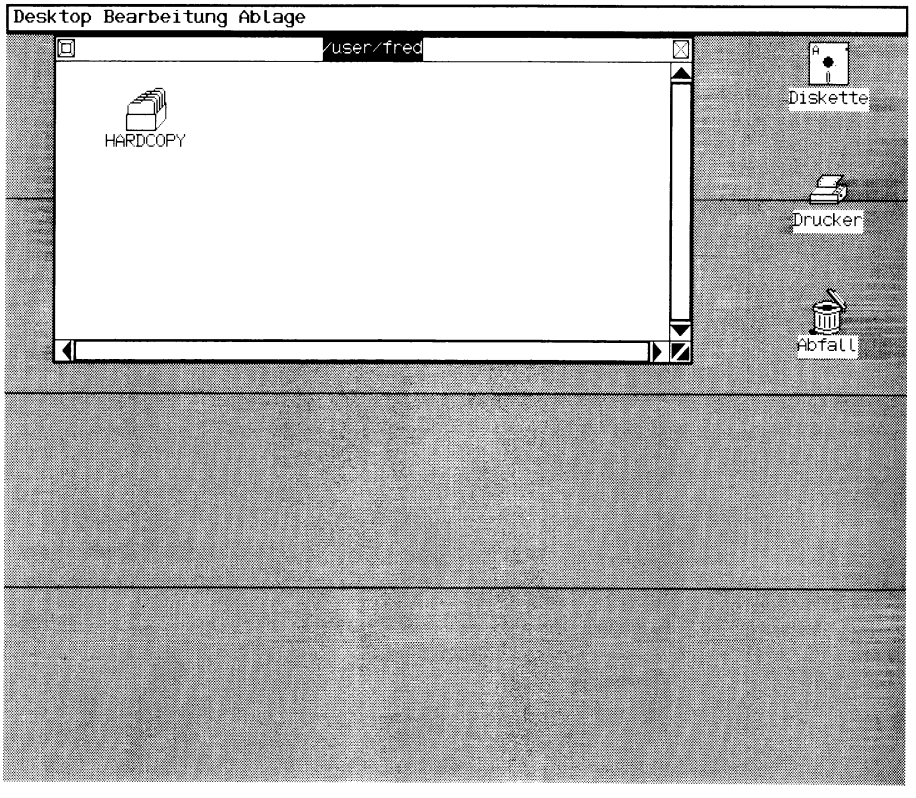



Bild 1-1 Ein Beispiel für die COLLAGE-Bedienoberfläche

Im allgemeinen befinden Sie sich beim ersten Aufruf von COLLAGE in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis, wobei das aktuelle Fenster den Inhalt dieses Verzeichnisses anzeigt. Ihr HOME-Dateiverzeichnis entspricht Ihrer Benutzerkennung; wenn zum Beispiel Ihre Benutzerkennung 'fred' ist, ist Ihr HOME-Dateiverzeichnis /user/fred.

Machen Sie sich jetzt keine Gedanken, wenn Ihr HOME-Dateiverzeichnis vollständig leer ist - wie Dateien und Dateiverzeichnisse angelegt werden, wird in diesem Handbuch noch erklärt.

## Alpha-COLLAGE starten

Wenn Sie als SINIX-Benutzer eingetragen sind, können Sie Alpha-COLLAGE durch folgende Eingabe in der Kommandozeile starten:

acollage

Auf Ihrem Bildschirm erscheint dann der Alpha-COLLAGE-Schriftzug und Alpha-COLLAGE wird geladen. Wenn Alpha-COLLAGE geladen ist, sieht Ihr Bildschirm etwa so wie in Bild 1-2 unten gezeigt aus.

Wenn Sie der Systemverwalter als Alpha-COLLAGE-Benutzer eingerichtet hat, dann wird Alpha-COLLAGE automatisch gestartet, wenn Sie sich anmelden.

### Alpha-COLLAGE als ferner Benutzer starten

Sie können Alpha-COLLAGE auch aufrufen, wenn Sie an einem anderen Rechner als ferner Benutzer angemeldet sind. Dazu melden Sie sich zunächst am anderen Rechner mit dem Kommando **rlogin** an. Weitere Einzelheiten zu diesem Kommando siehe Handbuch *REMOS/CCP-LAN1 Beschreibung der Bedienung* [9]. Sie können sich am anderen Rechner anmelden:

- von der SINIX-Kommandozeile aus
- innerhalb eines Shell-Fensters

Nun können Sie durch die Eingabe von 'acollage' Alpha-COLLAGE auf diesem Rechner starten.

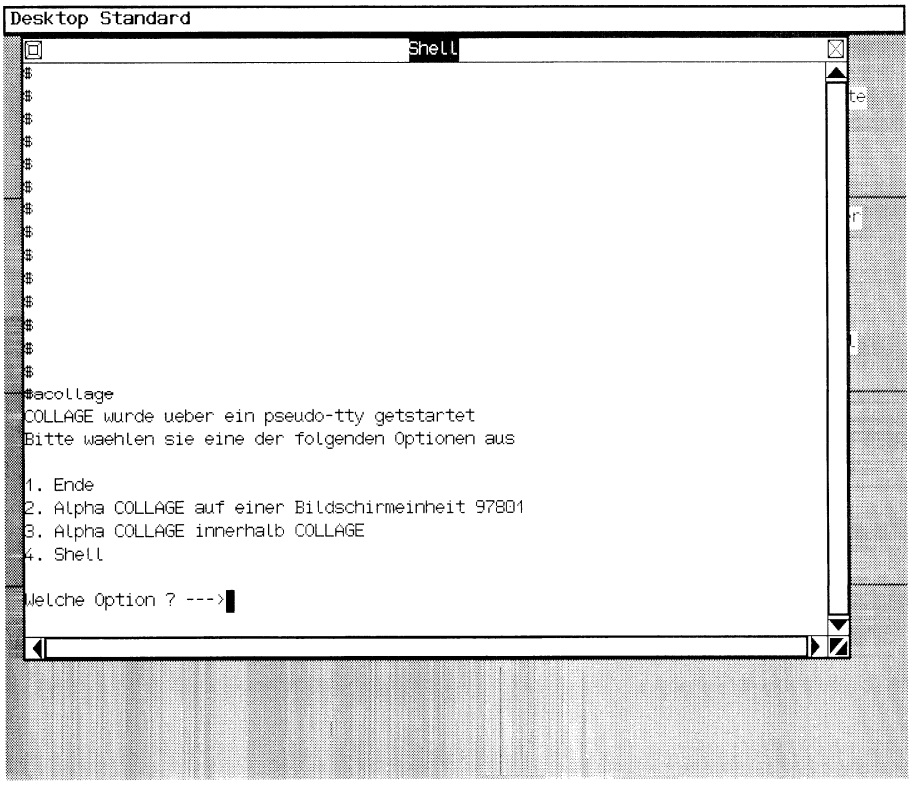



Bild 1-2 Das Menü zur Anmeldung als ferner Benutzer in Alpha-COLLAGE

Im allgemeinen befinden Sie sich beim ersten Aufruf von Alpha-COLLAGE in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis, wobei das aktuelle Fenster den Inhalt dieses Verzeichnisses anzeigt. Ihr HOME-Dateiverzeichnis entspricht Ihrer Benutzerkennung; wenn zum Beispiel Ihre Benutzerkennung 'fred' ist, ist Ihr HOME-Dateiverzeichnis /user/fred.

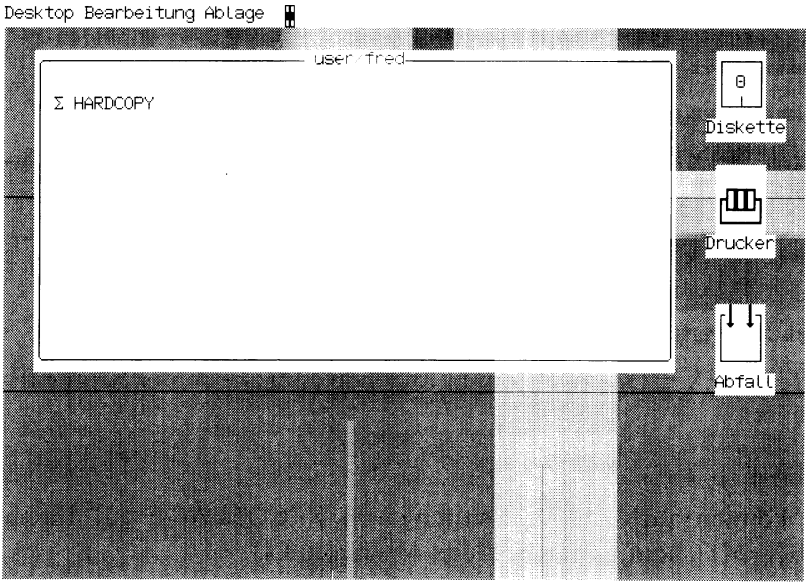



Bild 1-3 Ein Beispiel für die Alpha-COLLAGE-Bedienoberfläche

## X/COLLAGE starten

Wie X/COLLAGE gestartet wird, hängt davon ab, ob Ihr System unter SINIX oder SINIX-ODT läuft:

- **Wenn Ihr System unter SINIX läuft**

  Starten Sie X/COLLAGE durch folgende Eingabe in der Kommandozeile:

```
xcollage
```

- **Wenn Ihr System unter SINIX-ODT läuft**

  Starten Sie X/COLLAGE durch folgende Eingabe in der Kommandozeile:

```
startxcol
```

  (Sie können auch die Verwendung von X/COLLAGE auf Ihrem SINIX-ODT konfigurieren. Siehe Abschnitt 9.4)

Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihr System unter SINIX oder unter SINIX-ODT läuft, wenden Sie sich an Ihren Systemverwalter.

Wenn X/COLLAGE geladen ist, sieht Ihr Bildschirm etwa so wie in Bild 1-1 gezeigt aus.

Im allgemeinen befinden Sie sich beim ersten Aufruf von X/COLLAGE in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis, wobei das aktuelle Fenster den Inhalt dieses Verzeichnisses anzeigt. Ihr HOME-Dateiverzeichnis entspricht Ihrer Benutzerkennung; wenn zum Beispiel Ihre Benutzerkennung 'fred' ist, ist Ihr HOME-Dateiverzeichnis /user/fred.

### X/COLLAGE auf einem SINIX-ODT-System beenden

Wenn Sie X/COLLAGE auf einem SINIX-ODT-System beenden, erscheint in der Bildschirmmitte ein Shell-Fenster (ohne Rahmen). Um von diesem Fenster zur Kommandoeingabezeile zurückzukehren, drücken Sie CTRL + D.

## 1.3 Einige allgemeine Begriffe

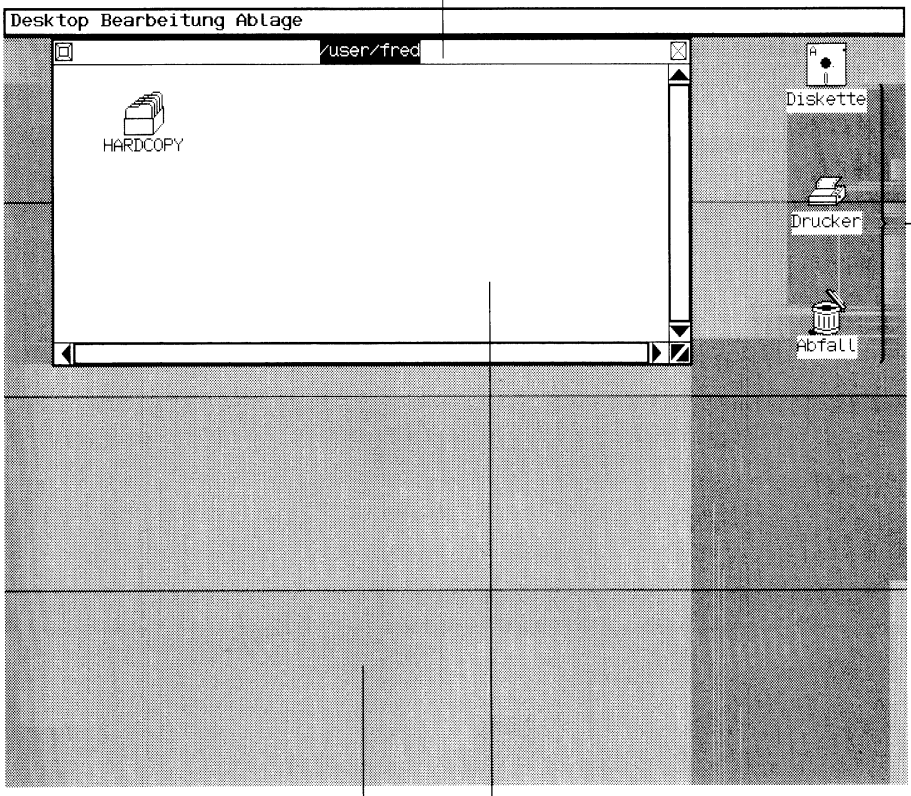
Dieser Abschnitt gibt eine Einführung zu einigen Grundbegriffen, die in diesem Handbuch immer wieder verwendet werden. Ab jetzt greifen wir bei der Beschreibung der Funktionen, die allen COLLAGE-Versionen gemeinsam ist, auf die Bedienoberfläche von Grafik-COLLAGE zurück.

Bild 1-4 auf der nächsten Seite zeigt die fünf Basiselemente, aus denen die Bedienoberfläche von COLLAGE besteht.

- Desktop
- Menüs
- Fenster
- Symbole
- Zeiger

Die Menüleiste mit den Menüs
- Desktop
- Bearbeitung
- Ablage

Die Service-Symbole
- Diskette
- Drucker
- Abfall




Der Standard-Desktop mit grauem Hintergrund

Das Verzeichnisfenster
Der Mauszeiger

Bild 1-4 Ein Beispiel für die standardmäßige COLLAGE-Bedienoberfläche

## Der Desktop

Der Desktop ist der Bereich, in dem Sie arbeiten. Er wird durch einen grauen Hintergrund dargestellt, den Sie sich als eine Schreibtischfläche vorstellen können, auf der Sie Ihre Arbeitsmittel ablegen. Der einzige Unterschied ist in diesem Fall, daß Sie innerhalb von Fenstern an Anwendungsprogrammen, Textdateien usw. arbeiten, und nicht mit einem Bleistift oder Kugelschreiber auf Papier. Der Desktop ist immer vorhanden, bis Sie COLLAGE beenden.

## Menüs

Menüs, ähnlich wie der 'Desktop', stehen in COLLAGE immer zur Verfügung. Menüs sind Listen, in denen Sie die gewünschte Einstellung bzw. den gewünschten Befehl auswählen können.

Welches Menü gerade verfügbar ist, hängt davon ab, was Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt machen. COLLAGE ändert den verfügbaren Menütyp entsprechend der Anwendung, mit der Sie arbeiten.

## Fenster

Fenster sind die Bereiche, in denen Sie arbeiten. Sie können sich die Fenster als Zettel auf Ihrem Desktop vorstellen. Sie können gleichzeitig mehrere Fenster auf dem COLLAGE-Desktop öffnen, wie ja auch mehrere Zettel vor Ihnen auf dem Schreibtisch liegen können.

Es gibt zwei Formen von Fenster: Verzeichnisfenster und Anwendungsfenster.

- Ein Verzeichnisfenster zeigt den Inhalt eines Dateiverzeichnisses (Dateien und Unterverzeichnisse) in Form von Symbolen an (siehe nächste Seite). Verzeichnisfenster können Sie in den vorhergehenden Bildern sehen.
- Ein Anwendungsfenster ist ein Fenster, das ein laufendes Programm enthält. Das Anwendungsfenster, das wohl am häufigsten geöffnet wird, ist das Shell-Fenster. Shell-Fenster werden zur Arbeit von der SINIX-Kommandoeingabezeile aus benutzt.

Eine vollständige Einführung zu Anwendungsfenstern finden Sie in Kapitel 4; im Augenblick legen wir den Schwerpunkt auf Verzeichnisfenster, da diese keinerlei Zugriffsbeschränkungen unterliegen, die unter Umständen für Ihr System gelten. In den meisten Fällen brauchen Sie sich jedoch über solche Dinge keine Gedanken zu machen.

## Symbole

Symbole sind bildhafte Darstellungen (Piktogramme), die COLLAGE zur Anzeige von Dateien, Dateiverzeichnissen, Druckern usw. verwendet. Alle diese Elemente werden unter dem Begriff *Objekte* zusammengefaßt. Es gibt zwei Arten von Symbolen:

- Standard-Symbole
- Service-Symbole

Jedes Symbol besteht aus einem grafischen Element, unter dem ein Name steht.

### *Standard-Symbole*

Standard-Symbole werden zur Darstellung von Dateien und Dateiverzeichnissen in Verzeichnisfenstern verwendet.

COLLAGE benutzt folgende Standard-Symbole in Verzeichnisfenstern:

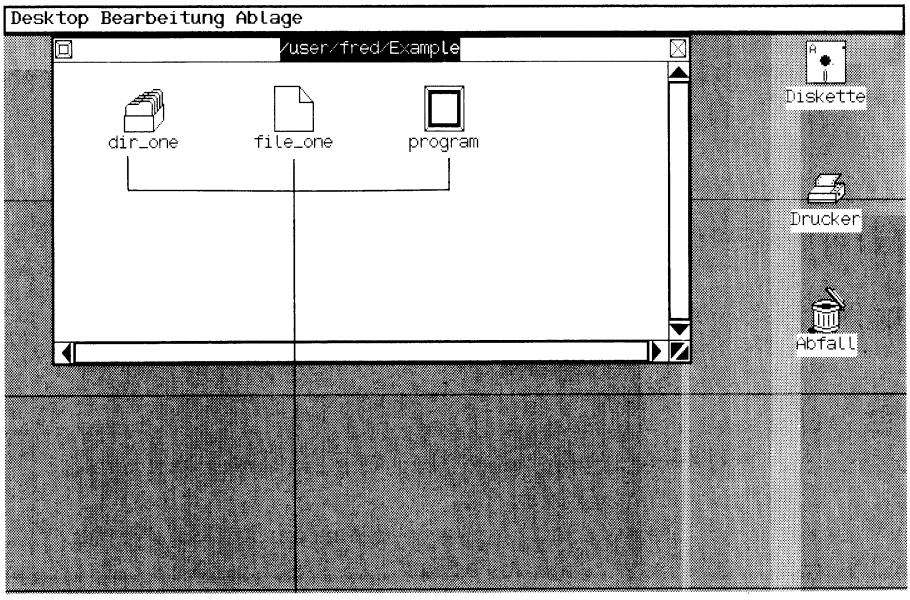



Bild 1-5 Die Standard-Symbole

Beachten Sie bitte, daß COLLAGE zwischen Textdateien (Dokumenten) und ausführbaren Dateien (Programmen) anhand der jeweiligen Lese-, Schreib- und Ausführerlaubnis unterscheidet. Wenn Sie für eine Datei die Ausführerlaubnis besitzen, wird diese als Programm dargestellt, andernfalls erscheint sie als Dokument. Weitere Informationen über die Zugriffsrechte siehe Beschreibung des Kommandos **chmod** im Handbuch *SINIX Kommandos* [8].

Die Begriffe 'Dokument' und 'Programm' werden in diesem Handbuch verwendet, außer es wird ein Überbegriff benötigt. Ist sowohl Dokument als auch Programm zutreffend, wird der Begriff 'Datei' eingesetzt.

*Service-Symbole*

Service-Symbole stehen für Service-Komponenten (wie Drucker), mit deren Hilfe Sie in Verzeichnisfenstern Objekte (wie Dateien und Dateiverzeichnisse) bearbeiten können.

COLLAGE verwendet die folgenden Service-Symbole auf dem Desktop:

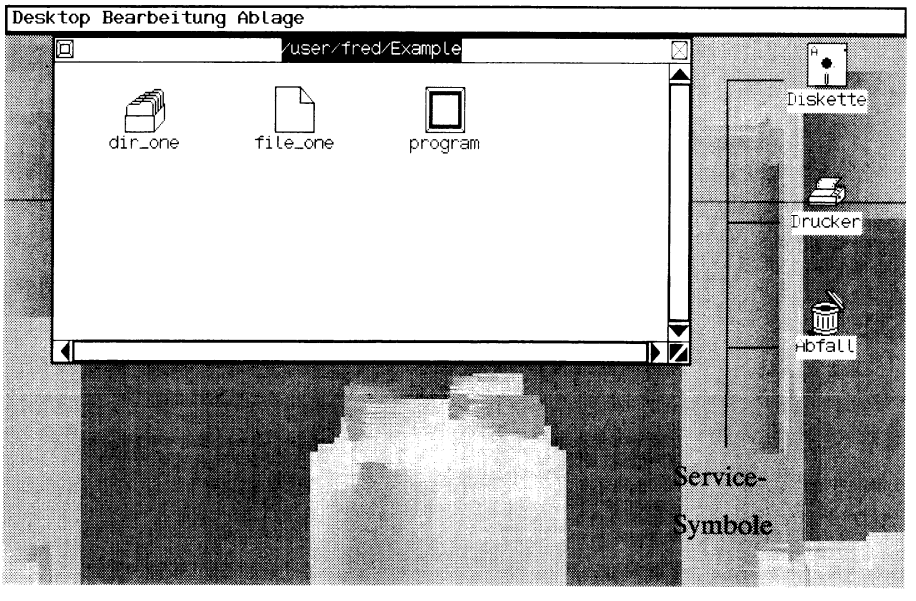



Bild 1-6 Die Service-Symbole

Die Service-Symbole werden in Kapitel 5 näher erklärt.

## Der Zeiger

Bei COLLAGE und X/COLLAGE verwenden Sie die Maus, um die Schreibmarke zu bewegen und die Arbeit auf dem Bildschirm zu steuern.

Da Alpha-COLLAGE für den Ablauf auf alphanumerischen Bildschirmeinheiten ausgelegt ist, bewegen Sie die Schreibmarke auf dem Bildschirm mit Hilfe von Tasten (siehe Kapitel 3).

# 2 COLLAGE bedienen

Dieses Kapitel beschreibt die Techniken, die zur Bedienung von COLLAGE und X/COLLAGE notwendig sind. Es besteht aus drei Abschnitten:

- Mit der Maus arbeiten
- Mit Menüs arbeiten
- Mit Fenstern arbeiten

In diesen Abschnitten sollen nicht alle möglichen Vorgehensweisen zur Lösung einer Aufgabe beschrieben werden. Vielmehr sollen sie Ihnen ein Gefühl für die Arbeitsweise von COLLAGE geben und als Einführung zu den grundlegenden Techniken dienen.

Bei den Stellen, an denen X/COLLAGE von COLLAGE abweicht, erscheint:

**X/COLLAGE**

gefolgt von einer Beschreibung, inwiefern sich X/COLLAGE unterscheidet.

## 2.1 Die Maus

Sie bedienen COLLAGE hauptsächlich mit der Maus. Mit der Maus bewegen Sie den Zeiger auf dem Bildschirm und durch Klicken mit den Mausknöpfen lösen Sie Aktionen aus.

COLLAGE-Anwendungen, die nicht zur Standard-Bedienoberfläche gehören (siehe 1.1), verwenden unter Umständen andere Maustechniken als die hier beschriebenen. Wenn Sie eine solche Anwendung haben, bitten Sie Ihren Systemverwalter um weitere Informationen.

Die Standard-COLLAGE-Maus hat zwei Knöpfe, die Sie zum Auslösen bzw. zur Ausführung verschiedener Aktionen drücken.

### X/COLLAGE

X/COLLAGE kann mit einer 2- oder 3-Knopf-Maus bzw. einem Tablett mit 5 Knöpfen bedient werden.

- Die Maus mit zwei Knöpfen funktioniert exakt so wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.
- Bei einer Maus mit drei Knöpfen funktionieren der rechte und der linke Knopf wie üblich. Der mittlere Knopf hat in der Regel keine Funktion, aber Ihr Systemverwalter kann ihn so konfigurieren, daß er das gleichzeitige Drücken von beiden Knöpfen simuliert.
- Das Tablett mit fünf Knöpfen hat eine Reihe mit drei Knöpfen und eine mit zwei. Die Reihe mit den zwei Knöpfen funktioniert wie üblich, wobei Ihr Systemverwalter den mittleren Knopf der Dreier-Reihe so konfigurieren kann, daß er das gleichzeitige Drücken von beiden Knöpfen simuliert.

In den folgenden Abschnitten werden die Maus und die jeweiligen Techniken beschrieben.

### 2.1.1 Eigenschaften der Maus

Der Zeiger ist vergleichbar der Schreibmarke, die Sie mit der Maus auf dem Bildschirm bewegen können. Der Zeiger kann verschieden Formen haben:

- – die normale Form, z.B. wenn Sie auf etwas zeigen,
- – wenn Sie ein Menü ausbreiten,
- – wenn das System arbeitet (*Wartezustand*, d.h. Sie müssen warten, bis das System etwas verarbeitet hat, bevor Sie weitermachen können)
- – wenn Sie etwas führen
- – wenn Sie etwas zu einem Service-Symbol führen

Die Form des Zeigers hängt also von der Aktion ab, die von Ihnen, von COLLAGE oder von einem Anwendungsprogramme gerade durchgeführt wird.

### 2.1.2 Mit der Maus arbeiten

**Zeiger bewegen**

Sie bedienen COLLAGE mit der Maus, indem Sie den Zeiger auf einem beliebigen Punkt auf dem Bildschirm positionieren. Dann verwenden Sie eine der folgenden Techniken.

### Ein Symbol markieren

Sie markieren ein Symbol, um es aus allen anderen für eine spätere Aktion auszuwählen.

Zum Markieren eines Symbols positionieren Sie den Zeiger darauf und drücken dann einen Mausknopf einmal. Diese Technik wird auch als Klikken auf ein Symbol bezeichnet. Das markierte Symbol wird invers angezeigt.

Das Zurücknehmen der Markierung eines Symbols hängt davon ab, wo sich das Objekt befindet:

- wenn sich das Symbol auf dem Desktop befindet, klicken Sie irgendwo auf eine leere Stelle des Desktop (nur linker Mausknopf)
- wenn sich das Symbol in einem Fenster befindet, klicken Sie irgendwo auf eine leere Stelle in diesem Fenster (linker oder rechter Mausknopf)

### Mehrere Symbole markieren

Sie können auch mit einer besonderen Form der Maustechnik 'Klicken' mehrere Symbole in einem Verzeichnisfenster markieren. Für das normale Klicken können Sie den linken **oder** rechten Mausknopf benutzen, aber zum Markieren von mehreren Symbole ist nur der rechte Mausknopf verwendbar.

Durch das Markierung einer ganzen Reihe von Symbolen können Sie beispielsweise bestimmte Arbeitsmethoden gleich für mehrere markierte Symbole auswählen und anwenden. Sie ersparen sich damit ein erneutes Auswählen für jedes einzelne Symbol.

### Ein Objekt aktivieren

Sie **aktivieren** Standard-Symbole oder **Fensterelemente**, indem Sie mit der Maus darauf zeigen und mit dem rechten oder linken Mausknopf kurz hintereinander zweimal klicken. Weitere Informationen über die Elemente zur Fenstersteuerung siehe 2.3.1.

Das Aktivieren eines Dokuments, Dateiverzeichnisses oder COLLAGE-Programms hat jeweils eine unterschiedliche Wirkung:

- wenn es sich um ein Dokument handelt, öffnet COLLAGE ein Dialogfenster, in dem verschiedene Kommandos angeboten werden, die Sie auf das (die) markierte(n) Dokument(e) anwenden können
- wenn es sich um ein Dateiverzeichnis handelt, öffnet COLLAGE das markierte Dateiverzeichnis innerhalb des aktuellen Fensters
- wenn es sich um ein COLLAGE-Programm handelt, führt COLLAGE dieses Programm aus

Alle Dateien, für die Sie die Ausführerlaubnis haben, werden in den Verzeichnisfenstern als COLLAGE-Programme angezeigt. Wichtig: Nur echte COLLAGE-Programme bzw. Programme oder Shell-Prozeduren, die in der PIF-Datei PROGRAMS hinterlegt sind (siehe 8), können durch Aktivieren des Symbols (zweimal klicken) ausgeführt werden.

Normale Programme bzw. normale Shell-Prozeduren (Shellskript) sind nicht für die Erzeugung eines Fensters eingerichtet, in dem sie ablaufen und Anzeigen ausgeben können; deshalb ist ihre Aktivierung mit Hilfe der Maus nicht möglich. Wenn Sie aber solch ein Programm in die PIF-Datei PROGRAMS aufnehmen, kann COLLAGE für das Programm ein Fenster erzeugen.

### Ein Objekt führen

Mit der Maustechnik 'Führen' können Sie Symbole oder Fenstersteuerungs-Elemente verschieben. Zu den Objekten, die geführt werden können, gehören Service-Symbole, die Titelleiste eines Fensters (und damit auch das Fenster selbst) oder die Ausschnittmarke eines Verzeichnisfensters. Elemente zur Fenstersteuerung werden detailliert in 2.3.1 erklärt.

Bringen Sie den Zeiger zum gewünschten Objekt. Drücken Sie einen Mausknopf und halten Sie diesen gedrückt. Während Sie den Mausknopf weiterhin gedrückt halten, können Sie das Objekt verschieben; dies wird durch das Rechteck angezeigt, das dem Mauszeiger folgt. Sobald Sie den Mausknopf wieder loslassen, nimmt das Objekt seine neue Position ein.

Hinweis: Wenn Sie ein Objekt zu einem Service-Symbol führen, müssen Sie den rechten Mausknopf benutzen.

**X/COLLAGE**

Bei X/COLLAGE verwenden Sie eine spezielle Art der Maustechnik 'Führen', um Text zu kopieren und in ein Anwendungsfenster einzufügen. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt 4.5.3, **Kopieren und einfügen: X/COLLAGE**.

### Aus einem Menü auswählen

Ein Menü wählen Sie aus, indem Sie auf den betreffenden Namen in der Menüleiste zeigen (die an der Bildschirmoberkante quer verläuft) und einen Mausknopf drücken und gedrückt halten. Das Menü wird dadurch auf dem Bildschirm *ausgebreitet* und die jeweils verfügbaren Einstellungen bzw. Befehle werden sichtbar.

Eine Einstellung bzw. einen Befehl wählen Sie, indem Sie den Mausknopf gedrückt halten und mit der Maus auf ein Menüelement zeigen. Die Einstellung/der Befehl ist nun markiert. Lassen Sie den Mausknopf los, wenn sich der Zeiger auf dem gewünschten Menüelement befindet.

Wenn ein Menüelement nicht verfügbar ist, wird es grau unterlegt. Beispielsweise können Sie nicht den Befehl 'Beenden' des Menüs 'Desktop' wählen, wenn noch ein Anwendungsfenster geöffnet ist.

**X/COLLAGE**

Im Gegensatz zu COLLAGE können Sie X/COLLAGE beenden, selbst wenn noch ein oder mehrere Anwendungsfenster offen sind.

## 2.2 Die Menüs

### 2.2.1 Einführung

COLLAGE ist ein menügesteuertes System; das heißt, Sie wählen die gewünschten Aktionen aus einer Liste, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Diese Auswahlliste wird 'Menü' genannt. Die Elemente, die das Menü beinhaltet, sind

- Befehle und
- Einstellungen.

COLLAGE ist sehr leicht zu bedienen und ermöglicht Ihnen die Auswahl dieser Befehle und Einstellungen aus einer Liste, so daß Sie sich nicht viele komplizierte Kommandos merken müssen.

### 2.2.2 Mit Menüs arbeiten

Anfangs sind nur die Menünamen in der Menüleiste in der oberen linken Bildschirmecke sichtbar. Mit der Maus können Sie ein Menü ausbreiten (siehe 2.1.2, *Mit der Maus arbeiten*), wodurch die Befehle und Einstellungen sichtbar werden, die in diesem Menü zur Verfügung stehen.

Befehle und Einstellungen, die nicht gewählt werden können, erscheinen grau unterlegt.
Einige Befehle und Einstellungen werden sofort wirksam; bei anderen öffnet COLLAGE ein Dialogfenster; Ein Dialogfenster sieht so ähnlich aus wie ein normales Fenster, hat aber einen anderen Rahmen. Der Unterschied wird klar, wenn Sie das in Bild 2-1 gezeigte Dialogfenster mit dem in Bild 1-4 gezeigten Verzeichnisfenster vergleichen.

### 2.2.3 Dialogfenster

Ein Dialogfenster kann:

- Informationen anzeigen
- Sie zur Auswahl aus einer Liste auffordern
- Sie zur Eingabe eines Namens auffordern

Alle Dialogfenster haben eine Eigenschaft gemeinsam; wenn Sie eines geöffnet haben, können Sie erst wieder weiterarbeiten, nachdem Sie auf irgendeine Weise auf das Fenster reagiert haben. In der Regel werden Sie aufgefordert, auf ein Quittierfeld mit der Bezeichnung **Ausführen**, **Weiter** oder **Abbrechen** zu klicken.

*Dialogfenster mit Informationen*

Einige Dialogfenster zeigen nur Informationen an. Wenn Sie beispielsweise das Service-Symbol 'Diskette' markieren und dann den Befehl 'Information' im Menü 'Desktop' auswählen, werden im entsprechenden Dialogfenster Informationen über dieses Symbol ausgegeben.

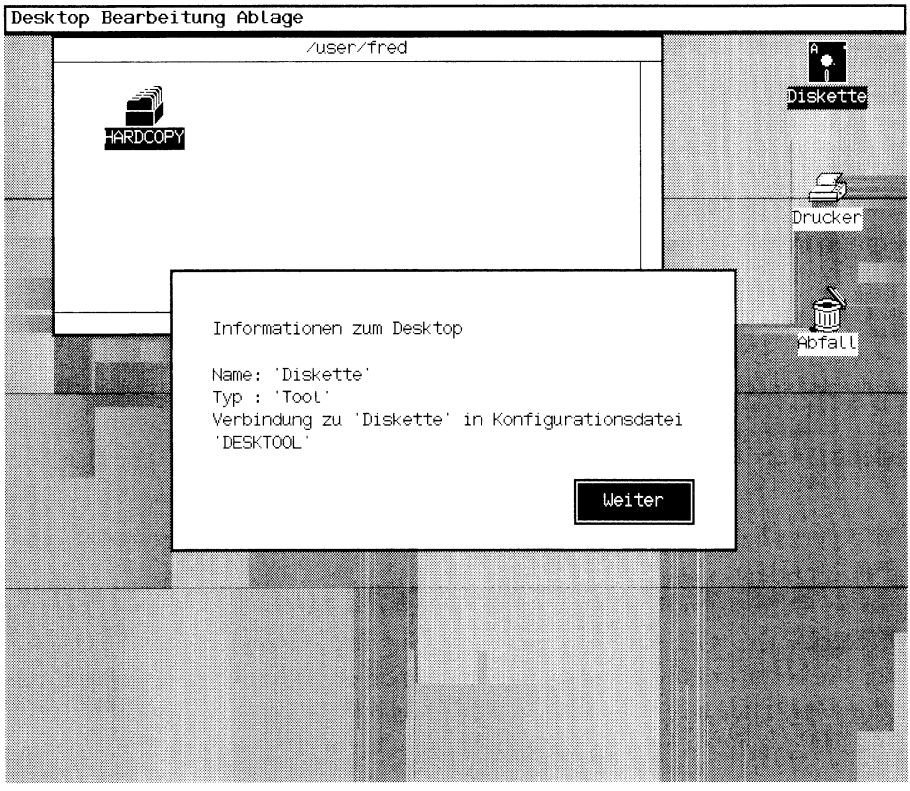



Bild 2-1 Das Dialogfenster zum Befehl 'Information'

Wenn Sie die Meldung gelesen haben, klicken Sie auf das Quittierfeld **Weiter**; das Dialogfenster wird geschlossen, und Sie können Ihre Arbeit mit COLLAGE fortsetzen.

*Dialogfenster mit einer Aufforderung zur Auswahl aus einer Liste*

Bei einigen Dialogfenstern werden Sie zur Auswahl aus einer Liste aufgefordert. Breiten Sie das Menü 'Desktop' aus, und wählen Sie den Befehl 'Anwendungen'. Das entsprechende Dialogfenster sieht in etwa wie Bild 2-2 unten aus.

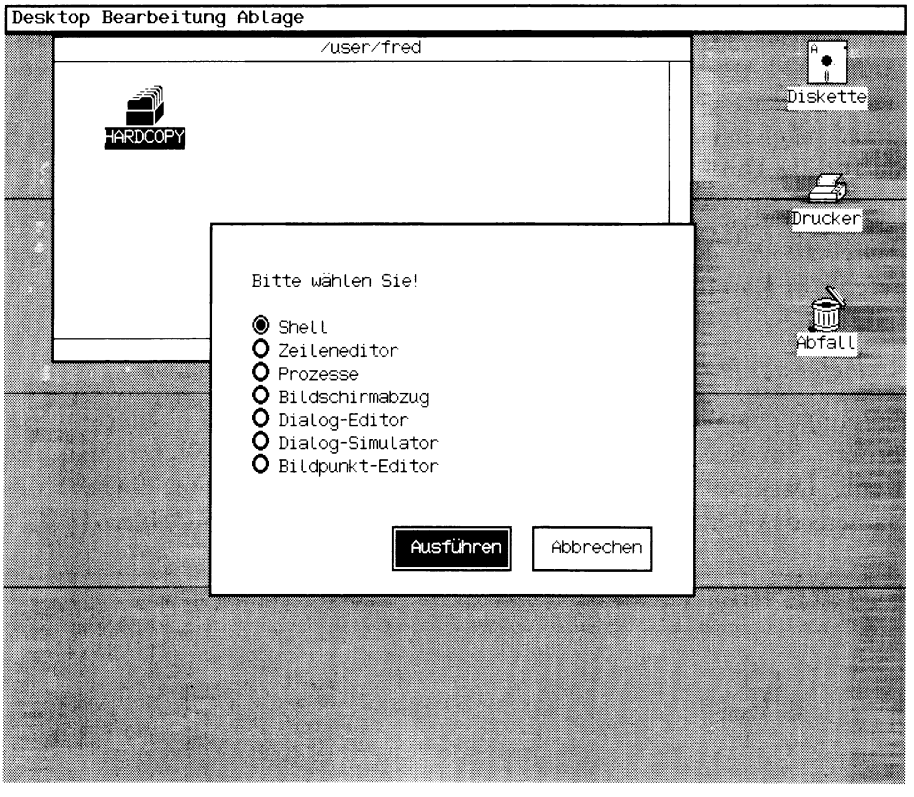



Bild 2-2 Das Dialogfenster zum Befehl 'Anwendungen'

Diese Befehle sind die Standardeinträge für dieses Dialogfenster. Der zuständige Systemverwalter kann diese Liste ändern; es ist also durchaus möglich, daß einige der oben gezeigten Befehle nicht bzw. andere Befehle zusätzlich vorhanden sind.

Bei diesem Dialogfenster werden *Auswahlmarken* und das Quittierfeld **Ausführen** verwendet. Auswahlmarken sind die Felder, die links von den Befehlen und Einstellungen im Dialogfenster erscheinen. Sie können eine Auswahlmarke auf zwei Arten wählen:

- markieren Sie sie wie üblich, dann klicken Sie auf das Quittierfeld **Ausführen**
- klicken Sie zweimal auf die gewünschte Auswahlmarke

Wenn die Auswahlmarke neben der gewünschten Einstellung bereits markiert ist (die Standard-Einstellung), dann klicken Sie lediglich auf das Quittierfeld **Ausführen**. Zur Auswahl einer anderen Einstellung markieren Sie die entsprechende Auswahlmarke und klicken dann auf **Ausführen**. Zum Schließen eines Dialogfensters, ohne eine Auswahl zu treffen, klicken Sie auf das Quittierfeld **Abbrechen**.

Jetzt klicken Sie auf das Quittierfeld **Abbrechen**, um dieses Dialogfenster zu schließen. Wir kommen auf die in diesem Dialogfenster angebotenen Befehle in Kapitel 4 zurück.

*Dialogfenster mit einer Aufforderung zur Eingabe eines Namens*

Bei einigen Dialogfenstern werden Sie zur Eingabe eines Namens aufgefordert. Ein Beispiel ist das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis' im Menü 'Desktop'. In diesem Dialogfenster werden Sie zur Eingabe des Namens des Verzeichnisses aufgefordert, das Sie öffnen möchten.

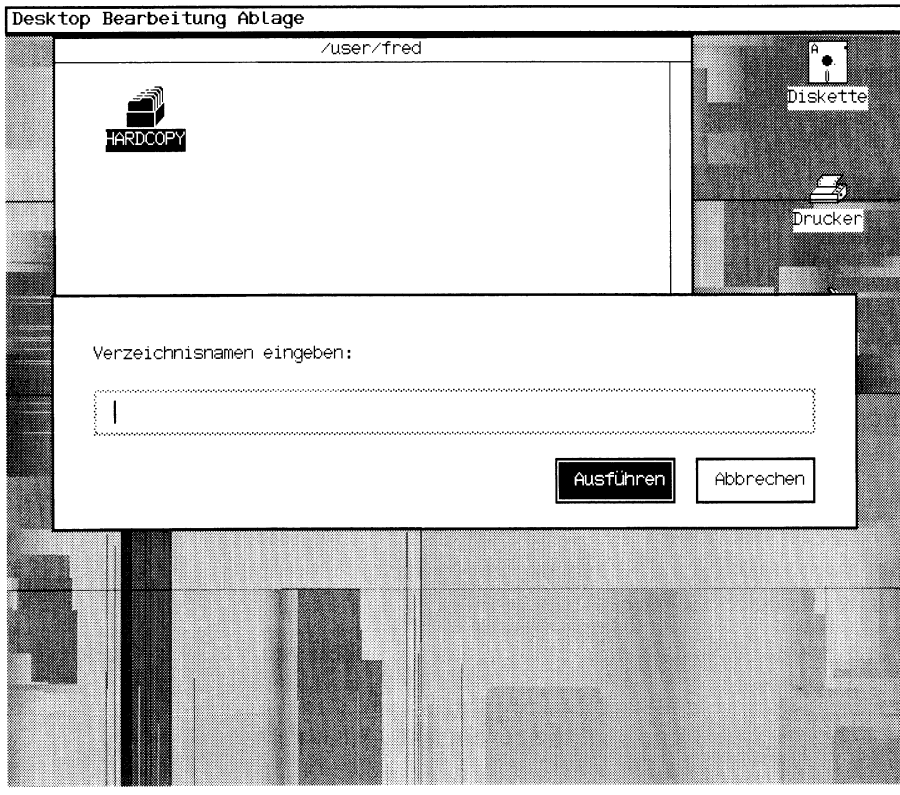



Bild 2-3 Das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis'

Der Bereich, in dem Sie Ihre Eingabe vornehmen können, wird *Texteingabefeld* genannt und enthält in der Regel bereits Text. Den Text im Texteingabefeld können Sie löschen durch:

- Eingabe des gewünschten Namens

  Die Schreibmarke springt automatisch zum Beginn des Texteingabefeldes. Das erste Zeichen, das Sie eingeben, überschreibt den gesamten vorhandenen Text.

- Ändern des bereits vorhandenen Namens

  Mit den Tasten [⇤] und [⇥] gelangen Sie zum Anfang bzw. Ende des vorhandenen Namens. Mit den Pfeiltasten können Sie die Schreibmarke im vorhandenen Text positionieren und dort den Text durch Überschreiben bzw. Löschen mit der Taste [⌫] ändern.

### 2.2.4 Die Vorhandenen Menüs

Folgende Menüs stehen standardmäßig in COLLAGE zur Verfügung:

- Desktop
- Bearbeitung
- Ablage
- Standard

Das Menü 'Desktop' erscheint immer in der Menüleiste. Die Menüs 'Bearbeitung' und 'Ablage' stehen immer dann zur Verfügung, wenn ein Fenster aktiv ist. Das Menü 'Standard' erscheint nur dann in der Menüleiste, wenn das Fenster einer Standard-SINIX-Anwendung aktiv ist. Standard-SINIX-Anwendungen werden manchmal auch als *Old-Style*-Anwendungen bezeichnet. Ein Shell-Fenster ist ein typisches Beispiel für eine Old-Style-Anwendung.

**X/COLLAGE**

Bei X/COLLAGE steht das Menü 'Standard' nicht zur Verfügung.

Diese Menüs mit ihren Befehlen und Einstellungen werden detailliert in Kapitel 5, *Das Menüsystem*, beschrieben.

Die Bilder 2-4 bis 2-7 zeigen, wie die Standard-COLLAGE-Menüs aussehen.

### 2.2.5 Andere Menüs

Der zuständige Systemverwalter kann die PIF-Dateien (Program Information Files) so abändern, daß neue Menüs in der Menüleiste erscheinen oder daß in den vorhandenen Menüs neue Befehle und Einstellungen verfügbar sind. Wenn Sie andere COLLAGE-Menüs vorfinden, oder feststellen, daß einige der in den Bildern 2-4 bis 2-7 gezeigten Einstellungen/Befehle nicht vorhanden sind, bitten Sie den zuständigen Systemverwalter um Unterlagen und Hilfe.

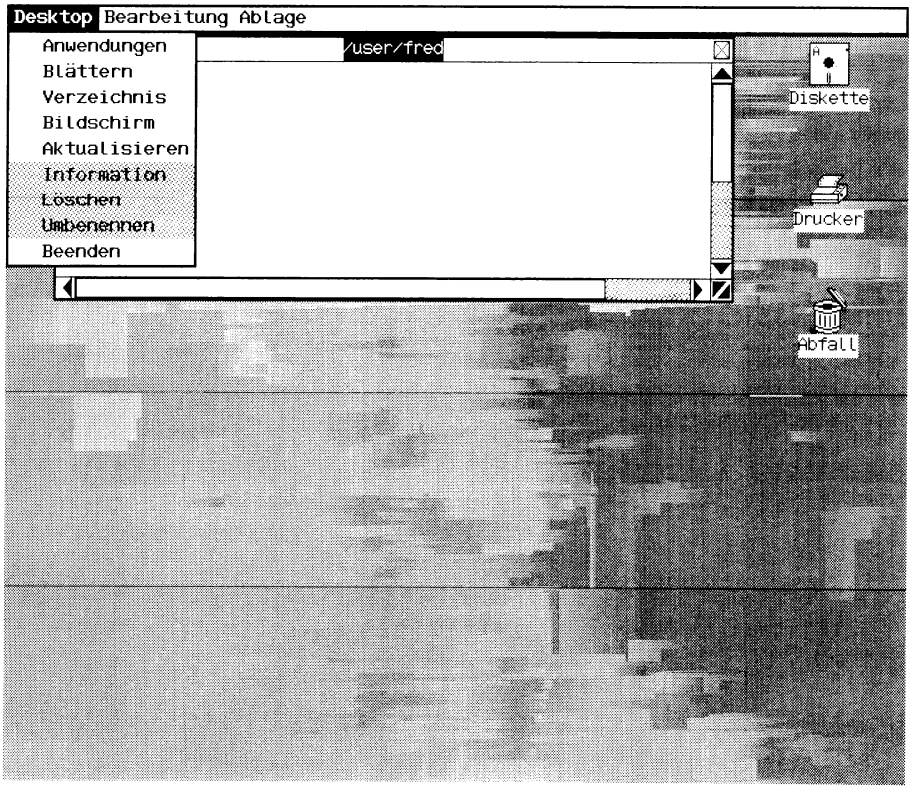



Bild 2-4 Das Menü 'Desktop'

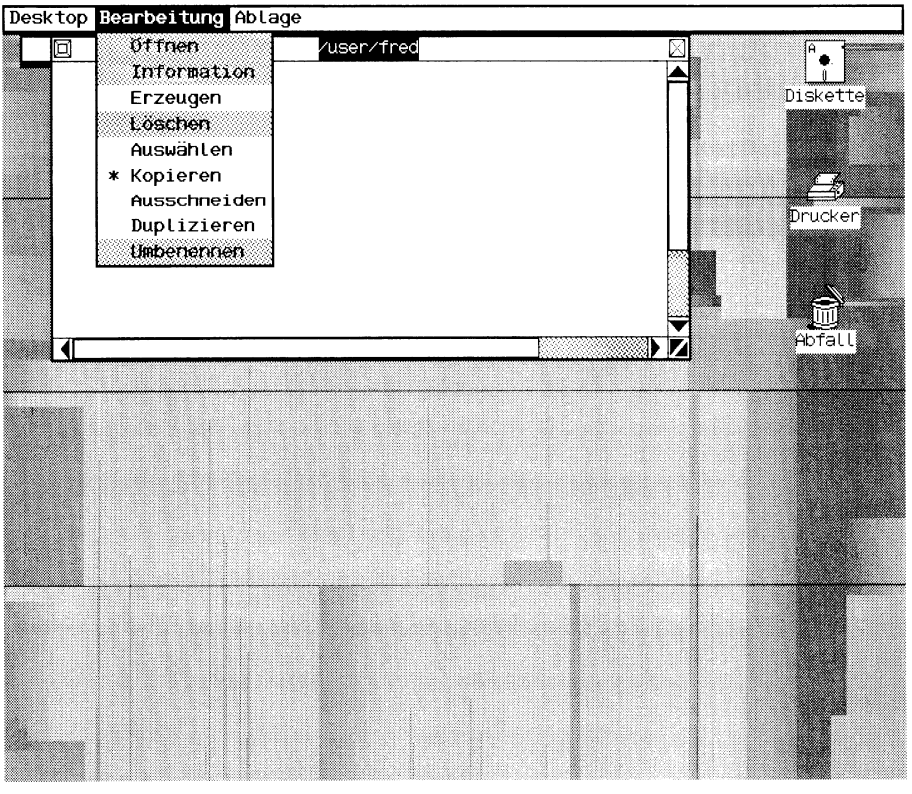



Bild 2-5 Das Menü 'Bearbeitung'

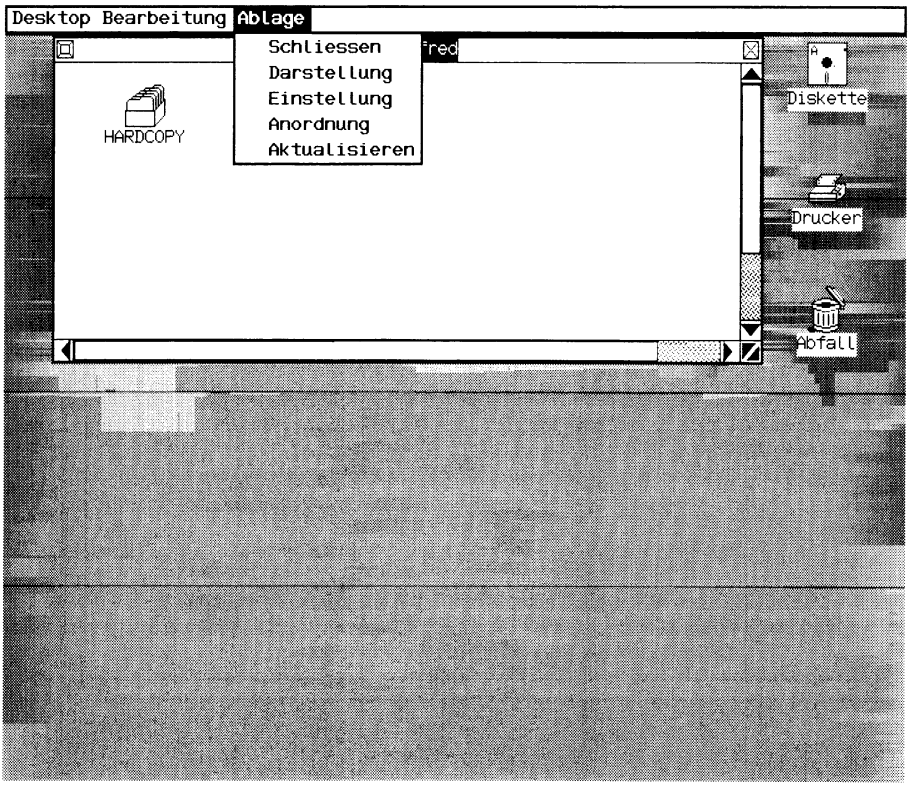



Bild 2-6 Das Menü 'Ablage'

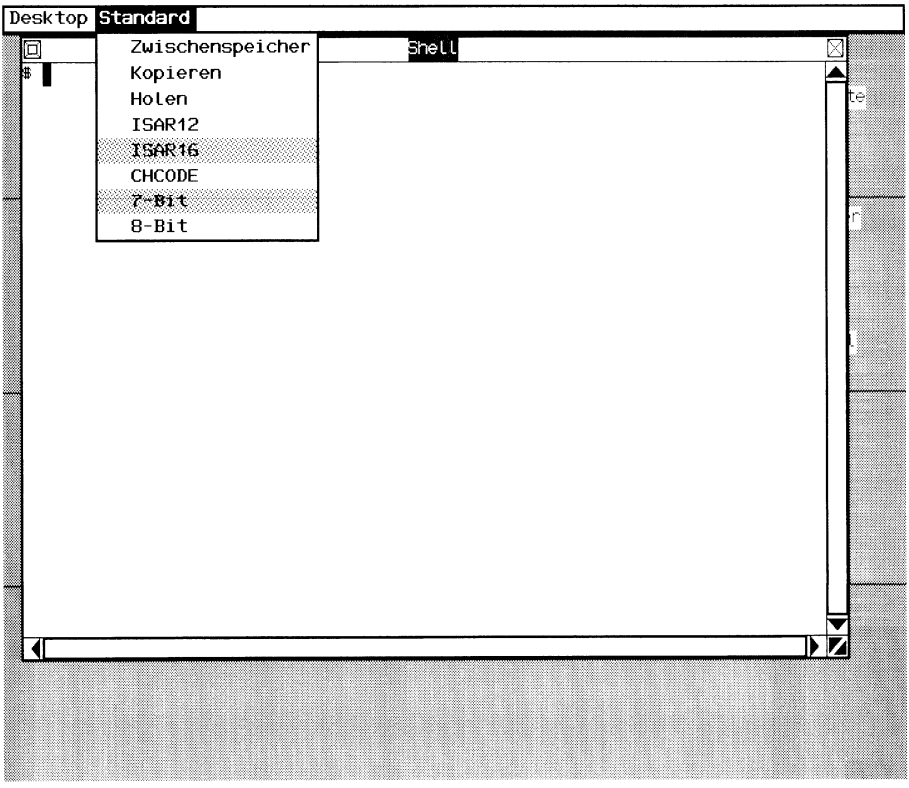



Bild 2-7 Das Menü 'Standard'

### 2.2.6 Hilfsinformationen zu Menübefehlen

COLLAGE bietet Hilfsinformationen zu den Befehlen und Einstellungen der Menüs an. Diese Informationen rufen Sie durch Anwendung folgender Maustechnik ab.

Breiten Sie zunächst das Menü aus, wählen Sie dann den gewünschten Befehl oder die Einstellung und drücken schließlich zusätzlich noch den zweiten Mausknopf. Beim Loslassen beider Mausknöpfe gibt COLLAGE Hilfsinformationen zu dem ausgewählten Befehl oder der Einstellung in einem Dialogfenster aus. Sie schließen dieses Dialogfenster, indem Sie auf das Quittierfeld 'Weiter' klicken.

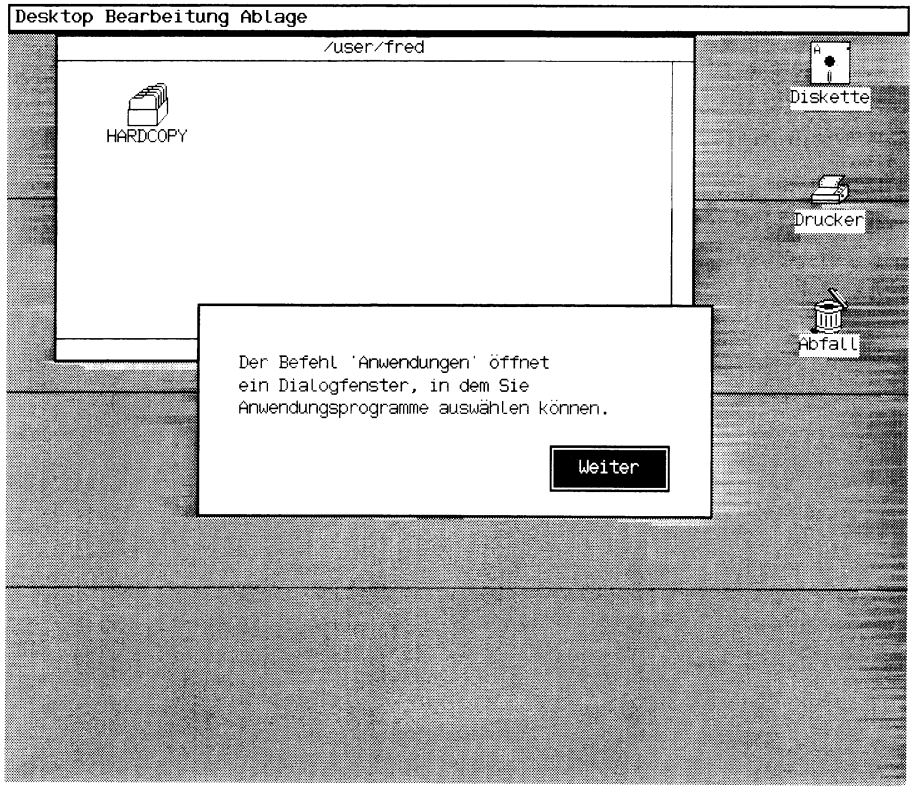



Bild 2-8 Hilfe für den Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop'

## 2.3 Die Fenster

Dieser Abschnitt zeigt die Techniken, die für die Arbeit mit COLLAGE-Fenstern angewandt werden. Diese Techniken bauen auf dem auf, was Sie bereits über die Verwendung der Maus in Abschnitt 2.1 gelernt haben.

Fenster sind ein wesentlicher Bestandteil der COLLAGE-Bedienoberfläche. Es handelt sich dabei um den Bereich, in dem der Hauptteil Ihrer Arbeit mit COLLAGE abläuft.

COLLAGE unterstützt zwei Arten von Fenstern:

- Verzeichnisfenster
- Anwendungsfenster

Diese Fenster haben eine durchgängige Bedienoberfläche, d.h. daß Techniken, die Sie für die Bearbeitung von Verzeichnisfenstern (Verschieben, Größe ändern usw.) in diesem Abschnitt lernen, ebenso auf Fenster für Anwendungsprogramme zutreffen.

Alle Fenster der standardmäßigen COLLAGE-Bedienoberfläche sind von den in Bild 2-9 unten gezeigten Elementen zur Fenstersteuerung umgeben. Die Verwendung dieser Elemente wird in den Abschnitten 2.3.1 und 2.3.7 behandelt.

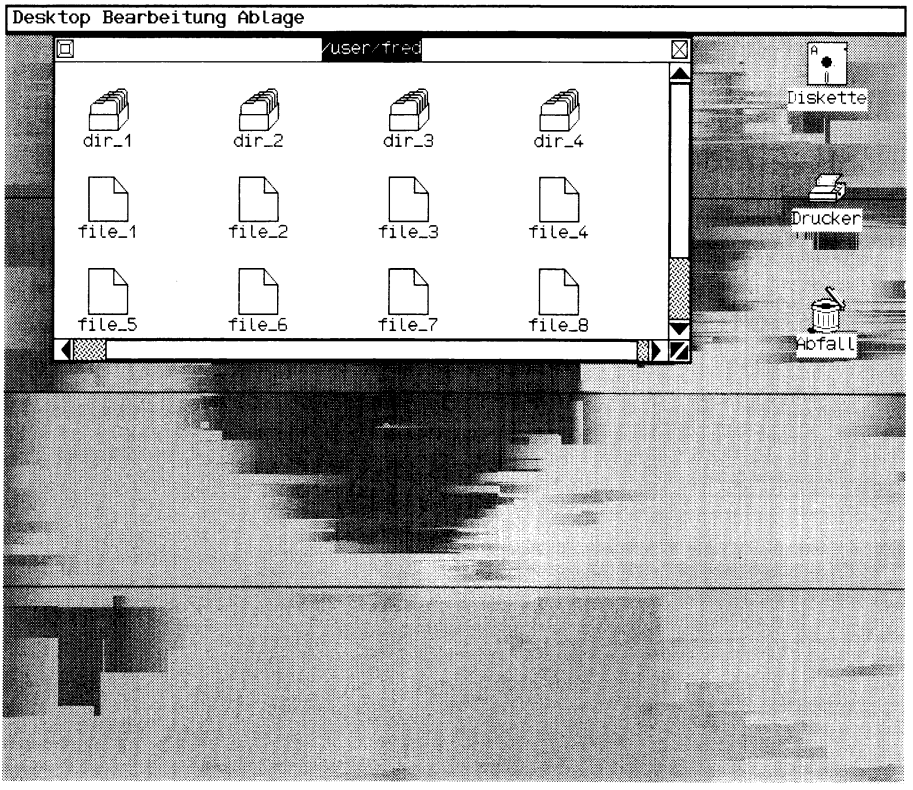



Bild 2-9 Die Elemente zur Fenstersteuerung

### 2.3.1 Ein Fenster öffnen

Bei der Anwendung vieler Fenstertechniken müssen mehrere Fenster geöffnet sein. Öffnen Sie jetzt ein weiteres Fenster durch Auswahl des Befehls 'Verzeichnis' im Menü 'Desktop'.

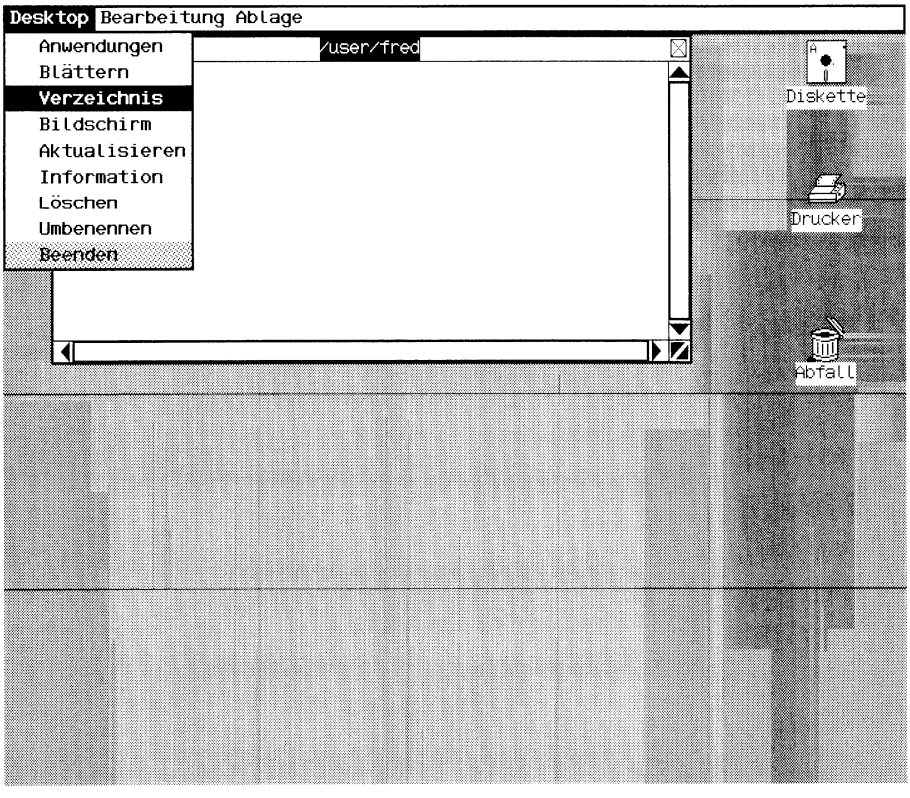



Bild 2-10 Der markierte Befehl 'Verzeichnis'

COLLAGE bringt ein Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden, den Namen des Verzeichnisses einzugeben, das angezeigt werden soll. Der Name Ihres HOME-Dateiverzeichnisses ist bereits eingesetzt.

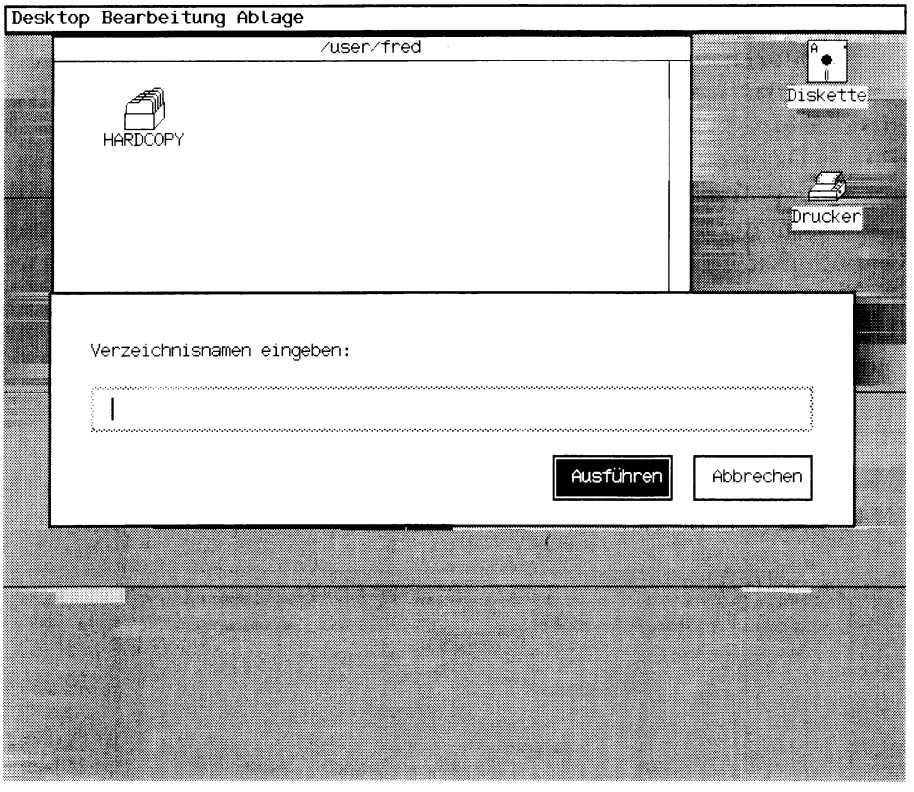



Bild 2-11 Das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis'

Drücken Sie jetzt einfach die Taste [↵] oder klicken Sie auf das Quittierfeld **Ausführen**. Damit wird ein weiteres Verzeichnisfenster geöffnet, in dem der Inhalt Ihres HOME-Dateiverzeichnisses angezeigt wird.

Wenn Ihr HOME-Dateiverzeichnis ein weiteres Verzeichnis enthält, dann können Sie dieses Verzeichnis als ein Fenster anzeigen lassen, indem Sie seinen Namen an den Pfadnamen Ihres HOME-Dateiverzeichnisses anfügen. Bringen Sie die Schreibmarke [⇥] zum Ende des vorhandenen Pfadnamens und geben Sie den Rest des neuen Pfades ein.

Wenn Sie ein weiteres Verzeichnis auf einer höheren Ebene in der Verzeichnisstruktur öffnen möchten, löschen Sie mit der Taste [⌫] so viel vom Pfadnamen wie gewünscht, dann geben Sie den Pfadnamen Ihrer Wahl ein.

### 2.3.2 Ein Fenster schließen

Zum Schließen eines Fensters klicken Sie auf die Endemarke. Die Endemarke ist das Kästchen in der oberen linken Ecke des aktiven Fensters (siehe Bild 2-9). Dies funktioniert nur dann, wenn Sie sich in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis (/user/fred in der Titelleiste, wenn Ihre Benutzerkennung 'fred' ist) oder Sie sich im Root-Dateiverzeichnis (angezeigt durch '/' in der Titelleiste) befinden. Wenn Sie sich in keinem der beiden Verzeichnisse befinden, wird durch Aktivierung der Endemarke das aktuelle Dateiverzeichnis geschlossen, und Sie gelangen in der Hierarchie der Dateiverzeichnisse um eine Ebene nach oben. Wenn Sie beispielsweise die Endemarke auf der Ebene /user/fred/temp aktivieren, wird das Verzeichnis 'temp' geschlossen; im selben Fenster wird daraufhin '/user/fred' angezeigt.

Diese Vorgehensweise zum Schließen eines Fensters gilt für alle Fenster, die eine Endemarke haben.

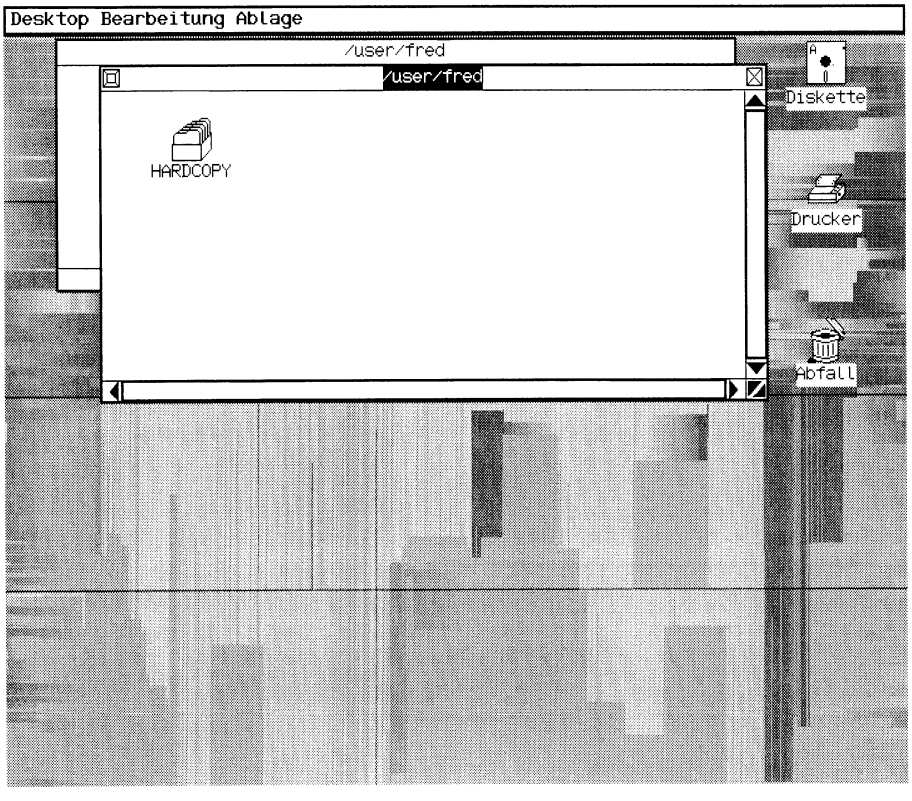



Bild 2-12 Die Endemarke im Fenster

Mit dem Befehl 'Schließen' des Menüs 'Ablage' können Sie die Verzeichnisfenster auch direkt schließen. Dazu breiten Sie einfach das Menü 'Ablage' aus und wählen den Befehl 'Schließen'. COLLAGE schließt daraufhin das aktive Verzeichnisfenster, unabhängig davon, wo Sie sich in der Verzeichnisstruktur befinden. Beachten Sie in diesem Zusammenhang aber, daß dies nicht für Anwendungsfenster gilt.
Üben Sie das Öffnen und Schließen von Verzeichnisfenstern. Wenn Sie die entsprechenden Techniken beherrschen, öffnen Sie zwei Fenster auf dem Bildschirm, bevor Sie weiterlesen.

### 2.3.3 Ein Fenster verschieben

Die Möglichkeit, ein Fenster zu verschieben, ist besonders wichtig, wenn Sie mit mehreren Fenstern arbeiten, da sich diese häufig gegenseitig überlagern.

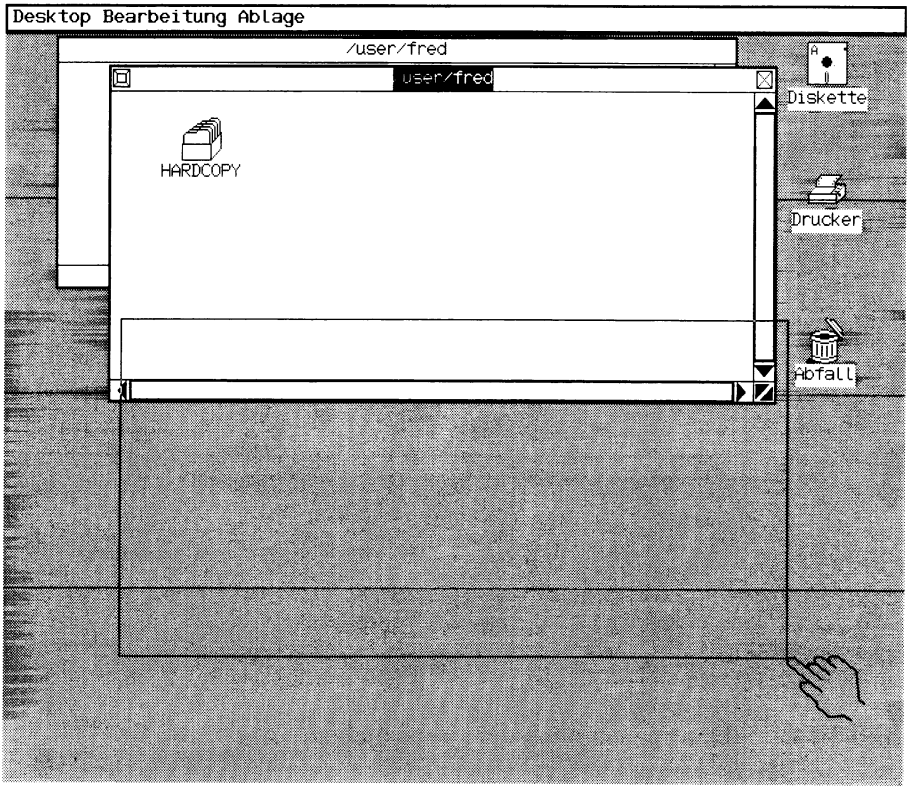



Bild 2-13 Ein Fenster verschieben

Wenn Sie zum Beispiel mehrere Verzeichnisfenster nacheinander öffnen, dann ist nur das oberste Fenster vollständig sichtbar. Die darunterliegenden Fenster sind teilweise verdeckt (siehe Bild 2-7).

Durch Verschieben von Fenstern können Sie dafür sorgen, daß soviel wie möglich von ihnen sichtbar ist.

Sie können ein Fenster dadurch verschieben, daß Sie es führen (siehe Abschnitt 2.1, *Die Maus*). Zeigen Sie auf die Titelleiste des Fensters, und führen Sie es an seine neue Position.

Während dieses Vorgangs bewegt sich nur der leere Fensterrand (siehe Bild 2-12 oben), aber sobald Sie den Mausknopf loslassen, wird das Fenster an seiner neuen Position neu dargestellt (siehe Bild 2-13).

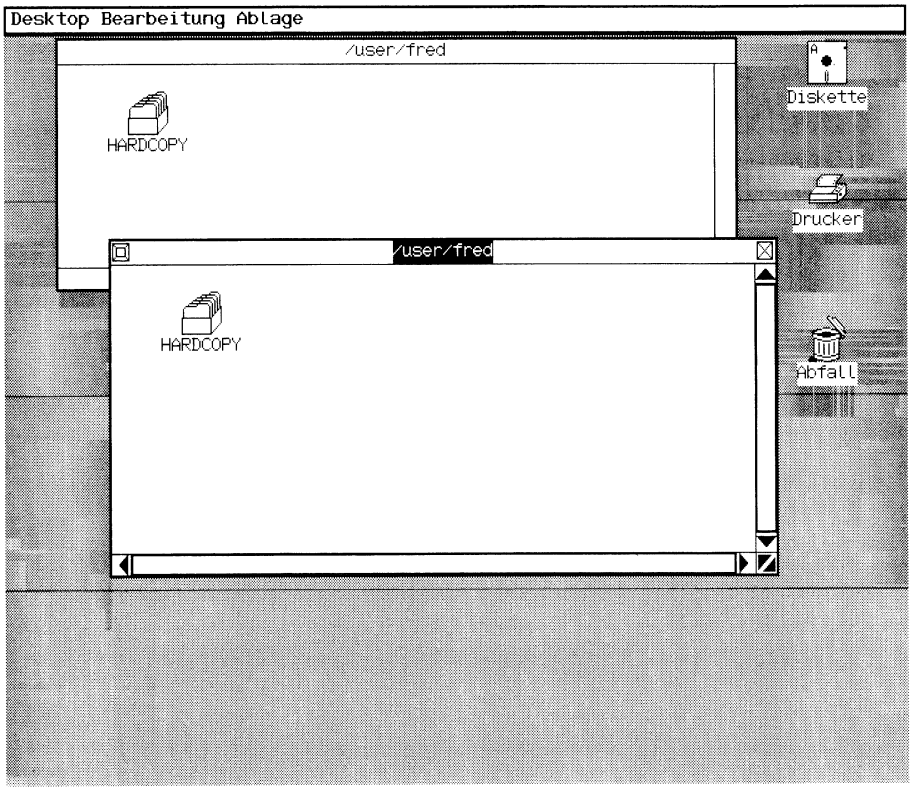



Bild 2-14 Das Fenster nach dem Verschieben

### 2.3.4 Ein Fenster verkleinern und vergrößern

Neben dem Verschieben von Fenstern ist oft auch das Ändern ihrer Größe und Form nötig, damit diese nebeneinander angezeigt oder so entsprechend der Struktur ihres Inhalts angepaßt werden können.

Die Größe eines Fensters wird mit Hilfe der Größenmarke in der unteren rechten Ecke verändert.

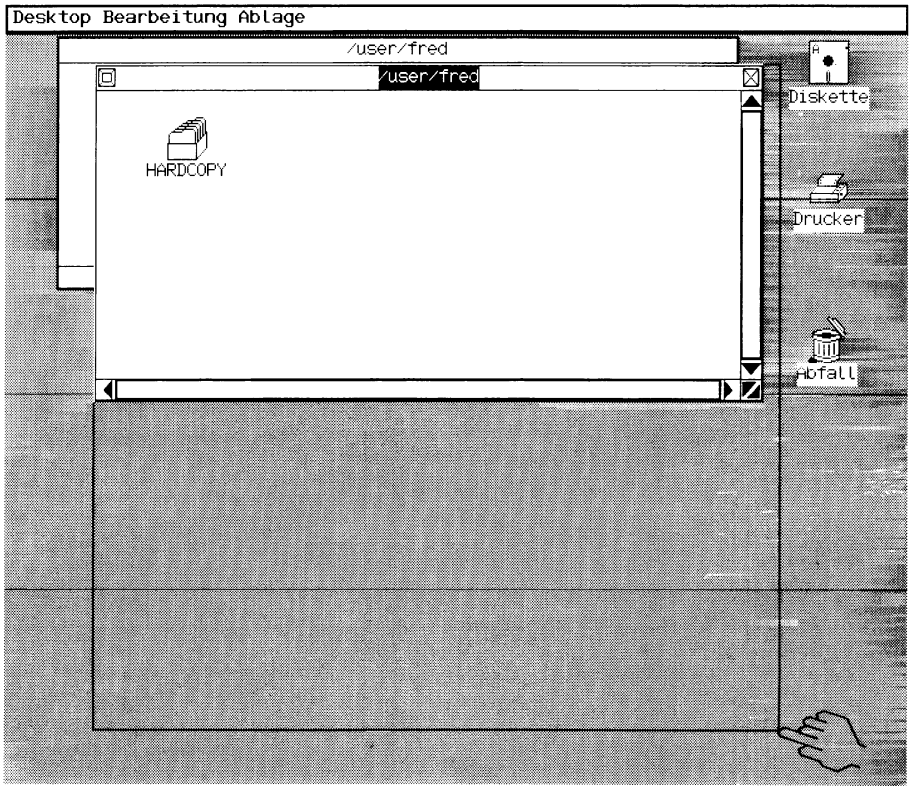



Bild 2-15 Fenstergröße mit der Größenmarke verändern

Führen Sie die Größenmarke an ihre neue Stelle auf dem Bildschirm. Die obere linke Ecke des Fensters bewegt sich dabei nicht. Wiederum bewegt sich zunächst nur der leere Fensterrahmen, aber sobald Sie den Mausknopf loslassen, wird das Fenster in seiner geänderten Form neu dargestellt.

### X/COLLAGE

Bei X/COLLAGE haben Anwendungsfenster, die in Ihrer Größe unveränderlich sind, keine Größenmarke, keinen rechten Rand (vertikale Verschiebeleiste) und keinen unteren Rand (horizontale Verschiebeleiste).

### 2.3.5 Zwischen Fenstern wechseln

Sie können immer nur in einem Fenster arbeiten. Dieses Fenster wird als das aktive oder aktuelle Fenster bezeichnet. Das aktive Fenster befindet sich im Vordergrund (oben auf dem Papierstapel, um im bereits angesprochenen Bild zu bleiben) und seine Titelleiste ist markiert.

Zum Wechseln zwischen Fenstern klicken Sie einfach auf einen sichtbaren Teil des gewünschten Fensters. Damit wird das neue Fenster *aktiviert* und in in den Vordergrund geholt.

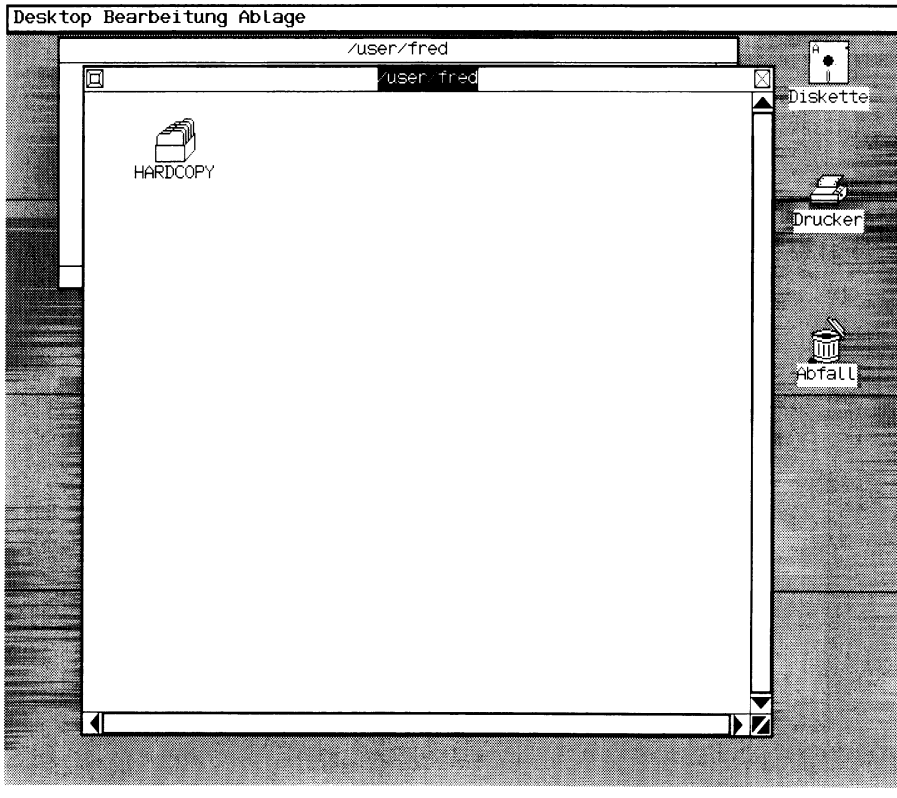



Bild 2-16 Der Wechsel zwischen Fenstern - das große Fenster ist aktiv

## X/COLLAGE

Bei X/COLLAGE müssen Sie auf die Titelleiste oder auf den rechten Rand eines Anwendungsfensters klicken, um es zu aktivieren. Wenn es sich um ein Verzeichnisfenster handelt, können Sie auf eine beliebige Stelle klicken.

Durch diesen Vorgang bringen Sie das bisher aktive Fenster in den Hintergrund und deaktivieren es. Dies erkennen Sie daran, daß der Name des Fensters nicht mehr markiert ist.

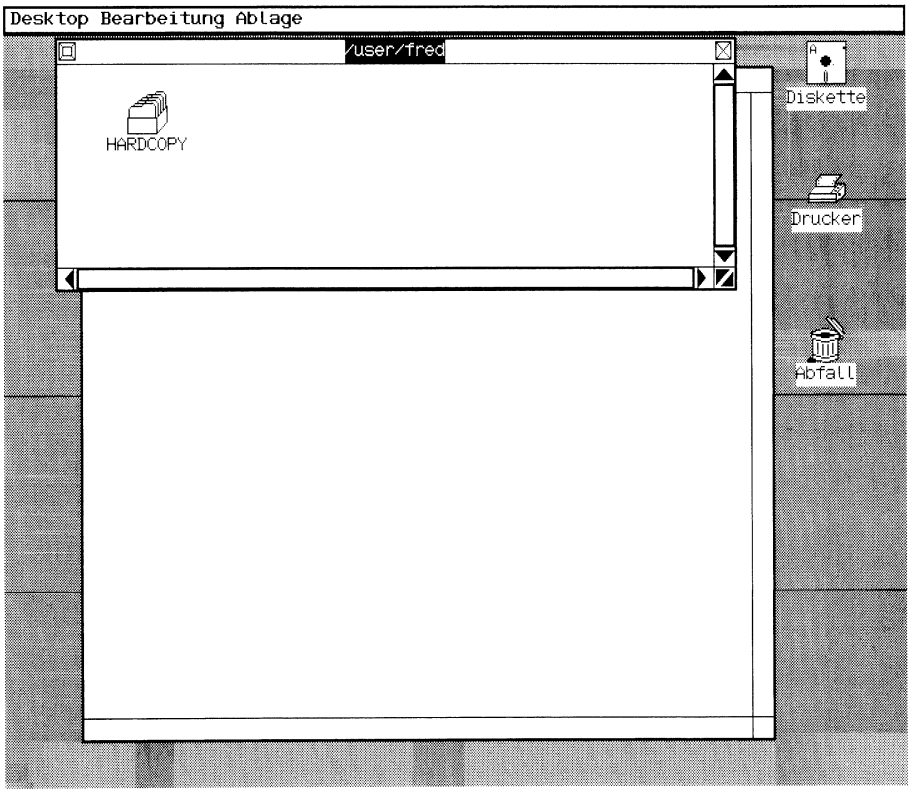



Bild 2-17 Der Wechsel zwischen Fenstern - das kleine Fenster ist aktiv

Sie können auch mit dem Befehl 'Blättern' im Menü 'Desktop' zwischen Fenstern wechseln. Damit wird das aktive Fenster oben vom Stapel genommen und nach unten gebracht; dann wird das Fenster aktiviert, das sich jetzt ganz oben befindet.

## 2.3.6 Den Ausschnitt verschieben

Ein Fenster ist oft für die Anzeige seines gesamten Inhalts zu klein. In einem solchen Fall ist im Fenster nur ein Ausschnitt zu sehen. Sie erkennen das daran, daß die Ausschnittmarken am rechten und unteren Rand des Fensters die Verschiebeleisten nicht vollständig ausfüllen.

An der Position der Ausschnittmarken erkennen Sie gleichzeitig auch den relativen Anteil des Fensterinhalts, der gerade nicht angezeigt wird.

Sie können den Ausschnitt im Fenster verändern, indem Sie ihn mit Hilfe der Ausschnittmarken horizontal bzw. vertikal verschieben.

Angenommen, ein Verzeichnisfenster ist zu klein, um den gesamten Inhalt eines Dateiverzeichnisses anzuzeigen, dann sehen die Verschiebeleisten etwa so wie die in Bild 2-18 unten aus.

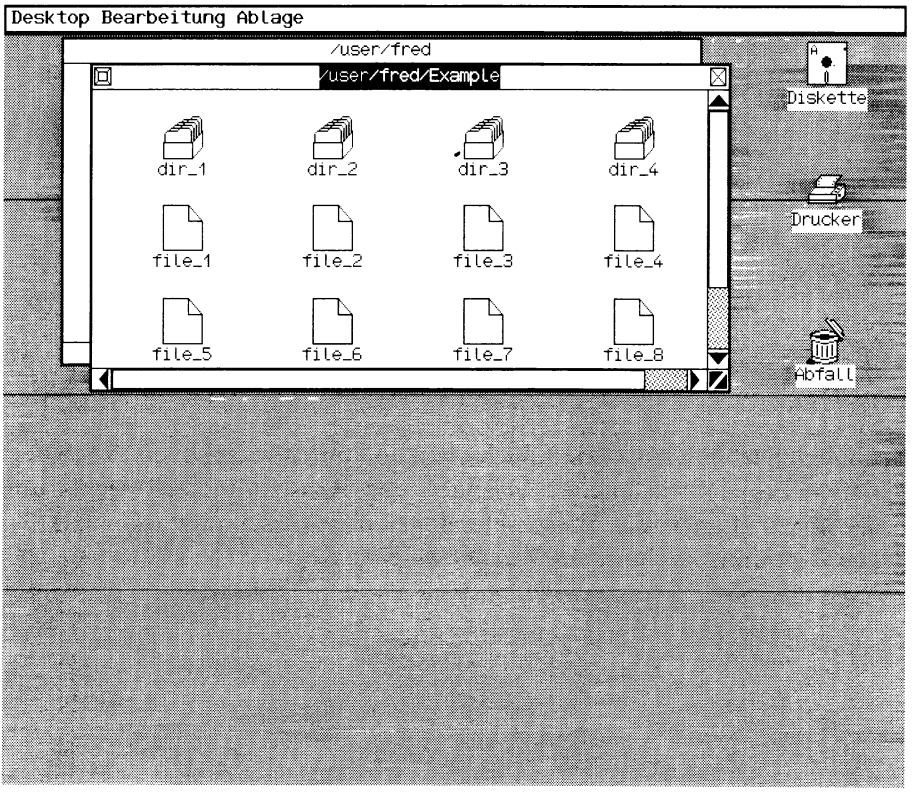
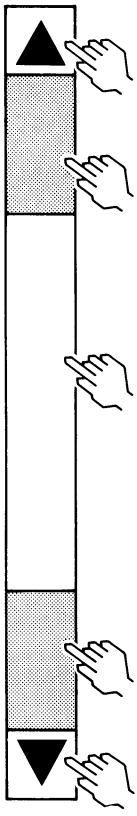



Bild 2-18 Die Verschiebeleisten und Ausschnittmarken

Nehmen wir als Beispiel die vertikale Verschiebeleiste; mit folgenden Techniken können Sie einen Ausschnitt innerhalb des Fensters verschieben:



Eine Zeile nach oben:

– klicken Sie auf den oberen Verschiebepfeil.

Zwei Zeilen (Verzeichnisfenster) oder eine Zeile (Shell-Fenster) nach oben:

– klicken Sie auf den grauen Bereich der Verschiebeleiste oberhalb der Ausschnittmarke

Schnell auf irgendeine gewünschte Position:

– zeigen Sie auf die rechte Ausschnittmarke
– drücken Sie einen Mausknopf, und halten Sie ihn gedrückt
– führen Sie die Ausschnittmarke an die gewünschte Stelle
– wenn Sie die gewünschte Stelle erreicht haben, lassen Sie den Mausknopf wieder los

Zwei Zeilen (Verzeichnisfenster) beziehungsweise eine Zeile (Shell-Fenster) nach unten:

– klicken Sie auf den grauen Bereich der Verschiebeleiste unterhalb der Ausschnittmarke

Eine Zeile nach unten:

– klicken Sie auf den unteren Verschiebepfeil.

Sie haben jetzt den Ausschnitt nach oben und unten verschoben. Nach dem gleichen Prinzip verschieben Sie auch den Ausschnitt nach rechts und links. Dazu dienen die Verschiebepfeile, die Ausschnittmarke und der graue Bereich in der unteren Verschiebeleiste.

### 2.3.7 Ein Fenster zum Symbol verkleinern

Sie können ein Fenster zum Symbol verkleinern, indem Sie auf die Symbolmarke in dessen oberen linken Ecke klicken.

Sie aktivieren das Symbol, d.h. Sie öffnen das Fenster, das es repräsentiert, durch:

- zweimal Klicken auf das Symbol selbst (Verzeichnisfenster)
- Klicken auf seine Symbolmarke (Anwendungsfenster)

Versuchen Sie nun, eines Ihrer Verzeichnisfenster zum Symbol zu verkleinern und anschließend wieder auf die volle Größe zu bringen.

Sie können nicht zu einem Verzeichnisfenster-Symbol blättern, wohl aber zu einem Shell-Fenster-Symbol. Um zu einem Verzeichnisfenster-Symbol zu gelangen, müssen Sie alle Fenster, die es überdecken, verschieben (oder zum Symbol verkleinern).

# 3 Alpha-COLLAGE bedienen

Alpha-COLLAGE ist eine Version von COLLAGE, die auf alphanumerischen Bildschirmeinheiten läuft. Diese Terminals haben keine Maus, Alpha-COLLAGE wird also ausschließlich über die Tastatur gesteuert.

Dieses Kapitel beschreibt die Techniken, die zur Bedienung von Alpha-COLLAGE notwendig sind. Dabei wird davon ausgegangen, daß Sie mit der COLLAGE-Bedienoberfläche vertraut sind und daß Sie wissen, was Fenster, Menüs und Symbole sind und wie diese eingesetzt werden können. Wenn Ihnen diese Begriffe bzw. Techniken nicht klar sind, lesen Sie bitte zunächst das Kapitel 1 (*Eine Einführung zu COLLAGE*) dieses Handbuchs.

(Wenn Sie Alpha-COLLAGE auf einer Bildschirmeinheit einsetzen, die mit einem Terminal der Serie Digital VT200 kompatibel ist, lesen Sie bitte Anhang 2.)

Dieses Kapitel besteht aus drei Abschnitten:

- Eine Einführung zu Alpha-COLLAGE
- Mit Alpha-COLLAGE-Menüs arbeiten
- Mit Alpha-COLLAGE-Fenstern arbeiten

Bei Alpha-COLLAGE gibt es oft mehrere Möglichkeiten, eine bestimmte Aufgabe durchzuführen. In den folgenden Abschnitten sollen nicht alle möglichen Vorgehensweisen zur Lösung einer Aufgabe beschrieben werden. Vielmehr sollen sie Ihnen ein Gefühl für die Arbeitsweise von Alpha-COLLAGE geben und als Einführung zu den grundlegenden Techniken dienen.

## 3.1 Eine Einführung zu Alpha-COLLAGE

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, Alpha-COLLAGE über die Tastatur zu bedienen: *Maus-Emulationstasten* und *Sondertasten*. Sie können sich für eine oder beide entscheiden.

- **Maus-Emulationstasten**

  Wenn Sie an die Bedienung von COLLAGE mit einer Maus gewohnt sind, können Sie diese Tasten zusammen mit den Pfeiltasten verwenden, um die Bedienung mit der Maus zu simulieren.

  In Abschnitt 3.1.1 wird die Verwendung der Maus-Emulationstasten erklärt.

- **Sondertasten**

  Alpha-COLLAGE verfügt auch über eine Reihe von Sondertasten. Diese bieten die gesamte Funktionalität, die zur Arbeit mit Alpha-COLLAGE notwendig ist, und sind wesentlich schneller in der Bedienung als die Maus-Emulationstasten.

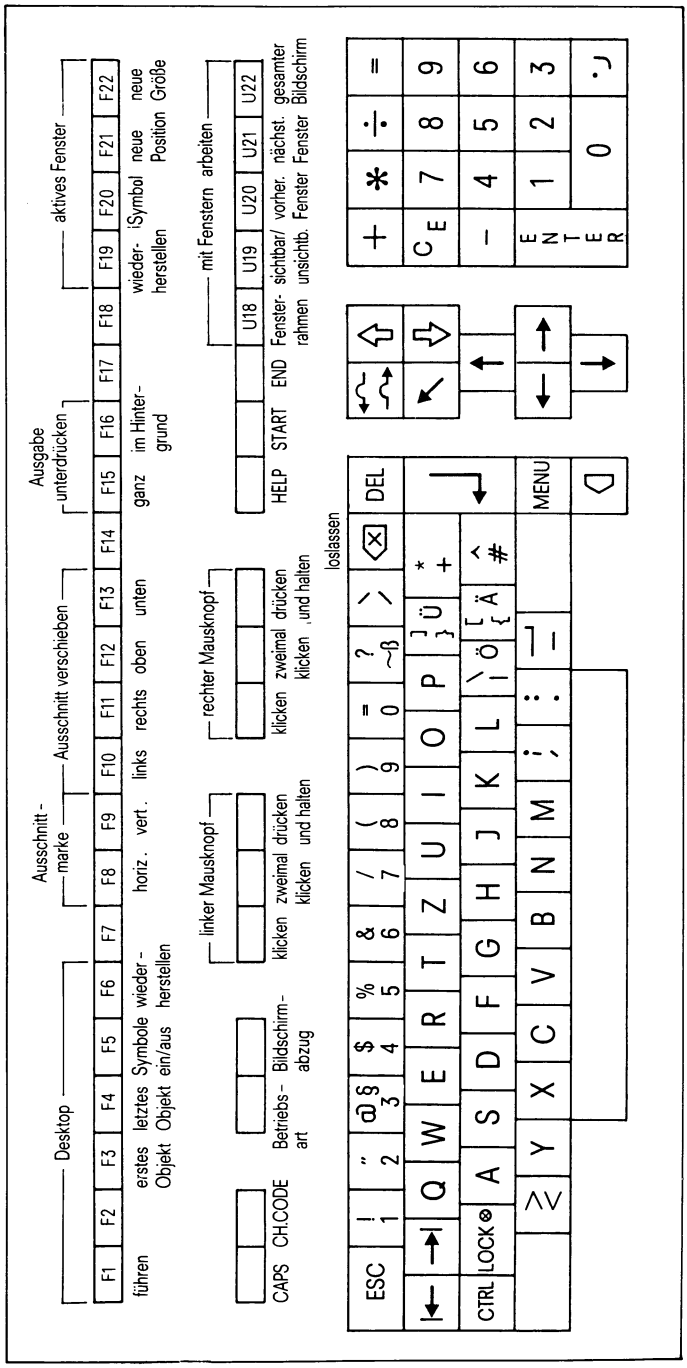
  In Abschnitt 3.1.2 sind die wichtigsten Sondertasten aufgelistet.

  In Kapitel 6 sind die standardmäßigen Sondertasten von Alpha-COLLAGE zum Nachschlagen aufgeführt. Hinweis: Ihr Systemverwalter kann die Belegung dieser Sondertasten ändern, so daß unter Umständen bestimmte Funktionen auf andere Tasten gelegt oder vollkommen gelöscht sind. Sollten Sie auf Probleme dieser Art stoßen, wenden Sie sich bitte an den zuständigen Systemverwalter.

## Die Tastaturauflage von Alpha-COLLAGE

Als Orientierungshilfe bei der Verwendung der Sondertasten wird Alpha-COLLAGE mit einer Plastik-Tastaturauflage (Bild 3-1) geliefert. Auf dieser sind die Bezeichnungen der Sondertasten aufgedruckt.

Bild 3-1 Die Tastaturauflage



## Die Betriebsarten von Alpha-COLLAGE

Im Gegensatz zu COLLAGE hat Alpha-COLLAGE zwei Betriebsarten, nämlich die **Betriebsart 'System'** und die **Betriebsart 'Anwendungen'**. Die Verwendungsmöglichkeiten von Alpha-COLLAGE hängen von der jeweiligen Betriebsart ab:

- In der **Betriebsart 'System'** können Sie den Zeiger zu einem beliebigen Punkt auf dem Bildschirm bewegen und alle Sondertasten von Alpha-COLLAGE verwenden.

  Der Zeiger in der Betriebsart 'System' hat die Form eines blinkenden Kreuzes.

- In der **Betriebsart 'Anwendungen'** können Sie den Zeiger nur innerhalb des aktuellen Fensters bewegen. Es stehen dabei weniger Sondertasten als in der Betriebsart 'System' zur Verfügung. Die Belegung vieler Sondertasten ist für den Einsatz mit der jeweiligen Anwendung vorübergehend gelöscht.

  In Abschnitt 3.1.3 werden die Sondertasten erklärt, die für das Arbeiten mit Verzeichnisfenstern in der Betriebsart 'Anwendungen' verwendet werden können.

  In Kapitel 6 sind alle Sondertasten sowie ihre Verfügbarkeit in der Betriebsart 'Anwendungen' aufgelistet.

  Der Zeiger in der Betriebsart 'Anwendungen' hat die Form eines blinkenden Rechtecks.

Zum Wechseln zwischen der Betriebsart 'System' und der Betriebsart 'Anwendungen' drücken Sie die Taste **BETRIEBSART**.

### 3.1.1 Die Maus-Emulationstasten

In diesem Abschnitt wird beschrieben, welche Tasten Sie zur Emulation der Wirkungsweise der Mausknöpfe verwenden können. Mit diesen können Sie Alpha-COLLAGE über die Tastatur so bedienen, als würden Sie COLLAGE mit einer Maus verwenden.

Alpha-COLLAGE bietet sechs Tasten zur Emulation der verschiedenen Funktionen, die Sie mit dem linken und rechten Mausknopf ausführen können. Diese Tasten und die Mausknöpfe, die sie emulieren, werden in der nachfolgenden Tabelle dargestellt:

| *Taste* | *Emulierter Mausknopf* |
|---|---|
| INSERT CHAR. | LINKER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN |
| INSERT WORD | LINKER MAUSKNOPF: ZWEIMAL KLICKEN |
| INSERT LINE | LINKER MAUSKNOPF: DRÜCKEN UND HALTEN |
| DELETE CHAR. | RECHTER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN |
| DELETE WORD | RECHTER MAUSKNOPF: ZWEIMAL KLICKEN |
| DELETE LINE | RECHTER MAUSKNOPF: DRÜCKEN UND HALTEN |

Die Maus-Emulationstasten funktionieren nur, wenn sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befindet (wenn sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet, drücken Sie einfach die Taste BETRIEBSART, um die Betriebsart 'System' zu wählen).

Die Maus-Emulationstasten sind in einem einzelnen Block in der zweiten Tastenreihe oben auf der Tastatur zusammengefaßt und auf der Tastaturauflage mit Bezeichnungen versehen.

In den folgenden Abschnitten wird die Benutzung der Maus-Emulationstasten erklärt.

#### Verschieben des Zeigers

Mit den Pfeiltasten können Sie den Zeiger über den Bildschirm bewegen.

Die Pfeiltasten sind die Tasten [←], [→], [↑] und [↓].

## Ein Symbol markieren

Sie markieren ein Symbol, um es aus allen anderen für eine spätere Aktion auszuwählen.

Positionieren Sie den Zeiger auf dem Symbol, das Sie markieren möchten, dann drücken Sie die Taste LINKER MAUSKNOPF: EINMAL KLIKKEN. Das gewählte Objekt wird markiert.

Wie Sie die Markierung eines Symbols zurücknehmen, hängt davon ab, wo sich das Objekt befindet.

- Wenn sich das Symbol auf dem Desktop befindet, bringen Sie den Zeiger zu einer beliebigen leeren Stelle des Desktop, dann drücken Sie entweder LINKER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN oder RECHTER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN
- Wenn sich das Symbol in einem Fenster befindet, bringen Sie den Zeiger zu einer beliebigen leeren Stelle in diesem Fenster, dann drükken Sie LINKER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN

## Mehrere Symbole markieren

Positionieren Sie den Zeiger auf dem ersten gewünschten Symbol, und drücken Sie die Taste RECHTER MAUSKNOPF: EINMAL KLICKEN. Das Objekt wird markiert.

Nun bringen Sie den Zeiger zum nächsten Objekt, das Sie markieren möchten. Wiederholen Sie den Vorgang.

Machen Sie so weiter, bis alle gewünschten Symbole markiert sind.

Durch das Markieren einer ganzen Reihe von Symbolen können Sie beispielsweise bestimmte Arbeitsmethoden gleich für mehrere markierte Symbole auswählen und anwenden. Sie ersparen sich damit ein erneutes Auswählen für jedes einzelne Symbol.

## Ein Objekt aktivieren

Sie **aktivieren** Standard-Symbole oder *Elemente zur Fenstersteuerung*, indem Sie den Zeiger auf dem Objekt positionieren und die Taste LINKER MAUSKNOPF: ZWEIMAL KLICKEN drücken. Weitere Informationen über die Elemente zur Fenstersteuerung siehe 3.3.

Zur Aktivierung einer Gruppe von Objekten markieren Sie diese wie oben beschrieben, drücken aber die Taste RECHTER MAUSKNOPF: ZWEIMAL KLICKEN zum Markieren des letzten Objektes.

Weitere Information zum Arbeiten mit den Elementen zur Fenstersteuerung siehe 3.3.1.

Das Aktivieren eines Dokuments, Dateiverzeichnisses oder COLLAGE-Programms hat jeweils eine unterschiedliche Wirkung:

- wenn es sich um ein Dokument handelt, öffnet COLLAGE ein Dialogfenster, in dem verschiedene Kommandos angeboten werden, die Sie auf das (die) markierte(n) Dokument(e) anwenden können
- wenn es sich um ein Dateiverzeichnis handelt, öffnet COLLAGE das markierte Dateiverzeichnis innerhalb des aktuellen Fensters
- wenn es sich um ein COLLAGE-Programm handelt, führt COLLAGE dieses Programm aus

Alle Dateien, für die Sie die Ausführerlaubnis haben, werden in den Verzeichnisfenstern als COLLAGE-Programme gezeigt. Programme, die keine Original-COLLAGE-Programme sind, sind nur dann durch Aktivierung des Symbols ausführbar, wenn sie vorher in der PIF-Datei (PIF - Program Information File) PROGRAMS definiert wurden. Ein normales Programm bzw. eine normale Shell-Prozedur kann nicht durch die Aktivierung auf diese Weise ausgeführt werden.

## Ein Objekt führen

Mit der Technik 'Führen' können Sie Symbole oder Fensterelemente verschieben. Zu den Objekten, die geführt werden können, gehören Service-Symbole, die Größenmarke eines Fensters oder die Ausschnittmarke eines Verzeichnisfensters. Elemente zur Fenstersteuerung werden in 3.3.1 erklärt.

Zum Führen eines Objekts bringen Sie den Zeiger zu dem Objekt, das Sie führen möchten, und drücken entweder die Taste LINKER oder RECHTER MAUSKNOPF: DRÜCKEN UND HALTEN. Unter dem Objekt erscheint ein blinkendes Rechteck als Zeichen dafür, daß Sie es führen können. Bringen Sie den Zeiger zu der Stelle, an die Sie das Objekt führen möchten - das blinkende Rechteck wird mitverschoben - und drücken erneut dieselbe Taste DRÜCKEN UND HALTEN. Das Objekt erscheint an der neuen Stelle.

## Aus einem Menü auswählen

Ein Menü wird ausgewählt, indem Sie die Taste MENU drücken. Damit wird das jeweils gewählte (markierte) Menü ausgebreitet. Mit den Tasten [←] und [→] gelangen Sie zwischen den Menüs hin und her, Befehle und Einstellungen wählen Sie mit den Tasten [↑] und [↓]. Der gewählte Befehl bzw. die gewählte Einstellung wird durch Drücken der Taste [↵] aktiviert.

Wenn ein Menüelement nicht verfügbar ist, wird es grau unterlegt. Beispielsweise können Sie nicht den Befehl 'Beenden' des Menüs 'Desktop' wählen, wenn noch ein Anwendungsfenster geöffnet ist.

Um ein Menü zu schließen, ohne einen Befehl oder eine Einstellung daraus zu wählen, drücken Sie die Taste [DEL].

Weitere Informationen über die Verwendung von Menüs in Alpha-COLLAGE siehe Abschnitt 3.2.

### 3.1.2 Sondertasten von Alpha-COLLAGE

Alpha-COLLAGE bietet eine große Anzahl speziell programmierter Tasten. Viele dieser Tasten ermöglichen die schnelle Ausführung von häufigen Funktionen. Mit diesem Abschnitt soll Ihnen ein Eindruck der Dinge vermittelt werden, die mit Sondertasten gemacht werden können. Weitere Einzelheiten zu den jeweiligen Tasten siehe Kapitel 6 (*Sondertasten in Alpha-COLLAGE*).

Die meisten Sondertasten von Alpha-COLLAGE befinden sich in den beiden langen Tastenreihen oben auf der Tastatur; einige gehören zur Tastatur selbst.

Die in diesem Handbuch beschriebenen Tastenbelegungen sind die Standardeinstellungen. Ihr Systemverwalter kann diese Belegung ändern. Wenn das geschehen ist, werden Sie feststellen, daß einige Funktionen auf andere Tasten gelegt oder vollständig gelöscht wurden. Sollten Sie auf Probleme dieser Art stoßen, wenden Sie sich an Ihren Systemverwalter.

Bei den Sondertasten können zwei Gruppen unterschieden werden: *Semantik*-Sondertasten und *Beschleuniger*-Sondertasten.

**Semantik-Sondertasten**

Beim Umgang mit Sondertasten sollten Sie diese Tasten als erstes lernen. Sie werden in vielerlei Zusammenhängen benutzt und sind alle auf der Tastatur selbst mit einer Bezeichnung versehen.

Die Semantik-Sondertasten sind:

START

Mit START können Sie die verschiedensten Aktionen auslösen. Beispiele:

- Ein Symbol aktivieren
- Elemente zur Fenstersteuerung aktivieren (siehe 3.3)
- Eine Auswahl in einem Dialogfenster bestätigen (siehe 3.2)
- Einen Menübefehl aktivieren

END

Mit END können Sie die verschiedensten Aktionen beenden. Beispiele:

- Das aktuelle Fenster schließen (siehe 3.3.2)
- Hilfsinformationen vom Bildschirm löschen (siehe 3.2.3)
- Eine Reihe von Dialogfenster schließen (3.2.3)

HELP

Mit HELP rufen Sie Hilfsinformationen zum markierten Menübefehl auf (siehe 3.2.3)

DEL

Mit DEL können Sie die verschiedensten Aktionen abbrechen. Beispiele:

- Eine Menü schließen, ohne eine Auswahl darin getroffen zu haben
- Ein Dialogfenster schließen, ohne etwas gewählt zu haben (siehe 3.2.3)
- Fensterrahmen-Status abbrechen (siehe Kapitel 6)
- Die Auswahl eines Objektes zurücknehmen, das in einem Verzeichnisfenster markiert ist (nur Betriebsart 'Anwendungen')

MENU

Mit MENU wird eines der Menüs angezeigt, die in der Menüleiste erscheinen

**Beschleuniger-Sondertasten**

Die Beschleuniger-Sondertasten befinden sich alle in den obersten zwei Reihen der Tastatur. Zur effizienten Nutzung dieser Tasten benötigen Sie die Tastaturauflage für Alpha-COLLAGE.

Sie werden feststellen, daß Alpha-COLLAGE wesentlich einfacher zu bedienen ist, wenn Sie sich mit Hilfe von Kapitel 6 (Sondertasten in Alpha-COLLAGE) mit diesen Tasten vertraut machen.

Diese Sondertasten befinden sich alle in verschiedenen Gruppen (der Gruppenname erscheint über den Tastenblöcken auf der mitgelieferten Tastaturauflage).

DESKTOP

Diese Tasten ermöglichen, auf schnelle Weise Objekte zu verschieben, zu Objekten zu springen und diese neu anzeigen zu lassen

AUSSCHNITTMARKE

Mit diesen Tasten können Fensterausschnitte schnell verschoben werden

AUSSCHNITT VERSCHIEBEN
Mit diesen Tasten kann ein Fenster schnell seitenweise verschoben werden

AUSGABE UNTERDRÜCKEN
Mit diesen Tasten wird die Ausgabe zu den Fenstern gesteuert

AKTIVES FENSTER
Mit diesen Tasten können Sie die häufigsten Fensterfunktionen auslösen - Fenster wiederherstellen, verkleinern, verschieben und in der Größe verändern

LINKER MAUSKNOPF
Emulationstasten für linken Mausknopf - siehe 3.1.1

RECHTER MAUSKNOPF
Emulationstasten für rechten Mausknopf - siehe 3.1.1

MIT FENSTERN ARBEITEN
Diese Tastengruppe bietet eine schnelle Möglichkeit, zum Rahmen eines aktiven Fensters zu springen, Fenster sichtbar/unsichtbar zu machen, zwischen Fenstern zu wechseln und das aktuelle Fenster so groß wie den gesamten Bildschirm zu machen

Wenn Sie wissen möchten, wie die Tastaturbelegung geändert wird, lesen Sie Kapitel 10 dieses Handbuchs (*Alpha-COLLAGE verwalten*).

## Bedeutung der Sondertasten nachschlagen

Kapitel 6 enthält eine detaillierte Beschreibung aller Sondertasten. Die Tasten sind dort in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

### 3.1.3 Den Zeiger in Verzeichnisfenstern bewegen

Mit den unten aufgeführten Tasten können Sie den Zeiger in einem Verzeichnisfenster bewegen und darin Objekte bearbeiten, vorausgesetzt, daß:

- das Verzeichnisfenster das oberste (aktive) Fenster ist.
- Alpha-COLLAGE sich in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet. (Befindet es sich in der Betriebsart 'System', dann drücken Sie die Taste BETRIEBSART.)

[←], [→], [↑], [↓]
Bringt Sie zum nächsten Objekt links, rechts, oben oder unten im Verzeichnisfenster. Das Verzeichnis wird automatisch verschoben, wenn das nächste Objekt nicht sichtbar ist

[↞], [↠], [⇤], [⇥]
Bringt Sie zum nächsten Objekt links oder rechts im Verzeichnisfenster. Mit diesen Tasten werden die Objekte der Reihe nach durchgegangen, wobei die Marke gegebenenfalls zu der Zeile mit Objekten darüber oder darunter springt. Das Verzeichnis wird automatisch verschoben, wenn das nächste Objekt nicht sichtbar ist.

[⇧], [⇩]
Verschiebt das Verzeichnis um eine Seite nach oben bzw. unten.

[↖]
Bringt Sie zum ersten Objekt im Verzeichnisfenster.

[START]
Aktiviert das Objekt unter dem Zeiger.

[DEL]
Macht die Auswahl aller Objekte in einem Verzeichnisfenster rückgängig.

[END]
Schließt das Verzeichnisfenster. Wenn Sie sich in einem Unterverzeichnis befinden, gelangen Sie mit dieser Taste zum übergeordneten Dateiverzeichnis zurück.

[↵]
Wählt das Objekt unter dem Zeiger oder macht dessen Auswahl rückgängig. Diese Taste macht nicht die Auswahl anderer Objekte im Verzeichnisfenster rückgängig.

## 3.2 Das Menüsystem

### 3.2.1 Einführung

Alpha-COLLAGE ist ein menügesteuertes System, das heißt, Sie wählen die gewünschten Aktionen aus einer Liste, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Diese Auswahlliste wird 'Menü' genannt. Die Elemente, die das Menü beinhaltet, sind

- Befehle und
- Einstellungen.

### 3.2.2 Mit Menüs arbeiten

Anfangs sind nur die Menünamen in der Menüleiste in der oberen linken Bildschirmecke sichtbar. Mit der Taste MENU breiten Sie ein Menü aus (siehe *Aus einem Menü auswählen*, 3.1.1), wodurch Befehle und Einstellungen sichtbar werden, die in diesem Menü zur Verfügung stehen.

Befehle und Einstellungen, die nicht gewählt werden können, erscheinen grau unterlegt.

Einige Befehle und Einstellungen werden sofort wirksam; bei anderen öffnet Alpha-COLLAGE ein Dialogfenster. Ein Dialogfenster sieht so ähnlich aus wie ein normales Fenster, hat aber einen unterschiedlichen Rahmen. Der Unterschied wird klar, wenn Sie das in Bild 3-2 gezeigte Dialogfenster mit dem in Bild 1-4 gezeigten Verzeichnisfenster vergleichen.

### 3.2.3 Dialogfenster

Ein Dialogfenster kann:

- Informationen anzeigen
- Sie zur Auswahl aus einer Liste auffordern
- Sie zur Eingabe eines Namens auffordern

Alle Dialogfenster haben eine Eigenschaft gemeinsam; wenn Sie eines geöffnet haben, können Sie erst wieder weiterarbeiten, nachdem Sie auf irgendeine Weise auf das Fenster reagiert haben. Zum Schließen eines Dialogfensters müssen Sie eine der folgenden Tasten drücken:

- START
  Aktiviert das Dialogfenster, und informiert Alpha-COLLAGE, daß Sie die Wahl der markierten Befehle oder Einstellungen übernehmen möchten.
- END
  Schließt das aktuelle Dialogfenster.

  Wenn das Dialogfenster eine Meldung anzeigt, verschwindet das Fenster vom Bildschirm, und Sie können mit Alpha-COLLAGE weiterarbeiten.

  Wenn Sie gerade eine Funktion ausführen, die in mehreren Schritten abläuft, (beispielsweise das Löschen einer ganzen Reihe von Objekten), gelangen Sie mit END zum nächsten Schritt, d.h. zum nächsten Dialogfenster. Wenn der aktuelle Schritt gleichzeitig der letzte ist, wird mit END das Dialogfenster geschlossen, und Sie können mit Alpha-COLLAGE weiterarbeiten.
- DEL
  Schließt das Dialogfenster, wobei Alpha-COLLAGE informiert wird, daß Sie den gesamten Auswahlvorgang abbrechen möchten.

*Dialogfenster mit Informationen*

Einige Dialogfenster zeigen nur Informationen an. Wenn Sie beispielsweise das Service-Symbol 'Diskette' markieren und dann den Befehl 'Information' im Menü 'Desktop' auswählen, werden im entsprechenden Dialogfenster einige Informationen über dieses Symbol ausgegeben.

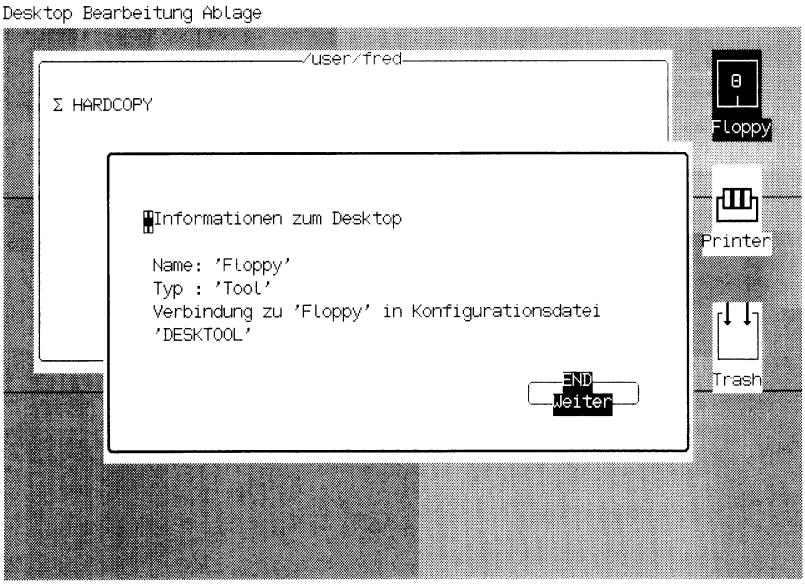



Bild 3-2 Das Dialogfenster zum Befehl 'Information'

Wenn Sie die Meldung gelesen haben, drücken Sie die Taste END oder ↵; dann können Sie mit Alpha-COLLAGE weiterarbeiten.

*Dialogfenster mit einer Aufforderung zur Auswahl aus einer Liste*

Bei einigen Dialogfenster werden Sie zur Auswahl aus einer Liste aufgefordert. Breiten Sie das Menü 'Desktop' aus, und wählen Sie den Befehl 'Anwendungen'. Das entsprechende Dialogfenster sieht in etwa wie Bild 3-3 unten aus.

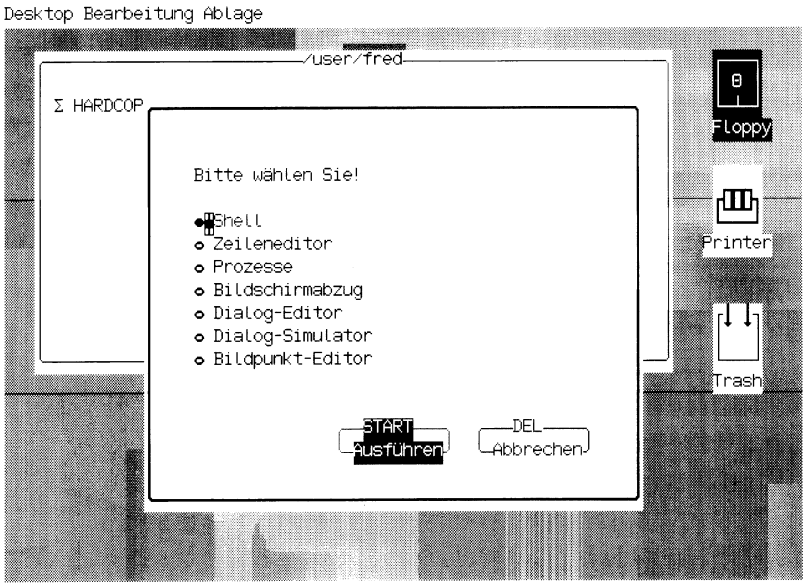



Bild 3-3 Das Dialogfenster zum Befehl 'Anwendungen'

Diese Befehle sind die Standardeinträge für dieses Dialogfenster. Der zuständige Systemverwalter kann diese Liste ändern; es kann also durchaus sein, daß einige der oben gezeigten Befehle nicht bzw. andere Befehle zusätzlich vorhanden sind.

In diesem Dialogfenster wählen Sie einen Befehl, indem Sie den blinkenden Zeiger mit Hilfe der Tasten [↑] und [↓] zu dem gewünschten Befehl bewegen. Die Raute links von dem gewählten Befehl wird dunkel. Zur Bestätigung dieser Auswahl drücken Sie die Taste START.

Wenn Sie doch keines der angezeigten Elemente wählen möchten, schließen Sie das Dialogfenster mit der Taste [DEL] und kehren zu Alpha-COLLAGE zurück.

*Dialogfenster mit einer Aufforderung zur Eingabe eines Namens*

Bei einigen Dialogfenstern werden Sie zur Eingabe eines Namens aufgefordert. Ein Beispiel ist das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis' im Menü 'Desktop'. In diesem Dialogfenster werden Sie zur Eingabe des Namens des Verzeichnisses aufgefordert, das Sie öffnen möchten.

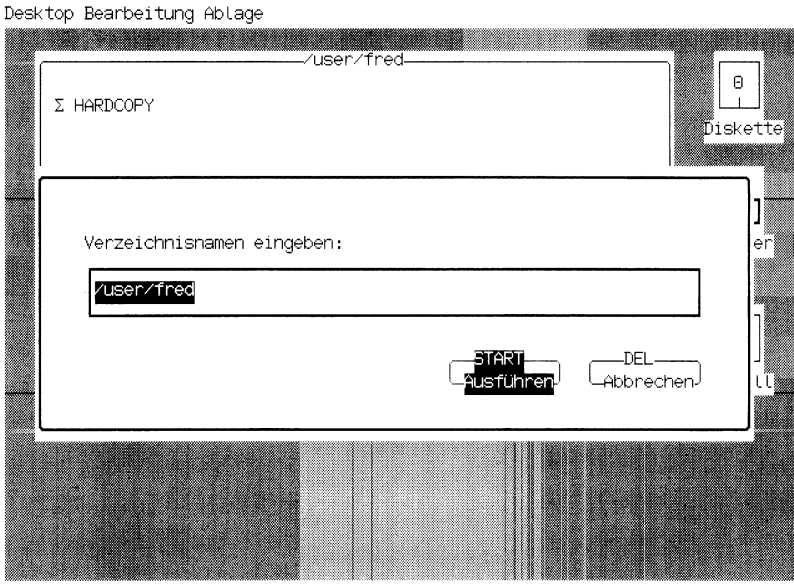



Bild 3-4 Das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis'

Der Bereich, in dem Sie Ihre Eingabe machen können, wird *Texteingabefeld* genannt und enthält in der Regel bereits den Pfadnamen Ihres HOME-Dateiverzeichnisses. Den Text im Texteingabefeld können Sie ersetzen durch:

- Eingabe des gewünschten Namens

  Die Schreibmarke springt automatisch zum Beginn des Texteingabefeldes. Das erste Zeichen, das Sie eingeben, überschreibt den gesamten vorhandenen Text.

- Ändern des bereits vorhandenen Namens

  Mit den Tasten [⇤] und [⇥] gelangen Sie zum Anfang bzw. Ende des vorhandenen Namens. Mit den Tasten [→] und [←] können Sie die Schreibmarke im vorhandenen Text positionieren und dort den Text durch Überschreiben bzw. Löschen mit der Taste [⌫] ändern.

### 3.2.4 Die Vorhandenen Menüs

Folgende Menüs stehen standardmäßig in Alpha-COLLAGE zur Verfügung:

- Desktop
- Bearbeitung
- Ablage
- Standard

Das Menü 'Desktop' erscheint immer in der Menüleiste. Die Menüs 'Bearbeitung' und 'Ablage' stehen immer dann zur Verfügung, wenn ein Fenster aktiv ist. Das Menü 'Standard' erscheint nur dann in der Menüleiste, wenn das Fenster einer Standard-SINIX-Anwendung aktiv ist. Standard-SINIX-Anwendungen werden manchmal auch als *Old-Style*-Anwendungen bezeichnet. Ein Shell-Fenster ist ein typisches Beispiel für eine Old-Style-Anwendung.

Die standardmäßigen COLLAGE-Menüs mit ihren Befehlen und Einstellungen werden detailliert in Kapitel 5, *Das Menüsystem*, beschrieben.

Die Bilder 3-5 bis 3-8 zeigen, wie die Standard-Alpha-COLLAGE-Menüs aussehen.

#### Andere Menüs

Der zuständige Systemverwalter kann die PIF-Dateien (Program Information Files) so abändern, daß neue Menüs in der Menüleiste erscheinen oder daß in den vorhandenen Menüs neue Befehle und Einstellungen verfügbar sind. Wenn Sie andere COLLAGE-Menüs vorfinden, oder feststellen, daß einige der in den Bildern 3-5 bis 3-8 gezeigten Einstellungen/Befehle nicht vorhanden sind, bitten Sie den zuständigen Systemverwalter um Unterlagen und Hilfe.

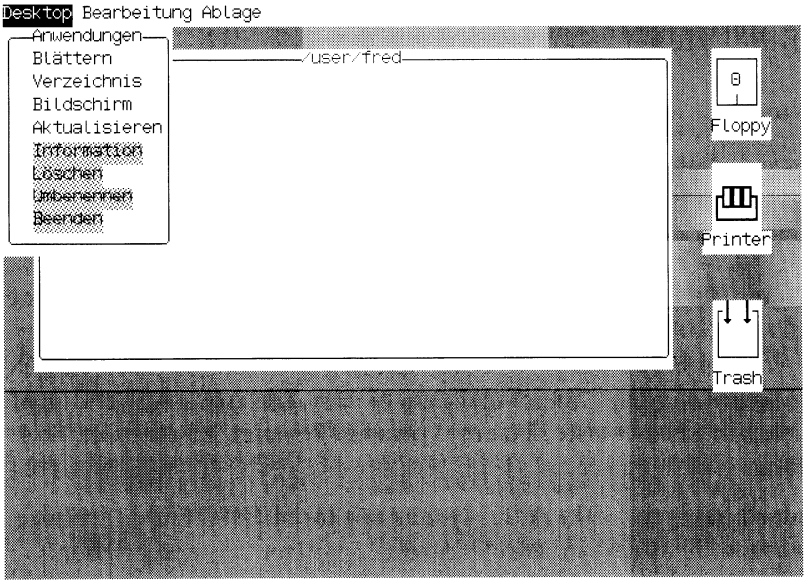



Bild 3-5 Das Menü 'Desktop' von Alpha-COLLAGE

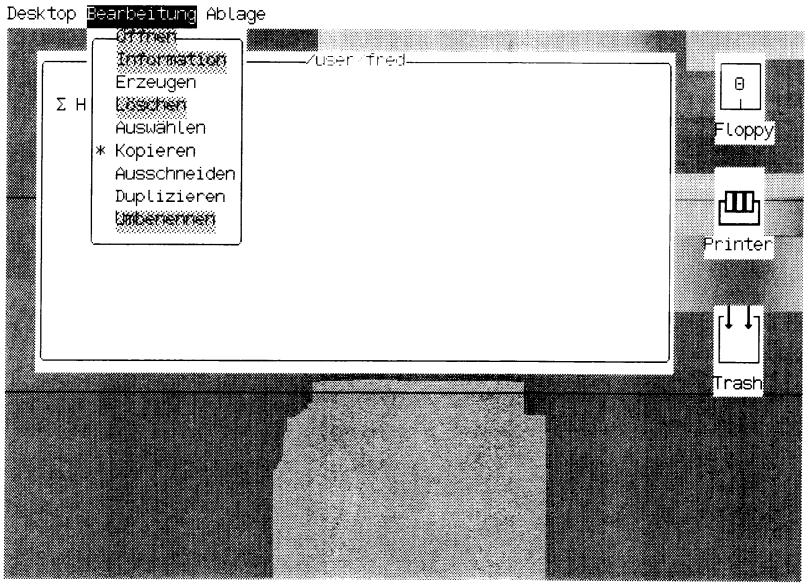



Bild 3-6 Das Menü 'Bearbeitung' von Alpha-COLLAGE

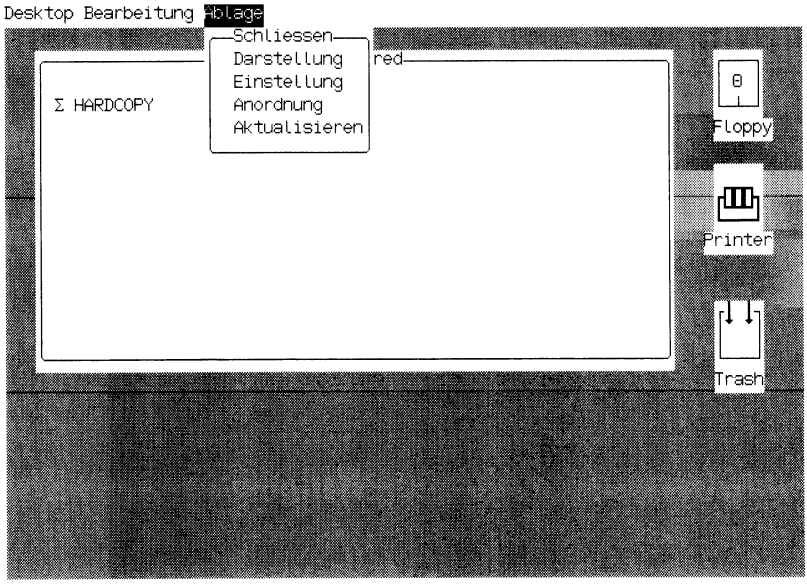



Bild 3-7 Das Menü 'Ablage' von Alpha-COLLAGE

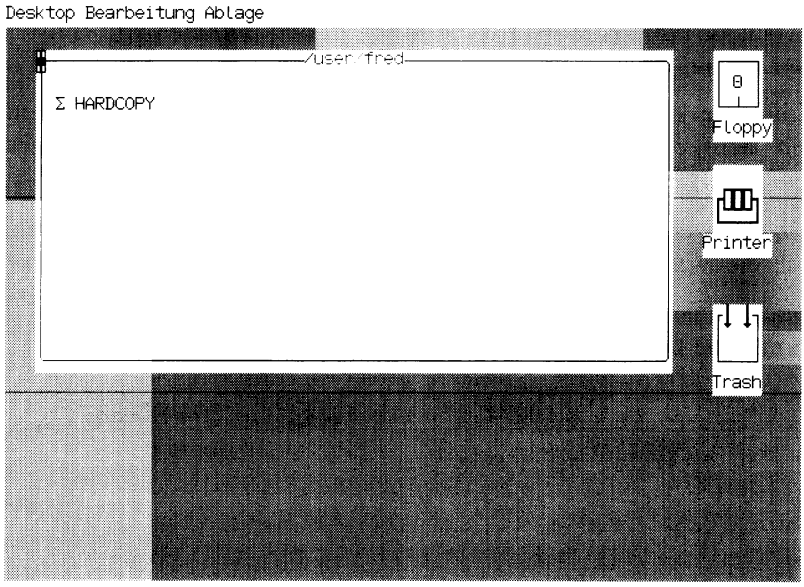



Bild 3-8 Das Menü 'Standard' von Alpha-COLLAGE

### 3.2.5 Hilfsinformationen zu Menübefehlen

Alpha-COLLAGE bietet Hilfsinformationen zu den Befehlen und Einstellungen der Menüs an.

Diese Hilfstexte können Sie sich anzeigen lassen, indem Sie das Menü ausbreiten, den gewünschten Befehl oder die Einstellung markieren und dann die Taste HELP drücken.

Daraufhin wird ein Dialogfenster geöffnet. Dieses Fenster enthält eine Kurzbeschreibung des Befehls/der Einstellung.

Dieses Dialogfenster schließen Sie durch Drücken der Taste END oder [↵]; dann können Sie mit Alpha-COLLAGE weiterarbeiten.

## 3.3 Die Fenster

Dieser Abschnitt zeigt die Techniken, die für die Arbeit mit Alpha-COLLAGE-Fenstern angewandt werden. Diese Techniken bauen auf dem auf, was Sie bereits in den Abschnitten 3.1 (*Eine Einführung zu Alpha-COLLAGE*) und 3.2 (*Das Menüsystem*) gelernt haben.

Fenster sind ein wesentlicher Bestandteil der Alpha-COLLAGE-Bedienoberfläche. Es handelt sich dabei um den Bereich, in dem Sie den größten Teil Ihrer Arbeit in Alpha-COLLAGE erledigen.

Alpha-COLLAGE unterstützt zwei Arten von Fenstern:

- Verzeichnisfenster
- Anwendungsfenster

Diese Fenster haben eine durchgängige Bedienoberfläche, d.h. daß Techniken, die Sie für die Bearbeitung der *Elemente zur Fenstersteuerung* von Verzeichnisfenstern (Verschieben, Größe ändern usw.) in diesem Abschnitt lernen, ebenso auf Fenster für Anwendungsprogramme zutreffen.

Alle Fenster der standardmäßigen COLLAGE-Bedienoberfläche sind von den in Bild 3-9 unten gezeigten Elementen zu Fenstersteuerung umgeben. Die Verwendung dieser Elemente wird in den Abschnitten 3.3.1 und 3.3.7 behandelt.

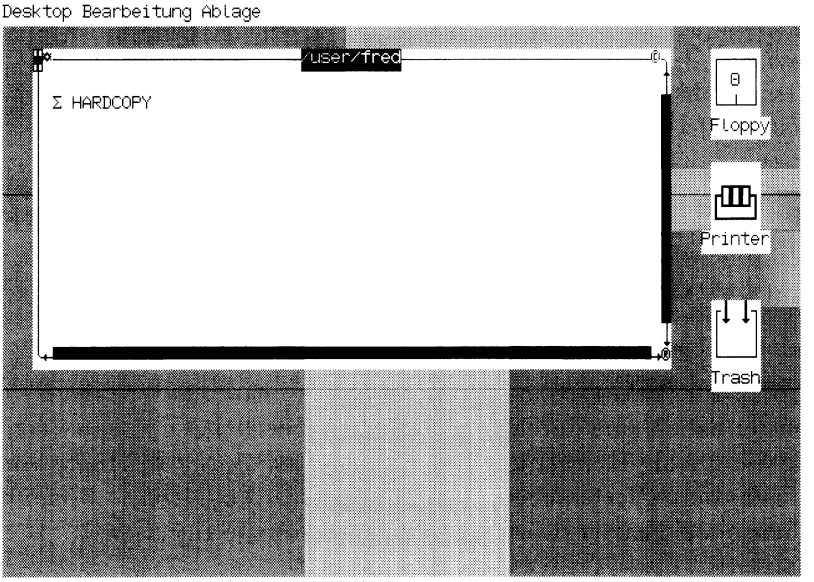



Bild 3-9 Die Elemente zu Fenstersteuerung

### 3.3.1 Ein Fenster öffnen

Bei der Anwendung vieler Fenstertechniken müssen mehrere Fenster geöffnet sein. Öffnen Sie jetzt ein weiteres Fenster durch Auswahl des Befehls 'Verzeichnis' im Menü 'Desktop'.

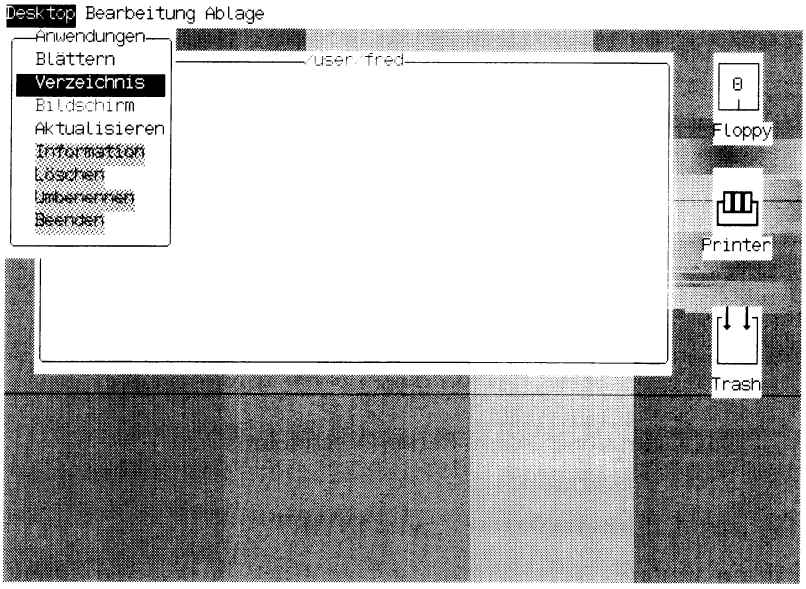



Bild 3-10 Der markierte Befehl 'Verzeichnis'

Es erscheint nun ein Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden, den Namen des Verzeichnisses einzugeben, das angezeigt werden soll. Der Name Ihres HOME-Dateiverzeichnisses ist bereits eingesetzt.

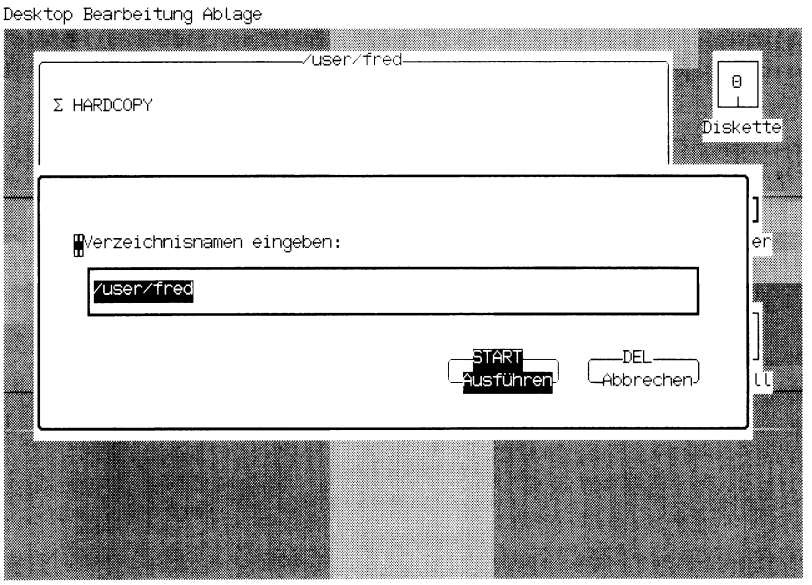



Bild 3-11 Das Dialogfenster zum Befehl 'Verzeichnis'

Drücken Sie jetzt einfach die Taste [↵] oder START.

Damit wird ein weiteres Verzeichnisfenster geöffnet, in dem der Inhalt Ihres HOME-Dateiverzeichnisses angezeigt wird.

Wenn Ihr HOME-Dateiverzeichnis ein weiteres Verzeichnis enthält, dann können Sie dieses Verzeichnis als ein Fenster anzeigen lassen, indem Sie seinen Namen an den Pfadnamen Ihres HOME-Dateiverzeichnisses anfügen. Bringen Sie die Schreibmarke mit der Taste [→] zum Ende des vorhandenen Pfadnamens und geben Sie den Rest des neuen Pfades ein.

Wenn Sie ein weiteres Verzeichnis auf einer höheren Ebene in der Verzeichnisstruktur öffnen möchten, löschen Sie mit der Taste [⌫] so viel vom Pfadnamen wie gewünscht, dann geben Sie den Pfadnamen Ihrer Wahl ein.

### 3.3.2 Ein Fenster schließen

Zum Schließen eines aktiven Fensters in Alpha-COLLAGE drücken Sie die Taste END. Dies gilt sowohl für die Betriebsart 'System' als auch 'Anwendungen'.

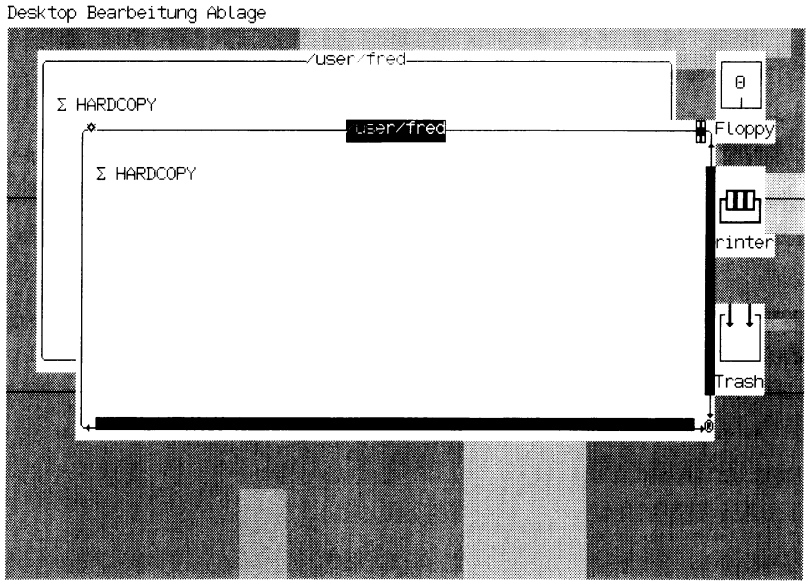



Bild 3-12 Die Endemarke im Fenster

Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung der Endemarke in der oberen rechten Ecke des aktiven Fensters (siehe Bild 3-8).

Dazu bringen Sie den Zeiger mit Hilfe der Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN in einer der beiden Betriebsarten in die obere linke Ecke des aktiven Fensters. Jetzt können Sie den Zeiger mit den Tasten [→], [←], [↷] oder [↶] am Fensterrand entlang bewegen. Wenn sich der Zeiger über der Endemarke befindet aktivieren Sie diese mit der Taste START oder [↵].

Diese beiden Techniken funktionieren aber nur, wenn Sie sich in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis (/user/fred in der Titelleiste, wenn Ihre Benutzerkennung 'fred' ist) oder Sie sich im Root-Dateiverzeichnis (angezeigt durch '/' in der Titelleiste) befinden. Wenn Sie sich in keinem von diesen Verzeichnissen befinden, wird durch Drücken der Taste END bzw. Aktivierung der Endemarke das aktuelle Dateiverzeichnis geschlossen und Sie gelangen in der Hierarchie der Dateiverzeichnisse um eine Ebene nach oben, ohne daß das aktuelle Fenster geschlossen wird. Dies gilt nicht für Anwendungsfenster.

Mit dem Befehl 'Schließen' des Menüs 'Ablage' können Sie die Verzeichnisfenster auch direkt schließen. Alpha-COLLAGE schließt daraufhin das aktive Verzeichnisfenster, unabhängig davon, wo Sie sich in der Verzeichnisstruktur befinden.

Üben Sie das Öffnen und Schließen von Verzeichnisfenstern. Wenn Sie die entsprechenden Techniken beherrschen, öffnen Sie zwei Fenster auf dem Bildschirm, bevor Sie weiterlesen.

### 3.3.3 Ein Fenster verschieben

Die Möglichkeit, ein Fenster zu verschieben, ist besonders wichtig, wenn Sie mit mehreren Fenstern arbeiten, da sich diese häufig gegenseitig überlagern.

Wenn Sie zum Beispiel mehrere Verzeichnisfenster nacheinander öffnen, dann ist nur das oberste Fenster vollständig sichtbar. Die darunterliegenden Fenster sind teilweise verdeckt (siehe Bild 3-12.

Durch Verschieben von Fenstern können Sie dafür sorgen, daß soviel wie möglich von ihnen sichtbar ist.

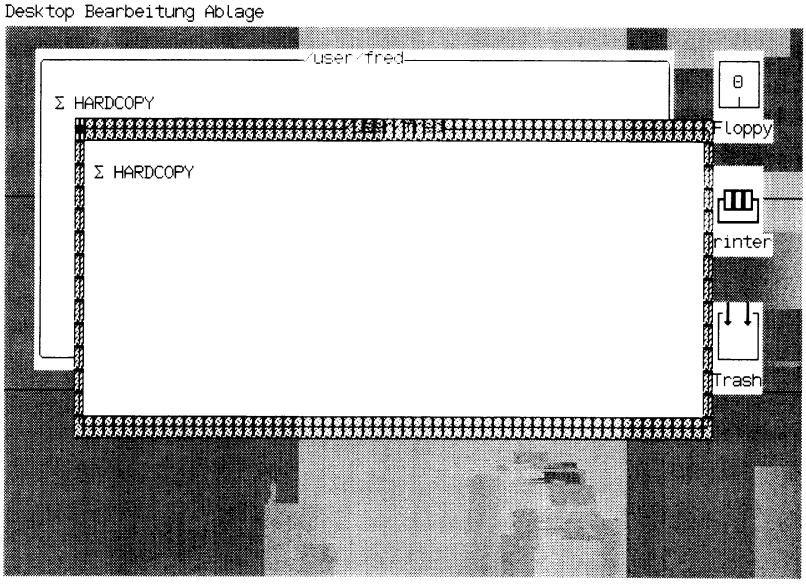



Bild 3-13 Ein Fenster durch Führen an der oberen Leiste verschieben

Zum Verschieben eines Fensters können Sie verschiedene Techniken benutzen.

- Taste AKTIVES FENSTER: NEUE POSITION

  Bringen Sie den Zeiger an die Stelle, an der die obere linke Ecke des Fensters liegen soll. Wenn Sie die Taste AKTIVES FENSTER: NEUE POSITION drücken, wird das Fenster mit der oberen linken Ecke an der Zeigerposition neu angezeigt.

- Fenster führen

  Mit der Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN bringen Sie den Zeiger zur oberen linken Ecke des aktiven Fensters oder zu einer beliebigen Stelle auf der oberen Leiste des Fensterrahmens. Jetzt drücken Sie die Taste [↵], um das Fenster zu aktivieren.

  Wenn der Fensterrahmen zu blinken beginnt, können Sie das Fenster an seine neue Position auf dem Bildschirm führen. Sobald Sie es positioniert haben, deaktivieren Sie es mit der Taste START oder [↵].

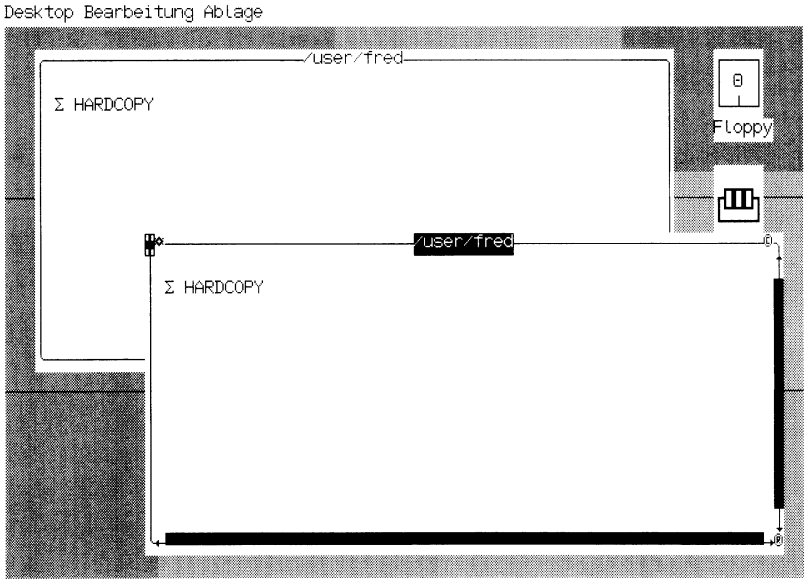



Bild 3-14 Das Fenster nach dem Verschieben

### 3.3.4 Ein Fenster vergrößern und verkleinern

Neben dem Verschieben von Fenstern ist oft auch das Ändern deren Größe und Form nötig, damit diese nebeneinander angezeigt oder so entsprechend der Struktur ihres Inhalts angepaßt werden können.

Zur Änderung der Fenstergröße können Sie verschiedene Techniken benutzen.

- Taste AKTIVES FENSTER: NEUE GRÖSSE

  Mit der Taste AKTIVES FENSTER: NEUE GRÖSSE können Sie die Größe des aktiven Fensters neu bestimmen. Bringen Sie den Zeiger an die Stelle, an der die untere rechte Fensterecke liegen soll. Wenn Sie die Taste NEUE GRÖSSE drücken, bleibt die obere linke Ecke an ihrer Position, die untere rechte Ecke wird jedoch an der Zeigerposition neu angezeigt.

- Fenster führen

  Sie können auch die Technik 'Führen' verwenden, die schon im vorausgehenden Beispiel gezeigt wurde; dieses Mal wird dazu jedoch die Größenmarke verwendet. Jedes Fenster verfügt über eine Größenmarke, die sich in der unteren rechten Fensterecke befindet.

  Zur Änderung der Größe bzw. der Form eines Fensters führen Sie die Größenmarke an ihre neue Stelle auf dem Bildschirm. Die obere linke Fensterecke bewegt sich dabei nicht.

  Bringen Sie mit der Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN den Zeiger in die obere linke Ecke des aktiven Fensters und verschieben Sie ihn mit den Tasten [⇥] und [⇤] den Fensterrahmen entlang.

  Drücken Sie die Taste START oder [↵], wenn sich der Zeiger über der Größenmarke befindet; damit wird das Fenster für die Veränderung seiner Größe angewählt und sein Rahmen fängt zu blinken an. Sie können die Ecke an ihre neue Position auf dem Bildschirm verschieben und das Fenster durch nochmaliges Drücken der Taste START oder [↵] wieder deaktivieren

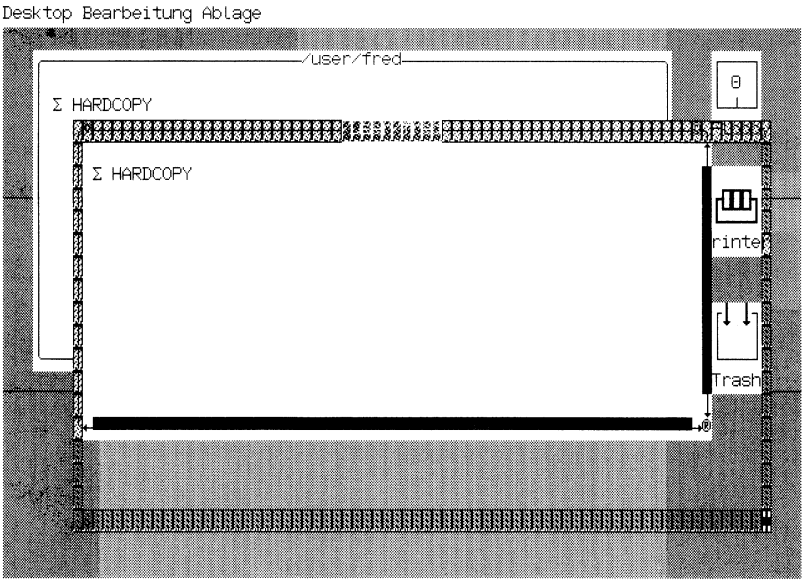



Bild 3-15 Fenstergröße mit der Größenmarke verändern

Mit der Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: GESAMTER BILDSCHIRM wird die Größe eines Fensters radikal geändert. Das derzeit aktive Fenster wird dabei auf die Bildschirmgröße Ihres Terminals gebracht, wobei alle Spuren von Fensterrahmen und Menüs verschwinden. Diese Taste funktioniert wie ein Ein/Aus-Schalter: Wenn Sie GESAMTER BILDSCHIRM bereits einmal gedrückt haben und dann nochmal betätigen, wird das Fenster wieder auf seine ursprüngliche Größe und Position zurückgeführt.

### 3.3.5 Zwischen Fenstern wechseln

Es kann immer nur ein Fenster aktiv sein; Sie müssen also in der Lage sein, von einem Fenster zum anderen zu wechseln, um in allen Fenstern zu arbeiten.

Dazu bringen Sie den Zeiger an eine Stelle im gewünschten Fenster und drücken die Taste [↵] oder START. Damit wird das neue Fenster aktiviert und gleichzeitig in den Vordergrund geholt. Wie gesagt, Sie können nur in einem aktiven Fenster arbeiten. Wenn ein Fenster aktiv ist, ist sein Name in der Titelleiste markiert und hat den klar erkennbaren Rahmen, den Sie bei dem großen Fenster unten sehen.

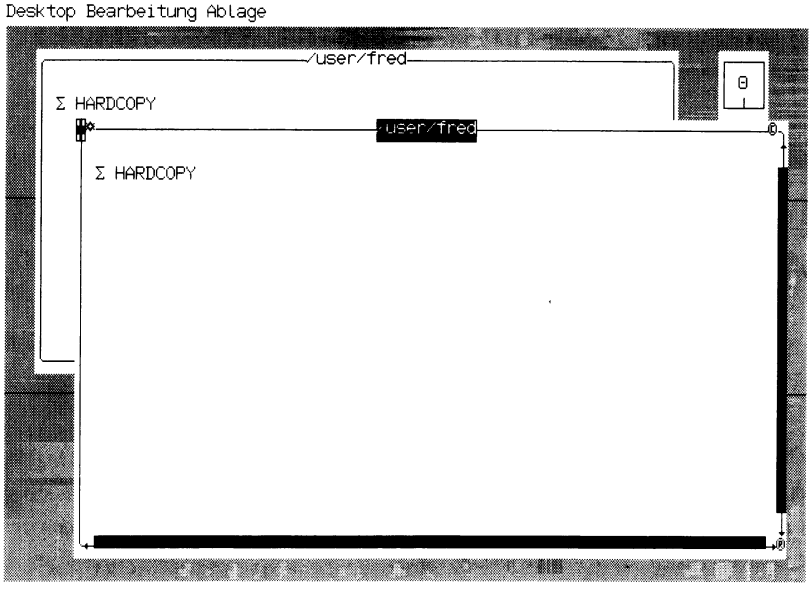



Bild 3-16 Der Wechsel zwischen Fenstern - das große Fenster ist aktiv

Eine weitere Möglichkeit zum Wechseln zwischen Fenstern ist die Verwendung der Tasten MIT FENSTERN ARBEITEN: VORHERIGES FENSTER und MIT FENSTERN ARBEITEN: NÄCHSTES FENSTER.

- VORHERIGES FENSTER
  nimmt das Fenster, das als letztes aktiv war und sich damit am unteren Ende des Fensterstapels befindet, und aktiviert es.

- NÄCHSTES FENSTER
  nimmt das Fenster, das sich unmittelbar unter dem aktiven Fenster befindet, und aktiviert es.

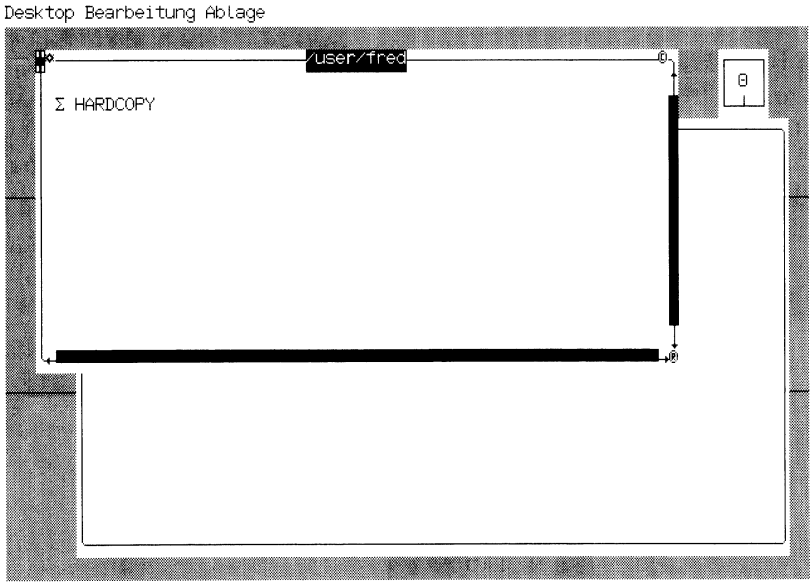



Bild 3-17 Der Wechsel zwischen Fenstern mit VORHERIGES und NÄCHSTES FENSTER

Bei jeder Methode zum Wechsel zwischen Fenstern wird das vorher aktive Fenster in den Hintergrund gebracht und deaktiviert. Dies können Sie daran erkennen, daß der Fensername nicht mehr markiert ist und die Fensterelemente nicht mehr sichtbar sind.

### 3.3.6 Ausschnitt verschieben

Ein Fenster ist oft für die Anzeige seines gesamten Inhalts zu klein. In einem solchen Fall ist im Fenster nur ein Ausschnitt zu sehen. Sie erkennen das daran, daß die Ausschnittmarken am rechten und unteren Rand des Fensters die Verschiebeleisten nicht vollständig ausfüllen.

An der Position der Ausschnittmarken erkennen Sie gleichzeitig auch den relativen Anteil des Fensterinhalts, der gerade nicht angezeigt wird.

Sie können den Ausschnitt im Fenster verändern, indem Sie ihn horizontal bzw. vertikal verschieben.

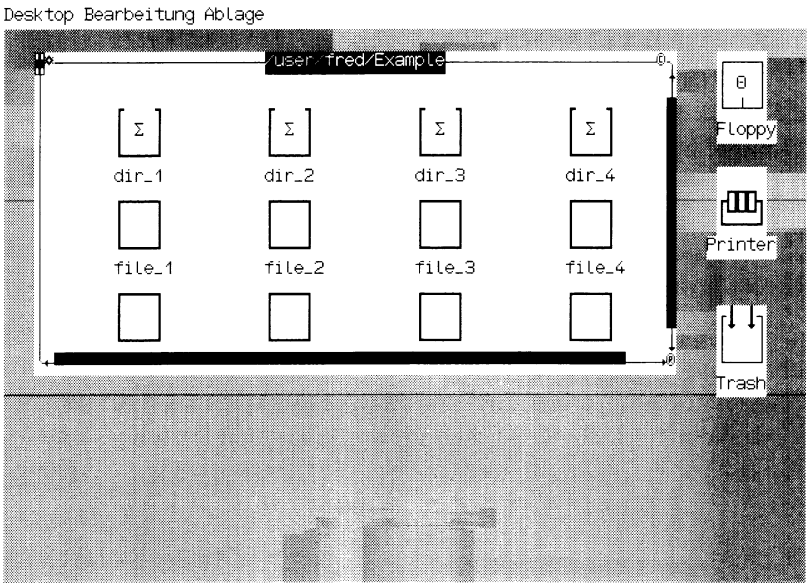



Bild 3-18 Die Verschiebeleisten und Ausschnittmarken

Mit den Tasten AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: LINKS/RECHTS/ OBEN/UNTEN können Sie den Ausschnitt eines Fensters verschieben.

- UNTEN
  verschiebt die Anzeige im aktuellen Fensters um eine Seite nach unten
- OBEN
  verschiebt die Anzeige im aktuellen Fensters um eine Seite nach oben
- LINKS
  verschiebt die Anzeige im aktuellen Fensters um eine Seite nach links
- RECHTS
  verschiebt die Anzeige im aktuellen Fensters um eine Seite nach rechts

Sie können aber auch die Ausschnittmarken über die Tasten AUSSCHNITTMARKE: VERTIKAL und AUSSCHNITTMARKE: HORIZONTAL verwenden.

- Wenn Sie die Taste VERTIKAL drücken, springt der Zeiger zur Ausschnittmarke an der rechten Kante des aktuellen Fensters und aktiviert sie, damit diese geführt werden kann (die Ausschnittmarke blinkt). Verschieben Sie die Ausschnittmarke mit den Tasten [↑] und [↓] nach oben bzw. unten, dann drücken Sie die Taste [↵], um die Anzeige zu ändern.
- Wenn Sie die Taste HORIZONTAL drücken, springt der Zeiger zur Ausschnittmarke an der Unterkante des aktuellen Fensters und aktiviert sie, damit diese geführt werden kann (die Ausschnittmarke blinkt). Verschieben Sie die Ausschnittmarke mit den Tasten [←] und [→] nach links bzw. rechts, dann drücken Sie die Taste [↵], um die Anzeige zu ändern.

### 3.3.7 Ein Fenster zum Symbol verkleinern

Drücken Sie die Taste AKTIVES FENSTER: ZUM SYMBOL VERKLEINERN. Das derzeit aktive Fenster wird zu einem Symbol reduziert.

Sie können ein Fenster auch zum Symbol verkleinern, indem Sie die Symbolmarke aktivieren, die sich in der oberen linken Ecke des aktiven Fensters befindet. Positionieren Sie zunächst mit der Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN den Zeiger auf dem Fensterrahmen, dann drücken Sie [⇥], um den Zeiger zur Symbolmarke zu bringen, dann aktivieren Sie diese durch Drücken der Taste START oder [↵].

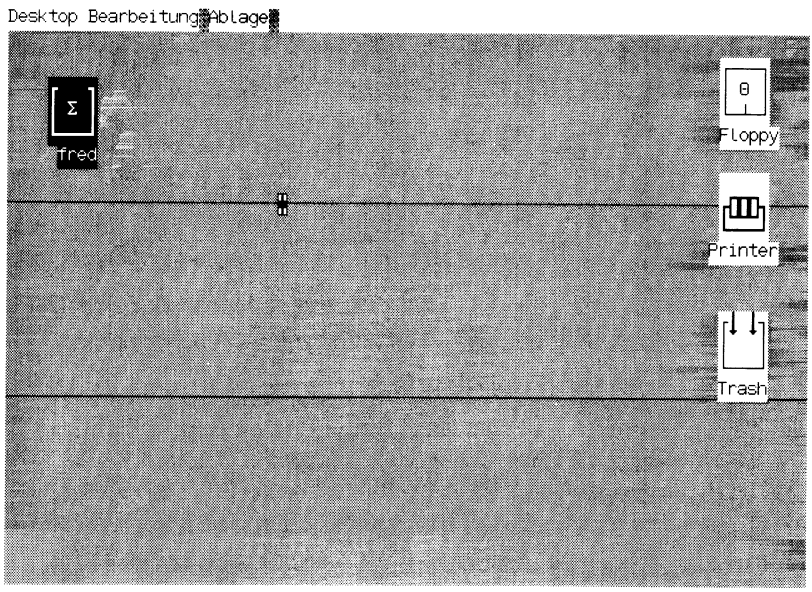



Bild 3-19 Ein zum Symbol verkleinertes HOME-Dateiverzeichnis

Durch das Verkleinern eines Fensters auf Symbolgröße können Sie ein Anwendungsprogrammfenster vorübergehend schließen, ohne das Programm selbst zu beenden. Wenn Sie das Programm wieder aufrufen möchten, aktivieren Sie die Symbolmarke des Symbols. Das Fenster, das es repräsentiert, erscheint wieder auf dem Bildschirm.

### 3.3.8 Fenster sichtbar/unsichtbar machen

Alpha-COLLAGE bietet die Möglichkeit, alle Fenster auf dem Desktop unsichtbar und wieder sichtbar zu machen. Dazu steht die Taste MIT FENSTERN ARBEITEN: SICHTBAR/UNSICHTBAR zur Verfügung. Diese Taste funktioniert wie ein Ein/Aus-Schalter: wenn 'SICHTBAR' aktiv ist, wird durch Drücken dieser Taste 'UNSICHTBAR' aktiviert und umgekehrt.

Diese Taste ist oft sehr nützlich, wenn ein kleines Element (beispielsweise ein Symbol) von mehreren großen Fenstern verdeckt ist. Sie können dann alle diese Fenster vorübergehend ausblenden, das Symbol suchen und dann den ursprünglichen Zustand des Bildschirms wiederherstellen.

## 3.4 Spezielle Merkmale von Alpha-COLLAGE

### Die Tasten [ESC] und [MODE]

Bei bestimmten Anwendungen werden sehr häufig die Tasten [ESC] und [MODE] benutzt - beispielsweise bei Editoren wie 'vi' oder 'MAXED'. Wenn Sie diese Anwendungen von Alpha-COLLAGE aus benutzen, müssen Sie diese Tasten unter Umständen zweimal drücken, damit sie in die Anwendung übernommen werden.

Angenommen, Sie befinden sich in der Alpha-COLLAGE-Betriebsart 'Anwendungen' und wollen in 'vi' vom Einfüge-Modus zurück zum Kommando-Modus gelangen, dann sollten Sie die Taste [ESC] immer zweimal hintereinander drücken.

### Probleme mit dem Bildschirm

Wenn sie Alpha-COLLAGE verwenden und auf dem Bildschirm erscheint plötzlich eine unsinnige Anzeige (Zeichen fehlen oder befinden sich nicht an der richtigen Stelle), ist das ein Zeichen dafür, daß Alpha-COLLAGE nicht mit der Bildschirmausgabe mithalten kann. Das kann unter Umständen passieren, wenn Sie ein Fenster zu schnell verschieben wollen.

Das Problem ist nicht schwerwiegend und hat nur Auswirkungen auf die Bildschirmanzeige, der Inhalt des Desktop und der Fenster bleibt davon unberührt.

Verwenden Sie den Befehl 'Bildschirm' im Menü 'Desktop' zur Wiederherstellung der Bildschirmdarstellung.

Die Anzeige auf Ihrem Bildschirm sollte jetzt wieder richtig sein.

# 4 Mit COLLAGE arbeiten

Dieses Kapitel enthält eine Lernhilfe für alle COLLAGE-Benutzer. Die hier gezeigten Techniken bauen auf den Erklärungen in Kapitel 2 (COLLAGE-Benutzer) und 3 (Alpha-COLLAGE-Benutzer) auf.

Das Kapitel behandelt folgende Themen:

- Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
- Mit den Service-Symbolen arbeiten
- Den Aufbau von Verzeichnisfenstern ändern
- Shell-Fenster

Wenn Sie die Techniken erlernt haben, die in Kapitel 2 bzw. 3 beschrieben sind, können Sie die nachfolgenden Abschnitte durcharbeiten.

## 4.1 Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten

In diesem Abschnitt werden die Techniken zur Bearbeitung von Dateien und Dateiverzeichnissen in COLLAGE und Alpha-COLLAGE behandelt. Dabei werden Textdateien, Programme und Dateiverzeichnisse mit dem Überbegriff 'Objekte' bezeichnet. Textdateien und Programme werden als Dateien bezeichnet.

Die meisten der gezeigten Techniken sind Befehle des Menüs 'Bearbeitung'. Dieses Menü steht immer zur Verfügung, wenn ein Verzeichnisfenster aktiv ist; es soll Ihnen bei der Bearbeitung von Objekten in Verzeichnisfenstern helfen.

Öffnen Sie ein Verzeichnisfenster und lesen Sie dann dieses Kapitel durch, wobei Sie die Beispiele so genau wie möglich einhalten sollten.

### 4.1.1 Dateien und Dateiverzeichnisse erzeugen

Mit dem Befehl 'Erzeugen' des Menüs 'Bearbeitung' können Sie einen neue Textdatei (Dokument) oder ein neues Dateiverzeichnis anlegen. Das neue Objekt erscheint im aktuellen Verzeichnisfenster.

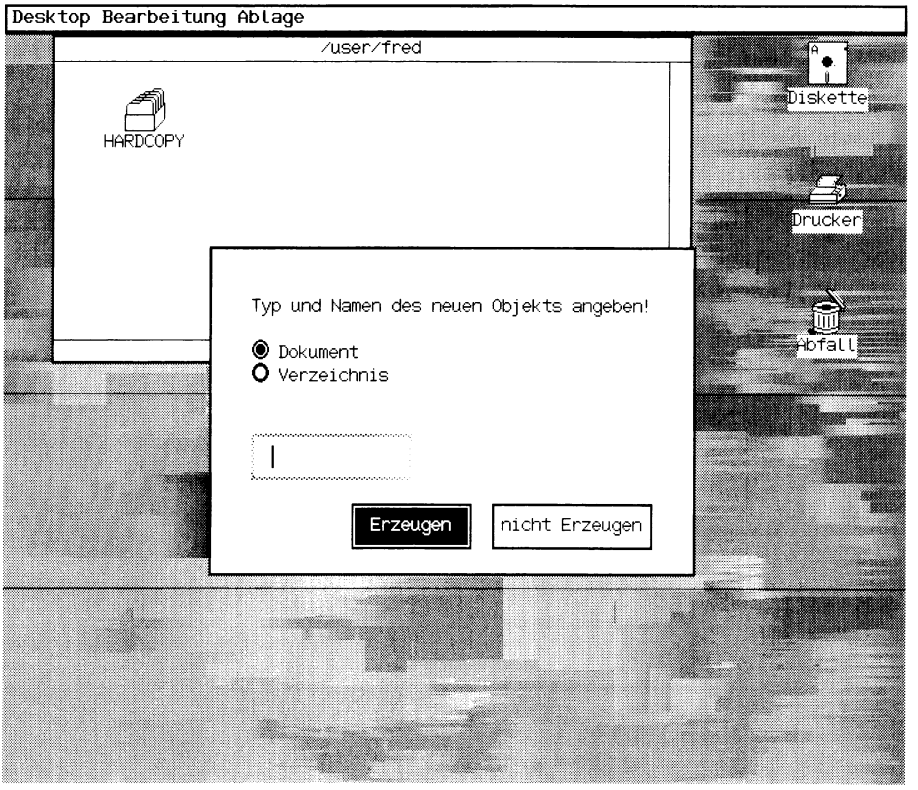



Bild 4-1 Beispiel für ein Dialogfenster zum Befehl 'Erzeugen'

Der Befehl 'Erzeugen' ist nur dann verfügbar, wenn Sie für das angezeigte Dateiverzeichnis Schreiberlaubnis besitzen. COLLAGE läßt nicht zu, daß Sie ein Objekt in einem Verzeichnis erzeugen, für das Sie keine Schreiberlaubnis haben. Weitere Informationen zu Zugriffsrechten siehe Kommando **chmod** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Die Vorgehensweise beim Erzeugen von Dateien und Dateiverzeichnissen ist sehr ähnlich.

Zum Erzeugen eines Objekts breiten Sie das Menü 'Bearbeitung' aus und wählen dort den Befehl 'Erzeugen'. Ein Dialogfenster wird angezeigt. Wählen Sie den Objekttyp, den Sie erzeugen möchten: Dokument (Datei) oder Verzeichnis; dann geben Sie einen Namen für das neue Objekt ein.

Der von Ihnen angegebene Namen muß in das mittlere Feld des Dialogfensters passen. Die Länge dieses Feldes können Sie mit dem Befehl 'Einstellungen' des Menüs 'Ablage' verändern.

Wählen Sie zunächst 'Verzeichnis' und anschließend 'Dokument'. Hier wurde das Dateiverzeichnis **dir_one**, das Dokument **file_one** genannt.

Ihr HOME-Dateiverzeichnis sollte nun die Symbole für diese Objekte sowie für andere Dateien oder Dateiverzeichnis enthalten, die es gegebenenfalls schon enthielt.

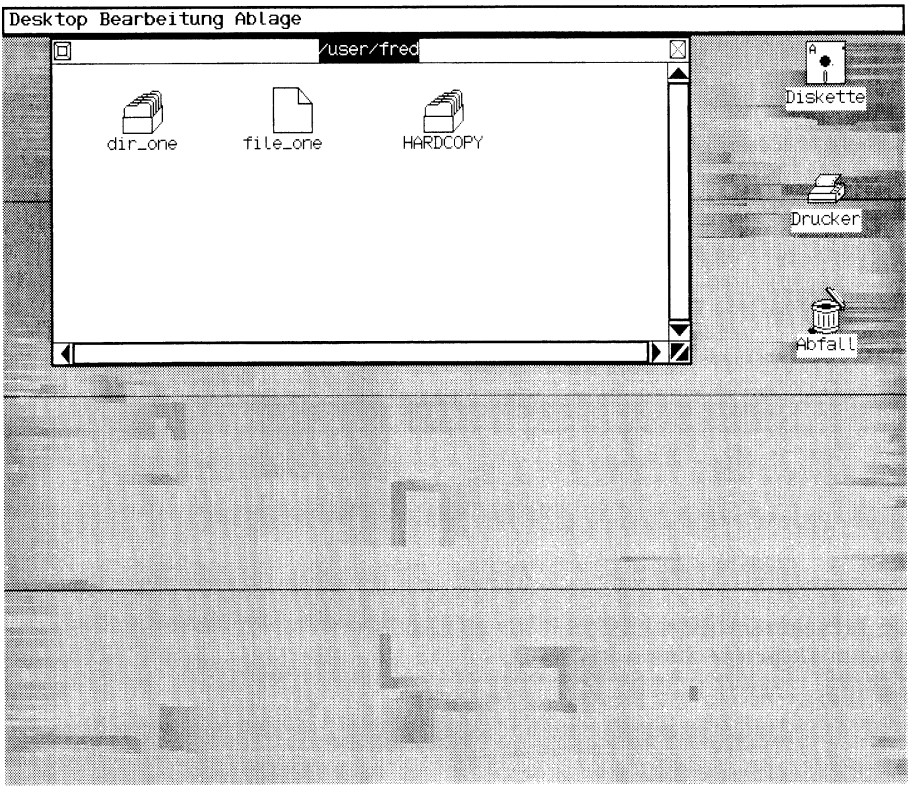



Bild 4-2 Die erzeugten Objekte

### 4.1.2 Dateien und Dateiverzeichnisse öffnen

Sie können eine Datei oder ein Dateiverzeichnis durch Aktivieren des zugehörigen Symbols öffnen, indem Sie entweder mit der Maus zweimal darauf klicken oder in Alpha-COLLAGE die Taste START drücken.

Was als nächstes geschieht, hängt vom Objekt ab:

- **Verzeichnis-Symbol**
  COLLAGE öffnet ein Verzeichnisfenster
- **Dokument-Symbol**
  COLLAGE bietet eine Reihe von Möglichkeiten zur Bearbeitung bzw. Anzeige der Datei an
- **Programm-Symbol**
  COLLAGE führt das Programm aus

Sie können auch den Befehl 'Öffnen' des Menüs 'Bearbeitung' zum Öffnen einer Datei, einer Reihe von Dateien oder eines Dateiverzeichnisses benutzen. Dieser Befehl ist nur dann verfügbar, wenn mindestens ein Objekt markiert ist.

Sie können den Befehl 'Öffnen' auf mehrere Objekte anwenden, vorausgesetzt, alle markierten Objekte sind:

- keine Verzeichnisse
- vom gleichen Typ - ausführbare Programme oder Textdateien (Dokumente)

Wenn die markierten Objekten von unterschiedlichem Typ sind, funktioniert der Befehl 'Öffnen' nicht.

#### Ein Dateiverzeichnis öffnen

Markieren Sie das Dateiverzeichnis **dir_one**, und wählen Sie das Menü 'Bearbeitung', Befehl 'Öffnen'. Es wird ein neues Verzeichnisfenster geöffnet und aktiv gemacht. Dieses neue Verzeichnisfenster zeigt den Inhalt des Dateiverzeichnisses **dir_one**. Schließen Sie jetzt das aktuelle Fenster durch Aktivieren der Endemarke bzw. Drücken der Taste END (Alpha-COLLAGE).

### Ein Dokument öffnen

Markieren Sie jetzt das Dokument **file_one**, und wählen Sie 'Öffnen'. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem verschiedene Bearbeitungsbzw. Anzeigemöglichkeiten für ein Dokument aufgelistet sind.

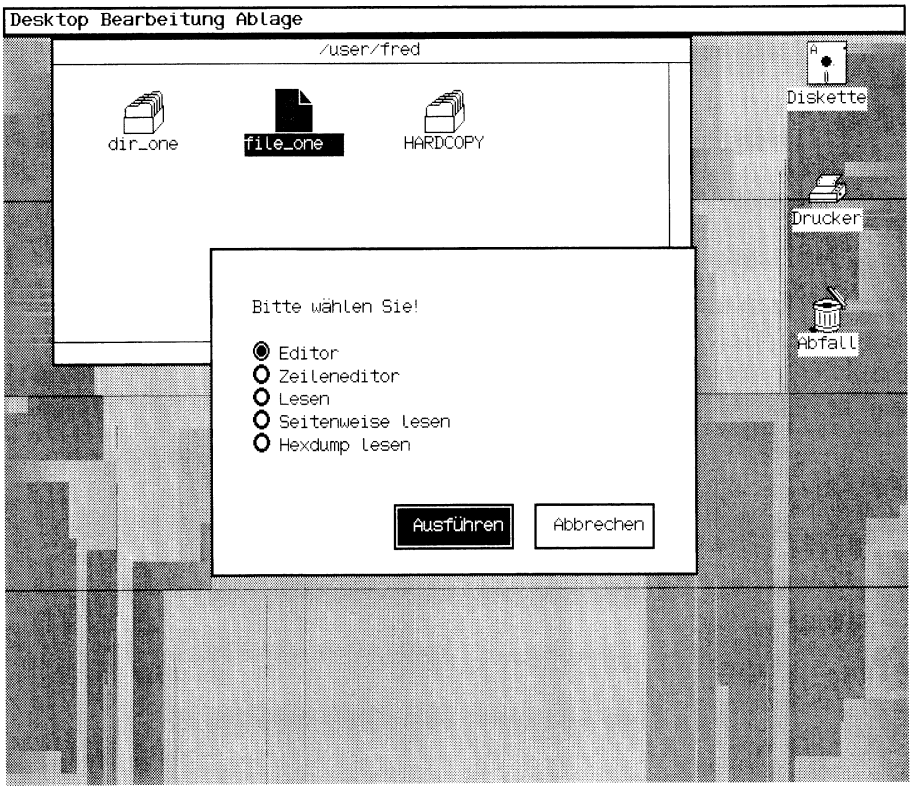



Bild 4-3 Das Dialogfenster zum Befehl 'Öffnen'

Derzeit ist **file_one** vollkommen leer, es ist also wenig sinnvoll, sich den Inhalt anzeigen zu lassen. Wenn Sie einen der angebotenen Editoren kennen, d.h. ced (Befehl 'Editor') oder ed (Befehl 'Zeileneditor'), dann können Sie etwas in die Datei schreiben und diese sich dann mit den Befehlen 'Lesen' bzw. 'Seitenweise_lesen' anzeigen lassen.

Weitere Einzelheiten zu den oben gezeigten Befehlen finden Sie in Kapitel 5, **Das Menüsystem**. Wenn Sie die Editoren ced bzw. ed nicht kennen, sehen Sie im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8] nach.

### Ein ausführbares Programm starten

Mit dem Befehl 'Öffnen' können Sie COLLAGE-Programme starten. Vergessen Sie bitte nicht, daß alle Dateien, für die Sie die Ausführerlaubnis haben, auf die gleiche Weise dargestellt werden. Die Anwendung des Befehls 'Öffnen' auf eine ausführbare Datei bewirkt folgendes:

- Handelt es sich bei der Datei um ein echtes ausführbares COLLAGE-Programm, wird ein neues Fenster geöffnet und das Programm läuft in diesem Fenster ab.
- Handelt es sich bei der Datei um ein gewöhnliches Programm, das für eine Standard-SINIX-Umgebung geschrieben wurde, dann ist es auf diese Weise nicht ausführbar. Wenn Sie versuchen, solche Programme mit dem Befehl 'Öffnen' zu starten, beginnt das Symbol zu blinken, ansonsten geschieht aber nichts, da die Erzeugung von Fenstern für ein solches Programm nicht vorgesehen ist.

### 4.1.3 Dateien und Dateiverzeichnisse kopieren

Die Befehle 'Kopieren' und 'Duplizieren' ermöglichen das Kopieren von Dateien und Dateiverzeichnissen an neue Stellen, ohne daß deren Namen geändert werden.

Mit dem Befehl **Kopieren** können Sie ein Objekt vom aktiven Fenster in ein anderes Fenster (Zielfenster) oder auf den Desktop kopieren. Das neue Objekt hat **denselben Namen** wie das Original. Mit dem Befehl 'Kopieren' werden Dateiverzeichnisse und deren Inhalt kopiert.

Mit dem Befehl **Duplizieren** können Sie ein Objekt vom aktiven Fenster zum selben Fenster, einem anderen Fenster oder zum Desktop kopieren. Das neue Objekt kann einen **neuen Namen** haben. Mit 'Duplizieren' werden auch Dateiverzeichnisse und deren Inhalt dupliziert.

So kopieren bzw. duplizieren Sie ein Objekt:

- Ein Teil des Desktop oder des Zielfensters muß sichtbar sein.
- Breiten sie das Menü 'Bearbeitung' aus, und wählen Sie entweder der Befehl 'Kopieren' oder 'Duplizieren'. Wenn Sie einen dieser Befehle wählen, wird er im Menü mit einem Sternchen markiert. Bis jetzt haben Sie nur den Befehl gewählt, den Sie verwenden möchten, es wurde noch nichts kopiert/dupliziert.
- Bringen Sie den Zeiger zum Objekt, das Sie kopieren/duplizieren möchten, und führen Sie es zu der Stelle, an der die Kopie erscheinen soll.
- Wenn sie mit 'Duplizieren' arbeiten, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie zur Eingabe eines neuen Namens für das Objekt aufgefordert werden. Geben Sie den neuen Namen ein, und es erscheint eine Kopie des ursprünglichen Objekts mit neuem Namen an der Zeigerposition. Beim Befehl 'Kopieren' wird die Anzeige des Dialogfensters übersprungen, und die Kopie erscheint sofort.

*Objekte in einem Fenster neu anordnen*

Wenn Sie ein Objekt in ein anderes Fenster kopieren, dann ist es unwahrscheinlich, daß das neue Objekt in gerader Linie zu den anderen Objekten im Fenster steht. Mit dem Befehl 'Aktualisieren' des Menüs 'Ablage' können Sie alle Objekte im Fenster neu anordnen und in der richtigen Reihenfolge sortieren lassen. Der Fensterinhalt wird dann in der aktuellen Sortierreihenfolge neu angezeigt.

Beachten Sie bitte, daß das Kopieren/Duplizieren eines Objekts zum Desktop ein vollkommen anderer Vorgang als das Kopieren/Duplizieren in ein Fenster ist. Beim Kopieren auf den Desktop wird das Objekt nicht verschoben, Sie erstellen vielmehr ein Symbol für das Objekt, das Sie kopiert/dupliziert haben. Im Gegensatz dazu wird durch Kopieren/Duplizieren eines Objekts in ein anderes Fenster tatsächlich eine Kopie des Objekts in das betroffene Fenster gestellt.

*Beispiel 1*

Eine Datei **kopieren**

Die Datei **file_one** soll zum Dateiverzeichnis 'dir_one' kopiert werden:

- Sowohl 'file_one' als auch 'dir_one' müssen sichtbar sein; vgl. Bild 4-2.

  Öffnen Sie ein weiteres Verzeichnisfenster für das Dateiverzeichnis /user/fred/dir_one, und verschieben Sie dieses Fenster so, daß beide Fenster sichtbar sind.
- Wählen Sie den Befehl 'Kopieren'
- Führen Sie **file_one** zu einem Punkt im neuen Verzeichnisfenster, und lassen Sie los

Dadurch wird eine identische Datei mit Namen **file_one** im Verzeichnis /user/fred/dir_one erzeugt (wobei 'fred' Ihre Benutzerkennung und '/user/fred' Ihr HOME-Dateiverzeichnis ist).

*Beispiel 2*

Eine Datei **kopieren** und ihren **Namen ändern**

**file_one** soll im selben Dateiverzeichnis wie das ursprüngliche **dupliziert** (kopiert und umbenannt) werden:

- Gehen Sie vom selben Punkt wie in Beispiel 1 oben aus
- Wählen Sie den Befehl 'Duplizieren'
- Führen Sie **file_one** zu einem Punkt im selben Verzeichnisfenster
- Geben Sie einen neuen Namen in dem Dialogfenster ein, das daraufhin angezeigt wird

### 4.1.4 Dateien und Dateiverzeichnisse verschieben

Mit dem Befehl 'Ausschneiden' können Sie ein Objekt aus dem aktiven Fenster in ein anderes Fenster (Zielfenster) oder auf den Desktop verschieben.

So verschieben Sie ein Objekt in ein Fenster bzw. zum Desktop:

- Ein Teil des Desktop oder Zielfensters muß sichtbar sein.
- Breiten Sie das Menü 'Bearbeitung' aus, und wählen Sie den Befehl 'Ausschneiden'; als Zeichen, daß er gewählt wurde, erscheint bei dem Befehl ein Sternchen
- Bringen Sie den Zeiger zu dem Objekt, das Sie verschieben möchten.
- Führen Sie das Objekt an seinen neuen Platz.

Das Objekt verschwindet aus dem aktiven Fenster und erscheint an seiner neuen Position wieder. Wenn es einen Namenskonflikt mit Objekten gibt, die im anderen Dateiverzeichnis bereits vorhanden sind, werden Sie mit Hilfe eines Dialogfensters über die Namen der betroffenen Objekte informiert.

Beachten Sie bitte, daß das Verschieben eines Objekts zum Desktop ein vollkommen anderer Vorgang als das Verschieben in ein Fenster ist. Beim Verschieben eines Objekts auf den Desktop wird dieses Objekt nicht bewegt, Sie erstellen vielmehr ein Symbol für das betroffene Objekt. Im Gegensatz dazu wird durch Verschieben eines Objekts in ein anderes Fenster tatsächlich das Objekt in das andere Fenster gebracht.

### 4.1.5 Dateien und Dateiverzeichnis umbenennen

Mit dem Befehl 'Umbenennen' können Sie ein oder mehrere Objekte im aktiven Fenster umbenennen.

Wenn Sie ein Objekt umbenennen möchten, müssen Sie es zunächst markieren. Dann breiten Sie das Menü 'Bearbeitung' aus und wählen den Befehl 'Umbenennen'. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie zur Eingabe des neuen Namens für das Objekt aufgefordert werden. Geben Sie dort den neuen Namen ein.

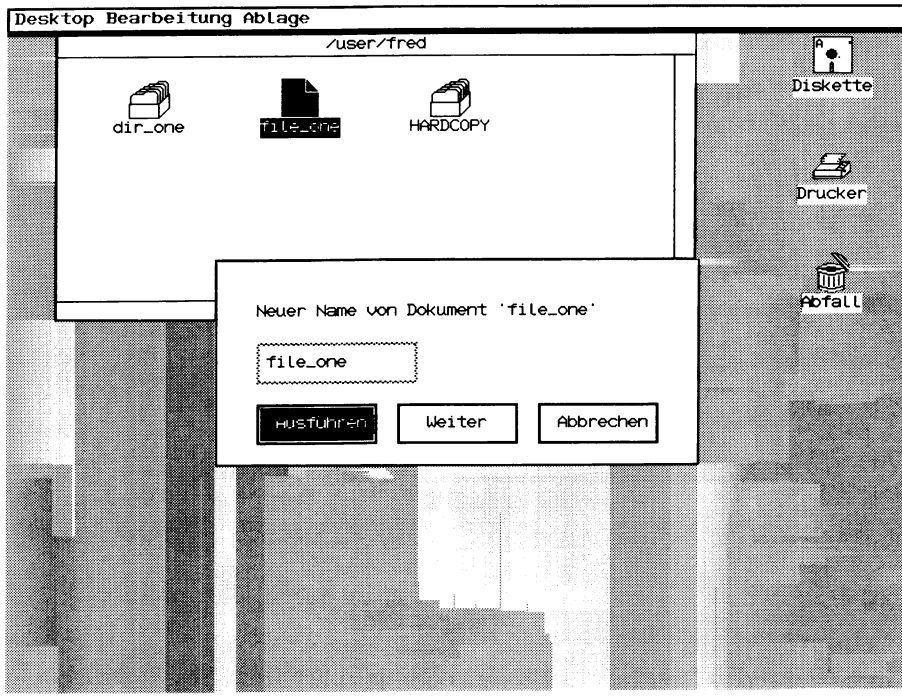



Bild 4-4 Beispiel für ein Dialogfenster zum Befehl 'Umbenennen'

Wenn Sie lediglich ein Objekt markiert haben, verschwindet das Dialogfenster wieder; wenn Sie mehrere Objekte markiert haben, erscheint für jedes Objekt ein weiteres Dialogfenster.

Der Befehl 'Umbenennen' steht nur zur Verfügung, wenn Sie für das angezeigte Verzeichnis Schreiberlaubnis besitzen.

Beachten Sie, daß mit dem Befehl 'Umbenennen' keine Objekte auf dem Desktop umbenannt werden können - dazu müssen Sie den Befehl 'Umbenennen' des Menüs 'Desktop' verwenden.

### 4.1.6 Informationen über Dateien und Dateiverzeichnisse anzeigen

Der Befehl 'Information' bringt Informationen über Objekte im aktiven Verzeichnisfenster.

Wenn Sie sich Informationen über ein Objekt im aktiven Verzeichnisfenster anzeigen lassen möchten, breiten Sie das Menü 'Bearbeitung' aus und wählen dort den Befehl 'Information'.

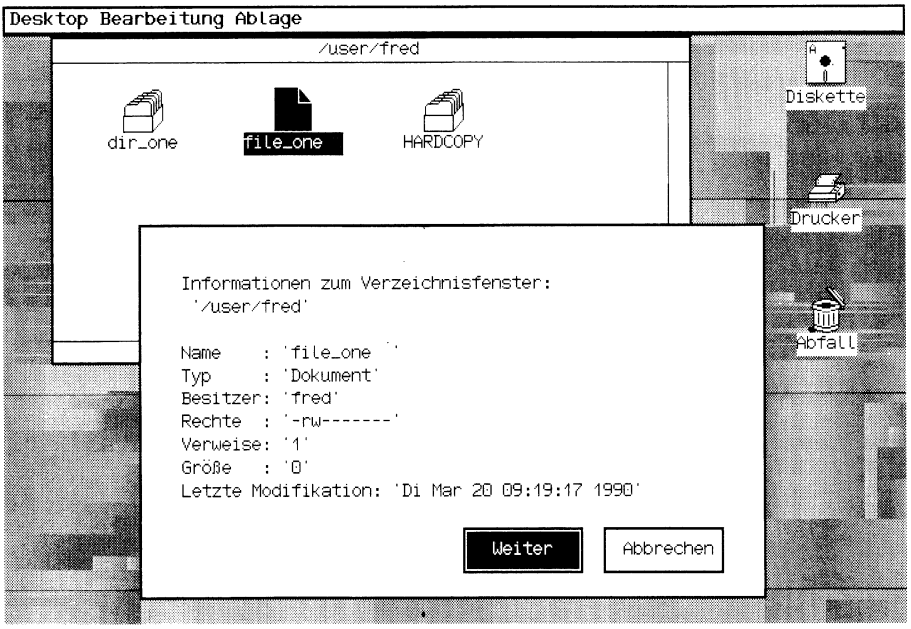



Bild 4-5 Beispiel für das Dialogfenster zum Befehl 'Information'

Ein Dialogfenster mit Informationen über das markierte Objekt wird angezeigt.

Sie können auch nacheinander Informationen über eine ganze Reihe von Objekten abrufen. Dazu markieren Sie die gewünschten Objekte, breiten das Menü 'Bearbeitung' aus und wählen dort den Befehl 'Information'.

Es erscheint eine Reihe von Dialogfenstern, von denen jedes Informationen über ein Objekt enthält. Drücken Sie die Taste [END], um das aktuelle Dialogfenster zu schließen und zum nächsten zu gehen.

Die Informationen über mehrere Objekte erscheinen in der Reihenfolge, in der sie im Fenster markiert wurden.

### 4.1.7 Dateien und Dateiverzeichnisse auswählen

Der Befehl 'Auswählen' des Menüs 'Bearbeitung' ermöglicht das Markieren eines Objekts bzw. einer ganzen Gruppe von Objekten, indem Sie ein Auswahlmuster vorgeben, das einem bestimmten Teil der (des) Objektnamen(s) entspricht.

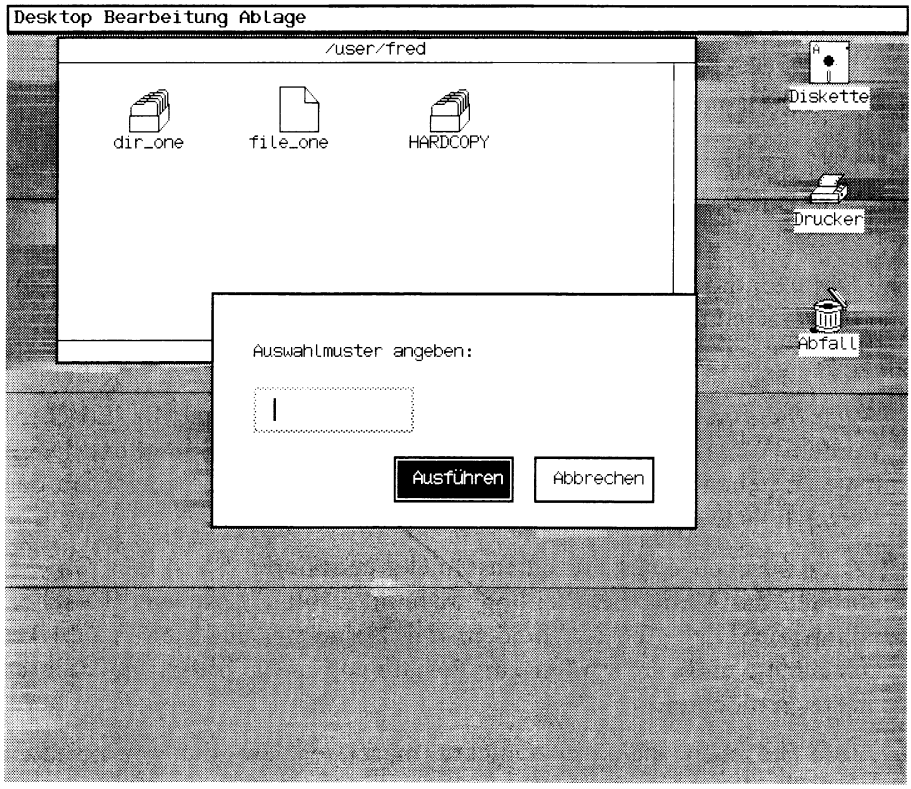



Bild 4-6 Beispiel für ein Dialogfenster zum Befehl 'Auswählen'

COLLAGE markiert daraufhin alle Objekte im aktiven Fenster, deren Namen mit dem vorgegebenen Muster übereinstimmen.

Wenn Sie den Befehl 'Auswählen' aufrufen, wird ein Dialogfenster geöffnet. Geben Sie dort das gewünschte Auswahlmuster ein. COLLAGE markiert alle Objekte, deren Namen mit diesem Muster übereinstimmen.

Das Fragezeichen ? steht dabei für einen einzelnen Buchstaben. Somit hat ??? zur Folge, daß alle Namen mit drei Buchstaben markiert werden, c??? bewirkt das Markieren von allen vierbuchstabigen Namen, die mit einem c beginnen.

Das Sternchen * steht für eine beliebige Anzahl von Zeichen. Somit bewirkt c*, daß alle Namen beliebiger Länge, die mit einem c beginnen, markiert werden. Die Stellvertreterzeichen '*' und '?' werden in der Computersprache oft als Joker bezeichnet.

Objekte im Fenster, die bereits markiert sind, bleiben markiert. Das Markieren von weiteren Objekten bewirkt nicht automatisch, daß die Markierung von bereits markierten Objekten zurückgenommen wird.

### 4.1.8 Dateien und Dateiverzeichnisse löschen

Mit dem Befehl 'Löschen' werden Symbole im aktiven Verzeichnisfenster gelöscht. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn mindestens ein Objekt markiert ist.

Die Objekte, die Sie in einem Verzeichnisfenster löschen, können Dokumente, Verzeichnisse oder ausführbare Programme sein.

*Vorsicht*

Seien Sie vorsichtig beim Löschen von Verzeichnissen. Mit 'Löschen' werden Verzeichnisse gelöscht, die noch Dateien enthalten. Diese Dateien gehen in diesem Fall verloren. Überprüfen Sie zuerst, ob das Verzeichnis leer ist.

- Zum Löschen eines einzelnen Objekts markieren Sie dieses Objekt, breiten das Menü 'Bearbeitung' aus und wählen 'Löschen'. Sie sehen dann ein Dialogfenster, in dem der Name des markierten Objekts erscheint, und Sie werden zur Bestätigung aufgefordert, daß Sie es löschen möchten.
- Zum Löschen mehrerer Objekte markieren Sie die gewünschten Objekte. Sie können sie dann alle auf einmal oder der Reihe nach löschen. Wenn Sie mehrere Objekte markiert haben und dann 'Löschen' im Menü 'Bearbeitung' wählen, erscheint zunächst ein Dialogfenster wie folgt:

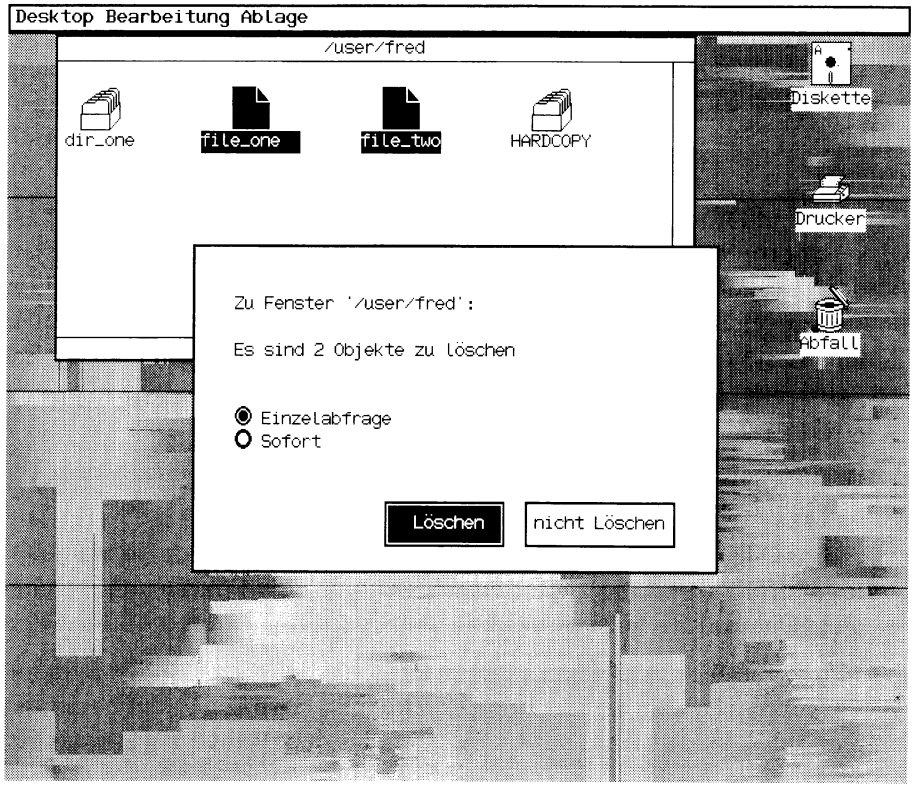



Bild 4-7 Das Dialogfenster zum Löschen mehrerer Objekte

Wenn Sie sich für *Einzelabfrage* entscheiden, werden Sie bei jedem Objekt nacheinander aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen. Das ist der sicherste Weg - in einem großen Fenster könnte es Objekte außerhalb des sichtbaren Ausschnitts geben, die aus Versehen markiert wurden.

Wenn Sie *Sofort* wählen, werden alle markierten Objekte sofort ohne weitere Hinweise gelöscht.

Hinweis: Der Befehl 'Löschen' ist nur dann verfügbar, wenn Sie für das angezeigte Dateiverzeichnis Schreiberlaubnis besitzen. COLLAGE läßt nicht zu, daß Sie ein Objekt in einem Verzeichnis löschen, für das Sie keine Schreiberlaubnis haben. Weitere Informationen zu Zugriffsrechten siehe Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Beachten Sie auch, daß Sie mit dem Befehl 'Löschen' des Menüs 'Bearbeitung' keine Objekte auf dem Desktop löschen können - dazu müssen Sie den Befehl 'Löschen' des Menüs 'Desktop' verwenden.

## 4.2 Mit Service-Symbolen arbeiten

Die Service-Symbole repräsentieren Programme, die Sie zur Verarbeitung von Dateien und Dateiverzeichnissen benutzen. Die standardmäßigen COLLAGE-Service-Symbole werden 'Diskette', 'Drucker' und 'Abfall' genannt.

Diskette und Drucker müssen von Ihrem Systemverwalter für das jeweilige Diskettenprogramm und die entsprechenden Druckertyp(en) konfiguriert werden. Deshalb kann hier keine genaue Erklärung der Befehle und Einstellungen gegeben werden, die diese Symbole anbieten. Bei dem Symbol 'Abfall' verhält es sich anders, da es mit dem entsprechenden Code geliefert wird und dessen Funktion nicht vom zuständigen Systemverwalter abhängt.

Zur Bearbeitung einer Datei oder eines Dateiverzeichnisses mit einem der Service-Symbole gibt es zwei Möglichkeiten:

- Führen Sie das Objekt von seinem Verzeichnisfenster (oder seiner Position auf dem Desktop) zum Service-Symbol. Zum Führen von Dateien oder Dateiverzeichnissen müssen Sie den rechten Mausknopf drücken
- Markieren Sie ein Objekt und aktivieren Sie dann ein Service-Symbol. Dies funktioniert aber nur für 'Diskette' und 'Drucker'. Aktivieren des Symbols 'Abfall' öffnet nur ein Fenster, das dem Prozeß zugeordnet ist.

In den folgenden Abschnitten werden die Service-Symbole eingehender beschrieben.

### Das Service-Symbol 'Diskette'

COLLAGE wird ohne Disketten-Programm ausgeliefert. Wenn dieses Service-Symbol vorhanden ist, bedeutet das, daß Ihr Systemverwalter ein Disketten-Programm für Ihr System eingerichtet hat, mit dessen Hilfe Sie Dateien und Dateiverzeichnisse auf/von Diskette kopieren können.

Das Disketten-Symbol kann einen einzigen Befehl anbieten oder aber auch eine ganze Liste in einem Dialogfenster.

## Das Service-Symbol 'Drucker'

COLLAGE wird ohne Programm für die Druckausgabe von Dateien geliefert. Wenn das Drucker-Service-Symbol vorhanden ist, bedeutet das, daß Ihr Systemverwalter ein Druck-Programm für Ihr System eingerichtet hat.

Der Drucker-Befehl kann einen einzige Druckmöglichkeit anbieten oder eine ganze Liste von Druckbefehlen.

Ausführbare Dateien oder Dateiverzeichnisse dürfen Sie nicht zum Drukker-Symbol schicken.

## Das Service-Symbol 'Abfall'

Mit Hilfe des Service-Symbols 'Abfall' können Sie Objekte in das Abfall-Verzeichnis (.Abfallkorb) stellen. Damit werden diese Objekte vom Desktop und aus den Verzeichnisfenstern genommen und in ein Verzeichnis gebracht, das normalerweise nicht sichtbar ist, da es einen Punkt (.) als Präfix hat. Dies ist genau so, als würden Sie Zettel in einen Papierkorb werfen, um Platz auf dem Schreibtisch zu schaffen; diese Zettel können jedoch immer noch gerettet werden.

Durch Aktivieren des Service-Symbols 'Abfall' wird das Verzeichnisfenster /user/HOME_verzeichnis/.Abfallkorb geöffnet. In diesem Dateiverzeichnis werden alle Objekte abgelegt, die Sie (mit dem rechten Mausknopf) zum Abfall-Symbol geführt haben.

Das Service-Symbol 'Abfall' unterscheidet sich grundlegend von dem Vorgang, der mit dem Befehl 'Löschen' des Menüs 'Bearbeitung' ausgelöst wird. Mit 'Löschen' wird ein Objekt endgültig entfernt. Abfall legt das Objekt lediglich in einem Verzeichnis ab, das in Ihren Verzeichnisfenstern nicht sichtbar ist.

Sinnvollerweise sehen Sie sich gelegentlich Ihr Abfall-Verzeichnis (.Abfallkorb) an und löschen alle die Dateien und Dateiverzeichnisse, die Sie sicher nicht mehr brauchen. Damit vermeiden Sie Probleme mit der Plattenkapazität.

Beachten Sie, daß das Abfall-Fenster (.Abfallkorb) sich von anderen Verzeichnisfenstern dadurch unterscheidet, daß es sofort geschlossen wird, wenn Sie einmal die Endemarke aktivieren. Das gilt trotz der Tatsache, daß sich das Verzeichnis .Abfallkorb unter Ihrem HOME-Dateiverzeichnis befindet.

## 4.3 Den Aufbau von Verzeichnisfenstern ändern

Das Menü 'Ablage' enthält eine Reihe von Befehlen und Einstellungen, mit denen Sie bestimmen können, wie Dateien und Dateiverzeichnisse in Verzeichnisfenstern angezeigt werden. Die Befehle und Einstellungen lernen Sie am besten, wenn Sie diese nach der Anleitung in Abschnitt 5.3 dieses Handbuchs durcharbeiten.

## 4.4 Shell-Fenster

Ein Shell-Fenster ist eine spezielle Art von Anwendungsfenster, das Ihnen den Zugang zur Kommandoeingabezeile von SINIX ermöglicht.

Zum Starten eines Shell-Fensters wählen Sie den Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop'.

Wenn Ihnen der Shell-Zugriff erlaubt ist, erscheint 'Shell' als einer der Befehle im Dialogfenster.b

Ein typische Shell-Fenster sieht in etwa so aus:

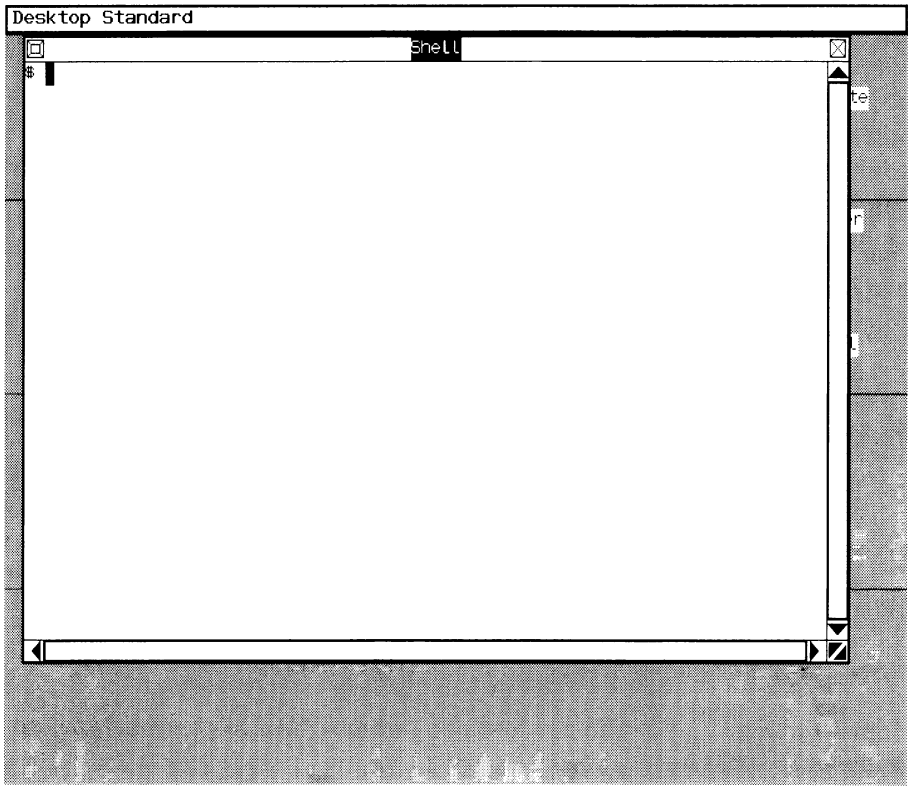



Bild 4-8 Ein typisches Shell-Fenster

Sie können mit SINIX von der Kommandozeile aus Dateien bearbeiten, den Inhalt von Dateiverzeichnissen anzeigen und alle anderen COLLAGE-Funktionen benutzen, die in diesem Kapitel beschrieben sind. Wenn Sie das Betriebssystem SINIX kennen, ist ihnen vielleicht diese Arbeitsweise lieber.

Die Elemente zur Fenstersteuerung funktionieren bei Shell-Fenstern genau so wie bei Verzeichnisfenstern; siehe hierzu Kapitel 2 (COLLAGE-Benutzer) oder 3 (Alpha-COLLAGE-Benutzer).

## 4.5 In Anwendungsfenstern kopieren und einfügen

### 4.5.1 Kopieren und einfügen: COLLAGE

Mit den Befehlen 'Kopieren' und 'Holen' des Menüs 'Standard' können Sie in COLLAGE Text kopieren und einfügen. Mit dem Befehl 'Kopieren' wird der Text in einen temporären Bereich kopiert, der als Zwischenspeicher bezeichnet wird. Sie können dann den Inhalt des Zwischenspeichers holen und an der aktuellen Zeigerposition im aktiven Fenster einfügen. Sie können ein paar Wörter, eine Zeile oder einen mehrzeiligen Textblock kopieren.

Den Inhalt des Zwischenspeichers können Sie sich mit dem Befehl 'Zwischenspeicher' des Menüs 'Standard' ansehen.

So kopieren Sie Text und fügen ihn an anderer Stelle ein:

- Wählen Sie den Befehl 'Kopieren' im Menü 'Standard'.
- Zeigen Sie auf den Beginn des Textes, den Sie kopieren möchten, klicken Sie und führen Sie den Zeiger bis zum Ende des gewünschten Ausschnittes. Der damit gewählte Text wird markiert.
- Jetzt wählen Sie den Befehl 'Holen' im Menü 'Standard', der Text wird an der aktuellen Schreibmarkenposition eingefügt.

### 4.5.2 Kopieren und einfügen: Alpha-COLLAGE

Zum Kopieren und Einfügen stehen in Alpha-COLLAGE zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Bringen Sie den Zeiger (nur in der Betriebsart 'System') zum Anfang des Textes, den Sie kopieren möchten. Drücken Sie jetzt die Taste [→|], und das Wort (die Wörter) wird (werden) innerhalb des Anwendungsfensters buchstabenweise an der Schreibmarkenposition (Block) kopiert. Mit dieser Technik kann Text von einem zum anderen Fenster kopiert werden.
- Sie können auch die Vorgehensweise von COLLAGE benutzen, indem Sie die Sequenz EINMAL KLICKEN (Maus-Emulationstaste), Pfeiltasten, EINMAL KLICKEN (nur in der Betriebsart 'System') für die Mausaktionen ersetzen.

### 4.5.3 Kopieren und einfügen: X/COLLAGE

Bei X/COLLAGE verwenden Sie zum Kopieren und Einfügen die Mausknöpfe. Die Verwendung dieser Knöpfe hängt davon ab, ob Sie eine Maus mit 2 oder 3 Knöpfen bzw. ein Tablett mit 5 Knöpfen haben.

Zum Kopieren des Textes positionieren Sie den Zeiger am Beginn des Textes und drücken auf den linken Mausknopf (untere Reihe beim Tablett). Halten Sie diesen Knopf gedrückt, und führen Sie dabei den Zeiger über den Text, der auf diese Weise markiert wird. Zum Kopieren von mehreren Zeilen müssen Sie mit Ausnahme der letzten alle Zeilen vollständig kopieren. Zum Einfügen des Textes drücken Sie einfach den entsprechenden Knopf, und der kopierte Text wird an der Zeigerposition eingefügt.

Text kann auch von inaktiven Fenstern kopiert werden.

Knöpfe für Kopieren und Einfügen von Text:

- Maus mit 2 Knöpfen - linker Knopf (kopieren), beide Knöpfe (einfügen)
- Maus mit 3 Knöpfen - linker Knopf (kopieren), mittlerer Knopf (einfügen)
- Tablett mit fünf Knöpfen - linker Knopf der unteren beiden Knöpfe (kopieren), mittlerer Knopf der oberen drei Knöpfe (einfügen)

#### Die Aufzeichnungsfunktion von X/COLLAGE

Mit der folgenden Technik können Sie rückwärts durch Shell-Fenster blättern. Diese Funktion ist vor allem in Zusammenhang mit der Kopier- und Einfüge-Technik nützlich, da damit alles wieder zurückgeholt werden kann, das bereits auf dem Bildschirm angezeigt wurde.

- Halten Sie die Taste [CTRL] gedrückt, und drücken Sie den mittleren Mausknopf (bei einer Maus mit zwei Knöpfen drücken Sie beide Tasten zusammen)
- Wählen Sie den Befehl *Verschiebeleiste* ('scroll bar') im Dialogfenster, das daraufhin erscheint
- Klicken Sie auf der oberen Leiste des Fensters, um die neue Verschiebeleiste auf der linken Seite des Fensters anzeigen zu lassen
- Nun können Sie alles, was Sie seit Öffnen des Fenster gemacht haben, nach rückwärts durchblättern

# 5 Das Menüsystem

## 5.1 Das Menü 'Desktop'

Sie benutzen das Menü 'Desktop' zum Arbeiten mit dem COLLAGE Desktop und den Elementen, die sich darauf befinden. Mit diesem Menü können Sie nicht die Elemente in Verzeichnisfenstern bearbeiten - hierzu verwenden Sie die Menüs 'Bearbeitung' und 'Ablage.

Das Menü 'Desktop' ist immer verfügbar. Es befindet sich als erster Eintrag in der Menüleiste in der oberen linken Bildschirmecke.

Das Menü 'Desktop' enthält folgende Menüelemente:

| *Menüelement* | *Wirkung* |
|---|---|
| **Anwendungen** | Startet Programme |
| **Blättern** | Aktiviert das nächste Fenster |
| **Verzeichnis** | Öffnet Verzeichnisfenster |
| **Bildschirm** | Baut den gesamten Bildschirm neu auf |
| **Aktualisieren** | Positioniert Symbole auf dem Desktop neu |
| **Information** | Zeigt Informationen über Objekt an |
| **Löschen** | Löscht ein Symbol auf dem Desktop |
| **Umbenennen** | Benennt ein Symbole auf dem Desktop um |
| **Beenden** | Beendet COLLAGE |

Alle diese Befehle werden im folgenden beschrieben.

Es handelt sich dabei um die Standardbefehle, die COLLAGE zur Verfügung stellt. Zu beachten ist jedoch, daß der Systemverwalter Zusatzelemente in diese Liste aufnehmen bzw. einige oder alle davon löschen oder umbenennen kann. Somit entsprechen die in Ihrem Menü 'Desktop' angebotenen Möglichkeiten nicht unbedingt der Liste, die hier beschrieben wird.

## Anwendungen

Mit dem Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop' können Sie universelle Anwendungsprogramme starten.

Wenn Sie 'Anwendungen' wählen, wird ein Dialogfenster geöffnet. Dieses Dialogfenster zeigt die Namen der Anwendungsprogramme an, die Sie aufrufen können (siehe Bild 2-2).

COLLAGE wird mit einer Reihe von Standardanwendungen geliefert. Diese Standardanwendungen werden im folgenden beschrieben. Zu beachten ist jedoch auch hier, daß der Systemverwalter zusätzliche Anwendungen hinzufügen bzw. einige oder alle löschen kann. Es ist somit möglich, daß die im Dialogfenster zum Befehl 'Anwendungen' angebotenen Wahlmöglichkeiten nicht mit der hier beschriebenen Liste übereinstimmen.

**Shell**

Mit 'Shell' wird ein Fenster geöffnet und eine Shell gestartet. Die Shell wird auf der aktuellen Dateiverzeichnisebene gestartet.

Wenn Sie das Fenster schließen und zum Desktop zurückkehren wollen, aktivieren Sie die Endemarke des Fensters oder drücken die Taste END.

Weitere Informationen zu Shell: siehe Beschreibung des Kommandos **sh** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

**Zeileneditor**

Mit 'Zeileneditor' wird ein Fenster geöffnet und der SINIX-Editor **ed** aufgerufen. Der Editor wird auf der aktuellen Dateiverzeichnisebene gestartet.

Wenn Sie das Fenster schließen und zum Desktop zurückkehren wollen, drücken Sie die Taste END oder verwenden einen ed-Befehl zum Verlassen des Editors.

Weitere Informationen über den Zeileneditor: Siehe Beschreibung des Kommandos **ed** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

**Prozesse**

Damit öffnen Sie ein Fenster, in dem Einzelheiten zu den Prozessen angezeigt werden, die von allen Benutzern gestartet wurden. 'Prozesse' entspricht dem SINIX-Befehl **ps -ax**. Wenn Sie das Fenster schließen und zum Desktop zurückkehren wollen, drücken Sie die Taste [DEL] oder [↵].

Weitere Informationen zu diesem Befehl: Siehe Beschreibung des Kommandos **ps** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

**Bildschirmabzug**

Mit 'Bildschirmabzug' wird der aktuelle Bildschirminhalt auf dem Drukker ausgegeben. Damit kann man schnell und bequem Abbildungen ausdrucken, die beispielsweise für einen Vortrag oder ein Dokument benötigt werden. Mit diesem Befehl kann auch eine Kopie des Bildschirminhalts in eine Datei geschrieben werden.

'Bildschirmabzug' greift auf eine COLLAGE-Komponente mit der Bezeichnung HARDCOPY zurück. Weitere Einzelheiten zum Programm HARDCOPY finden Sie in Abschnitt 8.4.

## Blättern

Mit dem Befehl 'Blättern' können Sie ein Fenster auf dem Desktop nach dem anderen aktivieren. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn mindestens zwei Fenster geöffnet sind.

Wenn Sie 'Blättern' wählen, wird das oberste Fenster im Stapel nach unten gelegt. Das Fenster, das darunter lag, wird sichtbar und aktiviert.

Mit jeder Auswahl von 'Blättern' wiederholt sich dieser Vorgang: Das oberste Fenster wird weggenommen, und das darunterliegende wird aktiviert. So können Sie den ganzen Stapel durchgehen, z.B. wenn Sie ein Fenster suchen, das durch ein größeres verdeckt ist.

**Benutzer von Alpha-COLLAGE: siehe auch**

Kapitel 6 - Sondertasten in Alpha-COLLAGE
- MIT FENSTERN ARBEITEN: NÄCHSTES FENSTER
- MIT FENSTERN ARBEITEN: VORHERIGES FENSTER

## Verzeichnis

Der Befehl 'Verzeichnis' ermöglicht das Öffnen eines Verzeichnisfensters.

Nach der Auswahl des Befehls 'Verzeichnis' wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie zur Eingabe des Namens des Verzeichnisfensters aufgefordert werden, das Sie öffnen möchten (siehe Bild 2-3).

Wenn es geöffnet wird, enthält das Dialogfenster in der Regel den Namen Ihres HOME-Dateiverzeichnisses (/user/fred, wenn Ihre Benutzerkennung 'fred' ist).

Wenn Sie ein anderes Dateiverzeichnis wählen möchten, müssen Sie statt des Namens Ihres HOME-Dateiverzeichnisses den Namen des Dateiverzeichnisses einsetzen, das Sie öffnen möchten.

*Öffnen eines nicht vorhandenen Dateiverzeichnisses*

Sie können nur ein Verzeichnisfenster öffnen, wenn das Dateiverzeichnis schon vorhanden ist.

Es ist nicht möglich, ein Dateiverzeichnis zu erzeugen, indem Sie anfordern, daß es geöffnet wird. Zum Anlegen eines neuen Verzeichnisses müssen Sie zunächst den Befehl 'Erzeugen' des Menüs 'Bearbeitung' wählen.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung' - Befehl 'Erzeugen'
Menü 'Ablage' - Befehl 'Darstellung'

## Bildschirm

Der Befehl 'Bildschirm' löscht den gesamten Bildschirm und baut ihn neu auf.

'Bildschirm' macht den Bildschirm vollkommen leer und zeigt ihn dann neu an. Der gesamte Bildschirm wird neu aufgebaut, d.h. die Desktop-Anzeige und der Inhalt von Fenstern, die geöffnet sind.

Der Hauptzweck des Befehls 'Bildschirm' ist, Meldungen zu löschen, die nicht von COLLAGE stammen und die Anzeige von COLLAGE überschreiben. (Das kann zum Beispiel durch SINIX-Systemmeldungen verursacht werden.)

Beachten Sie, daß 'Bildschirm' keine Objekte auf dem Desktop neu positioniert; dafür steht der Befehl 'Aktualisieren' des Menüs 'Desktop' zur Verfügung.

### Siehe auch

Menü 'Desktop' - Befehl 'Aktualisieren'
Menü 'Ablage' - Befehl 'Aktualisieren'

Kapitel 6 - Sondertasten in Alpha-COLLAGE
– DESKTOP: WIEDERHERSTELLEN

## Aktualisieren

Der Befehl 'Aktualisieren' setzt alle Service-Symbol an Ihre Standardpositionen zurück; er macht auch die Markierung von Objekten auf dem Desktop rückgängig, die bereits angewählt wurden.

'Aktualisieren' bewirkt kein Löschen und keine Neupositionierung eines Objekts, das der Benutzer zu einem Symbol reduziert oder von einem Fenster heraus auf den Desktop verschoben hat: Diese Objekte verbleiben an ihren aktuellen Positionen.

'Aktualisieren' hat keinen Einfluß auf Objekte in Fenstern:
Zur Aktualisierung eines Fenster gehen Sie in das Menü 'Ablage' und wählen dort den Befehl 'Aktualisieren'.

*Alpha-COLLAGE*

Wurde mit der Taste DESKTOP: SYMBOLE EIN/AUS die Funktion SYMBOLE AUS aktiviert, bewirkt der Befehl 'Aktualisieren', daß die Namen der Desktop-Symbole in der oberen rechten Bildschirmecke zusammengefaßt werden.

**Siehe auch**

Menü 'Ablage' - Befehl 'Aktualisieren'

Kapitel 6 - Sondertasten in Alpha-COLLAGE
– DESKTOP: SYMBOLE EIN/AUS

## Information

Der Befehl 'Information' im Menü 'Desktop' bewirkt die Anzeige von Informationen über ein Objekt auf dem Desktop. Der Befehl kann nur aufgerufen werden, wenn ein Objekt auf dem Desktop markiert ist.

Die Informationen über das markierte Objekt erscheinen in einem Dialogfenster.

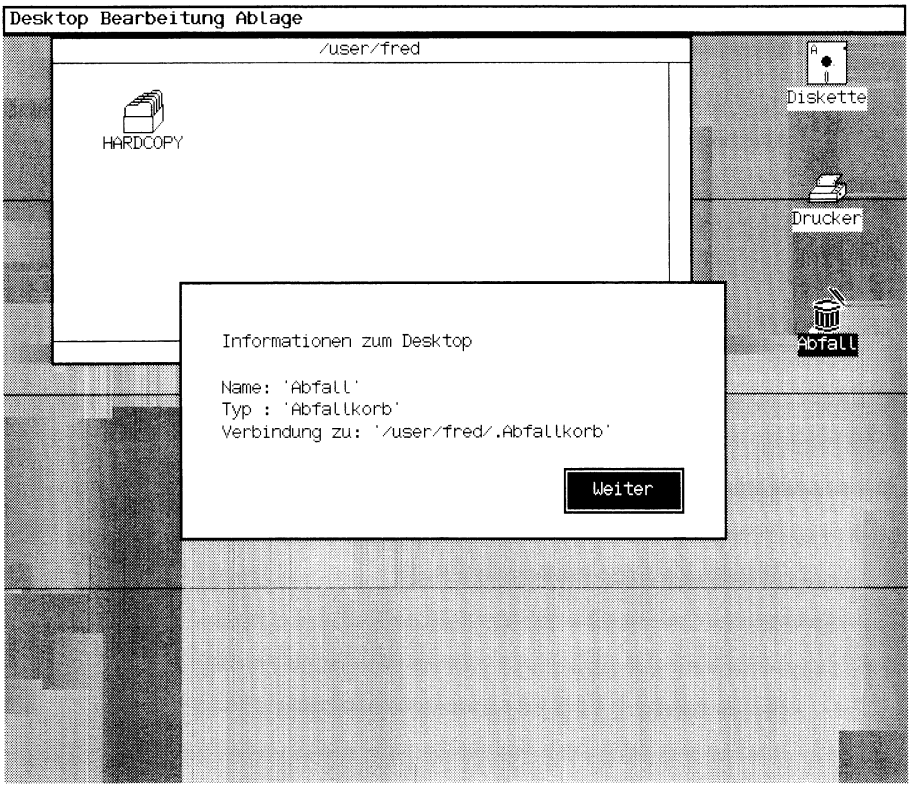



Bild 5-1 Dialogfenster zum Befehl 'Information'

Beachten Sie, daß Sie nur ein Objekt auf dem Desktop markieren können. Durch Markieren eines zweiten Objekts wird die Markierung des ersten sofort zurückgenommen.

Sie können den Befehl 'Information' des Menüs 'Desktop' nicht für Objekte in einem Verzeichnisfenster verwenden dafür steht der Befehl 'Information' des Menüs 'Bearbeitung' zur Verfügung.

**Siehe auch**

Menü 'Bearbeitung' - Befehl 'Information'

## Löschen

Mit dem Befehl 'Löschen' werden Symbole auf dem Desktop gelöscht. Der Befehl steht nur dann zur Verfügung, wenn ein Symbol markiert ist.

Zum Löschen eines Symbols auf dem Desktop markieren Sie es und wählen dann 'Löschen'.

Es ist nicht möglich, die Standard-Service-Symbole von COLLAGE (die Symbole mit der Bezeichnung Diskette, Drucker, Abfall) oder ein Symbol zu löschen, das in der PIF-Datei DESKTOOLS definiert ist.

Jedes andere Symbol auf dem Desktop kann gelöscht werden.

Beachten Sie bitte, daß Sie nur das Symbol selbst löschen - das Objekt, für das das Symbol steht, wird nicht gelöscht. Dateiverzeichnisse und Dateien, deren Symbole Sie löschen, bleiben im SINIX-System weiter bestehen.

## Umbenennen

Der Befehl 'Umbenennen' ermöglicht Ihnen, ein auf dem Desktop markiertes Service-Symbol oder Standard-Symbol umzubenennen. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn ein Symbol markiert ist.

Zur Umbenennung eines Symbols auf dem Desktop markieren Sie es und wählen dann 'Umbenennen'. Es erscheint ein Dialogfenster. Geben Sie den neuen Namen in dem angezeigten Texteingabefeld ein.

Der neue Name erscheint unter dem betreffenden Symbol. Dieser Name bleibt aktuell, bis:

- Service-Symbol - Sie ihn wieder ändern (Beenden von COLLAGE hat nicht zur Folge, daß er verloren geht oder gelöscht wird), oder bis Sie 'Aktualisieren' im Menü 'Desktop' aufrufen
- Standard-Symbol - Sie ihn wieder ändern (Beenden von COLLAGE hat nicht zur Folge, daß er verloren geht oder gelöscht wird)

Wenn Sie ein Symbol umbenennen, erhält nur das Symbol selbst einen neuen Namen - das Objekt, für das das Symbol steht, wird nicht umbenannt. Dateiverzeichnisse und Dateien, deren Symbole Sie umbenennen, behalten innerhalb des SINIX-Systems ihren alten Namen bei.

Mit diesem Befehl können Sie keine Objekte in Verzeichnisfenstern umbenennen - dafür steht der Befehl 'Umbenennen' des Menüs 'Bearbeitung' zur Verfügung.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung' - Befehl 'Umbenennen

## Beenden

Mit dem Befehl 'Beenden' verlassen Sie COLLAGE. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn keine Programme ablaufen. Sie können zwar COLLAGE verlassen, während Verzeichnisfenster geöffnet sind, nicht aber solange noch Anwendungsfenster geöffnet sind.

### X/COLLAGE

Sie können X/COLLAGE beenden, auch wenn noch Anwendungsfenster offen sind.

Ein Dialogfenster bietet Ihnen vor dem Beenden des Programms noch eine letzte Chance, in COLLAGE zu bleiben.

*Nach dem Beenden von COLLAGE*

Was nach dem Beenden von COLLAGE geschieht, hängt davon ab, wie Ihre Bildschirmeinheit eingerichtet ist.

- Ist Ihr Terminal für den Ablauf von SINIX eingerichtet, erscheint das Bereitzeichen der Shell (in der Regel $).
- Ist Ihr Terminal ausschließlich für den Ablauf von COLLAGE eingerichtet, erscheint der SINIX-Begrüßungsbildschirm.

COLLAGE sichert die aktuelle Desktop-Einstellung - welche Fenster offen sind, welche Objekte sich auf dem Desktop befinden. Beim nächsten Starten von COLLAGE wird diese Einstellung wiederhergestellt.

## 5.2 Menü 'Bearbeitung'

Das Menü 'Bearbeitung' dient als Hilfe bei der Arbeit mit Objekten in Verzeichnisfenstern. Die Befehle des Menüs 'Bearbeitung' wirken nicht auf Objekte des Desktop: Dazu verwenden Sie das Menü 'Desktop'.

Das Menü 'Bearbeitung' ist nur verfügbar, wenn ein Verzeichnisfenster offen ist.

**Alpha-COLLAGE**

Wenn MIT FENSTERN ARBEITEN: SICHTBAR/UNSICHTBAR aktiviert wurde, kann ein aktuelles Verzeichnisfenster vorhanden sein, auch wenn dieses Fenster gerade nicht sichtbar ist.

Einige der Befehle des Menüs 'Bearbeitung' wirken auf mehrere Objekte. Das bedeutet, daß Sie eine Reihe von Objekten markieren können, bevor Sie das Menü ausbreiten. Der danach gewählte Befehl wird dann der Reihe nach für jedes markierte Objekt ausgeführt.

Standardmäßig bietet das Menü 'Bearbeitung' die folgende Liste von Befehlen an:

| *Befehl* | *Wirkung* |
|---|---|
| **Öffnen** | Bietet verschiedene Objekt-Bearbeitungsmöglichkeiten |
| **Information** | Zeigt Informationen über Objekte an |
| **Erzeugen** | Erzeugt ein Dateiverzeichnis oder Dokument |
| **Löschen** | Löscht gewählte Objekte |
| **Auswählen** | Markiert eine Gruppe von Objekten |
| **Kopieren** | Kopiert Objekt in ein anderes Fenster |
| **Ausschneiden** | Verschiebt Objekt in ein anderes Fenster |
| **Duplizieren** | Dupliziert Objekte |
| **Umbenennen** | Benennt Objekte um |

Zu beachten ist jedoch, daß der Systemverwalter zusätzliche Befehle hinzufügen bzw. einige oder alle löschen oder umbenennen kann. Es ist somit möglich, daß die in Ihrem Menü 'Bearbeitung' angezeigten Befehle nicht mit der hier beschriebenen Liste übereinstimmen.

## Öffnen

Der Befehl 'Öffnen' ermöglicht die Anwendung verschiedener Bearbeitungsvorgänge auf unterschiedliche Objekte. Dieser Befehl steht nur dann zur Verfügung, wenn mindestens ein Objekt markiert ist.

Der Befehl kann auf mehrere Objekte NUR DANN angewandt werden, wenn alle markierten Objekte

- keine Verzeichnisse und
- vom gleichen Typ sind (Programme oder Dokumente)

### Dateiverzeichnis

Handelt es sich bei dem markierten Objekt um ein Dateiverzeichnis, wird ein neues Dateiverzeichnis innerhalb des aktuellen Verzeichnisfensters geöffnet und sein Inhalt angezeigt.

### Dokument

Handelt es sich bei dem markierten Objekt um ein Dokument (Datei, die Text enthält), erscheint ein Dialogfenster. Darin werden die verschiedenen Methoden zur Bearbeitung oder Anzeige eines Dokuments aufgelistet, die Ihnen zur Verfügung stehen.

COLLAGE wird mit einer Reihe von Standard-Methoden zur Bearbeitung und Anzeige von Dokumenten geliefert. Diese Standard-Methoden sind aus Bild 4-3 ersichtlich.

Zu beachten ist jedoch, daß der Systemverwalter zusätzliche Methoden hinzufügen bzw. einige oder alle löschen oder umbenennen kann. Es ist somit möglich, daß die in Ihrem Dialogfenster angebotenen Befehle nicht mit der hier beschriebenen Liste übereinstimmen.

*Editor*

Mit 'Editor' wird ein Fenster geöffnet, der SINIX-Editor ced gestartet und das bearbeitungsbereite Dokument eingelesen.

Zum Schließen des Fensters beenden Sie den Editor ced. Damit wird auch das Fenster geschlossen.

Weitere Informationen zu ced: Siehe *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

*Zeileneditor*

Mit 'Zeileneditor' wird ein Fenster geöffnet, der SINIX-Editor ed gestartet und das bearbeitungsbereite Dokument eingelesen.

Zum Schließen des Fensters beenden Sie den ed-Editor, drücken die Taste END oder aktivieren die Endemarke.

Weitere Informationen zu ed: Siehe *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

*Lesen*

Mit 'Lesen' wird ein Fenster geöffnet und darin das markierte Dokument angezeigt. 'Lesen' macht keine Pausen zwischen den Seiten.

Zum Schließen des Fensters drücken Sie die Taste END oder aktivieren die Endemarke.

'Lesen' ist nicht geeignet, Dateien zum Durchlesen anzeigen zu lassen, außer sie sind nur ein paar Zeilen lang. Verwenden Sie dafür stattdessen Seitenweise_lesen (siehe unten).

*Seitenweise_lesen*

Mit 'Seitenweise_lesen' wird ein Fenster geöffnet und das markierte Dokument Seite für Seite angezeigt.

'Seitenweise_lesen' zeigt die erste Seite der Datei an. Ab dann können Sie die Datei in der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit durchgehen. Wenn Sie seitenweise blättern möchten, drücken Sie die LEERTASTE; mit der Taste END blättern Sie in Abschnitten von halben Seiten; mit der Taste [↵] wird die Anzeige zeilenweise verschoben. Sie können nur vorwärts durch die Datei blättern es gibt keine Möglichkeit, zu einer bereits angezeigten Seite zurückzukehren.

Durch Drücken der Taste [DEL] brechen Sie den Vorgang ab und schließen das Fenster.

*Hexdump_lesen*

'Hexdump_lesen' öffnet ein Fenster und zeigt eine Datei in Hexadezimal- und Zeichenformat an.

Zum Schließen des Fensters drücken Sie die Taste END.

'Hexdump_lesen' entspricht dem SINIX-Befehl **xd**. Weitere Informationen zu xd: Siehe *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

**Ausführbares Programm**

Handelt es sich bei dem markierten Objekt um ein *ausführbares* Programm, dann wird dieses gestartet.

Es wird ein neues Fenster geöffnet, wobei der Programmname in der Titelleiste steht. Das Programm läuft in diesem Fenster.

Fehlt Ihnen die Ausführerlaubnis für das Programm, erscheint die Meldung:

```
Programm 'prog_name' kann nicht gestartet werden!
```

Wenn ein Programm nicht gestartet werden kann, siehe **Ein Objekt aktivieren** in Abschnitt 2.1.2.

**Siehe auch**

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Dateien und Dateiverzeichnisse öffnen

## Information

Der Befehl 'Information' bietet Informationen über Objekte im aktiven Verzeichnisfenster. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn ein oder mehrere Objekte markiert sind.

Der Befehl 'Information' des Menüs 'Bearbeitung' bringt nur Informationen über Objekte im *aktiven* Verzeichnisfenster. Es erscheinen keine Informationen über markierte Objekte in derzeit nicht aktiven Fenstern bzw. über Objekte auf dem Desktop.

Bild 4-5 zeigt ein typisches Dialogfenster zum Befehl 'Information'.

### Siehe auch

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Informationen über Dateien und Dateiverzeichnisse anzeigen

## Erzeugen

Der Befehl 'Erzeugen' ermöglicht Ihnen das Anlegen eines neuen Objekts. Das neue Objekt erscheint im aktiven Verzeichnisfenster.

Der Befehl 'Erzeugen' steht nur zur Verfügung, wenn Sie für das angezeigte Verzeichnis Schreiberlaubnis besitzen. COLLAGE gestattet Ihnen nicht, ein Objekt in einem Verzeichnis anzulegen, für das Sie keine Schreiberlaubnis besitzen. Weitere Informationen zu Zugriffsrechten: Siehe Beschreibung des Kommandos **chmod** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Das von Ihnen angelegte Objekt kann entweder ein Dokument oder ein Dateiverzeichnis sein. Wie Sie Dokumente und Verzeichnisse anlegen, ist in Abschnitt 4.1 beschrieben.

### Siehe auch

Menü 'Ablage'
– Befehl 'Einstellung': Namenslänge

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Dateien und Dateiverzeichnisse öffnen

## Löschen

Der Befehl 'Löschen' ermöglicht Ihnen, ein oder mehrere Objekte im aktiven Verzeichnisfenster zu löschen. Der Befehl steht nur zur Verfügung, wenn mindestens ein Objekt markiert ist.

Der Befehl 'Löschen' steht nur zur Verfügung, wenn Sie für das angezeigte Verzeichnis Schreiberlaubnis besitzen. COLLAGE gestattet Ihnen nicht, ein Objekt in einem Verzeichnis zu löschen, für das Sie keine Schreiberlaubnis besitzen. Weitere Informationen zu Zugriffsrechten: Siehe Beschreibung des Kommandos **chmod** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Der Befehl 'Löschen' des Menüs 'Bearbeitung' kann nicht zum Löschen von Objekten auf dem Desktop verwendet werden - verwenden Sie dazu den Befehl 'Löschen' des Menüs 'Desktop'.

Die Objekte, die Sie in einem Verzeichnisfenster löschen, können Dokumente, Verzeichnisse oder ausführbare Programme sein.

### Siehe auch

Menü 'Desktop' - Befehl 'Löschen'
Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Dateien und Dateiverzeichnisse löschen

## Auswählen

Der Befehl 'Auswählen' ermöglicht das Markieren eines Objekts bzw. einer Gruppe von Objekten durch Eingabe eines Auswahlmusters, das einem Teil der (des) Objektnamen(s) entspricht.

COLLAGE markiert dann alle die Objekte im aktiven Fenster, deren Namen mit dem vorgegebenen Auswahlmuster übereinstimmen.

Objekte im Fenster, die bereits markiert wurden, bleiben markiert.

Zur Rücknahme der Markierung von Objekten drücken Sie die Taste [DEL], bevor Sie das Menü 'Bearbeitung' ausbreiten. Damit wird die Auswahl aller im Fenster markierten Objekte zurückgenommen.

### Siehe auch

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Dateien und Dateiverzeichnisse auswählen

## Kopieren

Der Befehl 'Kopieren' ermöglicht das Kopieren eines Objekts vom aktiven Fenster in ein anderes Fenster (Zielfenster). Das neue Objekt hat denselben Namen wie das Original.

Beachten Sie, daß 'Kopieren' auch Dateiverzeichnisse und Objekte kopiert, die sich unter Umständen in diesen Dateiverzeichnissen befinden.

*Hinweis:*
Sie können kein Objekt in sein eigenes Verzeichnisfenster kopieren. Wenn Sie im selben Verzeichnis eine Kopie einer Datei machen wollen, müssen Sie dabei deren Namen ändern. Dazu verwenden Sie den Befehl **Duplizieren** des Menüs 'Bearbeitung'.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung'
- Befehl 'Ausschneiden'
- Befehl 'Duplizieren'

Menü 'Ablage'
- Befehl 'Aktualisieren'
- Befehl 'Anordnung'

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
- Dateien und Dateiverzeichnisse kopieren

## Ausschneiden

Der Befehl 'Ausschneiden' ermöglicht Ihnen, ein Objekt aus dem aktiven Fenster in ein anderes Fenster (Zielfenster) oder zum Desktop zu verschieben. Das neue Objekte hat denselben Namen wie da Original.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung'
- Befehl 'Kopieren'
- Befehl 'Duplizieren'

Menü 'Ablage'
- Befehl 'Aktualisieren'
- Befehl 'Anordnung'

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
- Dateien und Dateiverzeichnisse verschieben

## Duplizieren

Der Befehl 'Duplizieren' ermöglicht Ihnen das Erstellen einer Kopie eines Objekts und die Neubenennung der Kopie. Die neue Kopie kann im dasselbe Fenster, in einem anderen Fenster (Zielfenster) oder auf den Desktop gestellt werden.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung'
- Befehl 'Ausschneiden'
- Befehl 'Duplizieren'

Menü 'Ablage'
- Befehl 'Aktualisieren'
- Befehl 'Anordnung'

Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
- Dateien und Dateiverzeichnisse verschieben

## Umbenennen

Der Befehl 'Umbenennen' ermöglicht Ihnen das Umbenennen von einem oder mehreren Objekten im aktiven Fenster. Dieser Befehl steht nur zur Verfügung, wenn mindestens ein Objekt im Fenster markiert ist.

Sie können den Befehl 'Umbenennen' nur benutzen, wenn Sie für das angezeigte Verzeichnis Schreiberlaubnis besitzen. COLLAGE gestattet Ihnen nicht, ein Objekt in einem Verzeichnis umzubenennen, für das Sie keine Schreiberlaubnis besitzen. Weitere Informationen zu Zugriffsrechten: Siehe Beschreibung des Kommandos **chmod** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Sie können den Befehl 'Umbenennen' nicht zum Umbenennen von Objekten auf dem Desktop verwenden - dazu müssen Sie den Befehl 'Umbenennen' des Menüs 'Desktop' verwenden.

### Siehe auch

Menü 'Desktop' - Befehl 'Umbenennen'
Menü 'Ablage' - Befehl 'Aktualisieren'
Abschnitt 4.1 - Mit Dateien und Dateiverzeichnissen arbeiten
– Dateien und Dateiverzeichnisse umbenennen

## 5.3 Menü 'Ablage'

Mit dem Menü 'Ablage' können Sie bestimmen, wie Objekte in Verzeichnisfenstern angezeigt werden.

Das Menü 'Ablage' steht nur zur Verfügung, wenn ein Verzeichnisfenster geöffnet ist.

**Alpha-COLLAGE**

Wenn MIT FENSTERN ARBEITEN: SICHTBAR/UNSICHTBAR aktiviert wurde, kann ein aktuelles Verzeichnisfenster vorhanden sind, auch wenn dieses Fenster gerade nicht sichtbar ist.

Standardmäßig bietet das Menü 'Ablage' folgende Befehle:

| *Befehl* | *Wirkung* |
|---|---|
| **Schließen** | Schließt das Verzeichnisfenster |
| **Darstellung** | Bestimmt die Darstellungsform von Objekten in Verzeichnisfenstern |
| **Einstellung** | Bestimmt die Einteilung des Verzeichnisfensters |
| **Anordnung** | Sortiert Objekte im Verzeichnisfenster |
| **Aktualisieren** | Baut Verzeichnisfenster neu auf |

## Schließen

Mit dem Befehl 'Schließen' wird das aktive Verzeichnisfenster geschlossen.

Das erspart Ihnen, Schritt für Schritt zum HOME-Dateiverzeichnis zurückzugehen, bevor Sie ein Fenster schließen können.

### Siehe auch

Kapitel 6 - Sondertasten in Alpha-COLLAGE
– END

## Darstellung

Mit dem Befehl 'Darstellung' können Sie bestimmen, wie die Objekte im aktiven Verzeichnisfenster angezeigt werden sollen.

Sie haben die Wahl zwischen drei Darstellungsarten:

- ICON-Darstellung
- kompakte Darstellung
- ausführliche Darstellung

Die Einstellung der Anzeigeart für das jeweilige Verzeichnisfenster bleibt so lange aktiv (auch nach Programmbeendigung), bis sie über den Befehl 'Darstellung' wieder neu eingestellt wird.

Die Einstellung der Darstellungsart gilt nur für das aktuelle Verzeichnisfenster. Die Anzeige in den anderen Verzeichnisfenstern bleibt unverändert. Das bedeutet, daß Sie verschiedene Einstellungen für einzelne Verzeichnisfenster haben können.

*ICON-Darstellung*

ICON-Darstellung bedeutet, daß COLLAGE-Symbole in voller Größe zur Darstellung der Objekte verwendet werden. Der Name des dargestellten Objekts erscheint unter dem jeweiligen Symbol.

Die Standard-COLLAGE-Symbole (volle Größe) für die verschiedenen Objekte werden in Bild 5-2 gezeigt.

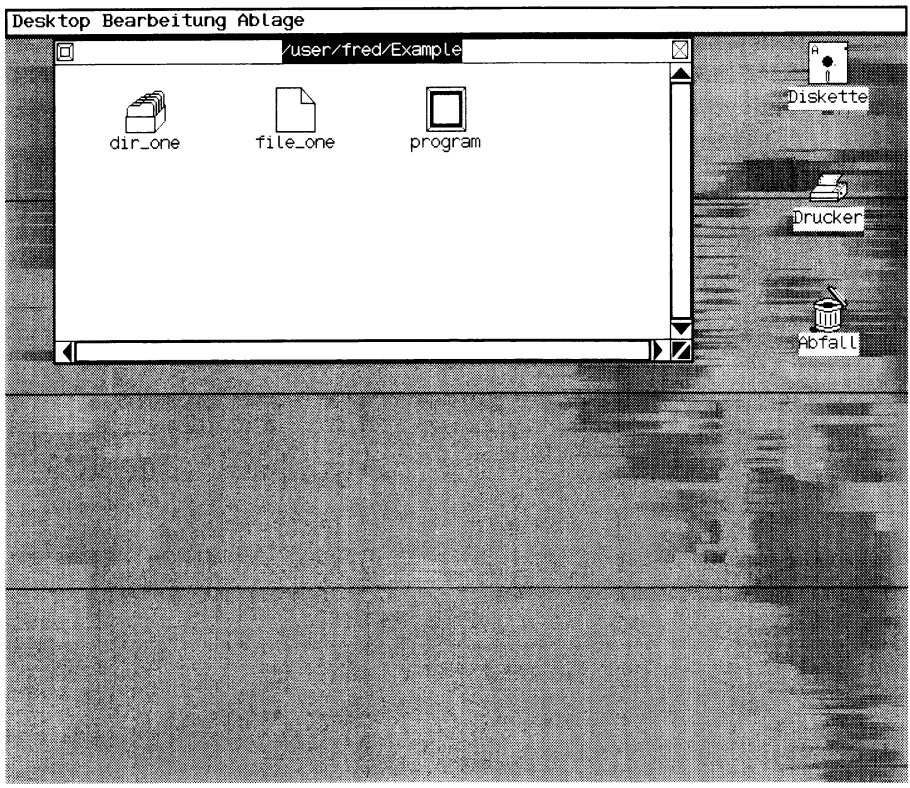



Bild 5-2 COLLAGE-Symbole - ICON-Darstellung

**Alpha-COLLAGE**

- Ein Dokument wird durch ein leeres, oben offenes Rechteck dargestellt
- Ein Programm wird durch ein Rechteck dargestellt, in dem sich eine [MUSIKNOTE] befindet
- Ein Verzeichnis wird durch ein Rechteck dargestellt, das ein [SIGMA] enthält

Der Vorteil der Anzeige mit Symbolen in voller Größe ist die leichte Unterscheidung zwischen den verschiedenen Objektarten und die problemlose Positionierung des Zeigers auf einem bestimmten Objekt.

Der Nachteil von Symbolen in voller Größe ist, daß weniger Symbole in ein Fenster passen.

*Kompakte Darstellung*

Kompakte Darstellung bedeutet, daß zur Darstellung von Objekten verkleinerte COLLAGE-Symbole verwendet werden. Der Name erscheint jeweils rechts vom Symbol.

Kompakte Symbole sind einfach komprimierte Versionen der wichtigsten Elemente der Symbole in voller Größe.

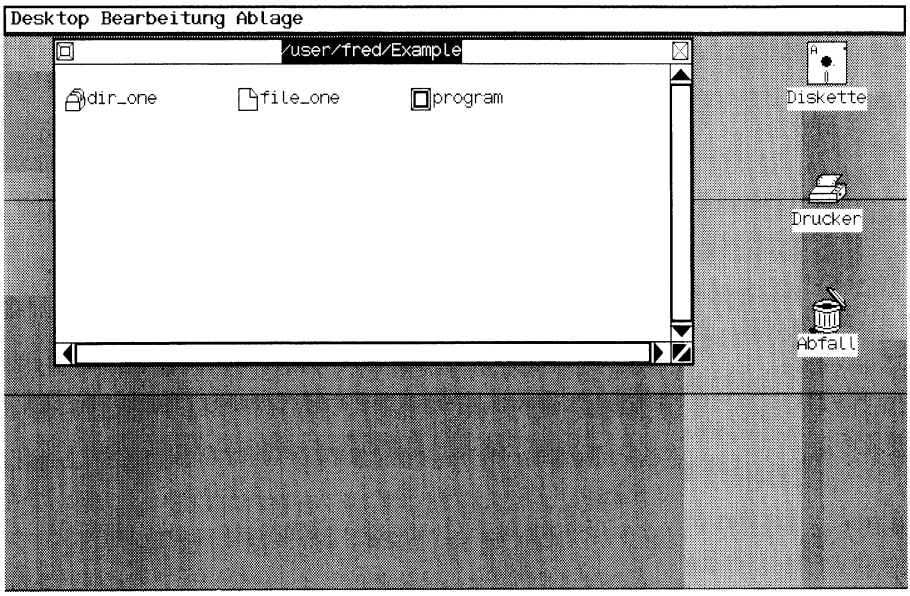



Bild 5-3 COLLAGE-Symbole - kompakte Darstellung

**Alpha-COLLAGE**

- Ein Dokument wird durch ein leeres Rechteck dargestellt
- Ein Programm wird durch eine [MUSIKNOTE] dargestellt
- Ein Verzeichnis wird durch ein [SIGMA] dargestellt

Der Vorteil der kompakten Symboldarstellung ist, daß weit mehr Objekte in einem Fenster Platz haben.

Der Nachteil der kompakten Symboldarstellung ist, daß die Unterscheidung zwischen den Symboltypen schwieriger ist und daß bei der Positionierung des Zeigers auf einem Objekt mit größerer Genauigkeit vorgegangen werden muß.

*Ausführliche Darstellung*

Die ausführliche Darstellung bietet viel mehr Informationen über jedes Objekt in einem Fenster. Die Objekte werden jeweils in einer eigenen Zeile mit einem Symbol links und Zusatzinformationen über das Objekt rechts angezeigt.

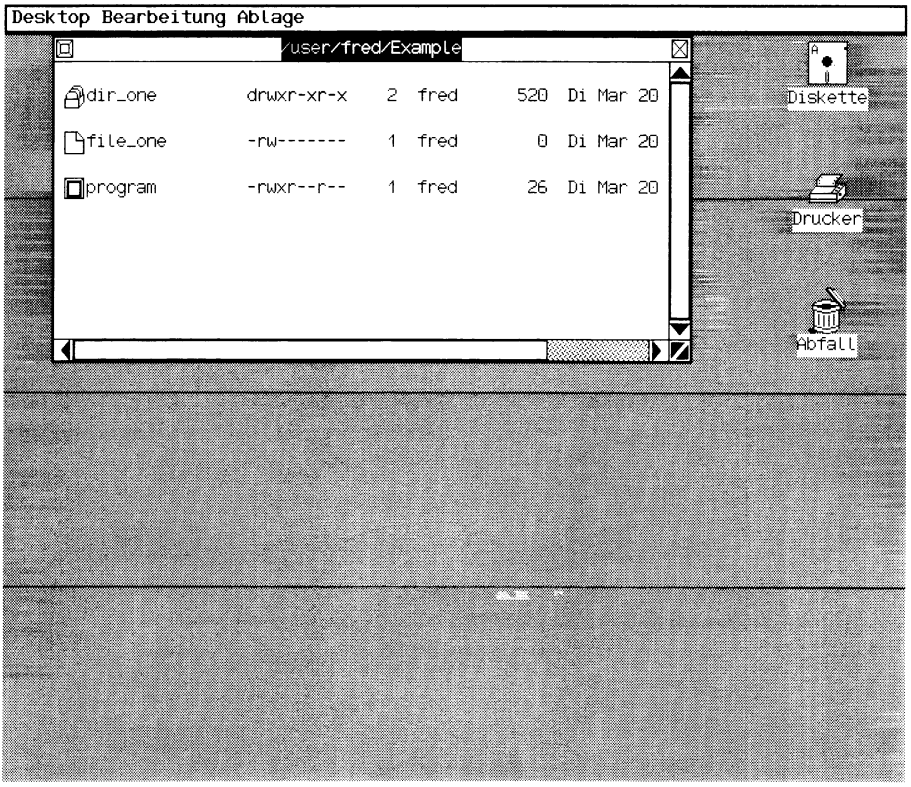



Bild 5-4 COLLAGE-Symbole - ausführliche Darstellung

Die verwendeten Symbole sind die gleichen, wie sie auch für die kompakte Darstellung verwendet werden (siehe oben *Kompakte Darstellung*).

Die angezeigten Informationen entsprechen denen, die normalerweise mit dem SINIX Befehl *ls -l* aufgerufen werden. Weitere Einzelheiten hierzu: Siehe Beschreibung des Kommandos **ls** im Handbuch *Betriebssystem SINIX Kommandos* [8].

Der Vorteil der ausführlichen Darstellungsweise ist, daß viel mehr explizite Informationen über Objekte als in jedem anderen Anzeigeformat gebracht werden.

Die Nachteile der ausführlichen Darstellungsweise sind, daß die Anzahl der Objekte, die in ein Fenster passen, erheblich verkleinert wird, wobei Informationen angezeigt werden, die in vielen Fällen viel zu detailliert sind.

**Siehe auch**

Menü 'Bearbeitung'
– Befehl 'Information'

## Einstellung

Mit dem Befehl 'Einstellung' können Sie die folgenden Anzeigeeinstellungen des aktiven Verzeichnisfensters ändern:

- Schrift (Schriftgröße - *bei Alpha-COLLAGE nicht verfügbar*)
- Namenslänge (Anzahl von Zeichen, die bei einem Objektnamen zulässig sind)
- Spaltenanzahl (Anzahl von Spalten in einem Verzeichnisfenster)

Die gewählte Einstellung bleibt für das jeweilige Verzeichnisfenster bestehen, bis sie über den Befehl 'Einstellungen' wieder geändert wird. Die Einstellung bleibt auch mit der Beendigung von COLLAGE erhalten.

Die Einstellung bezieht sich ausschließlich auf das aktive Verzeichnisfenster. Die Einstellung in einem anderen Verzeichnisfenster bleibt unverändert. Das bedeutet, daß Sie verschiedene Einstellungen für einzelne Verzeichnisfenster haben können.

*Schrift*

mit 'Schrift' bestimmen Sie die Schriftgröße des jeweiligen Verzeichnisfensters.

Wenn Sie 'Schrift' auswählen, bietet Ihnen ein weiteres Dialogfenster als Einstellung die drei Schriftgrößen Font12, Font16 und Font18 an. Je nach Ihrer Auswahl, werden die Objektnamen entsprechend im aktiven Verzeichnisfenster dargestellt. Wenn Sie weitere Verzeichnisfenster zu demselben Verzeichnis öffnen, übernimmt COLLAGE diese Einstellungen auch dort.

Standardmäßig ist die Auswahlmarke zur Einstellung Font12 markiert.

*Namenslänge*

Mit 'Namenslänge' wird die maximale Anzahl von Zeichen festgelegt, die bei einem Objektnamen in einem Verzeichnisfenster verwendet werden können.

Wenn Sie 'Namenslänge' wählen, wird ein Dialogfenster geöffnet. Darin erscheint die aktuelle maximale Namenslänge.

*Spaltenanzahl*

Mit 'Spaltenanzahl' wird die Anzahl von Spalten festgelegt, die in einem Verzeichnisfenster angezeigt werden.

Wenn Sie 'Spaltenanzahl' wählen, wird ein Dialogfenster geöffnet. Dieses enthält die aktuelle Spaltenanzahl. Sie werden zur Eingabe einer Zahl zwischen 1 und der im Dialogfenster angezeigten Obergrenze aufgefordert.

Die Obergrenze ist nicht fest. Sie hängt von der Namenslänge ab, die für Objekte im Fenster zulässig ist. Je länger die Namen sind, desto weniger Spalten sind möglich.

Werte, die über die angegebene Grenze hinaus gehen, werden ignoriert; die aktuelle Einstellung bleibt dann bestehen.

**Siehe auch**

Menü 'Ablage'
- Befehl 'Einstellung': Namenslänge

## Anordnung

Mit dem Befehl 'Anordnung' können Sie angeben, wie die Objekte in Ihrem Verzeichnisfenster erscheinen sollen.

Es gibt drei Sortierkriterien für Objekte in einem Verzeichnisfenster:

- Namensanfang
- Namen (wie ls)
- Suffix

Unabhängig von der gewählten Reihenfolge verläuft die Anzeige von links nach rechts und von oben nach unten (wie Wörter in einem Buch).

*Namensanfang*

Objekte im Fenster werden in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.

*Namen (wie ls)*

Objekte im Fenster werden in der vom SINIX-Befehl **ls** erzeugten Reihenfolge angeordnet.

Der SINIX-Befehl **ls** sortiert die Namen so, daß die Objektnamen, die mit Zahlen beginnen, vor denen kommen, die mit einem Buchstaben beginnen. Objektnamen, die mit Großbuchstaben beginnen, stehen vor denen mit einem Kleinbuchstaben am Anfang,

*Suffix*

Suffixe werden oft zur Zusammenfassung von ähnlichen oder zusammengehörigen Objekten verwendet.

Ein Objektname mit einem Dateisuffix hat folgende Form:

*objektname.suffix*

Angenommen, Sie haben eine Reihe von Dokumenten, die zu einem bestimmten Projekt gehören, dann können Sie deren Zusammengehörigkeit dadurch deutlich machen, daß Sie für alle das Suffix **.proj** vergeben.

Wenn Sie das Verzeichnisfenster nach Suffix anordnen lassen, und nicht nach Namensanfang oder Namen, werden alle Dateien mit dem Suffix *.proj* in einer Gruppe zusammengefaßt.

Objekte ohne Dateisuffix erscheinen vor den Dateien mit Suffix. Objekt mit Dateisuffix werden dann in alphabetischer Reihenfolge der Suffixe zusammengefaßt.

## Aktualisieren

Der Befehl 'Aktualisieren' bewirkt, daß das aktive Verzeichnisfenster neu aufgebaut wird und die Objekte darin entsprechend der aktuellen Anordnung neu positioniert werden.

'Aktualisieren' ist besonders dann sinnvoll, wenn Objekte aus einem Fenster gelöscht wurden oder durch Kopieren, Ausschneiden oder Duplizieren dort eingefügt wurden.

Ein Verzeichnisfenster muß nicht aktualisiert werden, wenn Sie ein darin enthaltenes Objekt erzeugen oder löschen. Wenn Sie ein Objekt erzeugen, fügt es COLLAGE automatisch am richtigen Platz unter den vorhandenen Objekten ein (unter Berücksichtigung der mit dem Befehl 'Anordnung' vorgenommenen Einstellung); wenn Sie Objekte löschen, nimmt COLLAGE die Objekte aus der Anzeige und ordnet die verbleibenden Objekte so an, daß die entstandenen Lücken gefüllt werden.

### Siehe auch

Menü 'Bearbeitung'
- Befehl 'Kopieren'
- Befehl 'Ausschneiden'
- Befehl 'Duplizieren'

Menü 'Ablage'
- Befehl 'Anordnung'

## 5.4 Menü 'Standard'

Das Menü 'Standard' steht nur zur Verfügung, wenn eine Standard-SINIX-Anwendungen (zum Beispiel eine Shell oder ein Editor) im aktiven Fenster läuft.

Mit folgenden Befehlen unterstützt Sie das Menü 'Standard' bei der Bearbeitung von Text:

**COLLAGE**

| *Menübefehl* | *Wirkung* |
|---|---|
| **Zwischenspeicher** | Zeigt Zwischenspeicher-Inhalt an |
| **Kopieren** | Kopiert Text in Zwischenspeicher |
| **Holen** | Holt Text in aktives Fenster |
| **ISAR12** | Stellt Schriftgröße ein |
| **ISAR16** | Stellt Schriftgröße ein |
| **CHCODE** | Schaltet zwischen internationalem und nationalem Zeichensatz um |
| **7-Bit** | Standardeinstellung |
| **8-Bit** | 8-Bit-Terminalemulation |

**Alpha-COLLAGE**

| *Menübefehl* | *Wirkung* |
|---|---|
| **Zwischenspeicher** | Zeigt Zwischenspeicher-Inhalt an |
| **Kopieren** | Kopiert Text in Zwischenspeicher |
| **Holen** | Holt Text in aktives Fenster |
| **CHCODE** | Schaltet zwischen internationalem und nationalem Zeichensatz um |
| **U-Tasten abfangen** | Fängt U-Tasten zur Auswertung durch ab Alpha-COLLAGE |
| **U-Tasten uebergeben** | Gibt U-Tasten zur Auswertung durch die aktuelle Anwendung weiter |
| **7-Bit** | 7-Bit-Einstellung |
| **8-Bit** | 8-Bit-Einstellung |

Die ersten drei Befehle - Kopieren, Zwischenspeicher, Holen - gehören zusammen. Sie werden zum Kopieren von Text innerhalb eines Fensters oder zwischen Fenstern verwendet.

## Zwischenspeicher

Der Befehl 'Zwischenspeicher' zeigt den aktuellen Inhalt des Zwischenspeichers an.

Der Zwischenspeicher ist ein spezieller Speicherbereich, der für die Befehle **Kopieren** und **Holen** reserviert ist.

Mit dem Befehl 'Kopieren' wird ein Stück Text von einem Fenster kopiert und in diesem Zwischenspeicher abgelegt. Der Befehl 'Holen' macht eine Kopie vom Inhalt des Zwischenspeichers und fügt diese an einer beliebigen Stelle in einem Fenster ein.

Mit dem Befehl 'Zwischenspeicher' wird ein Fenster geöffnet. Dieses Fenster zeigt den gerade im Zwischenspeicher enthaltenen Text an. Sie können den Text im Zwischenspeicher lesen, aber nicht ändern. Der im Zwischenspeicher abgelegte Text bleibt dort, bis er überschrieben wird.

Das Zwischenspeicher-Fenster kann wie jedes andere COLLAGE-Anwendungsfenster vergrößert, verschoben, oder geschlossen werden.

### Siehe auch

Menü 'Standard'
- Befehl 'Kopieren'
- Befehl 'Holen'

## Kopieren

Mit dem Befehl 'Kopieren' können Sie einen Textblock in einem Standard-SINIX-Fenster markieren und von diesem Fenster in den Zwischenspeicher kopieren.

Dazu wählen Sie zuerst 'Kopieren' und bringen dann die Marke zum Beginn des Textes, den Sie kopieren möchten. Nun führen Sie den Zeiger über den Text bis zum Ende des Ausschnittes, den Sie kopieren möchten.

### Alpha-COLLAGE

Verwenden Sie die Sequenz EINMAL KLICKEN (Maus-Emulationstasten), Pfeiltasten (zum Markieren), EINMAL KLICKEN, anstatt der obigen Maustechnik.

Text kann wortweise, zeilenweise oder in mehrzeiligen Blöcken kopiert werden. Der Text kann dann vom Zwischenspeicher geholt und an einer anderen Stelle desselben oder eines anderen Fensters eingefügt werden.

Sie können nachsehen, ob der Text sich auch im Zwischenspeicher befindet, indem Sie diesen auf dem Bildschirm anzeigen. Dazu wählen Sie den Befehl 'Zwischenspeicher' des Menüs 'Standard'. Eine Erklärung dazu finden Sie unter **Zwischenspeicher** oben.

### Siehe auch

Menü 'Standard'
- Befehl 'Zwischenspeicher'
- Befehl 'Holen'

## Holen

Mit dem Befehl 'Holen' des Menüs 'Standard' können Sie einen Textblock aus dem Zwischenspeicher holen und in das aktuelle Fenster einfügen.

Der Text im Zwischenspeicher wird an der Zeigerposition eingefügt, so als hätten Sie ihn selbst getippt.

*Hol-Vorgang wiederholen*

Das Holen von Text in ein Fenster bewirkt nicht, daß der Text aus dem Zwischenspeicher gelöscht wird.

Das bedeutet, daß Sie denselben Text an verschiedenen Stellen einfügen können - entweder im selben Fenster an verschiedenen Punkten, in verschiedenen Fenstern oder beides.

**Siehe auch**

Menü 'Standard'
- Befehl 'Zwischenspeicher'
- Befehl 'Kopieren'

## ISAR12

Wenn Sie 'ISAR12' auswählen, stellen Sie im aktiven Fenster den Zeichensatz ISAR12 ein. Die ausgewählte Einstellung gilt solange, bis Sie das Fenster schließen; die Einstellung ist also auch gültig, wenn das Fenster nicht aktiv ist. Standardmäßig ist ISAR16 eingestellt.

## ISAR16

Wenn Sie 'ISAR16' auswählen, stellen Sie im aktiven Fenster den Zeichensatz ISAR16 ein. Die ausgewählte Einstellung gilt solange, bis Sie das Fenster schließen; die Einstellung ist also auch gültig, wenn das Fenster nicht aktiv ist. Standardmäßig ist ISAR16 eingestellt.

## CHCODE

Der Befehl 'CHCODE' schaltet den Zeichensatz, der im derzeit aktiven Standard-Anwendungsfenster gilt, zwischen national und international hin und her. Dieser Befehl hat keinen Einfluß auf ein anderes Fenster.

Der neue Zeichensatz gilt, bis das Fenster geschlossen wird. Er wird nicht dadurch zurückgesetzt, indem man einfach das Fenster inaktiv macht.

Wenn Sie Alpha-COLLAGE-Benutzer sind, sollten Sie immer den Befehl 'CHCODE' zum Umschalten zwischen dem nationalen und internationalen Zeichensatz verwenden. Benutzen Sie nicht die Taste [CH CODE].

## 7-Bit

Die Auswahl von '7-Bit' oder '8-Bit' ermöglicht Ihnen, im derzeit aktiven Fenster mit 7-Bit- bzw. 8-Bit-Einstellung zu arbeiten. Sie sollten die 8-Bit-Einstellung nur dann verwenden, wenn Sie mit Akzentzeichen oder anderen Sonderzeichen arbeiten möchten (siehe Einstellung '8-Bit' unten).

Mit dem Menü 'Standard' können Sie zwischen den Einstellungen umschalten und nachsehen, welche Einstellung gerade gilt. Die aktuelle Einstellung ist grau unterlegt.

Die Einstellung '7-Bit' ist in der Regel vorgegeben (außer Sie arbeiten mit Alpha-COLLAGE auf einer Bildschirmeinheit 97801-480, bei der '8-Bit' voreingestellt ist.

## 8-Bit

8-Bit-Terminals (wie die alphanumerische Bildschirmeinheit 97801-480 mit Alpha-COLLAGE) wählen automatisch die 8-Bit-Einstellung vor.

Sie können alle 7-Bit-Terminals die 8-Bit-Betriebsart im aktiven Fenster einer Standardanwendung emulieren lassen, indem Sie die Einstellung '8-Bit' im Menü 'Standard' aktivieren.

Mit der 8-Bit-Einstellung können Sie Akzent- und andere Sonderzeichen (nach Definition in ISO 8859) erzeugen durch:

- Zeichenkombinationen zum Erzeugen eines Akzent- oder Sonderzeichen, oder
- Tottasten zum Erzeugen von Akzentzeichen.

### Zeichenkombinationen

Zum Erzeugen eines speziellen Zeichens drücken Sie die Taste [CE] und geben dann die entsprechende Zeichenkombination ein.

Angenommen, das amerikanische *AT*-Zeichen soll erzeugt werden:

- Drücken Sie: [CE]
- Tippen Sie : aa

Eine vollständige Liste der ISO 8859-Zeichen, die Sie durch Zeichenkombinationen erzeugen können, finden Sie in Anhang 3.

### Tottasten

Die Tottasten sind:

"
'
^
~
`

Ein akzentuiertes Zeichen erzeugen Sie durch Drücken der entsprechenden Tottaste gefolgt von dem Zeichen, auf dem der Akzent stehen soll.

Beispiel: Ein 'u' mit Zirkumflex (accent circonflex):

- drücken Sie: ^ – es wird kein Zeichen angezeigt
- tippen Sie : u – ein 'u' mit Zirkumflex-Akzent wird angezeigt

Wenn Sie das Zeichen einer Tottaste allein eingeben möchten, drücken Sie die Tottaste und dann die LEERTASTE.. Angenommen, Sie wollen ein Hochkomma schreiben:

- drücken Sie: ' – es wird kein Zeichen angezeigt
- tippen Sie : LEERTASTE – ein Hochkomma wird angezeigt: '

Eine vollständige Liste der ISO 8859-Zeichen, die Sie mit Tottasten erzeugen können, finden Sie in Anhang 4.

**Die Einstellung wechseln**

Mit dem Menü 'Standard' können Sie zwischen den Einstellungen umschalten und nachsehen, welche Einstellung gerade gilt. Die aktuelle Einstellung ist grau unterlegt.

Alternativ dazu können Sie folgende 'Escape-Sequenzen' benutzen:

- ESC[ 20y - 8-Bit-Einstellung
- ESC[ 21y - 7-Bit-Einstellung
- ESC[ 22y - Anzeige der Einstellung

*Hinweis*

Wenn Sie ein Alpha-COLLAGE 8-Bit-Terminal verwenden, sollten Sie **nicht**:

- die Einstellung (7-Bit auf 8-Bit) mit den oben angegebenen Escape-Sequenzen ändern, wenn das Fenster einer Standardanwendung auf volle Größe expandiert ist. Dies könnte sonst zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen.
- die Einstellung (7-Bit zu 8-Bit) über das Terminal-Menü ändern, während Alpha-COLLAGE läuft.

## U-Tasten abfangen (nur Alpha-COLLAGE)

Mit der Einstellung 'U-Tasten abfangen'(und der Einstellung 'U-Tasten uebergeben') können Sie bestimmen, ob die Tasten U18 bis U22 und die Taste MENU von ALPHA-COLLAGE abgefangen und ausgewertet oder zur Auswertung an die aktuelle Anwendung weitergegeben werden.

Wenn die Einstellung 'U-Tasten abfangen' gewählt werden kann, dann steht 'U-Tasten uebergeben' nicht zur Verfügung (die beiden Einstellungen verhalten sich wie ein Ein/Aus-Schalter, wobei die bereits gewählte Einstellung nicht nochmals wählbar ist). Standardmäßig ist 'U-Tasten abfangen' aktiv, und somit kann 'U-Tasten uebergeben' gewählt werden.

'U-Tasten abfangen' zeigt nur dann eine Wirkung, wenn ALPHA-COLLAGE sich in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet und ein Anwendungsfenster aktiv ist. Wurde 'U-Tasten abfangen' gewählt, dann:

- wird durch Drücken der Tasten U18 bis U22 die entsprechende Fenstersteuerungsfunktion von Alpha-COLLAGE gestartet (siehe Kapitel 6).
- bewirkt das Drücken der Taste MENU, daß ein Menü von Alpha-COLLAGE ausgebreitet wird.

Wenn Sie beispielsweise mit CED (verwendet die Taste MENU) in einem Fenster von Alpha-COLLAGE arbeiten und 'U-Tasten abfangen' wurde gewählt, bewirkt das Drücken der Taste MENU das Ausbreiten eines Alpha-COLLAGE-Menüs und nicht des CED-Menüs. Wenn Sie sich ein CED-Menü anzeigen lassen möchten, müssen Sie zuerst die Einstellung 'U-Tasten uebergeben' wählen.

Die Einstellung 'U-Tasten abfangen' wirkt sich auf jedes Fenster aus, in dem eine Betriebssystem-Anwendung läuft, also nicht nur auf das aktuelle Fenster. Die Einstellung kann jederzeit gewählt werden. Die aktuelle Einstellung gilt so lange, bis Sie die Einstellung 'U-Tasten uebergeben' wählen bzw. bis Sie ALPHA-COLLAGE beenden.

### Siehe auch

Menü 'Standard' - Einstellung 'U-Tasten uebergeben'

## U-Tasten übergeben (nur Alpha-COLLAGE)

Mit der Einstellung 'U-Tasten uebergeben' (und der Einstellung 'U-Tasten abfangen') können Sie bestimmen, ob die Tasten U18 bis U22 und die Taste MENU von Alpha-COLLAGE abgefangen und ausgewertet oder zur Auswertung an die aktuelle Anwendung weitergegeben werden.

Wenn die Einstellung 'U-Tasten uebergeben' gewählt werden kann, dann steht 'U-Tasten abfangen' nicht zur Verfügung (die beiden Einstellungen verhalten sich wie ein Ein/Aus-Schalter, wobei die bereits gewählte Einstellung nicht nochmals wählbar ist). Standardmäßig ist 'U-Tasten abfangen' aktiv, und somit kann 'U-Tasten uebergeben' gewählt werden.

'U-Tasten abfangen' zeigt nur dann eine Wirkung, wenn ALPHA-COLLAGE sich in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet und eine Anwendung aktiv ist. Wenn Sie die Einstellung 'U-Tasten uebergeben' gewählt haben und dann eine der Tasten U18 bis U22 bzw. MENU drükken, dann bewirken diese Tasten die Funktion (wenn vorhanden), die in der aktuellen Anwendung definiert ist.

Wenn Sie beispielsweise mit CED (verwendet die Taste MENU) in einem Fenster von ALPHA-COLLAGE arbeiten, wobei 'U-Tasten uebergeben' eingestellt ist, dann bewirkt das Drücken der Taste MENU, daß das CED-Menü erscheint und nicht, daß ein ALPHA-COLLAGE-Menü ausgebreitet wird. Wenn Sie aber ein ALPHA-COLLAGE ausbreiten möchten, müssen Sie zuerst die Einstellung 'U-Tasten abfangen' wählen.

Die Einstellung 'U-Tasten uebergeben' wirkt sich auf jedes Anwendungsfenster aus, also nicht nur auf das aktuelle Fenster. Die Einstellung kann jederzeit aufgerufen werden. Die aktuelle Einstellung gilt so lange, bis Sie die Einstellung 'U-Tasten abfangen' wählen bzw. bis Sie ALPHA-COLLAGE beenden.

### Siehe auch

Menü 'Standard' - Einstellung 'U-Tasten abfangen'

# 6 Sondertasten in Alpha-COLLAGE

Dieses Kapitel enthält eine Liste aller Sondertasten und ihrer Funktionen, die in Alpha-COLLAGE zur Verfügung stehen. Einen Überblick über die Tasten finden Sie in Kapitel 3.

## BETRIEBSART

Im gesamten Alpha-COLLAGE verfügbar.

### Funktion

Die Taste BETRIEBSART schaltet zwischen der Betriebsart 'System' und der Betriebsart 'Anwendungen' in Alpha-COLLAGE hin und her.

In der Betriebsart 'System' erscheint der Zeiger als Kreuz.

In der Betriebsart 'Anwendungen' erscheint der Zeiger als Rechteck.

In der Betriebsart 'System' hat der Benutzer Zugriff auf alle Funktionen, die das Alpha-COLLAGE-System bietet. Er kann den Zeiger zu jedem Punkt auf dem Desktop bringen und alle Funktionen aktivieren, die über eine große Zahl von Sondertasten abgerufen werden, die in diesem Kapitel beschrieben sind.

In der Betriebsart 'Anwendungen' kann der Benutzer nur auf die aktuelle Anwendung zugreifen. Der Zeiger ist auf das aktive Fenster beschränkt, und die meisten in diesem Abschnitt beschriebenen Tasten sind deaktiviert.

In der Betriebsart 'Anwendungen' werden die meisten Tastendrucke nicht auf Alpha-COLLAGE bezogen, sondern direkt an die Anwendung weitergeleitet, die im obersten Fenster läuft.

### Siehe auch

Abschnitt 3.1.1 - Alpha-COLLAGE-Maus-Emulationstasten

# DEL

Im gesamten Alpha-COLLAGE verfügbar.

### Funktion

DEL wird häufig in Alpha-COLLAGE zum Abbruch von allen möglichen Funktionen verwendet.

Einige der häufigsten Verwendungen von DEL sind:

- Schließen eines Menüs auf dem Bildschirm, ohne einen Befehl gewählt zu haben
- Schließen eines Dialogfensters auf dem Bildschirm, ohne daß eine Funktion ausgeführt wird
- Abbruch des Fensterrahmen-Status
- Rücknahme der Auswahl eines Objekts, das in einem Verzeichnisfenster markiert wurde

### Siehe auch

MENU
MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN

Abschnitt 3.2 - Das Menüsystem

## DESKTOP: FÜHREN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

FÜHREN aktiviert ein Objekt, bevor es verschoben wird.

FÜHREN markiert das Objekt unter dem Zeiger und bewirkt, daß es zu blinken beginnt. Das Objekt kann nun mit den Pfeiltasten verschoben werden.

Um das Objekt nach dem Verschieben wieder freizugeben, drücken Sie ↵ oder DEL.

**Siehe auch**

Abschnitt 5.2 - Menü 'Bearbeitung'
- Befehl 'Kopieren'
- Befehl 'Ausschneiden'
- Befehl 'Duplizieren'

MAUSKNÖPFE
- DRÜCKEN UND HALTEN

## DESKTOP: ERSTES OBJEKT

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

ERSTES OBJEKT bringt den Zeiger zum ersten sichtbaren Objekt im aktuellen Fenster.

ERSTES OBJEKT ermöglicht Ihnen, schnell zum ersten Desktop-Symbol zu springen (wenn sich der Desktop oben befindet).

**Siehe auch**

DESKTOP: LETZTES OBJEKT
HOME

## DESKTOP: SYMBOLE EIN/AUS

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

SYMBOLE EIN/AUS versteckt alle Symbole auf dem Bildschirm

Auf dem Desktop versteckt SYMBOLE EIN/AUS alle Symbole. Es beläßt die Namen der Symbole auf dem Bildschirm. Wenn Sie dann den Befehl 'Aktualisieren' des Menüs 'Desktop' wählen, werden die Namen der Symbole in der oberen rechten Bildschirmecke zusammengefaßt.

In Verzeichnisfenstern versteckt SYMBOLE EIN/AUS alle Symbole, die für Verzeichnisse, Dokumente und Programme stehen.

Wenn Sie wieder die Darstellung mit Symbolen wünschen, drücken Sie nochmals SYMBOLE EIN/AUS.

**Siehe auch**

Abschnitt 5.1 - Menü 'Desktop'
– Befehl 'Aktualisieren'

## DESKTOP: LETZTES OBJEKT

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

LETZTES OBJEKT bringt den Zeiger zum letzten sichtbaren Objekt im aktuellen Fenster.

LETZTES OBJEKT ermöglicht Ihnen, schnell zum letzten Desktop-Symbol zu springen (wenn sich der Desktop oben befindet).

### Siehe auch

DESKTOP: ERSTES OBJEKT
HOME

## DESKTOP: WIEDERHERSTELLEN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

DESKTOP: WIEDERHERSTELLEN baut den gesamten Bildschirm neu auf.

### Siehe auch

AKTIVES FENSTER: WIEDERHERSTELLEN

## END

Im gesamten Alpha-COLLAGE verfügbar.

### Funktion

END wird häufig in Alpha-COLLAGE zur Beendigung aller möglichen Funktionen verwendet.

Einige der häufigsten Verwendungen von END sind:

- Schließen des aktuellen Fensters
- Löschen von Hilfsinformationen vom Bildschirm
- Schließen von Dialogfenstern

### Siehe auch

START
DEL

## BILDSCHIRMABZUG

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

BILDSCHIRMABZUG gibt eine Kopie des aktuellen Bildschirminhalts auf dem Drucker aus.

BILDSCHIRMABZUG verwendet dabei die COLLAGE-Funktion mit der Bezeichnung HARDCOPY. In Abschnitt 8.4 dieses Handbuchs finden Sie weitere Einzelheiten zum Programm HARDCOPY.

### Siehe auch

Abschnitt 5.1 - Menü 'Desktop'
– Befehl: Bildschirmabzug

## HELP

Nur verfügbar, wenn ein Menü auf dem Bildschirm angezeigt wird.

### Funktion

HELP zeigt Hilfstexte zu dem Menüelement, das gerade markiert ist.

Der Hilfstext erscheint in einem Dialogfenster. Er gibt eine Kurzbeschreibung über die Funktionsweise des gerade markierten Menüelements.

Drücken sie END, um das Dialogfenster auf dem Bildschirm zu schließen und fortzufahren.

### Siehe auch

MENU

Abschnitt 3.2 - Das Menüsystem
– Hilfe für Menüs

## HOME

Nur verfügbar in der Betriebsart 'Anwendungen'.

### Funktion

Die Taste HOME bringt den Zeiger zum ersten Objekt auf dem Bildschirm.

Wenn ein Verzeichnisfenster geöffnet ist, springt der Zeiger zum ersten Objekt in diesem Fenster. Der Fensterausschnitt wird dabei gegebenenfalls verschoben.

Ist kein Fenster geöffnet, springt der Zeiger zum ersten Objekt auf dem Bildschirm.

## MENU

Verfügbar in der Betriebsart 'System' und in der Betriebsart 'Anwendungen'.

### Funktion

MENU zeigt eines der Menüs, die in der Menüleiste erscheinen.

Es wird das Menü angezeigt, das gerade in der Menüleiste markiert ist.

Ist kein Menüname markiert, erscheint das Menü 'Desktop'.

Zur Auswahl eines Elements aus dem angezeigten Menü, bewegen Sie die Marke zu dem gewünschten Element und drücken [↵]. Drücken von [↵] schließt auch das Menü wieder.

Mit den Tasten [↑] und [↓] bewegen Sie die Marke innerhalb eines Menüs. Wenn Sie die anderen Menüs der Menüleiste sehen möchten, verwenden Sie die Tasten [←] und [→].
Wenn Sie einen Hilfstext zum gerade markierten Menüelement lesen möchten, drücken Sie die Taste HELP.
Wenn Sie ein Menü schließen möchten, ohne ein Element daraus zu wählen, drücken Sie DEL.

**Siehe auch**

HELP

Abschnitt 3.2 - Das Menüsystem

## MAUSKNÖPFE

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

MAUSKNÖPFE ist eine Gruppe von sechs Sondertasten, mit denen die Funktionen einer Maus emuliert werden.

Die MAUSKNOPF-Tasten sind für die Benutzer gedacht, die im Umgang mit COLLAGE und einer Maus mit zwei Knöpfen vertraut sind. Die MAUSKNÖPFE der Tastatur simulieren die Wirkungsweise der beiden Mausknöpfe.

Die sechs MAUSKNOPF-Tasten befinden sich in der Mitte der Tastatur, direkt über dem Tastenhauptblock. Sie sind auf der Tastaturauflage von Alpha-COLLAGE gekennzeichnet.

Die drei linken Tasten simulieren den linken Mausknopf; die drei rechten Tasten simulieren den rechten Mausknopf.

Der Zeiger muß auf dem Objekt auf dem Desktop oder in einem Fenster positioniert sein, bevor eine MAUSKNOPF-Taste gedrückt wird.

Diese MAUSKNOPF-Tasten sind für COLLAGE-Benutzer gedacht, die normalerweise eine Maus verwenden. Vollständige Hinweise zur Verwendung von COLLAGE mit einer Maus finden Sie in Kapitel 3 dieses Handbuchs (*Alpha-COLLAGE bedienen*).

### Siehe auch

Abschnitt 3.1.1 - Alpha-COLLAGE-Maus-Emulationstasten

DESKTOP: FÜHREN
LOSLASSEN

## AUSGABE UNTERDRÜCKEN: GANZ

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

GANZ sperrt die Ausgabe an alle Fenster.

Die Ausgabesperre ermöglicht dem Benutzer, eine Unterbrechung zu erzwingen und die Steuerung über die Oberfläche zu übernehmen. interface.

Die Darstellung eines Gesichts, die über den Zeiger gelegt wird, zeigt an, daß GANZ aktiv ist.

Um die Fenster wieder zu aktivieren, drücken Sie erneut die Taste GANZ.

## AUSGABE UNTERDRÜCKEN: IM HINTERGRUND

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

IM HINTERGRUND beschränkt die Bildschirmausgabe auf das oberste Fenster.

Die Darstellung eines Gesichts, die über den Zeiger gelegt wird, zeigt an, daß IM HINTERGRUND aktiv ist.

IM HINTERGRUND erlaubt die Ausgabe zum obersten Fenster. Damit kann der Benutzer einen Prozeß in einem Fenster im Hintergrund laufen lassen, ohne Gefahr zu laufen, die Ausgabe dieses Prozesses zu verpassen, wenn diese erscheint. Der Prozeß läuft, aber Ausgabe, die zum Fenster geschickt würde, wird erst dann angezeigt, wenn IM HINTERGRUND beendet wird.

Um die Ausgabe in den Hintergrund-Fenstern wieder zu aktivieren, drükken Sie erneut die Taste IM HINTERGRUND.

## LOSLASSEN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

LOSLASSEN gibt alle Objekte frei, die vorher zum Führen aktiviert wurden.

Objekte können mit den Maus-Emulationstasten oder mit DESKTOP FÜHREN zum Führen aktiviert werden.

### Siehe auch

DEL
Abschnitt 3.1.1 - Alpha-COLLAGE-Maus-Emulationstasten

## AUSSCHNITTMARKE: HORIZONTAL

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

AUSSCHNITTMARKE: HORIZONTAL bewirkt, daß der Zeiger auf die Verschiebeleiste an der Unterkante des aktiven Fensters springt und dort die Ausschnittmarke so aktiviert, daß sie bereit ist, an eine andere Stelle geführt zu werden.

Die Fensteranzeige kann dann mit den Tasten [←] und [→], die die Verschiebeleiste bewegen, nach links bzw. rechts verschoben werden.

Um die Verschiebeleiste freizugeben, drücken sie LOSLASSEN oder [↵].

### Siehe auch

AUSSCHNITTMARKE: VERTIKAL

## AUSSCHNITTMARKE: VERTIKAL

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

AUSSCHNITTMARKE: VERTIKAL bewirkt, daß der Zeiger zur Verschiebeleiste an der rechten Kante des aktiven Fensters springt und dort die Ausschnittmarke so aktiviert, daß sie an eine andere Stelle geführt werden kann.

Die Fensteranzeige kann dann mit den Tasten [↑] und [↓], die die Verschiebeleiste bewegen, nach oben bzw. unten verschoben werden.

Zur Freigabe der Verschiebeleiste drücken Sie LOSLASSEN oder [↵].

### Siehe auch

AUSSCHNITTMARKE: HORIZONTAL

## AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: UNTEN/LINKS/RECHTS/OBEN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: UNTEN
verschiebt die Anzeige des aktuellen Fensters um eine Seite nach unten.
AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: LINKS
verschiebt die Anzeige des aktuellen Fensters um eine Seite nach links.
AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: RECHTS
verschiebt die Anzeige des aktuellen Fensters um eine Seite nach rechts.
AUSSCHNITT VERSCHIEBEN: OBEN
verschiebt die Anzeige des aktuellen Fensters um eine Seite nach oben

## START

Im gesamten Alpha-COLLAGE verfügbar.

### Funktion

START wird häufig in Alpha-COLLAGE zum Aufruf von allen möglichen Funktionen benutzt.

Einige der häufigsten Verwendungen von START sind:

- Aktivieren eines Objekts in einem Verzeichnisfenster oder auf dem Desktop
  - Starten eines Programms
  - Öffnen eines Fenster
  - Anzeige eines Dokuments
- Aktivieren von Fensterrahmenelementen
  - zum Symbol verkleinern
  - neue Größe
  - neue Position
  - Blättern
  - Schließen
- Bestätigung der Auswahl in einem Dialogfenster
- Aktivieren eines Menüelements

### Siehe auch

END
DEL

## TEXT KOPIEREN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'

### Funktion

Die Taste TAB RECHTS wird zum Kopieren und Einfügen von Text in Anwendungsfenster benutzt.

Verwendung:

- Positionieren Sie den Zeiger (Betriebsart 'System') mit Hilfe der Pfeiltasten auf dem ersten Buchstaben des Textes, der kopiert werden soll
- Drücken Sie die Taste TAB RECHTS; der Text unter dem Zeiger wird an der Schreibmarkenposition im Anwendungsfenster dupliziert.

## AKTIVES FENSTER: ZUM SYMBOL VERKLEINERN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

ZUM SYMBOL VERKLEINERN reduziert das aktive Fenster auf ein Symbol.

Das zum Symbol verkleinerte Fenster kann wieder geöffnet werden, indem Sie den Zeiger auf sein Symbol stellen und dann die Taste START drükken; wenn es sich um ein Fenster handelt, in dem eine Old-Style-Anwendung läuft drücken Sie stattdessen die Taste ZUM SYMBOL VERKLEINERN nochmals.

### Siehe auch

MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN

## AKTIVES FENSTER: NEUE POSITION

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

NEUE POSITION verschiebt das aktive Fenster auf dem Desktop.

NEUE POSITION blendet das Fenster in derselben Größe an einer anderen Stelle ein. Das Fenster wird so neu angezeigt, daß seine obere linke Ecke sich an der aktuellen Zeigerposition befindet.

Beachten Sie, daß Sie ein Fenster so verschieben können, daß sein oberer Rahmen durch die Menüleiste überdeckt wird. Damit kommen Sie nicht mehr an die Symbol- oder Endemarke heran. Wenn sich daraus ein Problem ergeben sollte, arbeiten Sie mit einem der sichtbaren Rahmenelemente des Fensters (wie die Größenmarke oder die Verschiebeleiste, bis Sie das Gewünschte erreicht haben oder der obere Fensterrahmen wieder sichtbar ist.

### Siehe auch

MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN

## AKTIVES FENSTER: WIEDERHERSTELLEN

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

WIEDERHERSTELLEN baut das aktive Fenster neu auf.

Der Desktop und andere geöffnete Fenster bleiben davon unberührt.

**Siehe auch**

DESKTOP: WIEDERHERSTELLEN

## AKTIVES FENSTER: NEUE GRÖSSE

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

**Funktion**

NEUE GRÖSSE ändert die Größe des aktiven Fensters.

Das Fenster wird vergrößert oder verkleinert. Die obere linke Ecke verbleibt an ihrer Stelle auf dem Bildschirm, die untere rechte Ecke jedoch wird an der Stelle, an der sich der Zeiger befindet, neu positioniert.

**Siehe auch**

MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN

## MIT FENSTERN ARBEITEN: GESAMTER BILDSCHIRM

In Betriebsart 'System' und Betriebsart 'Anwendungen' verfügbar.

### Funktion

GESAMTER BILDSCHIRM erweitert das aktive Fenster so, daß es den gesamten Bildschirm füllt. Die Menüleiste ist noch verfügbar, kann aber unsichtbar sein.

GESAMTER BILDSCHIRM ist ein Ein/Aus-Schalter: wurde es bereits zur Erweiterung eines Fensters auf volle Größe benutzt, bewirkt das nochmalige Drücken dieser Taste die Wiederherstellung seiner ursprünglichen Größe.

*Hinweis*

Drücken Sie die Taste GESAMTER BILDSCHIRM nicht schnell hintereinander, da dies eine fehlerhafte Anzeige der Fenster zur Folge haben könnte. Wenn Sie die Taste GESAMTER BILDSCHIRM benutzen, sollten Sie warten, bis das neue Fenster vollständig angezeigt wird, bevor Sie diese Taste nochmals drücken.

GESAMTER BILDSCHIRM ermöglicht einer Anwendung die Benutzung des gesamten Bildschirms, wenn dies erforderlich ist.

## MIT FENSTERN ARBEITEN: SICHTBAR/UNSICHTBAR

Nur verfügbar in der Betriebsart 'System'.

### Funktion

SICHTBAR/UNSICHTBAR macht alle offenen Fenster auf dem Bildschirm unsichtbar, so daß Sie den Desktop sehen können. Der Zeiger ändert sich zu einem Kreuz mit einem Unterstrich darunter.

Der Zeiger geht zum ersten Desktop-Symbol. Die Pfeiltasten bewirken nun, daß der Zeiger von Symbol zu Symbol springt.

Die Fenster werden unsichtbar gemacht, nicht geschlossen, und können durch nochmaliges Drücken von SICHTBAR/UNSICHTBAR wieder eingeblendet werden. Der Zeiger wird wieder zu einem Kreuz.

## MIT FENSTERN ARBEITEN: NÄCHSTES FENSTER

Verfügbar in der Betriebsart 'System' und in der Betriebsart 'Anwendungen'.

### Funktion

NÄCHSTES FENSTER schließt das oberste Fenster auf dem Bildschirm und stellt es ganz nach unten. Das darunterliegende Fenster wird angezeigt und aktiviert.

### Siehe auch

MIT FENSTERN ARBEITEN: VORHERIGES FENSTER
Abschnitt 5.1 - Menü 'Desktop'
– Befehl 'Blättern'

## MIT FENSTERN ARBEITEN: VORHERIGES FENSTER

Verfügbar in der Betriebsart 'System' und in der Betriebsart 'Anwendungen'.

### Funktion

VORHERIGES FENSTER nimmt das unterste Fenster vom Stapel, bringt es nach oben und aktiviert es.

### Siehe auch

MIT FENSTERN ARBEITEN: NÄCHSTES FENSTER

Abschnitt 5.1 - Menü 'Desktop'
– Befehl 'Blättern'

## MIT FENSTERN ARBEITEN: FENSTERRAHMEN

Verfügbar in der Betriebsart 'System' und in der Betriebsart 'Anwendungen'.

Beachten Sie, daß das gesamte Fenster, einschließlich Rahmen, auf dem Bildschirm sichtbar sein muß. Ragt ein Teil des Fenster aus dem Bildschirm hinaus, hat die Taste FENSTERRAHMEN keine Wirkung.

### Funktion

FENSTERRAHMEN schickt den Zeiger in die obere linke Ecke des Fensterrahmens.

FENSTERRAHMEN schaltet auch Alpha-COLLAGE in einen speziellen Fenstersteuerungs-Modus. In dieser Betriebsart können Sie die Tasten [⇤] und [⇥] verwenden, um zwischen den Elementen zur Fenstersteuerung im Fensterrahmen hin- und herzuspringen.

*Hinweis*

Mit [⇤] und [⇥] können Sie nur zwischen den Fensterelementen hin- und herspringen, wenn Sie die Taste FENSTERRAHMEN gedrückt haben, um den Zeiger in die obere linke Ecke zu bewegen. Wenn Sie einfach mit den Pfeiltasten in die obere linke Ecke gehen, bewirken diese Tasten nichts.

Die Fenstersteuerungs-Elemente im Fensterrahmen bestehen aus Marken und Leisten.

Marken

- Obere linke Ecke: Symbolmarke
- Obere rechte Ecke: Endemarke
- Untere rechte Ecke: Größenmarke

Leisten

- Oberkante: Titelleiste
- Rechte Kante: vertikale Verschiebeleiste
- Unterkante: horizontale Verschiebeleiste

Die vertikale und die horizontale Verschiebeleiste enthalten wiederum drei unterschiedliche Elemente:

- die Leiste selbst: durch Führen der Leiste wird die Fensteranzeige verschoben
- Pfeile an beiden Seiten der Leiste: werden diese aktiviert, wird die Anzeige um eine Zeile bzw. Spalte verschoben
- zwischen Leiste und Pfeil: wird eine beliebige Stelle in diesem Bereich aktiviert, wird die Anzeige um eine Seite verschoben.

Zum Aktivieren eines Elements bringen sie den Zeiger mit der Tabulatortaste dorthin und drücken Sie START oder [↵].

# 7 Woraus besteht COLLAGE?

COLLAGE besteht aus den Komponenten

- COLLAGE-Prozeß (Fenster-Verwaltung)
- COLLAGE-DeskManager (oder Anwendungsmonitor)
- Nachrichtenübermittlung im SINIX-Kern
- WAM-Schnittstelle (WAM = Window Access Method)

## 7.1 Der COLLAGE-Prozeß

Der COLLAGE-Prozeß besteht aus den Komponenten

- Fenster-Verwaltung,
- Ein-Ausgabe-System,
- Grafik-Grundfunktionen.

### 7.1.1 Die Fenster-Verwaltung

Die Fenster-Verwaltung steuert die Arbeit der Anwendungsprogramme in den Fenstern. Sie empfängt Nachrichten entsprechend der Aktionen des Benutzers am Bildschirm und gibt diese Nachrichten weiter.

Löst der Benutzer irgendein Fenster-Ereignis aus, zum Beispiel 'Fenster verschieben', so erhält die Fenster-Verwaltung diese Nachricht und gibt sie an das entsprechende Anwendungsprogramm weiter. Das Programm kann dann entscheiden, wie es diese Nachricht verarbeiten will.

### 7.1.2 Das Ein-Ausgabe-System

Das Ein-Ausgabe-System steuert die Kommunikation im COLLAGE-Ablauf. Es stellt Kommunikationspfade zwischen dem COLLAGE-Prozess und einzelnen Anwendungsprogrammen über einen 'Virtuellen Terminaltreiber' her.

Jedem Anwendungsprogramm wird ein Virtuelles Terminal zugeordnet. Über diese Virtuellen Terminals findet der Nachrichtenaustausch zwischen Anwendungsprogramm und COLLAGE-Prozeß statt. Dadurch können mehrere Anwendungsprogramme gleichzeitig gesteuert werden.

Ein virtuelles Terminal verhält sich gegenüber seiner Anwendung wie ein Standard-Bildschirm. Dadurch ist es möglich, auch Anwendungen, die nicht für COLLAGE entwickelt wurden, mit COLLAGE zu verwalten.

COLLAGE arbeitet mit einem eigenen Zeichencode. Die Eingaben von der Tastatur gibt der Tastatur-Treiber weiter an COLLAGE. '/usr/lib/col/keycap' setzt die Zeichen aus dem ASCII-Code um in den COLLAGE-Zeichencode nach ISO 6937. Sie finden die COLLAGE-Codetabellen im Anhang des Handbuchs 'COLLAGE C-Funktionen' [2].

COLLAGE bietet den internationalen und den nationalen Zeichensatz an. COLLAGE-Programme bestimmen selbst, welchen sie benutzen. Bei SINIX-Standardprogrammen ist der internationale Zeichensatz voreingestellt. Sie können den Zeichensatz mit dem Befehl 'CHCODE' im Menü 'Standard' umstellen - vom internationalen zum nationalen und umgekehrt. Sie können den nationalen Zeichensatz laden mit der Tastenfolge: [ESC] [(] [K].
Sie können den nationalen Zeichensatz für Standard-Anwendungen auch voreinstellen, indem Sie bei der jeweiligen Anwendung in der PIF-Datei 'PROGRAMS' die Angabe 'NAT' ergänzen (siehe 8.3.3).

### 7.1.3 Die Grafik-Grundfunktionen

Die Grafik-Grundfunktionen sind eine interne Schnittstelle von COLLAGE und stehen den COLLAGE-Programmen zur Bildschirmausgabe und -eingabe über WAM-Funktionen zur Verfügung.

## 7.2 Der COLLAGE - DeskManager

Der COLLAGE-DeskManager (vorher als Anwendungsmonitor bzw. APM bezeichnet) ist ein besonderes COLLAGE-Programm, das die typische COLLAGE-Bedienoberfläche als Standard-Desktop realisiert und damit dem Benutzer einen einfachen Umgang mit seinen Daten ermöglicht.
Alle Dateien und Dateiverzeichnisse, über die der Benutzer verfügt, werden als Symbole am Bildschirm abgebildet. Der Benutzer kann sie mit der Maus auswählen und mit Programmen (Methoden) bearbeiten, die zum Beispiel in Menüs oder in Dialogfenstern angeboten werden. Der Benutzer erhält einen Bildschirm mit dem Standard-Desktop und einem Verzeichnisfenster seiner Dateien (siehe Kapitel 2).

Der COLLAGE-DeskManager startet Anwendungsprogramme und ermöglicht den Ablauf verschiedener Anwendungsprogramme in mehreren Fenstern gleichzeitig.

## Der PIF-Interpreter

Der PIF-Interpreter verwaltet und interpretiert die Programm-Informations-Dateien (Program-Information-Files = PIF).

Die Programm-Informations-Dateien (PIFs) enthalten Informationen über

- Anwendungsprogramme, die ablaufen sollen,
- Methoden, die der COLLAGE-DeskManager zur Verfügung stellen soll,
- spezifische Behandlung von Dateien, Verzeichnissen und Programmen,
- Inhalte von Menüs und Beschaffenheit von Service-Symbolen auf der COLLAGE-Bedienoberfläche,
- Zugriffsrechte für Verzeichnisfenster.

Die einzelnen PIF-Dateien sind im Abschnitt 8.3.3 beschrieben.

Zwei Arten von Anwendungsprogrammen können unter COLLAGE ablaufen:

- **COLLAGE**-Programme
  ('New-Style-Anwendungen' (NS))

  sind Programme, die mit der WAM-Schnittstelle realisiert wurden. Diese Programme benutzen für die Bildschirmausgabe von Text und Grafik ausschließlich die Funktionen der WAM-Schnittstelle.

- **Standard**-Programme
  (Standard-SINIX-Programme oder zeichenorientierte Programme, werden auch als 'Old-Style-Anwendungen' (OS) bezeichnet)

  sind Programme, die für die Bildschirmausgabe nur den SINIX-Standardzeichensatz benutzen. Solche Programme können unter COLLAGE in einem Fenster ablaufen. Der COLLAGE-Prozeß verwaltet ein Fenster für diese Anwendungsprogramme und führt die Fensteroperationen durch.

Standard-Anwendungen, die unter COLLAGE ablaufen sollen, müssen als Typ 'OS' in die PIF-Datei 'PROGRAMS' eingetragen werden (siehe 8.3.3).

Wird von COLLAGE aus ein Programm gestartet, das nicht in 'PROGRAMS' eingetragen ist, behandelt es COLLAGE automatisch als COLLAGE-Programm. Wie Sie ein Programm in die PIF-Datei 'PROGRAMS' eintragen, ist im Kapitel 8 beschrieben.

Es gibt folgende Programm-Informations-Dateien (alphabetisch):

- APMMENU
- APPLICATIONS
- DESKMENU
- DESKTOOLS
- DIRTYPES
- ICONTYPES
- METHODS
- OBTYPES
- PROGMETHODS
- PROGRAMS
- PROGTYPES

Diese PIF-Dateien sind ausführlich im Abschnitt 8.3.3 beschrieben.

## 7.3 Die Nachrichten-Übermittlung

Im SINIX-Kern befindet sich außer den Treibern für Tastatur, Maus und Bildschirm nur eine Nachrichten-Übermittlung. Sie übermittelt Nachrichten vom COLLAGE-Prozeß an die Anwendungsprogramme und umgekehrt.

Die Anwendungsprogramme kommunizieren ausschließlich über die Nachrichten-Übermittlung mit dem COLLAGE-Prozeß. Alle Nachrichten, die zwischen einem Anwendungsprogramm und COLLAGE übermittelt werden, können vom Anwendungsprogramm protokolliert werden. Dazu dient das COLLAGE-Werkzeug 'Testhilfe'. Es ist beschrieben in dem Handbuch 'COLLAGE Werkzeuge' [4].

## 7.4 Die WAM-Schnittstelle

Die WAM-Schnittstelle (WAM = Window Access Method) bietet dem Programmentwickler eine komfortable Möglichkeit, Anwendungsprogramme mit Fenstertechnik und Grafik zu entwickeln. WAM enthält auch eine Reihe von Funktionen, mit denen der Anwendungsprogrammierer eine objektorientierte Bedienoberfläche konstruieren kann.

Die WAM-Schnittstelle besteht aus folgenden Komponenten:

- der Fenster-Schnittstelle
- der Menü-Schnittstelle
- der Eingabe-Schnittstelle
- der Grafik-Schnittstelle
- der Objekt-Schnittstelle
- der Ereignis-Schnittstelle
- der Test-Schnittstelle
- der Desktop-Schnittstelle.

Eine vollständige Beschreibung aller WAM-Funktionen finden Sie im Handbuch *COLLAGE C-Funktionen* [2].

# 8 COLLAGE verwalten

COLLAGE bietet viele Möglichkeiten, die Bedienoberfläche an die individuellen Bedürfnisse der Benutzer anzupassen. Das folgende Kapitel beschreibt alles, was Sie brauchen, um COLLAGE zu installieren, zu verwalten und zu konfigurieren.

## 8.1 COLLAGE installieren

Einzelheiten zur Installation von COLLAGE finden Sie in den Freigabemitteilungen zur COLLAGE-Software.

## 8.2 COLLAGE aufrufen

COLLAGE kann dann von jeder Benutzerkennung mit Kommandoberechtigung im X/Open-Universum (expert) mit dem Kommando

**collage**

aufgerufen werden.

Ein Benutzer kann im X/Open-Universum in der Benutzerklasse 'collage' eingetragen werden. Eine Zusatzfrage regelt hier, ob eine Shell-Erlaubnis gegeben ist oder nicht. So kann der Systemverwalter direkt beim Einrichten der Benutzerkennung die entsprechenden Einträge in der '/etc/passwd' automatisch vornehmen.

Der Systemverwalter kann Benutzer als ausschließliche COLLAGE-Anwender eintragen. Dazu richtet er unter **admin** die Benutzerkennung ein und vergibt als Benutzerklasse 'collage'.

Der so eingetragene Benutzer erhält sofort nach Aufruf seiner Kennung den COLLAGE-Begrüßungsbildschirm und beim Verlassen von COLLAGE wieder den SINIX-Begrüßungsbildschirm.

Diese COLLAGE-Version unterscheidet, ob ein COLLAGE-Benutzer eine Shell-Erlaubnis hat oder nicht. Soll er in COLLAGE kein Shell-Fenster öffnen können, so ist in der '/etc/passwd' der Eintrag '/usr/bin/collage' durch '/usr/bin/collmen' zu ersetzen. Dies hat zur Folge, daß diesem COLLAGE-Benutzer eine andere PIF-Datei APPLICATIONS angeboten wird.

Es kann auch '/usr/bin/collage.pw' oder '/usr/bin/collmen.pw' in die Datei '/etc/passwd' eingegeben werden. In diesem Fall werden die Dateien '/etc/profile' und '.profile' beim Aufruf von COLLAGE ausgeführt.

Sie können sofort nach Aufruf von COLLAGE ein oder mehrere Anwendungsprogramm laden lassen. Dazu gibt es die Shell-Variable COLSTARTPROG. Tragen Sie in .profile ein:

**COLSTARTPROG =** "programmname 1[;programmname n]..."
**export COLSTARTPROG**

Das angegebene Programm wird beim Aufruf von COLLAGE sofort geladen.

## 8.3 Gestalten der Standard-Bedienoberfläche

COLLAGE bietet dem Benutzer die Möglichkeit, die Standard-Bedienoberfläche zu ändern.

Ändern kann entweder der Systemverwalter für alle COLLAGE-Benutzer oder jeder Benutzer kann für sich selbst seine individuelle COLLAGE-Oberfläche gestalten, soweit er entsprechende Zugriffsrechte und Berechtigungen hat.

Abschnitt 8.3 beschreibt die allgemeinen Gestaltungsmöglichkeiten von COLLAGE, die der Systemverwalter beziehungsweise ein Benutzer mit Shell-Berechtigung beeinflussen kann.

Sie können Einfluß nehmen auf:

- den Einsatz der Symbole
- den Einsatz von Zeichensätzen
- das Angebot von Anwendungsprogrammen und Methoden in den Dialogfenstern zum Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop' sowie zum Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' (siehe Kapitel 2).

Außerdem sichert COLLAGE den Arbeitsstand, wenn Sie COLLAGE beenden. Diesen Zustand gibt COLLAGE am Bildschirm wieder aus, wenn Sie COLLAGE wieder aufrufen. Dieses Thema beschreibt der folgende Abschnitt in kurzen Zügen.

## Den Arbeitsstand sichern

COLLAGE sichert den Zustand der Bedienoberfläche, wenn Sie COLLAGE beenden, und gibt diesen Stand bei erneutem Aufrufen von COLLAGE wieder aus. Diese Sicherung bezieht sich auf den Desktop und auf Verzeichnisfenster. Sie müssen also nicht unbedingt alle Verzeichnisfenster schließen, bevor Sie COLLAGE beenden.

Bei dieser Sicherung legt COLLAGE durch den DeskManager (APM) Deskriptordateien an, die den Darstellungsmodus eines Verzeichnisfensters festhalten. Diese Dateien berücksichtigen

- Schriftgröße (Font),
- Sortierung der Objekte,
- Ausschnitt im Fenster,
- markierte Objekte.

Bei dem Vorgang der Arbeitsstandssicherung entstehen folgende Dateien:

- in DESK_PATH die Dateien

  ..APMWINDS – enthält eine Beschreibungsliste der offenen Verzeichnisfenster.

  ..DESKDIR – enthält eine Beschreibung des COLLAGE-Hintergrundes (Desktops).

- in vom Benutzer *einmal* verlassenen Verzeichnissen

  ..COLDIR.y – sichert den Stand beim Verlassen des Verzeichnisses, dabei steht 'y' für den Namen des Benutzers; sind beim Beenden des DeskManagers mehrere Fenster des gleichen Verzeichnisses geöffnet, werden diese als '..COLDIRx.y' gesichert - dabei zählt 'x' mit '0' beginnend die Anzahl der geöffneten Verzeichnisfenster durch.

Diese vom COLLAGE-DeskManager verwalteten Dateien darf der Benutzer nicht verändern; sie sind deshalb versteckt.
Falls die PIF-Datei 'DESKTOOLS' verändert wurde, um den COLLAGE-Hintergrund individuell zu gestalten, sollte der Systemverwalter die Datei '..DESKDIR' löschen oder der Benutzer wählt den Befehl 'Aktualisieren' im Menü 'Desktop' aus, um den COLLAGE-Hintergrund gemäß der Datei 'DESKTOOLS' zu erhalten.

Wenn Sie entsprechende Zugriffsmöglichkeiten haben, können Sie diese Deskriptordateien löschen. Damit verhindern Sie, daß der gesicherte Arbeitsstand beim erneuten Aufrufen von COLLAGE wieder auf dem Desktop ausgegeben wird.

## Konfigurieren der COLLAGE-Bedienoberfläche

Der COLLAGE-DeskManager regelt die Gestaltung der COLLAGE-Bedienoberfläche. Dazu benötigt er einige Shellvariablen, die standardmäßig in dem Shellskript zum COLLAGE-Aufruf festgelegt sind. Der Systemverwalter und der Benutzer mit Shellerlaubnis kann eigene Pfade angeben, entsprechende Shellvariablen exportieren und somit eine eigene COLLAGE-Bedienoberfläche gestalten.
Im folgenden sind die einzelnen Shellvariablen aus dem COLLAGE-Shellskript in der dort aufgerufenen Reihenfolge aufgeführt und ihre Verwendungsmöglichkeiten erläutert.

**PIF_PATH**
Standardmäßig ist angegeben: '/usr/lib/col/PIF/$LDIR'.
Dieses Verzeichnis enthält die Standard-PIF-Dateien (siehe 8.3.3). Sie können eigene PIF-Dateien anlegen und den entsprechenden Pfad in der Datei '.profile' angeben.

**ICON_PATH**
Standardmäßig ist angegeben: '/usr/lib/col/ICONS'. Dieses Verzeichnis enthält die Standard-Symbole (siehe 8.3.1). Sie können eigene Symbole erzeugen und in Dateien ablegen und den entsprechenden Pfad in der Datei '.profile' angeben.

**APM_HOME**
Standardmäßig ist angegeben: '$HOME'.
Diese Variable muß gesetzt sein, damit der Ablauf des COLLAGE-DeskManagers unabhängig ist vom HOME-Verzeichnis eines Benutzers.

**DESK_PATH**
Standardmäßig ist angegeben: '$HOME'.
Dieses Verzeichnis gibt als Referenzverzeichnis an, was der COLLAGE-DeskManager für den Aufbau des COLLAGE-Hintergrundes (Desktop) berücksichtigen muß. Dadurch sind auch die Sicherungsdateien '..APMWINDS' und '..DESKDIR' definiert (siehe oben 'Den Arbeitsstand sichern')Sie können einen eigenen Pfad in der Datei '.profile' angeben. Wenn Sie dies nicht tun, wird automatisch der Pfad der Variablen 'APM_HOME' genommen.

**TRASH**

Standardmäßig ist angegeben: '$HOME/.Abfallkorb'.
In diesem Verzeichnis werden Objekte aufbewahrt, die Sie aus einem Verzeichnisfenster heraus zum Service-Symbol 'Abfall' geführt haben. Das Verzeichnis muß existieren, bevor Sie COLLAGE starten. Nur dann gehört das Service-Symbol zum COLLAGE-Hintergrund (Desktop).

**EXPERT**

Standardmäßig ist angegeben: 'Nein'.
Sie können für die Variable auch 'Ja' in der Datei '.profile' angeben. Dann werden in Verzeichnisfenstern auch die Objekte angezeigt, die mit '.' und '..' versehen sind.

**APM**

Standardmäßig ist angegeben: '/usr/lib/col/monitor'.
Die Variable spricht den Programmnamen des COLLAGE-DeskManagers an. Der COLLAGE-Prozeß startet diesen direkt nach dem Hochfahren.

Als weitere Variablen können Sie in '.profile' setzen:

**COLSTARTPROG**

Sie können hier ein oder mehrere Anwendungsprogramme angeben und exportieren, die mit dem Hochfahren des COLLAGE-DeskManager gestartet werden sollen. Wenn Sie mehrere Programme angeben, trennen Sie die einzelnen durch ';' voneinander (siehe auch Abschnitt 8.2).

### 8.3.1 Symbole

Das Dateiverzeichnis '/usr/lib/col/ICONS' enthält alle Symbole, die COLLAGE standardmäßig anbietet.

Der Systemverwalter kann mit dem COLLAGE Werkzeug Bildpunkt-Editor für alle Benutzer neue Symbole erstellen (siehe Handbuch 'COLLAGE Toolkit' [4]) und diese in '/usr/lib/col/ICONS' übernehmen.
Jeder Benutzer kann eigene Symbole erstellen und diese mit einem eigenen Pfadnamen (ICONPATH) für seine individuelle Bedienoberfläche angeben.

Diese Symbole dürfen nicht größer sein als 32x32 Bildpunkte. Auch sollte für jedes Symbol ein verkleinertes Symbol in der Größe von 16x18 Bildpunkten vorhanden sein, wenn Sie dies für die kompakte Darstellung eines Objektes in einem Verzeichnisfenster verwenden wollen.

Eine Zuordnung von Objekt und Symbol müssen Sie explizit vornehmen. Dies können Sie in der PIF-Datei 'ICONTYPES' (siehe 8.3.3).
Der COLLAGE-DeskManager prüft beim Hochfahren, ob die angegebenen Symbole auch vorhanden sind.

Ihr Symbol hat dann üblicherweise den Namen des Objektes, für das es am Bildschirm stehen soll, und die Dateinamen-Erweiterung '.icn'. Sie können einen anderen Namen für das Symbol vergeben über den Befehl 'Umbenennen' im Menü 'Desktop'.

Durch diese eindeutige Zuordnung vereinheitlicht COLLAGE die Darstellung von Objekten mit Symbolen. Es ist zum Beispiel somit auch ausgeschlossen, daß ein Objekt mit einem falschen Symbol dargestellt wird, wenn es zufällig den gleichen Namen hat wie ein Klassensuffix.

Sie können sich auch ein eigenes Dateiverzeichnis für ihre Symbole einrichten und den zugehörigen Pfadnamen zur Shellvariablen 'ICON_-PATH' in ihrer Datei '.profile' eintragen und exportieren (siehe oben 'Konfigurieren der COLLAGE-Bedienoberfläche').

Im Dateiverzeichnis '/usr/lib/col/ICONS' werden folgende Standard-Symbole von COLLAGE angeboten:

| | |
|---|---|
| – Directory.icn | verkleinertes Symbol für Dateiverzeichnisse |
| – Document.icn | verkleinertes Symbol für Dokumente |
| – Program.icn | verkleinertes Symbol für ablauffähige Programme |
| – bmed.icn | Symbol für Bildpunkt-Editor |
| – calc.icn | Symbol für Taschenrechner |
| – directory.icn | Symbol für Dateiverzeichnisse |
| – document.icn | Symbol für Dokumente |
| – floppy.icn | Symbol für Diskette |
| – plotter.icn | Symbol für Plotter |
| – printer.icn | Symbol für Drucker |
| – program.icn | Symbol für ablauffähige Programme |
| – shell.icn | Symbol für Kommandoebene (Shell) |
| – streamer.icn | Symbol für Streamer |
| – trash.icn | Symbol für Abfallkorb |

**Verkleinerte Symbole**

In dem Verzeichnis '/usr/lib/col/ICONS' werden auch verkleinerte Symbole angeboten. Mit diesen können Sie Dokumente, Dateiverzeichnisse und ablauffähige Programme in einer kompakten und ausführlichen Form darstellen (siehe auch Menü 'Ablage' Befehl 'Darstellung'). Hierbei handelt es sich um Bildpunkt-Rechtecke mit 16x18 Bildpunkten; die zwei vertikalen Bildpunkt-Reihen rechts bleiben leer, um einen Abstand zum Namen zu erhalten.

Die Namen dieser Symbole stimmen bis auf den Anfangsbuchstaben mit dem Namen des normal großen Symboles überein. Der Anfangsbuchstabe wird lediglich bei den verkleinerten Symbolen groß geschrieben.
So kann zum Beispiel für Objekte mit der Dateinamen-Erweiterung '.c' sowohl ein Symbol 'c.icn' und ein Symbol 'C.icn' (verkleinertes Symbol) bestehen. Die Symbole sollten dabei ähnlich sein.

### 8.3.2 Zeichensätze

In COLLAGE stehen derzeit drei Zeichensätze in unterschiedlicher Schriftgröße zur Verfügung.

- ISAR12
- ISAR16
- ISAR18

| | ISAR12 | ISAR16 | ISAR18 |
|---|---|---|---|
| Höhe | 12 Pixel | 16 Pixel | 18 Pixel |
| Breite | 7 Pixel | 8 Pixel | 11 Pixel |

Das Verzeichnis '/usr/lib/col/font' enthält diese drei Zeichensätze.

SINIX-Standardprogramme (OS) können die Zeichensätze ISAR12 und ISAR16 verwenden. Voreingestellt ist ISAR16. Sie können für Standardprogramme den Zeichensatz für das aktive Fenster im Menü 'Standard' von ISAR12 auf ISAR16 umstellen und umgekehrt. Für Verzeichnisfenster können Sie den Zeichensatz umstellen durch den Befehl 'Einstellung' im Menü 'Ablage'. Hier stehen Ihnen alle drei Zeichensätze zur Verfügung.

Sie können den Zeichensatz für jedes Standardprogramm auch direkt in der PIF-Datei 'PROGRAMS' festlegen (siehe 8.3.3).

COLLAGE-Programme können außerdem noch ISAR18 benutzen. Das muß dann das Anwendungsprogramm entsprechend festlegen.

Die Zeichensätze entsprechen dem ISO-Format 6937. Die maximale Zeichenanzahl in jedem Zeichensatz beträgt 512. Die COLLAGE-Codetabelle finden Sie im Handbuch *COLLAGE C-Funktionen* [2] (siehe auch Abschnitt 7.1.2, Das Ein-Ausgabe-System).

### 8.3.3 PIFs (Program Information Files)

Die Program Information Files (Programm-Informations-Dateien) enthalten Informationen, die der COLLAGE-DeskManager für den Ablauf von Programmen unter COLLAGE benötigt. Diese Dateien stehen in den Verzeichnissen '/usr/lib/col/PIF/De' beziehungsweise '/usr/lib/col/PIF/En' oder in '/usr/lib/col/PIF/collmen/De' beziehungsweise '/usr/lib/col/PIF/collmen/En'.

Es gibt folgende Programm-Informations-Dateien (alphabetisch):

- APMMENU
- APPLICATIONS
- DESKMENU
- DESKTOOLS
- DIRTYPES
- ICONTYPES
- METHODS
- OBTYPES
- PROGMETHODS
- PROGRAMS
- PROGTYPES

Will ein Benutzer von diesen standardmäßigen PIF-Dateien abweichen, sollte er sie bei entsprechender Zugriffsberechtigung in ein eigenes Dateiverzeichnis kopieren. Er kann die PIF-Dateien dann für eine individuelle Gestaltung seiner Bedienoberfläche verändern und den entsprechenden Pfadnamen als Variable 'PIF_PATH' angeben und exportieren.

## Syntax der PIF-Dateien

Dieser Abschnitt beschreibt allgemeingültige und spezielle syntaktische Eigenheiten der Programm-Informations-Dateien.

In allen PIF-Dateien können folgende Zeichen verwendet werden:

**:**

Der Doppelpunkt ':' hat die Bedeutung eines Separators. Mit ihm trennen Sie einzelne Einträge in den PIF-Dateien voneinander.

**$**

Das Dollarzeichen '$' dient als Ersatzzeichen und wird durch den Objektnamen substituiert. Wenn Sie zum Beispiel ein oder mehrere Objekte markiert haben, werden diese als Parameter übergeben.

**#**

Das Nummernzeichen '#' dient als Kommentarsymbol. Mit ihm können Sie eine Zeile als Kommentarzeile kennzeichnen. Alle Zeichen einer Kommentarzeile werden bis zum Zeilenvorschub ignoriert - auch das Zeilen-Folgezeichen.

**Schlüsselwort**

Schlüsselwörter sind symbolische Bezeichnungen zum Beispiel für Anwendungen und Programmaufrufe und dienen als Schnittstelle zum Benutzer. Ein Schlüsselwort wird angegeben durch eine Zeichenkette, die unterschiedlich lang sein kann. In Menüs können die Schlüsselwörter maximal 35 Zeichen umfassen, in Dialigfenstern sind es maximal 60 Zeichen. Das Gleichheitszeichen '=' verbindet das Schlüsselwort mit dem darauf folgenden Kommando oder Programmnamen. In Dialogfenster und Menüs werden lediglich diese Schlüsselwörter ausgegeben und nicht die dahinter stehenden Programmnamen oder Kommandos.

*Beispiel 1:*

Sie wollen Objekte in Verzeichnisfenstern typunabhängig mit dem Editor 'CED' bearbeiten. Als Aufruf wollen Sie allerdings lediglich die allgemeine Bezeichnung 'Editor' verwenden. In der PIF-Datei 'METHODS' tragen Sie deshalb folgendes ein:

```
Editor=ced $
```

Im Dialogfenster zum Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' erhalten Sie dann als Auswahl 'Editor' angeboten. Wenn Sie dies auswählen, gibt Ihnen COLLAGE in einem Fenster die Standard-Anwendung 'CED' aus. Sie erhalten dieses Fenster auch, indem Sie zweimal auf das gewünschte Objekt klicken.

*Beispiel 2:*

Sie wollen verschiedene Programme zur Auswahl anbieten, um eine Diskette bearbeiten zu können. Wenn Sie diese Programme mit dem Service-Symbol 'Diskette' verbinden wollen, machen Sie in der PIF-Datei 'DESKTOOLS' dann zum Beispiel folgende Einträge:

```
Diskette:Inhalt=sie far tv:\
Diskette_einlesen=sie far xv:\
Objekte_auf_Diskette_schreiben=sie far cv $:\
Objekte_an_Diskette_anh\310angen=sie far rv $
```

Die Schlüsselwörter 'Inhalt', 'Diskette_einlesen', 'Objekte_auf_-Diskette_schreiben' und 'Objekte_an_Diskette_anhängen' werden Ihnen dann in einem Dialogfenster angeboten, wenn Sie zweimal auf das Service-Symbol 'Diskette' klicken. Bei einer Auswahl wird dann das entsprechende Programm beziehungsweise Kommando ausgeführt.
Dieses Beispiel zeigt auch, wie Sie verschiedene Schlüsselwörter miteinander verbinden können.
Sie müssen ferner beachten, daß Sie das Kommando 'far' als SINIX-Standardprogramm in der PIF-Datei 'PROGRAMS' mit 'far:OS' eintragen.

**Folgezeile**

In den PIF-Dateien können Sie Einträge auf weitere Zeilen erweitern. Sie tun dies, indem Sie am Ende eines Eintrages den Gegenschrägstrich '\' setzen (siehe Beispiel 2 oben).

**maximale Verarbeitungslänge**

Diese COLLAGE-Version bietet für PIF-Einträge eine maximale Verarbeitungslänge von 2000 Zeichen an. Dies bedeutet zum Beispiel für die PIF-Dateien 'APPLICATIONS', 'METHODS' und 'OBTYPES', daß Sie bei einem Maximalwert von 32 Einträgen eine durchschnittliche Länge von etwa 62 Bytes pro Eintrag zur Verfügung haben.

**Umlaute**

In PIF-Dateien können Sie Umlaute angeben, indem Sie vor das entsprechende Zeichen '\310' schreiben. So wird zum Beispiel aus einem PIF-Eintrag `'Ausf\310uhren=EXECUTE'` in einem Dialogfenster die Ausgabe 'Ausführen'.

**Unterstriche**

Ein Unterstrich '_' in einem Namen, der aus einer PIF-Datei gelesen wird, erscheint in einem Menü oder einem Dialogfenster als Leerstelle ' '. Wenn Sie den Unterstrich anzeigen lassen möchten, müssen Sie davor einen den Gegenschrägstrich '\' in die PIF-Datei eingeben. (Wenn Sie einen Gegenschrägstrich anzeigen lassen möchten, müssen Sie einen weiteren Gegenschrägstrich davor schreiben.)

Die folgenden Abschnitte beschreiben die einzelnen PIF-Dateien in alphabetischer Reihenfolge.

## APMMENU

Die PIF-Datei 'APMMENU' enthält die Befehle, die Sie im Menü 'Bearbeitung' auswählen können.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei verändern und zum Beispiel eigene Einträge vornehmen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben). Wenn Sie andere Programme mit Schlüsselwörtern verbinden, müssen Sie beachten, daß die Programme in der PIF-Datei 'PROGRAMS' eingetragen sind (siehe dort), soweit es sich um SINIX-Standardprogramme (OS) handelt.

In dieser PIF-Datei können Sie Einträge in höchstens 20 Zeilen vornehmen; ein Schlüsselwort kann höchstens 35 Zeichen umfassen. Wenn Sie dies versehentlich nicht beachten, erhalten Sie beim Laden von COLLAGE die Fehlermeldung:

APMMENU: Installationsfehler
COLLAGE wird beendet

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'APMMENU' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)APMMENU
#
##########################################
Öffnen=PROCESS
Information=INFO
Erzeugen=CREATE
Löschen=DELETE
Auswählen=SELECT
Kopieren=COPY
Ausschneiden=CUT
Duplizieren=DUPLICATE
Umbenennen=RENAME
#
```

Die Bedeutungen der hier eingetragenen Programmnamen sind als Standardmethoden zum Menü 'Bearbeitung' im Abschnitt 5.2 beschrieben.

## APPLICATIONS

Die PIF-Datei 'APPLICATIONS' enthält die Anwendungsprogramme, die im Dialogfenster zum Befehl 'Anwendungen' des Menüs 'Desktop' angeboten werden. Diese Programme können Sie anwenden, ohne zuvor ein Objekt im aktiven Verzeichnisfenster markiert zu haben. In dem Dialogfenster zum Befehl 'Anwendungen' werden lediglich die sogenannten Schlüsselwörter als Auswahlmöglichkeiten angeboten. Über diese rufen Sie die damit verbundenen Programme auf.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei verändern und zum Beispiel eigene Einträge vornehmen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben). Wenn Sie andere Standardanwendungen mit Schlüsselwörtern verbinden, müssen Sie beachten, daß die Programme in der PIF-Datei 'PROGRAMS' eingetragen sind (siehe dort).

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'APPLICATIONS' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)APPLICATIONS
#
##########################################
Shell=sh:\
Zeileneditor=ed:\
Prozesse=PS:\
Bildschirmabzug=HARDCOPY:\
Bildpunkt-Editor=bmed:\
Dialog-Editor=dmedit:\
Dialog-Simulator=dmsim:\
```

Bei einem Einplatz-System oder, wenn bei einem Mehrplatz-System die grafische Bildschirmeinheit auch als Konsole konfiguriert ist, enthält diese PIF-Datei einen zusätzlichen Eintrag für das Console-Fenster.

## DESKMENU

Die PIF-Datei 'DESKMENU' enthält die Befehle, die Sie im Menü 'Desktop' auswählen können.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei verändern und zum Beispiel eigene Einträge vornehmen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben). Wenn Sie andere Standardanwendungen mit Schlüsselwörtern verbinden, müssen Sie beachten, daß die Programme in der PIF-Datei 'PROGRAMS' eingetragen sind (siehe dort).

In dieser PIF-Datei können Sie Einträge in höchstens 20 Zeilen vornehmen; ein Schlüsselwort kann höchstens 35 Zeichen umfassen.

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'DESKMENU' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)DESKMENU
#
##########################################
Anwendungen=APPLICATIONS
Blättern=PAGE
Verzeichnis=DIRECTORY
Bildschirm=SCREEN
Aktualisieren=UPDATE
Information=INFO
Löschen=DELETE
Umbenennen=RENAME
Beenden=TERMINATE
#
```

Die Bedeutungen der hier eingetragenen Programmnamen sind beim Menü 'Desktop' im Abschnitt 5.1 beschreiben.

## DESKTOOLS

In der PIF-Datei 'DESKTOOLS' ist festgelegt, welche Service-Symbole sich auf dem COLLAGE-Hintergrund befinden und welche Programme mit ihnen verbunden sind. Dabei entspricht jede Zeile dieser Datei einem Symbol, die Reihenfolge der Symbole auf dem COLLAGE-Hintergrund entspricht der Reihenfolge der Einträge in der Datei.

Der erste Teil eines Eintrages einer jeden Zeile (vor dem Trennzeichen ':') ist der Name für das zugehörige Service-Symbol. Er wird auf dem COLLAGE-Hintergrund unterhalb des Symboles angegeben. Dieses Symbol selbst muß in der Datei 'ICONTYPES' festgelegt sein.

Nach dem Trennzeichen ':' kann direkt ein Programmaufruf stehen oder verschiedene Schlüsselwörter. Diese sind dann mit Funktionen oder Programmen zu verbinden und werden dann automatisch in einem zusätzlichen Dialogfenster zur Auswahl angeboten.
Das Zeichen '$' wird in diesen Funktionsaufrufen ersetzt durch markierte Objekte, die als Parameter an die Funktion übergeben werden.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei 'DESKTOOLS' verändern und zum Beispiel eigene Einträge vornehmen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben).

*Beispiel*

Die Datei 'DESKTOOLS' hat folgenden Eintrag:

```
Diskette:Inhalt=sie far tv:\
Diskette_einlesen=sie far xv:\
Objekte_auf_Diskette_schreiben=sie far cv $:\
Objekte_an_Diskette_anhaengen=sie far rv $
```

Wenn Sie nun zweimal auf das Service-Symbol 'Diskette' klicken, erhalten Sie folgendes Dialogfenster.

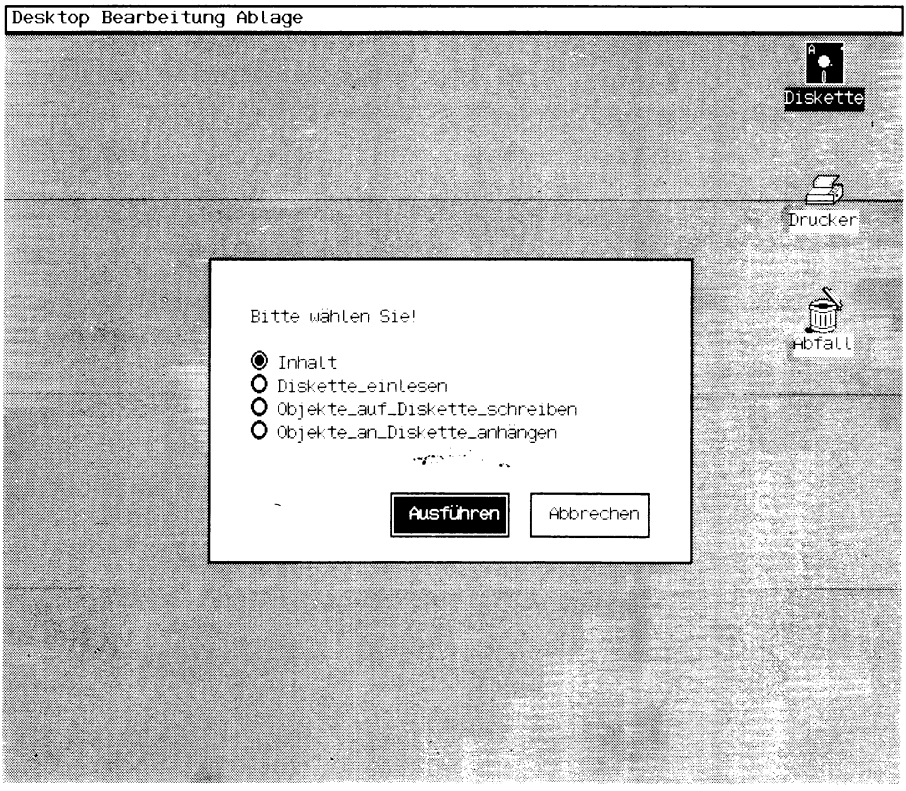



Bild 8-1 Ein Beispiel für ein Dialogfenster zum Service-Symbol 'Diskette'

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'DESKTOOLS' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)DESKTOOLS
#
##########################################################
Diskette:xxx
Drucker:xxx
Abfall=TRASH
```

## DIRTYPES

In die PIF-Datei 'DIRTYPES' können Sie typabhängige Methoden für Verzeichnisse eintragen.
Die Datei kann der Systemverwalter für alle Benutzer einrichten; jeder Benutzer kann sich aber auch seine eigene Datei als PIF-Datei mit entsprechender Pfadangabe in seiner '.profile'-Datei eintragen.

Die einem Verzeichnis zugeordnete Methode wird angewandt, wenn Sie das Verzeichnis als Objekt im aktiven Verzeichnisfenster markieren und den Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' auswählen oder wenn Sie zweimal auf das Objekt klicken.

Vorgesehen ist als Defaultmethode der sprachneutrale Eintrag 'CHDIR'. Diesem Kommando können Sie mit '=' ein Schlüsselwort zuordnen. Ist einem Verzeichnis oder einer Verzeichnisgruppe (durch gemeinsame Dateinamen-Erweiterung gekennzeichnet) neben anderen Methoden auch die Defaultmethode 'CHDIR' zugeordnet, so erscheint ein Dialogfenster mit diesem Schlüsselwort als Auswahl.

*Beispiel*

Sie erzeugen die Datei 'DIRTYPES' mit folgendem Eintrag:

```
.ver:Öffnen=CHDIR:Anderes=progx -par $
```

Damit weisen Sie allen Verzeichnissen mit der Erweiterung '.ver' zwei Methoden zu. Das Dialogfenster bietet Ihnen diese als Auswahlmöglichkeiten 'Öffnen' und 'Anderes' an. Entweder wechseln Sie mit der Auswahl 'Öffnen' in das Verzeichnis und dessen Inhalt wird im aktuellen Verzeichnisfenster angezeigt oder Sie starten mit der Auswahl 'Anderes' das Programm 'progx' mit dem Parameter '-par' und dem Ersetzungszeichen '$' für den Namen des Verzeichnisses.

## ICONTYPES

In der PIF-Datei 'ICONTYPES' ist festgelegt, welche Objekte oder Dateigruppen mit welchem Symbol dargestellt werden. Dies gilt auch für die Service-Symbole. Der COLLAGE-DeskManager prüft beim Aufruf, ob die angegebenen Symbole auch tatsächlich vorhanden sind.

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'ICONTYPES' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)ICONTYPES
#
##################################################
Shell:shell.icn
#
Drucker:printer.icn
Kassette:streamer.icn
Diskette:floppy.icn
# Spezialdesktool: Abfallkorb
TRASH:trash.icn
Bildpunkt-Editor:bmed.icn
```

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei 'ICONTYPES' verändern und zum Beispiel eigene Zuordnungen vornehmen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben). Mit dem COLLAGE-Werkzeug Bildpunkt-Editor können Sie eigene Symbole editieren und verwenden. Sie geben dann für die Darstellung dieser Symbole auf der COLLAGE-Bedienoberfläche Ihren gewünschten Pfadnamen dieser Symbole an.
Die standardmäßig ausgelieferten Symbole befinden sich im Verzeichnis '/usr/lib/col/ICONS'.

## METHODS

In der PIF-Datei 'METHODS' sind alle Methoden angegeben, mit denen Sie markierte Objekte im aktiven Verzeichnisfenster bearbeiten können, soweit diese Objekte nicht mit einer Dateinamen-Erweiterung in der Datei 'OBTYPES' (siehe dort) definiert sind.

Markieren Sie eine Datei ohne Dateinamen-Erweiterung, so erhalten Sie das Methodenangebot aus der Datei 'METHODS', indem Sie den Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' auswählen oder direkt zweimal auf das gwünschte Objekt klicken. Das Dialogfenster zu diesem Befehl gibt Ihnen die auswählbaren Methoden als Schlüsselwörter an.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei 'METHODS' verändern, andere Schlüsselwörter vergeben oder auch andere Methoden eintragen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben) und bei Standardanwendungen darauf achten, daß diese in der Datei 'PROGRAMS' definiert sind.

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'METHODS' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)METHODS
#
##################################################
Editor=ced $:Zeileneditor=ed $:\
Lesen=CAT $:Seitenweise_lesen=MORE $:Hexdump_lesen=XD $
```

## OBTYPES

In der PIF-Datei 'OBTYPES' sind Objekttypen und ihre Methoden angegeben, mit denen Sie Objekte dieses Typs bearbeiten können.
Objekttypen sind im allgemeinen durch eine gemeinsame Dateinamen-Erweiterung definiert.
Diese Methoden gelten nicht für ausführbare Programme beziehungsweise Shell-Prozeduren (siehe PIF-Datei 'PROGMETHODS').

Markieren Sie ein so definiertes Objekt im aktiven Verzeichnisfenster, so erhalten Sie das Methodenangebot aus der Datei 'OBTYPES', indem Sie den Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' auswählen oder direkt zweimal auf das gewünschte Objekt klicken. Das Dialogfenster zu diesem Befehl gibt Ihnen die auswählbaren Methoden als Schlüsselwörter an.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei 'OBTYPES' verändern, andere Schlüsselwörter vergeben, andere Methoden zu vorhandenen Objekttypen eintragen oder auch neue Objekttypen mit einem Methodenangebot definieren.
Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben) und bei Standardanwendungen darauf achten, daß diese in der PIF-Datei 'PROGRAMS' definiert sind.

Einträge in 'OBTYPES' beginnen immer mit dem Punkt '.'.
Sie können sowohl Objektgruppen mit Dateinamen-Erweiterung als auch Okjektklassen in dieser PIF-Datei eintragen.

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'OBTYPES' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)OBTYPES
#
##########################################################
.c:Editieren=ced $:Lesen=pg $:
.h:Editieren=ced $:Lesen=pg $:
.trc:wamtrace $
.icn:bmed $
.spr:bmed $
.pat:bmed $
.fnt:bmed $
.font:bmed -f font $
.bitmap:bmed -b bitmap $
```

## PROGMETHODS

In der PIF-Datei 'PROGMETHODS' geben Sie Methoden für Programme an, die nicht mit einer Dateinamen-Erweiterung gekennzeichnet sind.
Die Datei kann der Systemverwalter für alle Benutzer einrichten; jeder Benutzer kann sich aber auch seine eigene Datei als PIF-Datei mit entsprechender Pfadangabe in seine '.profile'-Datei eintragen.

Die einem Programm zugeordnete Methode wird angewandt, wenn Sie das Programm als Objekt im aktiven Verzeichnisfenster markieren und den Befehl 'Öffnen' im Menü 'Bearbeitung' auswählen.

Wenn Sie zweimal auf das gewünschte Programm als Objekt klicken, wird lediglich das Programm gestartet, ohne daß eine zugeordnete Methode angewandt wird.

In 'PROGMETHODS' können Sie zum Beispiel vereinbaren, daß ein Shellskript nicht nur gestartet, sondern auch editierbar wird.

Vorgesehen ist als Defaultmethode der sprachneutrale Eintrag 'EXECUTE'. Dieser Methode können Sie mit '=' ein Schlüsselwort zuordnen.

Die in 'PROGMETHODS' vereinbarten Methoden gelten nicht für ausführbare Programme beziehungsweise Shell-Prozeduren, die Sie mit einer Dateinamen-Erweiterung gekennzeichnet haben (siehe PIF-Datei 'PROGTYPES').

Bei Einträgen in 'PROGMETHODS' müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben) und bei SINIX-Standardprogrammen darauf achten, daß diese in der PIF-Datei 'PROGRAMS' definiert sind.

*Beispiel*

Sie erzeugen die Datei 'PROGMETHODS' mit folgendem Eintrag:

```
Starten=EXECUTE:Hexdump_lesen=XD $
```

Damit weisen Sie einem Programm, das Sie als Parameter mit dem Ersetzungszeichen '$' übergeben haben, als Methode das SINIX-Kommando 'xd' zu.

## PROGRAMS

In der PIF-Datei 'PROGRAMS' müssen alle SINIX-Standardprogramme eingetragen sein, die unter COLLAGE ablaufen sollen. Das gilt auch für alle SINIX-Kommandos oder shell-Prozeduren, die als Methoden angeboten werden sollen.
Der COLLAGE-DeskManager erkennt an dem Eintrag 'OS', daß es sich um eine Standardanwendung handelt (siehe Abschnitt 7.1.1).
Wird ein Programm gestartet, das nicht in 'PROGRAMS' eingetragen ist, wird es automatisch als COLLAGE-Anwendung (NS) angenommen.

Für ein Standardprogramm können Sie hier verschiedene Parameterlisten klassenspezifisch festlegen. Sie weisen dann diesen Präfixnamen als symbolisches Schlüsselwort zu. Der erste Eintrag ohne ein solches Schlüsselwort wird als Defaulteintrag verwendet; wenn keiner vorhanden ist, gilt der allererste Eintrag.

Der Eintrag in 'PROGRAMS' lautet:

Programmname:Programmklasse:Zeichensatz,Fensterangaben,CODE

Programmname:
Hier tragen Sie den Namen des Anwendungsprogrammes ein.

Programmklasse:
Hier tragen Sie OS als Typ des Anwendungsprogrammes ein.
**OS** steht für Old-Style und bedeutet: zeichenorientiertes Anwendungsprogramm. Es wird als Kennzeichnung von SINIX-Standardprogrammen benutzt (siehe auch Abschnitt 7.2).

Zeichensatz,
Standardmäßig ist hier der Zeichensatz ISAR16 vorgesehen. Wenn Sie die Ausgabe in kleiner Schrift wünschen, können Sie von dieser Standardangabe abweichen und ISAR12 angeben.

Fensterangaben
Als Fensterangaben geben Sie die x- und y-Position der linken oberen Ecke des Fensters an sowie die Breite und Höhe des Fensters (in Bildpunkten). Die einzelnen Werte trennen Sie durch ein Komma.

CODE
Hier geben Sie 'NAT' an, wenn Sie für das Programm den nationalen Zeichensatz laden wollen. Mit dem Befehl 'CHCODE' im Menü 'Standard' können Sie auf den internationalen Zeichensatz umstellen.

Sie können die standardmäßig ausgelieferte Datei 'PROGRAMS' verändern und auch andere Standardprogramnme eintragen. Dabei müssen Sie die vorgeschriebene Syntax beachten (siehe oben).

Standardmäßig hat die PIF-Datei 'PROGRAMS' folgenden Inhalt:

```
#
# @(#)PROGRAMS
#
#################################################################
vi:OS:ISAR16,30,50,640,400
ced:OS:ISAR16,25,45,640,400
ed:OS:ISAR16,35,55,640,400
sh:OS:ISAR16,20,40,640,400
MORE:OS:ISAR16,40,60,640,400
PS:OS:ISAR16,60,80,640,400
XD:OS:ISAR16,45,65,640,400
CAT:OS:ISAR16,50,70,640,400
pg:OS:ISAR16,55,75,640,400
wamtrace:OS:ISAR16,65,85,640,400
```

Bei einem Einplatz-System oder, wenn bei einem Mehrplatz-System die grafische Bildschirmeinheit auch als Konsole konfiguriert ist, enthält diese PIF-Datei zusätzlich den Eintrag für das Console-Fenster.

## PROGTYPES

In die PIF-Datei 'PROGTYPES' können Sie typabhängige Methoden für Programme eintragen.
Die Datei kann der Systemverwalter für alle Benutzer einrichten; jeder Benutzer kann sich aber auch seine eigene Datei als PIF-Datei mit entsprechender Pfadangabe in seiner '.profile'-Datei eintragen.

In 'PROGTYPES' können Sie zum Beispiel vereinbaren, daß ein Shellskript nicht nur gestartet, sondern auch editierbar wird. Oder bei neu erstellten Programmen sehen Sie die Möglichkeit vor, es mit einem Debugger zu starten und nicht direkt.

Vorgesehen ist als Defaultmethode der sprachneutrale Eintrag 'EXECUTE'. Dieser Methode können Sie mit '=' ein Schlüsselwort zuordnen. Ist einem Programm oder einer Programmgruppe (durch gemeinsame Dateinamen-Erweiterung gekennzeichnet) neben anderen Methoden auch die Defaultmethode 'EXECUTE' zugeordnet, so erscheint ein Dialogfenster mit diesem Schlüsselwort als Auswahl.

*Beispiel*

Sie erzeugen die Datei 'PROGTYPES' mit folgendem Eintrag:

```
.scr:Starten=EXECUTE:Editieren=maxed $
```

Damit weisen Sie allen ausführbaren Dateien mit der Dateinamen-Erweiterung '.scr' zwei Methoden zu. Das Dialogfenster bietet Ihnen diese als Auswahlmöglichkeiten 'Starten' und 'Editieren' an. Entweder starten Sie mit der Auswahl 'Starten' das Programm oder rufen mit 'Editieren' die Datei im Editor 'MAXed' auf, die Sie als Parameter mit dem Ersetzungszeichen '$' übergeben haben.

## 8.4 HARDCOPY

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie das COLLAGE-Programm HARDCOPY zum Erstellen von Bildschirmabzügen verwenden und diese in Dateien schreiben oder auf Druckern ausgeben.

### 8.4.1 Wie funktioniert HARDCOPY?

HARDCOPY erzeugt einen Bildschirmabzug und legt diesen in einer COLLAGE-Datei im Metafile-Format ab. Dannn wird das Programm 'metapr' aufgerufen, das aus dem Metafile eine druckfähige Datei erzeugt, die anschließend zum Drucker geschickt wird. Am Ende löscht HARDCOPY standardmäßig alle Dateien, die bei diesem Vorgang angelegt wurden.

HARDCOPY bietet flexible Verwendungsmöglicheiten:

- in Standardeinstellung, um einfach einen Bildschirmabzug zu erstellen.
- Erstellen eines Metafile, das Sie nachfolgend bearbeiten bzw. auf anderen Druckern ausgeben können.
- Erstellen einer Datei, die für einen bestimmten Drucker vorbereitet ist, die Sie dann speichern und später zu einem beliebigen Zeitpunkt ausdrucken können.

HARDCOPY kann auf zweierlei Weise verwendet werden:

- Aufruf des Befehls **Bildschirmabzug** im Menü 'Desktop' zur Erstellung eines Bildchirmabzugs, einer druckfähigen Datei oder Datei im Metafile-Format. Dies wird in Abschnitt 8.4.2 beschrieben.
- Drücken der Tasten [CTRL] + [PRINT] zur Erstellung eines Metafile, das Sie später mit dem Programm 'metapr' weiterverarbeiten können. Dies wird in Abschnitt 8.4.3 beschrieben.

*Hinweis*

Verwenden Sie HARDCOPY unter Alpha-COLLAGE, so müssen Sie die Tasten [PRINT] statt [CTRL] + [PRINT] drücken. Dies gilt immer dann, wenn in diesem Abschnitt auf [CTRL] + [PRINT] Bezug genommen wird.

### 8.4.2 Der Menübefehl 'Bildschirmabzug'

Zum Erzeugen eines Bildschirmabzugs mit Hilfe des gleichnamigen Befehls im Menü 'Desktop' müssen Sie:

1. Den Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop' wählen. Daraufhin wird ein Dialogfenster angezeigt.
2. Wählen Sie in dem Dialogfenster den Befehl 'Bildschirmabzug'.

   Damit wird das Programm HARDCOPY gestartet. HARDCOPY sucht nach einem Dateiverzeichnis mit dem Namen HARDCOPY unmittelbar unter Ihrem HOME-Dateiverzeichnis; wenn es dort nicht vorhanden ist, legt es das Programm neu an.

   HARDCOPY wartet jetzt darauf, daß Sie den Bildschirm für den Bildschirmabzug vorbereiten.
3. Wenn Sie Ihren Bildschirm für den Abzug vorbereitet haben, drücken Sie die Tasten [CTRL] + [PRINT] gefolgt von einer beliebigen anderen Taste. Der Zeiger wird zu einem Sanduhr-Symbol, während HARDCOPY das Metafile erzeugt und in die Zwischendatei $HOME/HARDCOPY/hardcopy.mtf schreibt.

   HARDCOPY ruft dann das Programm 'metapr' auf. 'metapr' erzeugt eine druckfähige Datei und schickt diese zum Standarddrucker des Systems. Dann wird die druckfähige Datei gelöscht.

   Schließlich löscht HARDCOPY das Metafile $HOME/HARDCOPY/hardcopy.mtf.

### Änderung des Ablaufs von HARDCOPY über 'Bildschirmabzug'

Wenn gewünscht, können Sie Änderungen daran vornehmen, wie HARDCOPY mit 'Bildschirmabzug' funktioniert. Dazu müssen Sie eine Datei mit Namen HARDPARMS in Ihrem Dateiverzeichnis $HOME/HARDCOPY erzeugen. Wenn das Programm HARDCOPY startet, überprüft es, ob die Datei HARDPARMS vorhanden ist und verwendet die darin enthaltenen Parameter.

Folgende Parameter können Sie in HARDPARMS hinterlegen:

[-f *dateiname*] [-p *drucker*] [-i] [-s]

wobei:

-f *dateiname*
: der Namen für das Metafile ist. Standard ist 'hardcopy.mtf'. Verwenden Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter '-s' unten.

-p *drucker*
: den Druckertyp angibt, für den das Metafile mit 'metapr' vorbereitet werden soll. Einzelheiten zu den verfügbaren Druckern finden Sie in Anhang 5.

  Wenn Sie keinen Druckertyp angeben, bereitet 'metapr' das Metafile standardmäßig für Postscript-Ausgabe vor.

-i
: angibt, daß der Bildschirmabzug sofort mit Auswahl des Menübefehls 'Bildschirmabzug' zu starten ist. (In diesem Fall entfällt zwar das Drükken der Tasten [CTRL] + [PRINT], aber Sie können den Bildschirm nach der Wahl von 'Bildschirmabzug' nicht mehr ändern.)

-s
: angibt, daß HARDCOPY das Metafile nicht löschen soll, wenn der Vorgang abgeschlossen ist. Sie können diesen Parameter zusammen mit dem Parameter '-f' oben verwenden.

  Wenn Sie das Metafile speichern, können Sie es später mit dem Programm 'metapr' weiterverarbeiten (siehe Anhang 5).

**Beispiel**

Angenommen, Sie möchten einen Bildschirmabzug erstellen, der als Abbildung in einem Bericht erscheinen soll. Sie möchten die druckfähige Datei sichern und später auf einem Drucker 9022 ausdrucken.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Erzeugen Sie das Dateiverzeichnis $HOME/HARDCOPY.
2. Legen Sie die Datei HARDPARMS (in $HOME/HARDCOPY) an, die folgenden Eintrag enthält:

   -p SIE9022
3. Starten Sie COLLAGE (wenn noch nicht geschehen), und bereiten Sie Ihren Bildschirm für die Abbildung vor.
4. Wählen Sie den Befehl 'Anwendungen' im Menü 'Desktop'.
5. Wählen Sie den Befehl 'Bildschirmabzug' im angezeigten Dialogfenster.

   Damit wird das Programm HARDCOPY gestartet, das HARDPARMS einliest.
6. Wenn der Bildschirm Ihren Vorstellungen entspricht, drücken Sie die Tasten [CTRL] + [PRINT] und dann eine beliebige andere Taste.

   HARDCOPY erzeugt einen Bildschirmabzug für den Drucker 9022.

### 8.4.3 Einen Bildschirmabzug mit den Tasten [CTRL] + [PRINT] erstellen

Sie brauchen nicht unbedingt den Befehl 'Bildschirmabzug' aufrufen, stattdessen können Sie auch sofort einen Bildschirmabzug erstellen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Tasten [CTRL] + [PRINT].

   HARDCOPY wird gestartet. (Hinweis: In diesem Fall wird das Dateiverzeichnis $HOME/HARDCOPY nicht gesucht und auch nicht neu angelegt).

2. Drücken Sie eine beliebige andere Taste.

   Der Zeiger nimmt die Form einer Sanduhr an, während HARDCOPY das Metafile /usr/tmp/hardcopy.<pid> erzeugt, wobei <pid> die Prozeßnummer des HARDCOPY-Prozesses ist.

Sie können nun dieses Metafile mit dem Programm 'metapr' weiterverarbeiten, das im Anhang 5 beschrieben ist.

## 8.5 Hinzufügen eigener Menüs und Hilfsinformationen

Sie können die Benutzeroberfläche von COLLAGE auf folgende Weise ändern:

- **Aufnahme eigener Menüs in die Menüleiste** Sie können Ihre eigenen Menüs mit einer beliebigen Kombination aus Befehlen und Programmen definieren und damit die Menüleiste erweitern.

  In Abschnitt 8.5.1 wird erklärt, wie Sie diese Menüs erstellen.

- **Bereitstellung von Hilfsinformationen für die eigenen Menüs** Sie können Hilfsmeldungen schreiben, die die einzelnen Funktionen Ihrer selbstgeschriebenen Menüs erklären. Diese Meldungen erscheinen in einem Dialogfenster, wenn der Benutzer Hilfe zu dem betreffenden Menüpunkt anfordert.

  In Abschnitt 8.5.2 wird erklärt, wie diese Hilfsmeldungen eingebunden werden.

- **Hinzufügen von Hilfsinformationen für die Menüs 'Desktop' und 'Bearbeitung'** Sie können Hilfsmeldungen zur Erklärung von Befehlen schreiben, um die Sie die Menüs 'Desktop' und 'Bearbeitung' erweitert haben. Diese Meldungen erscheinen in einem Dialogfenster, wenn der Benutzer Hilfe zu dem betreffenden Menüpunkt anfordert.

  In Abschnitt 8.5.3 wird erklärt, wie Hilfsmeldungen für diese Menüs eingerichtet werden.

Für zusätzliche neue Menüs oder Hilfsinformationen müssen Sie einige neue Dateien anlegen (bzw. bearbeiten, wenn sie schon vorhanden sind). Wer diese Oberfläche benutzen kann, hängt davon ab, wo Sie die neuen Dateien anlegen.

- Als gewöhnlicher Benutzer können Sie mit Hilfe der Shell-Variablen PIF_PATH und NLSPATH Ihr eigenes COLLAGE individuell gestalten.

- Wenn Sie der Systemverwalter sind, können Sie die Oberfläche mit Hilfe der Standard-COLLAGE-Pfadangaben PIF_PATH und NLSPATH für jeden Benutzer mit neuen Menüs und Hilfsinformationen ändern. (Sie sollten dabei jedoch beachten, daß diese Pfade sprachabhängig sind und mit der NLS-Schnittstelle (Native Language Support) von X/Open verwendet werden.

Weitere Einzelheiten zu PIF_PATH finden Sie in Abschnitt 8.3. NLSPATH wird in Abschnitt 8.5.4 erklärt.

### 8.5.1 Hinzufügen eigener Menüs

Wenn Sie die Menüleiste um eigene Menüs erweitern möchten, müssen Sie zunächst das jeweilige neue Menü in einer Datei definieren und dann Einzelheiten in der PIF-Datei APMCONFIG ablegen, die COLLAGE beim Laden sucht. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Legen Sie für jedes Menü, das Sie hinzunehmen möchten, eine Datei *menuedatei.mnu* an, und tragen Sie die Befehle ein, die im neuen Menü angeboten werden sollen. Geben Sie unter Verwendung der in Abschnitt 8.3.3 beschriebenen Syntax die einzelnen Befehle in eigenen Zeilen ein.

   Beispielsweise könnten Sie eine Datei mit dem Namen **txtbearb.mnu** mit folgenden Angaben anlegen:

   ```
   Zeileneditor=ed $
   Bildschirmeditor:\
   vi-Editor=vi $:\
   Texteditor=ced $
   Seitenweise_lesen=more $
   ```

   **txtbearb.mnu** definiert ein Menü, in dem zunächst gewählt werden kann zwischen Zeileneditor (ed), Bildschirmeditor oder Seitenweise_-lesen (more). Wenn Sie den Befehl 'Bildschirmeditor' wählen, wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem eine weitere Wahlmöglichkeit zwischen vi-Editor (vi) oder Texteditor (ced) angeboten wird.

2. Geben Sie den Namen des jeweiligen neuen Menüs in die PIF-Datei APMCONFIG ein. Wenn diese Datei noch nicht vorhanden ist, müssen Sie sie erzeugen.

   Unter Verwendung des folgenden Formats beschreiben Sie jedes Menü in einer eigenen Zeile:

   *menuename = menuedatei*

   *menuename*
   ist der Name, der in der Menüleiste erscheint; er muß eindeutig sein. (Wenn Sie verschiedenen Menüdateien denselben Menünamen geben, verwendet COLLAGE für das Menü immer die erste Menüdatei.)

*menuedatei*
ist der Name der Datei, in der das Menü definiert ist; dabei handelt es sich entweder um einen vollständigen Pfadnamen oder um den einfachen Dateinamen, der sich in PIF_PATH befindet. Die Dateierweiterung .mnu sollte nicht angegeben werden.

*menuedatei* darf nicht "colmsg", "coltool", "helpmsg" oder "user-help" genannt werden. Diese Namen sind COLLAGE vorbehalten.

Wenn Sie beispielsweise in APMCONFIG folgende Zeile einfügen:

```
Textbearbeitung=txtbearb
```

wird die Menüleiste um ein Menü mit der Bezeichnung 'Textbearbeitung' erweitert. Dieses Menü enthält die Befehle, die in txtbearb.mnu (sollte sich in PIF_PATH befinden) definiert sind.

Sie können bis zu zwanzig Menüs in APMCONFIG aufnehmen (auch wenn Sie feststellen werden, daß nicht mehr als sechs in die Menüleiste passen).

Beim nächsten Starten sucht COLLAGE nach APMCONFIG:

1. auf dem Pfad, der in PIF_PATH in Ihrer Umgebung angegeben ist
2. auf dem Standard-PIF_PATH von COLLAGE (siehe Abschnitt 8.3)

Wenn COLLAGE APMCONFIG findet, wird die Menüleiste um die Menüs erweitert, die in dieser Datei definiert sind. Diese Menüs stehen nur zur Verfügung, wenn ein Verzeichnisfenster aktiv ist.

Findet COLLAGE eine nicht vorhandene Menüdatei in APMCONFIG bzw. eine Menüdatei, auf die es nicht zugreifen kann, wird der Eintrag ignoriert. Das Menü erscheint nicht in der Menüleiste.

Wenn APMCONFIG nicht vorhanden ist oder von COLLAGE nicht gefunden wird, werden in der Menüleiste keine weiteren Menüs hinzugefügt.

### 8.5.2 Eigene Menüs mit Hilfsinformationen versehen

Wenn Sie Hilfstexte zu Ihren Menüs zur Verfügung stellen wollen, erstellen Sie mit dem Dienstprogramm *gencat* von SINIX einen *Meldungs*-Katalog. COLLAGE greift auf diesen Meldungs-Katalog bei der Anzeige Ihrer Hilfsmeldungen in Dialogfenstern zurück.

So versehen Sie Ihre Menüs mit Hilfstexten:

1. Erstellen Sie eine Datei *menuedatei.msg*, die die Hilfsmeldungen für das Menü enthält, wobei *menuedatei* in APMCONFIG angegeben ist.

   Die erste Zeile der Datei muß die Überschrift $set␣1 enthalten. Jede Meldung muß in einer eigenen Zeile in folgendem Format beginnen:

   *n␣Meldungstext*

   *n*
   bestimmt die Position des Befehls im Menü, auf den sich die Meldung bezieht.

   *Meldungstext*
   ist der eigentliche Text, der angezeigt wird, wenn der Benutzer durch Drücken der HELP-Taste Hilfe anfordert. Wollen Sie mehrere Zeilen für Ihre Meldung verwenden, benutzen Sie die Syntax *n*\ zur Fortsetzung der Zeile.

   Angenommen, Sie wollen die Hilfsdatei **txtbearb.msg** für das Menü 'Textbearbeitung' erstellen, das im letzten Abschnitt beschrieben wurde; dabei gehen Sie wie folgt vor:

```
$set␣1
1 Mit diesem Befehl starten Sie den Editor ed\n\
  (ed ist der Zeileneditor von SINIX)
2 Mit diesem Befehl starten Sie einen Bildschirmeditor.\n\
  Sie können wählen zwischen vi-Editor oder Texteditor (ced).
```

   Sie müssen nicht für jeden Befehl eines Menüs einen Hilfstext schreiben. In diesem Beispiel gibt es keinen Eintrag für den Befehl 'Seitenweise_lesen'.

2. Erzeugen Sie den Meldungs-Katalog, den COLLAGE verwendet, wie folgt:

   `gencat␣menuedatei.cat␣menuedatei.msg`

   *menuedatei*.msg
   ist die Meldungstextdatei, die Sie angelegt haben.

   *menuedatei*.cat
   ist der Meldungs-Katalog. *menuedatei* muß der in APMCONFIG angegebene Name sein.

Beim nächsten Starten von COLLAGE wird die Datei *menuedatei*.cat entweder in dem in APMCONFIG angegebenen Dateiverzeichnis gesucht, wenn Sie den vollständigen Pfadnamen angegeben haben, oder auf dem Pfad, der in der Shell-Variablen NLSPATH angegeben ist, die Sie in Ihre Umgebung exportieren sollten (eine Beschreibung von NLSPATH finden Sie in Abschnitt 8.5.4).

Wenn COLLAGE den Meldungs-Katalog findet, werden Ihre Hilfsmeldungen dem Benutzer zur Verfügung gestellt.

Wenn COLLAGE den Meldungs-Katalog nicht finden bzw. auf ihn nicht zugreifen kann, oder wenn es keine Meldungsnummer gibt, die dem Menübefehl entspricht, bringt COLLAGE eine Meldung mit dem Hinweis, daß keine Hilfsinformationen verfügbar sind.

### 8.5.3 Hinzufügen von Hilfsinformationen zu den Menüs 'Desktop' und 'Bearbeitung'

Durch Bearbeitung der PIF-Dateien DESKMENU und APMMENU ermöglicht Ihnen COLLAGE die Aufnahme neuer Befehle in den Menüs 'Desktop' und 'Bearbeitung' (wie das gemacht wird, ist in Abschnitt 8.3 beschrieben). Hilfsmeldungen für diese Zusatzbefehle können Sie mit Hilfe des speziellen Systemmeldungs-Katalogs 'userhelp.cat' zur Verfügung stellen.

So erstellen Sie userhelp.cat:

1. Erstellen sie die Datei userhelp.msg, die die Hilfsmeldungen für die von Ihnen hinzugefügten Menübefehle enthält. userhelp.msg muß sich in einem Dateiverzeichnis befinden, das von der Shell-Variablen NLSPATH angegeben ist, die Sie in Ihre Umgebung exportieren sollten (eine Beschreibung von NLSPATH finden Sie in Abschnitt 8.5.4).

   Übernehmen Sie für die Meldungen das Format, wie es im letzten Abschnitt beschrieben ist; die Datei enthält aber zwei Kopfeinträge:

   $set␣1
   danach schreiben Sie alle Meldungen für das Menü 'Desktop'.

   $set␣2
   danach schreiben Sie alle Meldungen für das Menü 'Bearbeitung'.

   Wenn Sie keine Meldungen für das Menü 'Desktop' haben, lassen Sie den Kopfeintrag $set␣1 weg. Haben Sie keine Meldungen für das Menü 'Bearbeitung', lassen Sie den Kopfeintrag $set␣2 weg.

   Sie sollten keine eigenen Hilfsmeldungen für Standardbefehle in diesen Menüs schreiben, da COLLAGE diese ignoriert.

   Wenn Sie beispielsweise den Editor CED als 10. Befehl im Menü 'Desktop' und den vi-Editor als 2. Befehl im Menü 'Bearbeitung' hinzugefügt hätten, könnten Sie nun die folgende Version von userhelp.msg erstellen:

```
$set␣1
10 "CED-Editor starten"
$set␣2
2 "vi-Editor starten"
```

2. Erstellen Sie den Meldungs-Katalog, den COLLAGE verwendet, indem Sie eingeben:

   ```
   gencat␣userhelp.cat␣userhelp.msg
   ```

Beim nächsten Starten von COLLAGE wird userhelp.cat in NLSPATH gesucht und, falls dieser gefunden wird, werden dem Benutzer Ihre Hilfsmeldungen zur Verfügung gestellt.

Wenn COLLAGE den userhelp.cat nicht finden bzw. auf ihn nicht zugreifen kann, oder wenn es keine Meldungsnummer gibt, die dem Menübefehl entspricht, bringt COLLAGE eine Meldung mit dem Hinweis, daß keine Hilfsinformationen verfügbar sind.

### 8.5.4 NLSPATH

NLSPATH ist eine Shell-Variable, die Sie zur Definition des Suchpfades für Ihren Meldungs-Katalog verwenden können und die Ihr Systemverwalter unter Umständen bereits auf systemweiter Ebene festgelegt hat. Sie sollten deshalb Ihren eigenen NLSPATH zum Anschluß an diesen Pfad angeben:

NLSPATH = *pfad*/%N.cat:$NLSPATH

*pfad*
: definiert das Dateiverzeichnis, in dem gesucht werden soll

%N
: ist das Ersatzzeichen, das die Menüdatei aufnimmt, die in APMCONFIG definiert ist.

  %N.cat bedeutet, daß das System eine Datei mit der Bezeichnung *menuedatei*.cat im Dateiverzeichnis *pfad* sucht.

$NLSPATH
: ist der unter Umständen vorhandene vorher gesetzte systemweite Pfad.

Wenn Sie beispielsweise Ihren Meldungs-Katalog im Dateiverzeichnis /benutzer/meldungen abgelegt hätten, würden Sie NLSPATH so angeben:

NLSPATH = /benutzer/meldungen/%N.cat:$NLSPATH

und die Variable in Ihre eigene Umgebung exportieren.

## 8.6 COLLAGE im Netz verwenden

Wenn das SINIX-System, auf dem Sie COLLAGE laufen lassen, Bestandteil eines Netzes von SINIX-Systemen ist, können Sie COLLAGE im Netz verwenden. COLLAGE bietet Funktionen, mit denen Sie Anwendungen auf *fernen* Rechnern benutzen können, ohne daß Sie diese auf Ihr *lokales* System kopieren müssen.

Auf Ihrem lokalen System können Sie COLLAGE mit Standardanwendungen und COLLAGE-Anwendungen benutzen, die dort installiert sind. In einer Netzumgebung können Sie jedoch COLLAGE benutzen für:

- Aufruf von Standardanwendungen auf einem fernen System
- Aufruf von COLLAGE-Anwendungen auf einem fernen System
- Aufruf von Alpha-COLLAGE auf einem fernen System

In den folgenden Abschnitten wird erklärt, wie Sie dabei vorgehen.

### 8.6.1 Eine Standardanwendung auf einem fernen System aufrufen

Mit Hilfe der REMOS-Software können Sie direkt von COLLAGE aus Standardanwendungen bzw. SINIX-Kommandos eines fernen Systems so wie von SINIX aus aufrufen bzw. benutzen. REMOS bietet eine Reihe von Kommandos wie *rlogin* oder *rsh* an, mit denen Sie auf Dateien, Kommandos und Standardanwendungen auf fernen Systemen zugreifen können.

Sie können:

- REMOS-Kommandos direkt von einem COLLAGE-Shellfenster aus aufrufen, oder
- REMOS-Kommandos als COLLAGE-Menüelemente aufnehmen (siehe hierzu Abschnitte 8.3.3 und 8.6).

Weitere Einzelheiten über verfügbare REMOS-Kommandos finden Sie im Handbuch *REMOS/CCP-LAN1 Beschreibung der Bedienung* [9].

### 8.6.2 Eine COLLAGE-Anwendung auf einem fernen System aufrufen

Wenn Sie eine COLLAGE-Anwendungen aufrufen, wird diese an das Terminal angeschlossen, auf dem COLLAGE läuft, um dort die Ausgabe anzuzeigen. Standardmäßig befindet sich dieses Terminal auf dem lokalen System. Wenn Sie nun aber versuchen, eine COLLAGE-Anwendung auf einem fernen System aufzurufen, kann die Anwendung das Terminal nicht identifizieren, auf dem COLLAGE läuft und es wird die Meldung

```
connect: don't know terminal name
```

ausgegeben. Sie müssen also zuerst sicherstellen, daß sich die ferne Anwendung an Ihr lokales Terminal anschließen kann, bevor Sie eine ferne COLLAGE-Anwendung starten können. Dazu müssen Sie zwei Dinge tun:

1. einen speziellen Netz-Daemonprozeß 'colnetd' von Ihrem lokalen Terminal aus starten. 'colnetd' überprüft das Netz fortlaufend auf Nachrichten, die an Ihr Terminal gerichtet sind.
2. den Verbindungspfad für die ferne Anwendung angeben, was Sie durch Definition der Umgebungsvariablen TTYNAME auf dem fernen System machen. Wenn Sie dann die Anwendung starten, versucht sie einen Verbindung zu dem in TTYNAME angegebenen Terminal herzustellen und leitet ihre Ausgabe zum Netz, die dort von 'colnetd' übernommen wird.

Wenn Sie diese Schritte ausgeführt haben, können Sie eine beliebige COLLAGE-Anwendung einschließlich des APM auf dem fernen System starten.

**colnetd**

'colnetd' ist ein spezieller COLLAGE-Netz-Daemonprozeß, der das Netz auf Nachrichten hin überwacht, die an das Terminal gerichtet sind, von dem aus er gestartet wurde.

Sie müssen den Prozeß 'colnetd' auf dem lokalen Terminal starten, auf dem die fernen Anwendungen laufen sollen (Sie können ihn nicht auf einem Terminal aufrufen, auf dem Sie als ferner Benutzer angemeldet sind). Beachten Sie, daß COLLAGE nicht laufen muß, wenn Sie 'colnetd' starten.

Zum Starten von 'colnetd' verwenden Sie folgendes Kommando:

**colnetd**

Wenn sich der Daemonprozeß erfolgreich starten läßt, erscheint eine Meldung, die in etwa so aussieht:

```
colnetd: fernes TTYNAME sollte system_1:netc(9000)04 sein.
```

Diese Meldung gibt den Verbindungspfad an, den Sie in TTYNAME zur Adressierung dieses Terminals benötigen (siehe unten).

Wenn Sie den Prozeß 'colnetd' gestartet haben, läuft er so lange, bis der Prozeß aus irgendeinem Grund endet. Da der Eigentümer des Daemonprozesses das Terminal und nicht der Benutzer ist, läuft dieser weiter, auch wenn Sie sich abmelden. Wenn Sie den Prozeß 'colnetd' aufrufen und er läuft bereits, wird dieser Versuch mit folgender Meldung abgewiesen:

```
colnetd: kann nicht gestartet werden. Laeuft noch?
```

Wenn Sie ferne Anwendungen häufig benutzen wollen, können Sie das Kommando 'colnetd' in Ihre Datei .profile schreiben oder die Umgebungsvariable COLSTARTPROG benutzen (siehe Abschnitt 8.3). Damit ist sichergestellt, daß 'colnetd' immer läuft, wenn Sie COLLAGE benutzen.

### TTYNAME

TTYNAME ist eine Umgebungsvariable, die Sie zur Definition des Verbindungspfades von einer fernen COLLAGE-Anwendung aus benutzen können. Auf dem fernen System müssen Sie:

1. TTYNAME wie folgt angeben:

   TTYNAME = "*hostname*:netc(9000)*nn*"

   wobei:

   *hostname*
   der Name des fernen Systems ist.

   *nn*
   das Terminal auf dem lokalen System angibt. Wenn Sie ein X20 benutzen, muß *nn* gleich 'm0' sein. Ansonsten ist *nn* die beiden letzten Ziffern Ihres lokalen Terminalnamens tty*nn*.

   Beachten Sie, daß 'colnetd' bei seinem Aufruf den Wert von TTYNAME zurückgibt.

2. TTYNAME in Ihre Umgebung exportieren.

#### Beispiel

Angenommen, COLLAGE läuft auf dem Terminal tty04 auf Ihrem lokalen System 'system_1', und Sie möchten die COLLAGE-Anwendung 'beispiel' aufrufen, die sich auf einem anderen System, 'system_2' im Netz befindet.

Um 'beispiel' aufrufen zu können, müßten Sie folgendes tun:

1. Geben Sie am Terminal tty04 auf 'system_1' folgendes ein:

   **colnetd**

   Nach erfolgreichem Start des Daemonprozesses erscheint:

   `colnetd: fernes TTYNAME sollte system_1:netc(9000)04 sein.`

2. Auf 'system_2' geben Sie (mit REMOS-Kommandos oder an einem an 'system_2' angeschlossenen Terminal) ein:

   **TTYNAME = "system_1:netc(9000)04"**
   **export TTYNAME**

3. Starten Sie 'beispiel' auf 'system_2' (mit REMOS-Kommandos oder an einem an 'system_2' angeschlossenen Terminal).

Die Anwendung 'beispiel' wird dann auf 'system_2' gestartet, ihre Ausgabe wird zu Terminal tty04 auf 'system_1' geleitet.

### 8.6.3 Alpha-COLLAGE auf einem fernen System aufrufen

Wenn Sie COLLAGE auf einem fernen System benutzen möchten, müssen Sie 'colnetd' und TTYNAME - wie in Abschnitt 8.6.2 beschrieben - aufrufen. Wenn Sie Alpha-COLLAGE als ferner Benutzer starten möchten, ist das nicht notwendig. Melden Sie sich am fernen System (mit dem REMOS-Kommando 'rlogin' an), und geben Sie ein:

**collage** oder **acollage**

Das in Bild 8-2 gezeigte Menü erscheint auf dem Bildschirm.

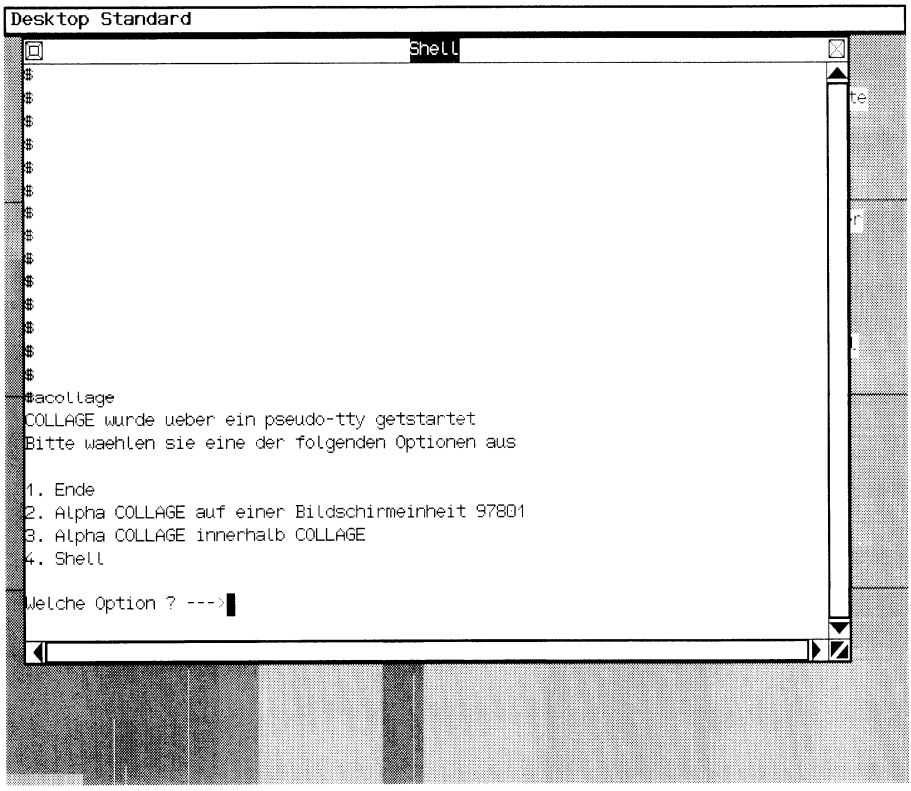



Bild 8-2 COLLAGE auf einem fernen System aufrufen

Sie müssen nun einen der folgenden Befehle wählen:

- **Ende**

  Sie kehren zur Eingabeaufforderung der Shell zurück.

- **Alpha COLLAGE auf einer Bildschirmeinheit 97801**

  Wählen Sie diesen Befehl zum Starten von Alpha-COLLAGE, wenn Sie sich am fernen System von einem Standard-Bereitzeichen der Shell Ihres lokalen Systems angemeldet haben.

- **Alpha COLLAGE innerhalb COLLAGE**

  Wählen Sie diesen Befehl zum Starten von Alpha-COLLAGE, wenn Sie sich von einem COLLAGE-Shell-Fenster Ihres lokalen Systems am fernen System angemeldet haben.

- **Shell**

  Wählen Sie diesen Befehl zum Starten einer Shell auf dem fernen System. (Dieser Befehl ist für den Fall gedacht, daß Sie ein Shell-Benutzer sind, sich aber von einem Rechner aus anmelden, auf dem Sie keinen Zugriff zu Shell haben.)

# 9 X/COLLAGE verwalten

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie X/COLLAGE konfigurieren und verwalten. Es dient als Ergänzung zu Kapitel 8 dieses Handbuchs (*COLLAGE verwalten*), das Sie gelesen haben sollten, bevor Sie dieses Kapitel durcharbeiten.

In diesem Kapitel wird davon ausgegangen, daß Sie mit dem X Window-System vertraut sind; es werden deshalb keine Funktionen dieses Systems erklärt. Wenn Sie das X Window-System nicht kennen, lesen Sie bitte in der SINIX-ODT-Dokumentation nach.

## 9.1 X/COLLAGE

X/COLLAGE ist eine spezielle Version von COLLAGE, die für den Einsatz mit dem X Window-System entwickelt wurde. Mit X/COLLAGE können Sie:

- andere X Window-Anwendungen in einer COLLAGE-Umgebung ablaufen lassen.
- Anwendungen in einem Netz verwenden, indem Sie diese auf einem anderen Verarbeitungsrechner starten als dem, an dem Ihr Terminal angeschlossen ist.

Hinweis: Wenn Sie Anwendungen auf einem Netz mit X/COLLAGE verwenden möchten, müssen Sie installieren:

- das X/COLLAGE-Laufzeitsystem auf jedem Verarbeitungsrechnersystem.
- die X/COLLAGE-Zeichensätze auf jedem Server. Beachten Sie, daß verschiedene Zeichensätze auf verschiedenen Servern benutzt werden.

Vollständige Angaben zur Installation von X/COLLAGE finden Sie in den Freigabemitteilungen zur COLLAGE-Software.

Was die Verwaltung anbetrifft, unterscheidet sich X/COLLAGE von COLLAGE wie folgt:

- Sie müssen gegebenenfalls die Umgebungsvariablen DISPLAY und TTYNAME definieren, bevor Sie X/COLLAGE aufrufen.
- Mit der Datei *.Xdefaults* von X Window zur Definition der Ressourcen können Sie COLLAGE entsprechend Ihren Anforderungen anpassen.
- Wenn Sie wollen, können Sie andere Desktop-Anwendungen benutzen.

Dies wird in den folgenden Abschnitten erklärt.

## 9.2 DISPLAY und TTYNAME definieren

Die Umgebungsvariablen DISPLAY und TTYNAME dienen zur Angabe des Verarbeitungsrechners, auf dem X/COLLAGE läuft, und des Bildschirms (oder X Window-*Server*), von dem aus Sie X/COLLAGE verwenden möchten.

Standardmäßig werden diese Variablen beim Starten von X/COLLAGE so gesetzt, daß X/COLLAGE auf dem Rechner läuft und seine Ausgabe vornimmt, von dem aus es gestartet wurde. Wenn Sie X/COLLAGE auf dieses Weise benutzen möchten, müssen Sie DISPLAY und TTYNAME nicht definieren.

DISPLAY und TTYNAME müssen jedoch in folgenden Fällen definiert werden:

- wenn X/COLLAGE auf einem Terminal laufen soll, das nicht am Verarbeitungsrechner angeschlossen ist, oder
- wenn X/COLLAGE nach dem Aufruf von einem einzelnen Verarbeitungsrechner aus auf mehreren X-Servern laufen soll.

Damit kann X/COLLAGE (und eine Anwendung, die Sie später aus X/COLLAGE aufrufen) den richtigen Bildschirm benutzen.

In diesen Fällen müssen Sie vor dem Start von X/COLLAGE:

- DISPLAY und TTYNAME laut Beschreibung in 9.2.1 bzw. 9.2.2 definieren.
- beide Variablen in Ihre Umgebung exportieren. (Wenn Sie dies nicht tun, benutzen Anwendungen, die Sie aus X/COLLAGE starten, nicht den richtigen Bildschirm.)

### 9.2.1 DISPLAY

Die Variable DISPLAY hat folgende Form:

DISPLAY = *rechner*:*server*.*bildschirm*

wobei:

*rechner*
der Rechnername des Servers ist, auf dem X/COLLAGE angezeigt werden soll.

*server*
die Servernummer auf dem Verarbeitungsrechner ist; in der Regel 0.

*bildschirm*
die Bildschirmnummer auf dem Server ist; diese Angabe ist nicht unbedingt erforderlich.

### 9.2.2 TTYNAME

Die Variable TTYNAME hat die Form:

TTYNAME = "*rechner*:xcol(*$COL*)*COLOFFSET*"

wobei:

*rechner*
der Name des Rechners ist, auf dem X/COLLAGE läuft.

*$COL*
einen numerischen Wert hat, der über IPPORT_RESERVED liegt, womit angegeben wird, daß X/COLLAGE auf einem Netz läuft. Es wird ein Wert über 9000 empfohlen.

*COLOFFSET*
eine beliebige Zahl zwischen 00 und 99 sein kann. Setzen Sie *COLOFFSET* auf Null, wenn dies die erste Kopie von X/COLLAGE ist, die im Speicher des Verarbeitungsrechners vorhanden ist. Für jede weitere Kopie auf demselben Verarbeitungsrechner erhöhen Sie *COLLOFFSET* um eins.

### 9.2.3 Beispiele

Sie wollen X/COLLAGE auf einem Rechner 9733 mit dem Namen 'rechner_9733' starten und die Anzeige auf einem X20 mit der Bezeichnung 'rechner_x20_1' ausgeben lassen; dazu definieren Sie die Umgebungsvariablen wie folgt:

DISPLAY = rechner_x20_1:0.0

TTYNAME = "rechner_9733:xcol(9999)00"

Exportieren Sie die beiden Variablen in Ihre Umgebung, dann starten Sie X/COLLAGE.

Wenn Sie jetzt eine zweite Kopie von X/COLLAGE in den Speicher desselben Rechners laden wollen, die Anzeige aber auf einem X20 mit der Bezeichnung 'rechner_x20_2', ausgeben lassen möchten, definieren Sie die Umgebungsvariablen wie folgt:

DISPLAY = rechner_x20_2:0.0

TTYNAME = "rechner_9733:xcol(9999)01"

Beachten Sie, daß *COLOFFSET* um eins erhöht wurde. Sie müssen auf die Anzahl der auf dem Verarbeitungsrechner geladenen X/COLLAGE-Kopien achten und *COLOFFSET* mit dem entsprechenden Wert belegen.

Der Versuch, eine weitere Kopie von X/COLLAGE mit der gleichen Einstellung für DISPLAY und TTYNAME wie für eine bereits laufende Kopie zu laden, schlägt fehl. Das zuerst geladene X/COLLAGE bleibt davon unberührt.

## 9.3 Die Datei .Xdefaults

Die Datei .Xdefaults ist eine spezielle Systemdatei des X Window-Systems, mit der Sie die X/COLLAGE-Umgebung entsprechend Ihren Anforderungen anpassen können, indem Sie bestimmte Parameter (X-*Ressourcen*) festlegen, die beim Starten von X/COLLAGE benutzt werden.

Erstellen Sie die Datei .Xdefaults in Ihrem HOME-Dateiverzeichnis. Einträge für X/COLLAGE haben dabei das Format:

XCollage.*parameter:* *einstellung*

wobei:

XCollage.*parameter*
der Name der Variablen ist, die zur Definition der Einstellung für diesen Parameter benutzt wird.

*einstellung*
die Einstellung des Parameters ist.

In den folgenden Abschnitten werden die Parameter beschrieben, die Sie in .Xdefaults für X/COLLAGE einstellen können. Wenn Sie einen Parameter zurücksetzen wollen, löschen Sie den entsprechenden Eintrag aus der Datei, um die Standardeinstellung wieder gültig zu machen, oder machen Sie aus dem Eintrag einen Kommentar, indem Sie ein Rufezeichen '!' davor schreiben. Beispiel:

! XCollage.fgcolor: Blue

Hinweis: .Xdefaults ist eine Datei des X Window-Systems und wird nicht nur für X/COLLAGE verwendet. Weitere Einzelheiten hierzu siehe die SINIX-ODT-Dokumentation.

### 9.3.1 Mit einem Farbbildschirm arbeiten

Standardmäßig zeigt X/COLLAGE die Ausgabe monochrom an, auch wenn Sie einen Farbbildschirm verwenden. Monochrom bedeutet in diesem Fall, daß X/COLLAGE die Farben auf schwarzen Vordergrund mit einem hellgrauen Hintergrund und weißem Mauszeiger setzt.

Sie können aber in X/COLLAGE verschiedene Farben einstellen:

1. Mit folgenden Parametern geben Sie die gewünschte Farbe für Vordergrund, Hintergrund und Mauszeiger an:

   XCollage.fgcolor: – *bestimmt die Vordergrundfarbe*
   XCollage.bgcolor: – *bestimmt die Hintergrundfarbe*
   XCollage.handcolor: – *bestimmt die Farbe für den Zeiger*

   Die Einstellungen für die obigen Parameter nehmen Sie mit einem gültigen Farbnamen aus der ASCII-Farbdatenbasis vor, die sich in der Datei '/usr/lib/X11/rgb.txt' befindet. Beispiel:

   XCollage.fgcolor: Blue
   XCollage.bgcolor: Maroon

   Mit diesen Einträgen in .Xdefaults wird für die Anzeige von X/COLLAGE ein blauer Vordergrund auf braunem Hintergrund bestimmt. Der Zeiger ist immer noch weiß. Beachten Sie, daß die Verknüpfung der gewählten Farben die tatsächlich auf dem Bildschirm angezeigten Farben bestimmt.

2. Überzeugen Sie sich, daß X/COLLAGE nicht für Monochromdarstellung eingestellt ist; folgender Parameter muß dabei so eingestellt sein:

   XCollage.mono: off – *das ist die Standardeinstellung*

   Mit diesem Parameter wird X/COLLAGE gezwungen, sich so zu verhalten, als würde ein Monochrombildschirm verwendet. Beachten Sie, daß dies nicht dasselbe wie die Monochrom-Ausgabe ist, die X/COLLAGE standardmäßig benutzt.

Weitere Einzelheiten zur Farbdatenbasis und die Verwendung von Farben im X Window-System siehe die SINIX-ODT-Dokumentation.

### 9.3.2 Zeichensätze

Standardmäßig verwendet X/COLLAGE dieselben Zeichensätze wie COLLAGE - ISAR12, ISAR16 und ISAR18, die in jeweils 12 verschiedenen Schriftarten (fett, kursiv, fett kursiv und so weiter) angezeigt werden können.

Wenn Sie wollen, können Sie aber noch drei zusätzliche Zeichensätze mit folgenden Bezeichnungen definieren:

XFIRSTFONT
XSECONDFONT
XTHIRDFONT

Jeder dieser Zeichensätze kann bis zu 12 Schriftarten haben. Anwendungen, die für X/COLLAGE geschrieben sind, können Text in diesen Schriftarten anzeigen (siehe *COLLAGE Programmieren* [3]).

Sie müssen definieren, was diese Zeichensätze sind, indem Sie Ihnen in .Xdefaults *Zeichensatzdateien* mit den folgenden Variablen zuweisen:

| | | |
|---|---|---|
| XCollage.xfirstfont | – | Normalschrift |
| XCollage.xfirstfont.bold | – | Normalschrift fett |
| XCollage.xfirstfont.italic | – | Normalschrift kursiv |
| XCollage.xfirstfont.bold_ital | – | Normalschrift fett, kursiv |
| XCollage.xfirstfont.outline | – | Konturschrift |
| XCollage.xfirstfont.outl_bold | – | Konturschrift fett |
| XCollage.xfirstfont.outl_ital | – | Konturschrift kursiv |
| XCollage.xfirstfont.outl_bold_ital | – | Konturschrift fett, kursiv |
| XCollage.xfirstfont.shadow | – | Schattenschrift |
| XCollage.xfirstfont.shad_bold | – | Schattenschrift fett |
| XCollage.xfirstfont.shad_ital | – | Schattenschrift kursiv |
| XCollage.xfirstfont.shad_bold_ital | – | Schattenschrift fett, kursiv |

(gleiches gilt für XCollage.xsecondfont und XCollage.xthirdfont)

Beispiel:

XCollage:xfirstfont.bold: vxms-43

Durch diese Parametereinstellung erfolgt die Zuweisung der Zeichensatzdatei vxms-43 von X Window zu FIRSTFONT mit Fettschrift. Wenn also eine Anwendung mit FIRSTFONT Text in Fettschrift anzeigt, erscheint die Ausgabe im Zeichensatz von vxms-43.

Es ist nicht notwendig, daß Sie alle diese Zeichensatzparameter (oder auch nur einen) einstellen. Wenn der Normalschriftparameter nicht gesetzt ist, wird standardmäßig ISAR16 verwendet.

### 9.3.3 Fenstergeometrie

Standardmäßig benutzt X/COLLAGE beim Start den gesamten Bildschirm für den X/COLLAGE Desktop. Soll aber nur ein Teil des Bildschirms für den Desktop von X/COLLAGE verwendet werden, müssen Sie den folgenden Parameter bestimmen:

XCollage.geometry: *breite* x *hoehe* {+-} *xabstand* {+-} *yabstand*

wobei:

*breite, hoehe*
die Breite und Höhe des physischen Bildschirms in Bildpunkten ist.

*xabstand*
der Abstand (in Bildpunkten) der linken bzw. rechten Desktop-Kante vom linken bzw. rechten Rand des physischen Bildschirms ist; davor steht ein '+' oder '-' Zeichen.

Mit einem Pluszeichen bestimmen Sie den Abstand der linken Desktop-Kante vom linken Bildschirmrand. Mit einem Minuszeichen bestimmen Sie den Abstand der rechten Desktop-Kante vom rechten Bildschirmrand.

*yabstand*
ist der Abstand (in Bildpunkten) der oberen bzw. unteren Desktop-Kante zum unteren Bildschirmrand; davor steht ein '+' oder '-' Zeichen.

Mit einem Pluszeichen bestimmen Sie den Abstand der oberen Desktop-Kante vom oberen Bildschirmrand. Mit einem Minuszeichen bestimmen Sie den Abstand der unteren Desktop-Kante vom unteren Bildschirmrand.

### 9.3.4 Vorhandene Fenster unsichtbar machen

Standardmäßig werden beim Start von X/COLLAGE alle vorhandenen Fenster auf dem Bildschirm unsichtbar gemacht und können erst wieder verwendet werden, wenn Sie X/COLLAGE beenden.

Wenn Sie jedoch auf vorhandene Fenster auch nach dem Start von X/COLLAGE Zugriff behalten möchten, setzen Sie den Parameter:

XCollage.hide_existing_wins: off

### 9.3.5 Mittlerer Mausknopf

Wenn Sie ein Grafiktablett oder eine Maus mit drei Knöpfen benutzen, können Sie den mittleren Mausknopf so einstellen, daß er das gleichzeitige Drücken des linken und rechten Mausknopfs simuliert. Dazu setzen Sie den Parameter:

XCollage.usemiddlebutton: on

Dieser Parameter ist standardmäßig auf 'off' (=aus) gestellt.

### 9.3.6 Alarmzeichen

Standardmäßig sind die visuellen bzw. akustischen Alarmzeichen auf Servern, die darüber verfügen, aktiviert.

Sie können diese Alarmzeichen durch Setzen der folgenden Parameter deaktivieren:

XCollage.audible: off
XCollage.visual: off

## 9.4 X/COLLAGE mit SINIX-ODT verwenden

Standardmäßig verwenden Systeme, die unter dem Betriebssystem SINIX-ODT laufen, mit dem X Window-System das Fensterverwaltungssystem 'mwm'. X/COLLAGE verfügt jedoch über seine eigene Fensterverwaltung. Wenn Sie X/COLLAGE auf einem SINIX-ODT-System verwenden möchten, können Sie:

- X/COLLAGE in der Kommandoeingabezeile mit 'startxcol' (siehe Kapitel 1) starten. 'startxcol' ersetzt automatisch die 'mwm'-Fensterverwaltung mit dem Fensterverwaltungssystem von X/COLLAGE.
- das System so konfigurieren, daß statt 'mwm' das Fensterverwaltungssystem von X/COLLAGE benutzt wird. Siehe hierzu 9.4.1.
- X/COLLAGE mit 'mwm' benutzen (die sollten Sie aber nur tun, wenn Sie einen bestimmten Grund zur Verwendung von 'mwm' mit X/COLLAGE haben). Siehe hierzu 9.5.

### 9.4.1 Das Fensterverwaltungssystem von X/COLLAGE statt 'mwm' verwenden

Sie haben zwei Möglichkeiten, die 'mwm'-Fensterverwaltung mit der von X/COLLAGE zu ersetzen, so daß

- beim Start des X Window-Systems automatisch die X/COLLAGE-Fensterverwaltung geladen wird, oder
- Sie das Fensterverwaltungssystem 'mwm' beenden können, nachdem Sie das X Window-System gestartet haben. Dadurch haben Sie bei jedem Start von X Window die Wahl zwischen 'mwm' oder dem Fensterverwaltungssystem von X/COLLAGE.

Nur wenn Sie die 'mwm'-Fensterverwaltung aus bestimmten Gründen benutzen möchten, sollten Sie auf Möglichkeit zwei zurückgreifen; ansonsten nehmen Sie Möglichkeit eins, so daß die X/COLLAGE-Fensterverwaltung automatisch benutzt wird.

Die beiden Möglichkeiten werden im folgenden erklärt.

### Automatische Verwendung der X/COLLAGE-Fensterverwaltung

Beim seinem Start liest das X Window-System eine spezielle Konfigurationsdatei und stellt damit fest, welche Fensterverwaltung benutzt werden soll. Standardmäßig ist diese Datei '/usr/lib/X11/sys.startxrc'. Wenn Sie die Fensterverwaltung von X/COLLAGE automatisch verwenden möchten, müssen Sie die Konfigurationsdatei wie folgt definieren:

- kopieren Sie die Datei '/usr/lib/X11/sys.startxrc' zur Datei '$HOME/.startxrc'.
- laden Sie '$HOME/.startxrc' in einen Editor. Die Datei hat etwa folgenden Inhalt:

```
xmodmap /usr/lib/X11/modmap/default.km
if [ -f $HOME/.startxrc ]
then
  exec $HOME/.startxrc
  exit 0;
else
  mwm &
  x97801 -geometry +150+200 -j
fi
```

- Bearbeiten Sie die Datei so, daß nur die folgenden Zeilen übrig bleiben:

```
xmodmap /usr/lib/X11/modmap/default.km
x97801 -geometry +150+200-j
```

  Diese Zeilen definieren zwei Programme, 'xmodmap' und 'x97801', die beim Start des X Window-Systems ausgeführt werden. (Es macht nichts, wenn die zwei Zeilen in Ihrer Datei nicht exakt den oben gezeigten entsprechen. Die Parameter der Kommandos 'xmodmap' und 'x97801' sind je nach System unterschiedlich.)

- Sichern sie die Datei und achten Sie darauf, daß Sie Ausführerlaubnis dafür haben.

Jetzt können Sie das X Window-System mit folgendem Kommando starten:

```
startx
```

Es wird keine Fensterverwaltung geladen, und in einem rahmenlosen Fenster erscheint in der Bildschirmmitte das Bereitzeichen der Shell. Sie können nun X/COLLAGE mit folgenden Kommando starten (wobei die Fensterverwaltung von X/COLLAGE geladen wird):

```
xcollage
```

### 'mwm' aus dem X Window-System heraus beenden

Das Fensterverwaltungssystem 'mwm' benutzt eine spezielle Konfigurationsdatei, um die Menüs zu definieren, die bei seiner Verwendung verfügbar sind. Durch die Bearbeitung dieser Datei können Sie einen speziellen Menübefehl hinzufügen, mit dem Sie 'mwm' nach dem Start des X Window-Systems beenden können.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Kopieren Sie die Standardkonfigurationsdatei '/usr/lib/X11/system.mwmrc' zur Datei '$HOME/.mwmrc'.
- Laden Sie die Datei '.mwmrc' in einen Editor und suchen Sie darin nach einem Eintrag, der das 'Root Menu' definiert. Etwa so:

```
Menu RootMenu
{
   "Root Menu"          f.title
    "Clients"       _C  f.menu ClientsMenu
    "xterm"         _x  f.exec "xterm -sb  &"
    "Shuffle Up"    _U  f.circle_up
    "Shuffle Down"  _D  f.circle_down
    "Refresh"       _R  f.refresh
    no-label            f.separator
    "Restart"           f.restart
}
```

- Erweitern Sie die Datei am Ende dieses Menüs mit der Zeile:

```
"Kill-mwm"        f.quit_mwm
```

  *"Kill-mwm"* ist nun ein Befehl im 'Root-Menu'. (Sie können auch einen anderen Befehlsnamen vergeben.) *f.quit_mwm* ist das Programm, das mit der Auswahl dieses Befehls aktiviert wird, und muß exakt so abgeschrieben werden.

- Sichern Sie die Datei.

Jetzt können Sie das X Window-System mit folgendem Kommando starten:

```
startx
```

Die 'mwm'-Fensterverwaltung wird geladen und es erscheint das 97801-Emulationsfenster. 'mwm' können Sie nun beenden:

- Rufen Sie das 'Root Menu' von 'mwm' auf, indem Sie an einer beliebigen Stelle des Desktop mit dem linken Mausknopf klicken.
- Wählen Sie den Menübefehl 'Kill-mwm'.
- Im nachfolgenden Dialogfenster werden Sie zur Bestätigung dieser Wahl aufgefordert. Klicken Sie auf das Kästchen 'Ja'.

Die 'mwm'-Fensterverwaltung wird beendet, und das Bereitzeichen der Shell erscheint in einem rahmenlosen Fenster in der Bildschirmmitte. Sie können jetzt X/COLLAGE durch folgenden Befehl starten (wobei die Fensterverwaltung von X/COLLAGE geladen wird):

```
xcollage
```

## 9.5 X/COLLAGE mit dem Fensterverwaltungssystem 'mwm' verwenden

Wenn Sie wollen, können Sie X/COLLAGE mit der 'mwm'-Fensterverwaltung laufen lassen. (In diesem Fall wird beim Start von X/COLLAGE nicht dessen Fensterverwaltung geladen und der X/COLLAGE-DeskManager läuft auf dem 'mwm'-Fensterverwaltungssystem.)

Wenn Sie sich dafür entscheiden, bleibt der 'mwm'-Desktop auf dem Bildschirm und der X/COLLAGE-Desktop erscheint in einem 'mwm'-Fenster. Somit haben Sie zwei Fenstersysteme, die auf demselben Bildschirm ablaufen - 'mwm' und X/COLLAGE.

Wenn Sie X/COLLAGE so einsetzen:

- müssen Sie zunächst die Datei .Xdefaults korrekt konfigurieren.
- müssen Sie sich über bestimmte Unterschiede klar sein, die sich damit bei COLLAGE-Anwendungen und Standard-Anwendungen ergeben.

### 9.5.1 .Xdefaults konfigurieren

Wenn Sie X/COLLAGE so verwenden möchten, müssen Sie verhindern, daß die Fensterverwaltung von X/COLLAGE beim Start von X/COLLAGE geladen wird. Dazu schreiben Sie folgendes in die Datei .Xdefaults:

```
XCollage.wm:        off
```

Wenn Sie später X/COLLAGE wieder mit dem eigenen Fensterverwaltungssystem verwenden möchten, müssen Sie diesen Eintrag zurück zu 'on' ändern.

Weitere Informationen über die Datei .Xdefault siehe 9.3.

### 9.5.2 Mit Anwendungen arbeiten

Da Sie zwei Fenstersysteme haben, die gleichzeitig laufen, verhalten sich COLLAGE-Anwendungen und auch Standard-Anwendungen anders als sonst. Diese Unterschiede sind im folgenden aufgeführt.

**COLLAGE-Anwendungen**

- Sie haben drei Startmöglichkeiten für eine COLLAGE-Anwendung:
  - über ein X/COLLAGE-Menü
  - zweimal auf ein X/COLLAGE-Symbol klicken, das für die Anwendung steht
  - vom Bereitzeichen eines X/COLLAGE-Shellfensters aus
- Eine COLLAGE-Anwendung läuft in einem Fenster, dessen Eigentümer X/COLLAGE ist. Sie können dieses Fenster nur innerhalb des X/COLLAGE-Desktop-Bereichs verschieben oder in der Größe verändern (das heißt, der Bereich des Bildschirms, der vom X/COLLAGE-Fenster selbst belegt ist).
- Wenn Sie ein COLLAGE-Anwendungsfenster zum Symbol verkleinern, wird es zu einem Symbol auf dem X/COLLAGE-Desktop.
- Wenn Sie das X/COLLAGE-Fenster zum Symbol verkleinern, wird X/COLLAGE und jede COLLAGE-Anwendung, die darunter läuft, zu einem einzelnen Symbol auf dem 'mwm'-Desktop.

**Standard-Anwendungen**

- Sie haben drei Startmöglichkeiten für eine Standard-Anwendung:
  - über ein X/COLLAGE-Menü
  - zweimal auf ein X/COLLAGE-Symbol klicken, das für die Anwendung steht
  - vom Bereitzeichen eines X/COLLAGE-Shellfenster aus

  Beachten Sie, daß Sie zur Verwendung einer Shell in X/COLLAGE ein Shell-Fenster öffnen müssen. Sie können nicht das Shell-Fenster verwenden, in dem Sie X/COLLAGE gestartet haben. Zwischen dieser Shell und X/COLLAGE besteht keine Verbindung.

- Eine Standard-Anwendung läuft in einem Fenster, das von X/COLLAGE unabhängig ist. Sie können dieses Fenster auf der gesamten Fläche des 'mwm'-Desktop verschieben bzw. in seiner Größe verändern.
- Wenn Sie ein Fenster, in dem eine Standard-Anwendung läuft, zum Symbol verkleinern, wird dieses zu einem Symbol auf dem 'mwm'-Desktop.
- Die Verkleinerung des X/COLLAGE-Fensters zum Symbol hat keinerlei Auswirkung auf Fenster, in denen Standard-Anwendungen laufen.

## 9.6 HARDCOPY

Sie können die HARDCOPY-Funktion von COLLAGE (siehe 8.4) mit X/COLLAGE nur verwenden, wenn eine COLLAGE-Anwendung im aktiven Fenster läuft. Enthält das aktive Fenster eine Standard-Anwendung, funktioniert HARDCOPY nicht.

Sie sollten darauf achten, daß durch die Zusatzbelastung in der X-Umgebung die Ausführung von Bildschirmabzügen mit HARDCOPY lange dauern kann; in dieser Zeit ist Ihr Terminal vollständig gesperrt.

## 9.7 Den COLLAGE-Desktop ändern

Standardmäßig verwendet X/COLLAGE den COLLAGE-DeskManager als Desktop. Wenn Sie andere Desktop-Anwendungen in Ihrem System installiert haben, können Sie auch einen anderen verwenden, indem Sie die Umgebungsvariable APM entsprechend definieren und anschließend exportieren. Beispiel:

APM = OCIS export APM

Wenn Sie X/COLLAGE starten, wir die Desktop-Anwendung OCIS als Desktop verwendet.

# 10 Alpha-COLLAGE verwalten

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie Alpha-COLLAGE konfigurieren und verwalten. Es dient als Ergänzung zu Kapitel 8 dieses Handbuchs (*COLLAGE verwalten*), das Sie gelesen haben sollten, bevor Sie dieses Kapitel durcharbeiten.

(Wenn Sie Alpha-COLLAGE auf einem Terminal benutzen, das mit der Serie Digital VT200 kompatibel ist, sehen bitte weitere Informationen im Anhang 2 nach.)

Alpha-COLLAGE verwendet seine eigene Fensterverwaltung, die speziell für alphanumerische Terminals entwickelt wurde. Was die Verwaltung anbetrifft, unterscheidet sich Alpha-COLLAGE von COLLAGE in folgender Hinsicht:

- Zum Ablauf des Programms benötigen Sie kein grafikfähiges Terminal
- Durch Bearbeitung der Konfigurationsdatei können Sie die Belegung der Sondertasten von Alpha-COLLAGE ändern
- Sie können nicht den Bildpunkt-Editor von COLLAGE zur Erzeugung neuer Symbole für Alpha-COLLAGE benutzen
- Es steht nur eine beschränkte Anzahl von Zeichensätzen zur Verfügung.

Alpha-COLLAGE hat keine besonderen Installationsanforderungen. Es wird als Teil von COLLAGE installiert. Weitere Einzelheiten zur Installation von COLLAGE finden Sie in den Software-Freigabemitteilungen.

## 10.1 Umbelegung der Sondertasten von Alpha-COLLAGE

Zur Erleichterung der Arbeit mit Alpha-COLLAGE wurden verschiedene Funktionen, die sich oft wiederholende Vorgänge automatisch ausführen, (wie zum Beispiel das Wechseln zwischen Fenstern) direkt auf einzelne Tasten gelegt, die als **Sondertasten** bezeichnet werden. In Abschnitt 3.1 wird die Standardbelegung dieser Sondertasten beschrieben.

Beim Starten liest Alpha-COLLAGE diese Belegung von einer Datendatei mit dem Namen *Key*. Diese Datei wird aus einer Textdatei mit dem Namen ALPHAKEYS erzeugt, in der die Sondertastenbelegung definiert ist. Wenn Sie Systemverwalter-Rechte haben, können Sie ALPHAKEYS bearbeiten, damit Key neu erzeugen und somit diese Tastenbelegungen ändern. Die Bedienoberfläche von Alpha-COLLAGE können Sie für einen (oder alle) Benutzer in folgender Weise ändern:

- Aktivieren/Deaktivieren vorhandener Sondertastenbelegungen
- Zuweisung von Funktionen an andere Sondertasten
- Definition neuer Sondertasten (beispielsweise [ESC] und eine andere Taste) und deren Belegung mit Funktionen.

### 10.1.1 Sondertasten und Zustände von Alpha-COLLAGE

Die Sondertasten von Alpha-COLLAGE sind zustandsabhängig. Das heißt, es hängt vom Zustand ab, in dem sich Alpha-COLLAGE befindet, ob eine Taste, wenn sie gedrückt wird, als Sondertaste aufgefaßt wird oder nicht. Alpha-COLLAGE hat zwei Hauptzustände:

**Betriebsart 'Anwendungen' (App)**
angezeigt durch die Rechteckform des Zeigers. In diesem Zustand wird eine gedrückte Taste entweder von Alpha-COLLAGE oder von der laufenden Anwendung ausgewertet, je nach dem untergeordneten Zustand, in dem sich Alpha-COLLAGE beim Drücken der Taste befindet. In Tabelle 10.1 sind weitere Einzelheiten aufgeführt.

**Betriebsart 'System' (Sys)**
angezeigt durch die Kreuz-Form des Zeigers. In diesem Zustand wird jede gedrückte Taste von Alpha-COLLAGE ausgewertet.

Bei jedem Zustand werden wiederum untergeordnete Zustände unterschieden, die in der Tabelle 10.1 zusammengefaßt sind. Alpha-COLLAGE befindet sich immer in einem dieser untergeordneten Zustände.

| *Untergeord. Zustand* | *Zeiger* | *Erklärung* |
|---|---|---|
| AppNew | Rechteck | Eine COLLAGE-Anwendung (New Style) ist die aktuelle Anwendung. Sie wertet alle Tasten mit Ausnahme von U18 - U22 (die unnumerierten Tasten unter F18 - F22), [MENU] und [END] aus. Diese Tasten werden von Alpha-COLLAGE ausgewertet. Die Anwendung wertet die Tasten [MODE] und [ESC] nur dann aus, wenn sie zweimal gedrückt werden (siehe Abschnitt 3.4). |
| AppOld | Rechteck | Eine Standard-Anwendung (Old Style) ist die aktuelle Anwendung. Sie wertet jede gedrückte Taste aus, aber die Tasten [MODE] und [ESC] müssen zweimal gedrückt werden (siehe Abschnitt 3.4). |
| AppMenu | Rechteck | Ein Menü wurde direkt von einer COLLAGEAnwendung (New Style) geöffnet. |
| SysWait | Kreuz | Die Taste [MODE] wurde gerade gedrückt, als sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befand. |
| SysWin | Kreuz | Alpha-COLLAGE befindet sich im Fensterrahmenmodus. |
| SysZoom | Kreuz | Ein Vollbildfenster ist aktiv. |
| SysMenu | Kreuz | Ein Menü wurde in der Betriebsart 'System' direkt geöffnet. |

Tabelle 10-1 Untergeordnete Zustände von Alpha-COLLAGE

### 10.1.2 Dateien zur Belegung der Sondertasten

Folgendes müssen Sie zur Umbelegung der Sondertasten tun:

1. Bearbeiten Sie die Datei ALPHAKEYS zur Neudefinierung der Sondertastenbelegungen.
2. Erzeugen Sie die Datendatei 'Key' aus ALPHAKEYS mit Hilfe des Programms *akeygen*. Alpha-COLLAGE liest die Sondertastenbelegungen aus dieser Datei beim Starten.

Standardversionen dieser Dateien stehen im Verzeichnis /usr/lib/col zur Verfügung

Beim Starten sucht Alpha-COLLAGE nach 'Key':

1. im aktuellen Verzeichnis (dasjenige, von dem aus Sie Alpha-COLLAGE starten)
2. im COLLAGE-Standardverzeichnis /usr/lib/col.

(Findet Alpha-COLLAGE 'Key' an keiner dieser Stellen, wird die in Abschnitt 3.1 beschriebene Standardtastenbelegung verwendet.)

Zur Umbelegung der Sondertasten für Alpha-COLLAGE-Benutzer sollten Sie 'Key' in /usr/lib/col erzeugen.

Zur Umbelegung von Sondertasten für Einzelfälle, sollten Sie ALPHAKEYS und 'akeygen' in das Verzeichnis kopieren, von dem aus der Benutzer Alpha-COLLAGE startet und 'Key' im selben Verzeichnis erzeugen.

### 10.1.3 Die Datei ALPHAKEYS

Die Datei ALPHAKEYS definiert:

- welche Funktionen welchen Sondertasten zugeordnet sind
- in welchem Zustand Alpha-COLLAGE sich befinden muß, um die Sondertaste zu erkennen, wenn sie gedrückt wird
- in welchem Zustand sich Alpha-COLLAGE nach Ausführung der Funktion befindet.

Bild 10-1 zeigt das Format der Datei ALPHAKEYS

```
#-----------------------------------------------------------
# INITIALIZATION STATES - DO NOT EDIT!
#
INIT
*     SysWindows
*     Mode    App
INIT
#
#-----------------------------------------------------------
# MAIN KEY TABLE:
#
#===========================================================
#    Function        Key             State        State
#                    Assignment      Before       After
#===========================================================
#
-     AppMode         MODE            Sys          App
#
#-----------------------------------------------------------
# KEY-CODE TABLE
#
#    Key-name        Code
#-------------------------------
#
+     MODE            "^[4"
#
#-----------------------------------------------------------
# INTERNAL USE - DO NOT EDIT!
#
-     Func1           _open_          user1        user2
#
#-----------------------------------------------------------
```

Bild 10-1 Die Datei ALPHAKEYS

Die Datei gliedert sich in vier Abschnitte, von denen Sie zwei bearbeiten dürfen:

INITIALIZATION STATES
Dort sind Informationen enthalten, auf die Alpha-COLLAGE beim Starten zurückgreift. Bearbeiten Sie diesen Abschnitt nicht.

MAIN KEY TABLE
Dort ist die Zuordnung der Alpha-COLLAGE-Funktionen zu den einzelnen Sondertasten enthalten.

In Abschnitt 10.1.4 wird erklärt, wie Sie den Abschnitt MAIN KEY TABLE bearbeiten.

KEY-CODE TABLE
Dort stehen die Definitionen der Escape-Sequenzen der Tasten, die in MAIN KEY TABLE verwendet werden.

In Abschnitt 10.1.5 wird erklärt, wie Sie den Abschnitt KEY-CODE TABLE bearbeiten.

INTERNAL USE
Dort werden die internen, von Alpha-COLLAGE benutzten Funktionen definiert. Bearbeiten Sie diesen Abschnitt nicht.

Sie sollten ALPHAKEYS nur auf die in den nächsten beiden Abschnitten beschriebene Weise ändern. Anderweitige Veränderungen könnten unvorhersagbare Folgen haben.

### 10.1.4 Bearbeitung des Abschnitts MAIN KEY TABLE

Einträge in diesem Abschnitt definieren:

- die *Funktion*, die einer bestimmten *Tastenbelegung* zugeordnet werden soll
- den Zustand, in dem sich Alpha-COLLAGE befinden muß, um die Sondertaste zu erkennen, wenn sie gedrückt wird
- den Zustand, in dem sich Alpha-COLLAGE nach Ausführung der Funktion befindet.

Das Zeichen '–' in der ersten Spalte zeigt an, daß die Belegung in der Datendatei 'Key' verwendet werden soll. 'akeygen' benutzt jede Tastenbelegung mit einem '–' in der ersten Spalte, um 'Key' zu erzeugen.

Zum Beispiel wird die im Bild 10-1 gezeigte Belegung in MAIN KEY TABLE in 'Key' übernommen. Damit wird definiert, daß, wenn Alpha-COLLAGE sich im Zustand 'Sys' befindet und der Benutzer die Taste [MODE] drückt, die Funktion AppMode ausgeführt wird und Alpha-COLLAGE in den Zustand 'App' wechselt.

Der Abschnitt MAIN KEY TABLE kann für folgende Zwecke geändert werden:

**1. Zum Aktivieren bzw. Deaktivieren der Sondertastenbelegung.**

'_open_' ist ein spezieller Platzhalter-Tastencode, der in KEY-CODE TABLE definiert ist. Sie können diesen zur Aktivierung bzw. Deaktivierung von definierten Sondertastenbelegungen verwenden, wodurch dem Benutzer deren Verwendung ermöglicht bzw. verwehrt wird.

Wenn Sie eine Sondertastenbelegung deaktivieren möchten, ändern Sie den Eintrag bei *key assignment* zu '_open_'. (Zur Dokumentation schreiben Sie am besten die ursprüngliche Tastenbelegung neben diesen Eintrag als Kommentar. Kommentare müssen in der ersten Spalte mit # beginnen.) Beispielsweise könnten Sie die Belegung der Taste MODE (=BETRIEBSART-Taste) deaktivieren, indem Sie den Eintrag ändern zu:

```
-  AppMode        _open_        Sys        App

#                 ursprünglich MODE
```

In gleicher Weise werden bestimmte Sondertastenbelegungen standardmäßig als deaktiviert geliefert. (Sie sind in der Gruppe am Ende der MAIN KEY TABLE unter der Überschrift 'FEATURES DISABLED BY DEFAULT' zusammengefaßt.) Zur Aktivierung einer solchen Tastenbelegung, ändern Sie den Eintrag bei *key assignment* von '_open_' zu einer anderen in KEY-CODE TABLE definierten Taste.

Achten Sie darauf, daß die neue Taste nicht bereits mit einer anderen Funktion belegt ist, die vom selben Zustand aus aktiviert wird. Sollte dies der Fall sein, bringt Alpha-COLLAGE die Meldung

```
Warnung: Datei 'Key' nicht eindeutig. Drücken Sie eine beliebige Taste.
```

beim Starten und benutzt die Funktion, die in ALPHAKEYS für diese Taste zuletzt definiert wurde. Beseitigen Sie diese Inkonsistenz in ALPHAKEYS, und erzeugen Sie 'Key' erneut.

**2. Zur Änderung der Sondertastenbelegungen.**

Zur Änderung der Belegung einer Sondertaste, ersetzen Sie den Eintrag bei *key assignment* mit der neuen Taste, die in KEY-CODE TABLE definiert sein muß. Angenommen, die Beispielfunktion soll der Taste ESC zugeordnet werden, dann müßten Sie den Eintrag so abändern:

```
-          AppMode          F7      Sys          App

#                           ursprünglich MODE
```

Wiederum müssen Sie darauf achten, daß die neue Taste nicht bereits mit einer anderen Funktion belegt ist, die vom selben Zustand aus aktiviert wird.

### 10.1.5 Bearbeiten des Abschnitts KEY-CODE TABLE

Einträge in diesem Abschnitt definieren:

- die zulässigen Sondertasten, die Sie im Abschnitt MAIN KEY TABLE verwenden können
- die ESCAPE-Sequenzen, die durch diese Tasten bestimmt werden.

Das Zeichen '+' in der ersten Spalte weist darauf hin, daß die Taste in der Datendatei 'Key' verwendet werden soll. 'akeygen' verwendet dann alle Belegungen mit einem '+' in der ersten Spalte, um 'Key' zu erzeugen.

Beispielsweise ist die Taste MODE(=BETRIEBSART) im Abschnitt KEY-CODE TABLE in Bild 10-1 durch die ESCAPE-Sequenz "^[4" definiert und in der Datendatei abgelegt.

Sie können neue Sondertasten in KEY-CODE TABLE definieren, indem Sie die ESCAPE-Sequenzen von vorhandenen Tasten zusammenführen. Wenn Sie beispielsweise die Taste 'ESCleft', eine Kombination aus ESC und TabLeft, definiert möchten, schreiben Sie folgenden Eintrag in KEY-CODE TABLE:

```
+     ESCleft          "^[^[[Z"
```

Sie können dann die Sondertaste ESCleft mit Funktionen belegen, indem Sie den Eintrag bei *key assignment* in MAIN KEY TABLE wie oben beschrieben bearbeiten.

### 10.1.6 Erzeugen der Datei 'Key'

Wenn Sie ALPHAKEYS nach Ihren Vorstellungen bearbeitet haben, müssen Sie die Datendatei 'Keys' erzeugen. Dazu rufen Sie das Dienstprogramm 'akeygen' im selben Verzeichnis wie ALPHAKEY auf. Zum Aufruf von 'akeygen' geben Sie ein:

akeygen

Ist ALPHAKEY fehlerfrei, erzeugt 'akeygen' die Datei 'Key' im aktuellen Verzeichnis.

Bringt 'akeygen' eine Fehlermeldung, sollten Sie folgendes überprüfen:

- Haben Sie Schreib/Leseerlaubnis im aktuellen Verzeichnis
- Haben Sie Leseerlaubnis für ALPHAKEYS, das sich auch im aktuellen Verzeichnis befinden muß
- Haben Sie Schreiberlaubnis für eine etwaige vorherige Version von 'Key' im aktuellen Verzeichnis
- Haben Sie ALPHAKEYS richtig nach obiger Beschreibung bearbeitet.

Versuchen Sie dann erneut, 'akeygen' aufzurufen.

Wenn Alpha-COLLAGE die Datei 'Key' beim Starten nicht finden kann, oder wenn 'Key' nicht gültig ist, wird ein Dialogfenster mit folgender Meldung eingeblendet:

```
'Key' wurde nicht gelesen. Interne Belegung wird verwendet.
Drücken Sie eine Taste.
```

Wenn dies der Fall ist, überprüfen Sie, ob Sie ALPHAKEYS richtig bearbeitet haben, dann erzeugen Sie 'Key' neu und stellen sicher, daß sich 'Key' im entsprechenden Verzeichnis befindet.

## 10.2 Der Bildpunkt-Editor

Sie können den Bildpunkt-Editor, der im Werkzeuge-Handbuch *COLLAGE Toolkit* [4] beschrieben ist, nicht zur Erstellung eigener Symbole für die Verwendung in Alpha-COLLAGE benutzen.

# A1 Anhang 1

## Die Program Information Files (PIFs)

Standardmäßig haben die Programm-Informations-Dateien folgende Einträge:

1. APMMENU

```
#
# @(#)APMMENU
#
##########################################
Öffnen=PROCESS
Information=INFO
Erzeugen=CREATE
Löschen=DELETE
Auswählen=SELECT
Kopieren=COPY
Ausschneiden=CUT
Duplizieren=DUPLICATE
Umbenennen=RENAME
#
```

2. APPLICATIONS

```
#
# @(#)APPLICATIONS
#
##########################################
Shell=sh:\
Zeileneditor=ed:\
Prozesse=PS:\
Bildschirmabzug=HARDCOPY:\
Bildpunkt-Editor=bmed:\
Dialog-Editor=dmedit:\
Dialog-Simulator=dmsim:\
```

## 3. DESKMENU

```
#
# @(#)DESKMENU
#
##########################################
Anwendungen=APPLICATIONS
Blättern=PAGE
Verzeichnis=DIRECTORY
Bildschirm=SCREEN
Aktualisieren=UPDATE
Information=INFO
Löschen=DELETE
Umbenennen=RENAME
Beenden=TERMINATE
#
```

## 4. DESKTOOLS

```
#
# @(#)DESKTOOLS
#
##########################################
Diskette:xxx
Drucker:xxx
Abfall=TRASH
```

## 5. DIRTYPES

Die Datei kann der Benutzer einrichten, um Verzeichnissen typabhängige Methoden zuzuordnen (siehe Abschnitt 4.3.3).

## 6. ICONTYPES

```
#
# @(#)ICONTYPES
#
##########################################
Shell:shell.icn
#
Drucker:printer.icn
Kassette:streamer.icn
Diskette:floppy.icn
# Spezialdesktool: Abfallkorb
TRASH:trash.icn
Bildpunkt-Editor:bmed.icn
```

## 7. METHODS

```
#
# @(#)METHODS
#
##########################################
Editor=ced $:Zeileneditor=ed $:\
Lesen=CAT $:Seitenweise_lesen=MORE $:Hexdump_lesen=XD $
```

## 8. OBTYPES

```
#
# @(#)OBTYPES
#
##########################################
.c:Editieren=ced $:Lesen=pg $:
.h:Editieren=ced $:Lesen=pg $:
.trc:wamtrace $
.icn:bmed $
.spr:bmed $
.pat:bmed $
.fnt:bmed $
.font:bmed -f font $
.bitmap:bmed -b bitmap $
```

9. PROGMETHODS

Die Datei können der Systemverwalter oder Benutzer mit Shell-Berechtigung einrichten, um Programmen ohne Dateinamen-Erweiterung bestimmte Methoden zuzuordnen (siehe Abschnitt 8.3.3).

10. PROGRAMS

```
#
# @(#)PROGRAMS
#
##########################################
vi:OS:ISAR16,30,50,640,400
ced:OS:ISAR16,25,45,640,400
ed:OS:ISAR16,35,55,640,400
sh:OS:ISAR16,20,40,640,400
MORE:OS:ISAR16,40,60,640,400
PS:OS:ISAR16,60,80,640,400
XD:OS:ISAR16,45,65,640,400
CAT:OS:ISAR16,50,70,640,400
pg:OS:ISAR16,55,75,640,400
wamtrace:OS:ISAR16,65,85,640,400
```

11. PROGTYPES

Die Datei können der Systemverwalter oder Benutzer mit Shell-Berechtigung einrichten, um Programmen typabhängige Methoden zuzuordnen (siehe Abschnitt 8.3.3).

# A2 Anhang 2

## Mit Alpha-COLLAGE auf einem Terminal Digital VT200 arbeiten

Dieser Anhang beschreibt, wie Alpha-COLLAGE auf einem Terminal eingesetzt wird, das mit der Serie Digital VT200 kompatibel ist und das an einem SINIX-Computer angeschlossen ist.

Bitte beachten Sie, daß dieser Anhang ausschließlich die Verwendung von Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal beschreibt. Wenn Sie noch nicht wissen, wie Sie mit Alpha-COLLAGE arbeiten, dann sollten Sie sich mit der Tastaturbelegung vertraut machen, die in diesem Anhang beschrieben wird, und dann die Kapitel über Alpha-COLLAGE in diesem Handbuch nachlesen.

## A2.1 Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal

Diese Version von COLLAGE ermöglicht die Verwendung von Alpha-COLLAGE auf einer Bildschirmeinheit, die mit einem Terminal der Serie Digital VT200 kompatibel und an einem SINIX-Rechner angeschlossen ist (auf dem COLLAGE installiert wurde).

Hinweis: Der Begriff *VT200-Terminal* wird in diesem Anhang zur Bezeichnung aller Terminals verwendet, die VT200-kompatibel sind.

Diese Möglichkeit wird im Rahmen der standardmäßig ausgelieferten COLLAGE-Version unterstützt. Sie müssen keine eigene Installation durchführen.

Alpha-COLLAGE wurde für den Einsatz mit Bildschirmeinheiten Siemens 97801 entwickelt. Die Verfügbarkeit für VT200-Terminals wurde durch Abbilden der 97801-Tastatur auf die VT200-Tasten erreicht. Die folgenden Abschnitte erklären diese Tastenabbildungen und deren Verwendung.

## A2.2 Das Terminal für die Verwendung mit Alpha-COLLAGE konfigurieren

Vor der Verwendung von Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal müssen Sie dieses so konfigurieren, daß Alpha-COLLAGE korrekt darauf ablaufen kann (es sein denn, Ihr Systemverwalter hat Sie als ausschließlichen Benutzer von COLLAGE eingerichtet - siehe A2.3). Diese Konfigurierung wird im folgenden erklärt.

Sollten bei der Konfiguration Probleme auftreten, wenden Sie sich bitte an den zuständigen Systemverwalter.

1. **Stellen Sie die entsprechenden Terminaleigenschaften ein.**

   Um Alpha-COLLAGE auf Ihrem VT200-Terminal ablaufen zu lassen, müssen Sie bestimmte Einstellungen im 'Set-Up'-Menü des Terminals vornehmen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

   - drücken Sie F3, um das 'Set-Up'-Menü aufzurufen. - gehen Sie mit den Pfeiltasten zu dem angegebenen Menü. - (wenn der richtige Befehl nicht angezeigt wird) drücken
     Sie die Taste Enter auf dem numerischen Tastenblock, bis der korrekte Menübefehl angezeigt wird.

   Folgende Einstellungen **müssen** vorgenommen werden:

| *Menü* | *korrekte Einstellung* |
|---|---|
| General Set-Up | VT200 Mode, 7 Bit Controls |
| Display Set-Up | Interpret Controls |

   Folgende Einstellungen **können** vorgenommen werden, wodurch die spätere Bedienung von Alpha-COLLAGE für Sie komfortabler wird.

| *Menü* | *korrekte Einstellung* |
|---|---|
| Keyboard Set-Up | Auto Repeat |
| Display Set-Up | Auto Wrap |
| | Jump Scroll |

2. **Überprüfen Sie die korrekte Einstellung der Umgebungsvariablen TERM.**

   Beim Laden von Alpha-COLLAGE wird die Umgebungsvariable TERM überprüft, um festzustellen, auf welchem Terminaltyp es läuft. Ihr Systemverwalter sollte diese Variable bereits richtig für Ihr Terminal eingestellt haben.

   TERM sollte mit einem Wert im folgenden Bereich belegt sein:

   TERM = vt[1-9][0-9][0-9]

   Alle Werte in diesem Bereich können für ein VT200-Terminal angegeben werden. (Hinweis: TERM = vt100 ist zwar eine akzeptable Einstellung für die Umgebungsvariable, aber Alpha-COLLAGE läuft auf einem VT100-Terminal nicht.)

   Beispiel:

   ```
   TERM = vt200
   TERM = vt220
   TERM = vt300
   TERM = vt320  etc.
   ```

   Hat TERM keinen Wert in diesem Bereich, sollten Sie diese Variable entsprechend belegen und anschließend in Ihre Umgebung exportieren.

   Beispiel:

   ```
   TERM = vt200
   export TERM
   ```

3. **Bestimmen Sie den Terminal-Anzeigemodus.**

   Standardmäßig verwendet Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal eine Anzeige von 80 Spalten mal 24 Zeilen. Wenn Sie jedoch den VT200-Anzeigemodus mit 132 Spalten verwenden möchten (der gegebenenfalls recht nützlich für COLLAGE-Anwendungen ist, bei denen viele Spalten verwendet werden; zum Beispiel eine Tabellenkalkulation), können Sie die Umgebungsvariable ACOLLAGE folgendermaßen belegen:

   ACOLLAGE = "vt200 *spalten zeilen*"

   Beispiel: Sie möchten Alpha-COLLAGE mit 132 Spalten benutzen:

   **ACOLLAGE = "vt200 132 24"**
   **export ACOLLAGE**

*Hinweis:*

Alpha-COLLAGE bestimmt bei seinem Start andere Einstellungen. Wenn Alpha-COLLAGE endet, werden folgende Einstellungen zurückgesetzt:

| *Menü* | *zurückgesetzte Einstellung* |
|---|---|
| General Set-Up | Numeric Keypad Normal Cursor Keys |

## A2.3 Alpha-COLLAGE starten

Es gibt zwei Möglichkeiten zum Starten von Alpha-COLLAGE:

- Wenn Sie Ihr Systemverwalter als ausschließlichen COLLAGE-Benutzer eingerichtet hat, wird Alpha-COLLAGE automatisch gestartet, wenn Sie sich anmelden.
- Durch Eingabe von

  **collage**

  oder

  **acollage**

  beim Bereitzeichen der Shell.

In beiden Fällen wird zunächst der Begrüßungsbildschirm von COLLAGE angezeigt, während Alpha-COLLAGE geladen wird, danach erscheint die Bedienoberfläche von Alpha-COLLAGE.

Die auf einem VT200-Terminal angezeigte Bedienoberfläche ist mit der auf einer Bildschirmeinheit 97801 fast identisch. Lediglich die Symbole für Dateiverzeichnisse, Dateien und Programme sind unterschiedlich:

- ein Dateiverzeichnis-Symbol erscheint als '> >'.
- ein Datei-Symbol erscheint als schattiertes Rechteck.
- ein Programm-Symbol erscheint als Ausrufezeichen '!'.

Einige andere Zeichen, hauptsächlich diejenigen, die für Grafikelemente stehen, können unterschiedlich erscheinen. Sie sollten auch beachten, daß bei der Erstellung von Bildschirmabzügen mit HARDCOPY auf einem VT200-Terminal einige Zeichen nicht genauso übernommen werden, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen, sondern als Zeichen, die den jeweiligen 97801-Zeichen entsprechen. (Das liegt an den Einschränkungen beim Zeichensatz und macht sich vor allem bei Desktop- und Dateiverzeichnis-Symbolen bemerkbar.

Eine vollständige Beschreibung der Alpha-COLLAGE-Bedienoberfläche ist im Teil 'COLLAGE bedienen' in diesem Handbuch enthalten.

## A2.4 Die Tastatur mit Alpha-COLLAGE verwenden

Sie verwenden Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal mit den Tasten einer Bildschirmeinheit 97801, die der Tastatur eines VT220-Terminals zugeordnet wurden. Jede Taste (bzw. Tastenkombination) auf der 97801-Tastatur, die für eine SINIX-Anwendung benötigt wird, die auf Alpha-COLLAGE läuft, hat eine entsprechende Taste (bzw. Tastenkombination) auf der VT220-Tastatur. Es gibt zwei Hauptgruppen von Tasten:

- **Standard-97801-Tasten**

  Dabei handelt es sich um die tatsächlich physisch auf einer 97801-Tastatur vorhandenen Tasten. A2.4.1 beschreibt, wie diese Tasten der VT200-Tastatur zugeordnet werden.

- **Alpha-COLLAGE-Sondertasten**

  Dabei handelt es sich um die Sonderfunktionen, mit denen die Standard-97801-Tasten belegt sind und die nur mit Alpha-COLLAGE benutzt werden. A2.4.2 beschreibt, wie diese Tasten verwendet und wie sie der VT200-Tastatur zugeordnet werden.

Um die Bedienung von Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal zu erleichtern, wird Alpha-COLLAGE mit einer **Tastaturauflage für VT200-Terminals** geliefert, auf der Sie die Tastenbelegungen mit einem Blick feststellen können. A2.4.3 beschreibt diese Tastaturauflage.

### A2.4.1 Zuordnung der Tasten der Bildschirmeinheit 97801

Jede Standardtaste auf der 97801-Tastatur wurde einer entsprechenden Taste auf der VT220-Tastatur zugeordnet. Sie können deshalb mit Anwendungen, die unter Alpha-COLLAGE laufen, so wie auf einer Bildschirmeinheit 97801 arbeiten, indem Sie die Taste auf der VT200-Tastatur drükken, die mit der entsprechenden 97801-Taste belegt ist. (Hinweis: Wenn Alpha-COLLAGE sich in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet und Sie eine Taste drücken, dann wird die entsprechende Escape-Sequenz für die Bildschirmeinheit 97801 zur Anwendung geschickt.)

Diese 97801-Tastaturbelegungen sind fest. Es besteht keine Möglichkeit, diese zu ändern.

Hinweis: Die 97801-Taste CH.CODE ist nicht zugeordnet, da sie mit Alpha-COLLAGE nicht verwendet werden kann.

Bild A2-1 zeigt, wie die Standardtasten der VT200-Tastatur zugeordnet sind.

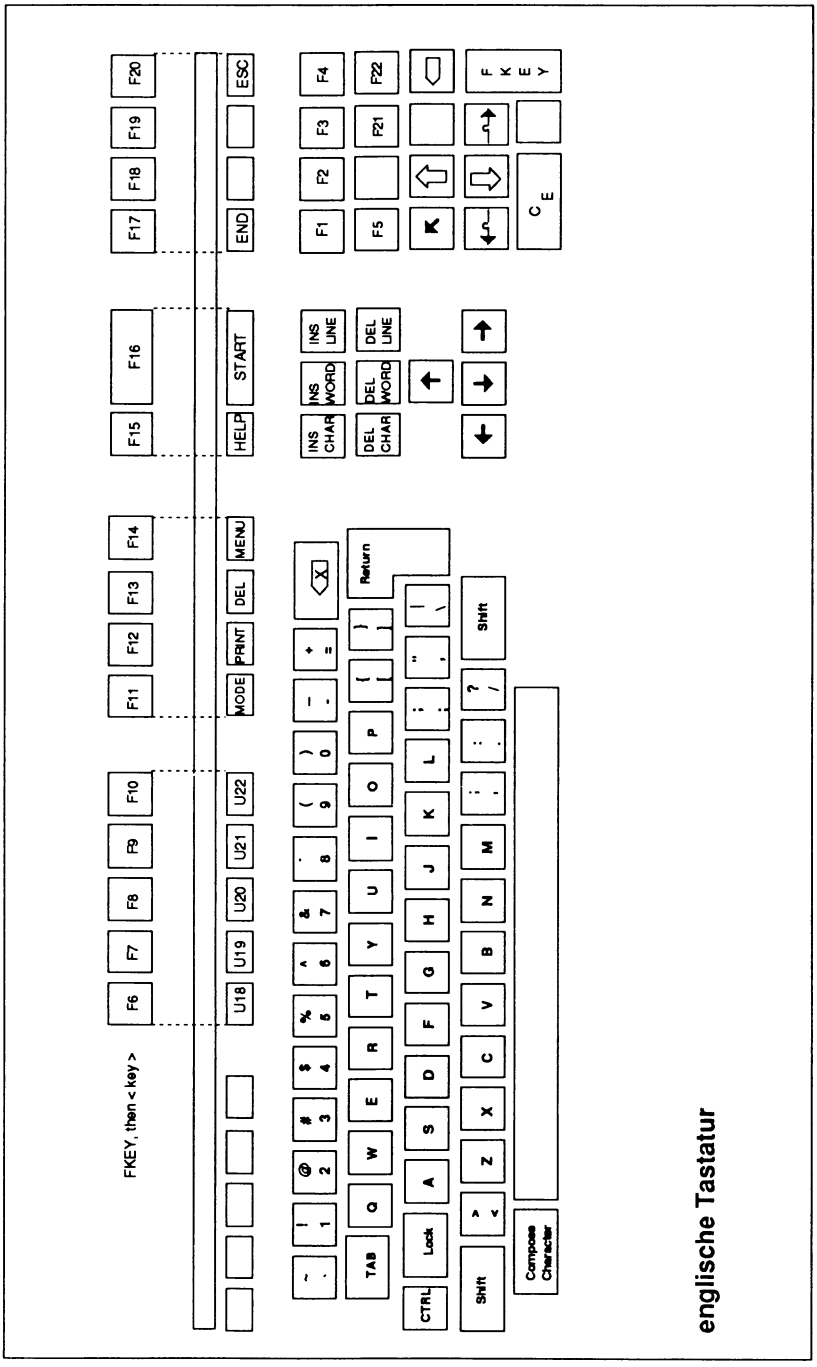



Bild A2-1 Standard-97801-Tasten auf der VT200-Tastatur

Wenn immer möglich, wurden die 97801-Tasten den entsprechenden Tasten auf der VT200-Tastatur zugeordnet - beispielsweise ist die Taste 'A' auf beiden Tastaturen gleich. In einigen Fällen ist jedoch eine Erklärung der Tastaturzuordnung notwendig (siehe Bild A2-1 oder Tastaturauflage):

- die Tasten [MODE], [PRINT], [DEL], [MENU], [HELP], [START], [END] und [ESC] wurden den Tasten in der obersten Tastaturreihe zugeordnet.
- die Tasten zum Blättern wurden einer Tastengruppe auf der numerischen Tastatur zugeordnet.
- die Tasten INSERT/DELETE CHAR/WORD/LINE wurden dem Block grauer Tasten direkt über den Pfeiltasten zugeordnet.
- die Funktionstasten (bzw. F-Tasten) wurden der obersten Reihe der Tastatur und dem Ziffernblock zugeordnet. Einzelheiten zu deren Verwendung siehe unten.

Hinweis: Die VT200-Tasten F1 bis F5 und Compose Character haben keine Entsprechungen. Diese Tasten können mit Alpha-COLLAGE nicht verwendet werden.

**Funktionstasten**

Da die 98701-Tastatur mehr Funktionstasten als die VT200-Tastatur hat, ist eine Eins-zu-Eins-Belegung nicht möglich. Die 97801-Funktionstasten werden der obersten Tastaturreihe und dem Ziffernblock zugeordnet (siehe Bild A2-1). Sie können diese aber nur kombiniert einsetzen mit:

- der F-TASTE (dabei handelt es sich um eine Sondertaste zur Verwendung mit VT200-Terminals auf dem Ziffernblock der VT200-Tastatur), oder
- der SHIFT-Taste

Zur Verwendung einer 97801-Funktionstaste, entweder alleine oder mit SHIFT, müssen Sie folgendes tun:

- **97801-Funktionstaste ohne SHIFT**

  Drücken Sie zuerst die F-TASTE, dann die gewünschte 97801-Funktionstaste.

- **97801-Funktionstaste mit SHIFT**

  Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, und drücken Sie die gewünschte 97801-Funktionstaste. Wichtig: Drücken Sie in diesem Fall NICHT die F-TASTE.

Folgendes Beispiel verdeutlicht diese Vorgehensweise; es zeigt die gewünschte 97801-Taste, die zugeordnete 97801-Taste, die Sie dafür drükken müssen, sowie die tatsächlich physisch vorhandene VT220-Taste, die mit dieser Taste belegt ist.

| *Gewünschte 97801-Taste* | *Zugeordnete 97801-Taste drücken* | *Tatsächliche VT200-Taste:* |
|---|---|---|
| F6 | F-TASTE, dann F6 | ENTER, dann F6 |
| SHIFT + F6 | SHIFT + F6 | SHIFT + F6 |
| F1 | F-TASTE, dann F1 | ENTER, dann PF1 |
| SHIFT + F1 | SHIFT + F1 | SHIFT + PF1 |

Wenn Sie eine falsche Tastenkombination drücken, passiert entweder gar nichts oder Sie erhalten ein unerwartetes Ergebnis.

### A2.4.2 Sondertasten von Alpha-COLLAGE verwenden

Sondertasten in Alpha-COLLAGE sind 'Kürzel', mit denen Standard-97801-Tasten belegt sind. Zusammengehörige Sondertasten werden unter einem gemeinsamen Namen zusammengefaßt, beispielsweise die DESKTOP-Tasten.

Zur einfacheren Verwendung mit der VT200-Tastaturbelegung wurden diese Sondertasten auf verschiedene 97801-Tasten gelegt, wobei die Tastengruppen zusammengehalten wurden. Beispielsweise ist die Sondertaste DESKTOP: FÜHREN der Taste F1 zugeordnet. Auf dem VT200-Terminal ist sie der 97801-Taste F6 zugeordnet.

Bild A2-2 zeigt die Standardbelegungen aller Alpha-COLLAGE-Sondertasten auf der VT200-Tastatur.

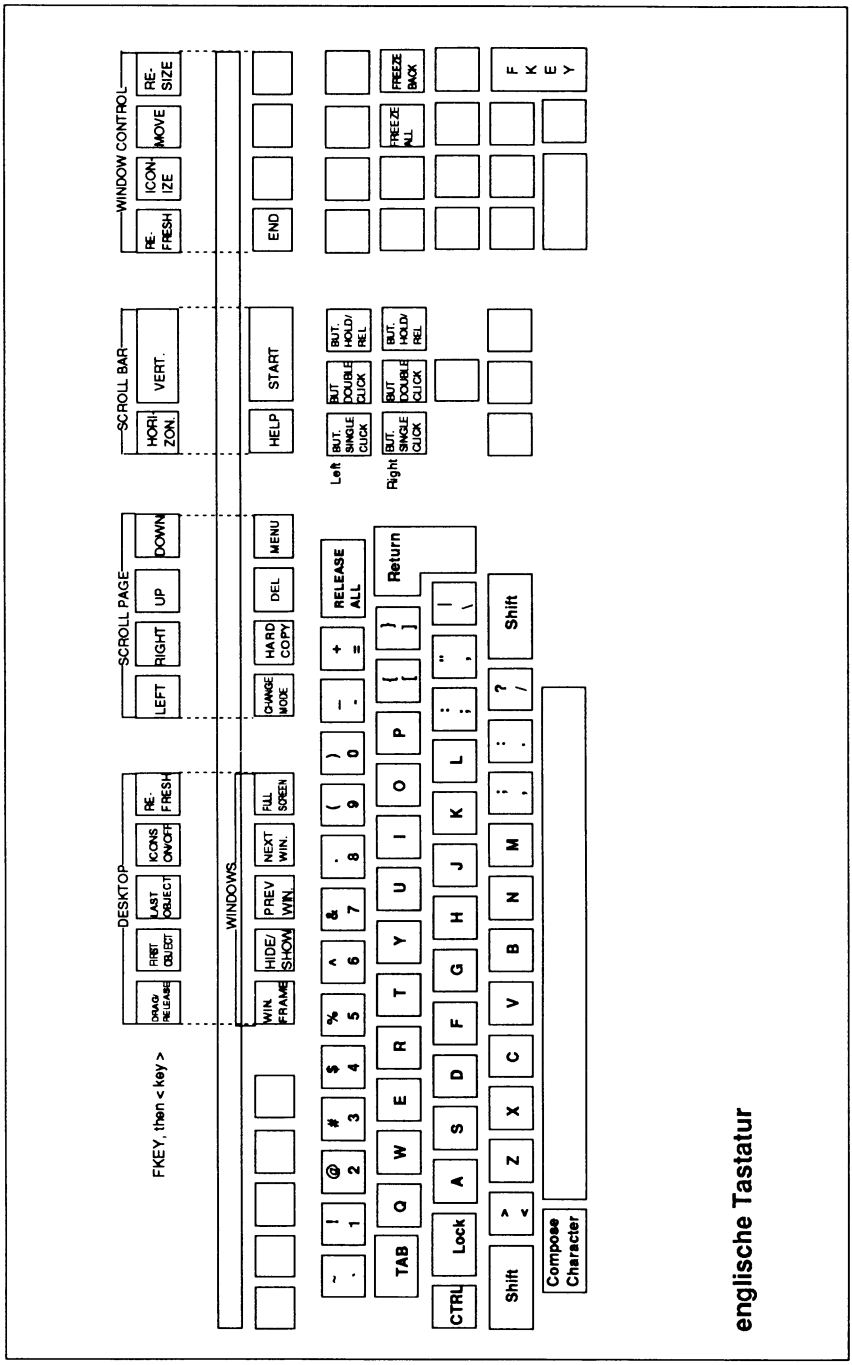



Bild A2-2 Alpha-COLLAGE-Sondertasten auf der VT200-Tastatur

Hinweis: Ihr Systemverwalter hat unter Umständen die Belegung der Sondertasten geändert (siehe hierzu A2.7); in diesem Fall können bestimmte Tasten anders oder auch gar nicht belegt sein. Sollten Sie auf Probleme dieser Art stoßen, wenden Sie sich an Ihren Systemverwalter.

Sie können die Sondertasten wie folgt verwenden:

- Zur Verwendung der Tasten MIT FENSTERN ARBEITEN, BETRIEBSART oder BILDSCHIRMABZUG drücken Sie einfach die entsprechend gekennzeichnete Taste.

  Die Tasten MIT FENSTERN ARBEITEN und BETRIEBSART stehen in der Betriebsart 'System' und 'Anwendungen' zur Verfügung. Die Taste BILDSCHIRMABZUG ist nur verfügbar, wenn sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befindet.

- Zur Verwendung der Tasten DESKTOP, AUSSCHNITTMARKE, AUSSCHNITT VERSCHIEBEN, AKTIVES FENSTER oder AUSGABE UNTERDRÜCKEN müssen Sie darauf achten, daß sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befindet, dann drücken Sie die F-TASTE gefolgt von der gewünschten Sondertaste.

  Befindet sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'Anwendungen', wenn Sie die tun, erhalten Sie die 97801-Funktionstaste, die Sie gedrückt haben, nicht aber die Sondertaste.

  Angenommen, Sie drücken F-TASTE gefolgt von DESKTOP: FÜHREN. Dies bewirkt:

  - DESKTOP: FÜHREN, wenn sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befindet.
  - F6, wenn sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'Anwendungen' befindet. (Das bedeutet, daß F6 zur Anwendung geschickt wird, die ihrerseits die der Taste F6 zugewiesene Funktion ausführt. Beispielsweise würde der Editor MAXed seine WRAP-Funktion ausführen.)

- Zur Verwendung der Maus-Emulationstasten achten Sie darauf, daß sich Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'System' befindet, dann drükken Sie die entsprechende Taste im grauen Block direkt über den Pfeiltasten.

Eine vollständige Beschreibung, wie die Sondertasten in Alpha-COLLAGE verwendet werden, finden Sie in den Kapiteln 3 und 6 dieses Handbuchs.

### A2.4.3 Die VT200-Tastaturauflage

Für den komfortablen Einsatz von Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal wird mit der Software eine VT200-Auflage geliefert, die Sie über Ihre Tastatur legen können. Diese Auflage zeigt:

- welche Standard-97801-Tasten welchen Tasten auf der VT200-Tastatur zugeordnet sind. Diese Belegungen erscheinen schwarz (siehe A2.4.1).
- welche Alpha-COLLAGE-Sondertasten (standardmäßig) welchen Standard-97801-Tasten auf der VT200-Tastatur zugeordnet sind. Diese Belegungen erscheinen blau (siehe A2.4.2).

Beachten Sie, daß auf der Tastaturauflage:

- die Sondertaste BILDSCHIRMABZUG als Taste DRUCK gekennzeichet ist.
- die Zuordnungen des Ziffernblocks in abgerundeten Tastensymbolen neben dem Ziffernblock erscheinen.

## A2.5 Einschränkungen hinsichtlich der Tastatur mit Alpha-COLLAGE

Bestimmte Funktionen des VT220-Terminal werden beeinträchtigt, wenn Sie Alpha-COLLAGE verwenden. Dabei handelt es sich um:

- DECUDK
- den Ziffernblock

Die nächsten beiden Abschnitte behandeln die Auswirkungen.

### A2.5.1 Auswirkung auf DECUDK

Alpha-COLLAGE benutzt die Funktion DEC User Defined Key (DECUDK, hier als UDK bezeichnet) dazu, die 97801-Funktionstasten mit SHIFT verfügbar zu machen. Standardmäßig überschreibt Alpha-COLLAGE beim Laden den Inhalt vorhandener UDKs mit seinen eigenen Definitionen. Wenn Alpha-COLLAGE beendet wird, löscht es die UDKs wieder, ohne daß sie neu definiert werden.

Wenn Sie UDKs benutzen und gleichzeitig Alpha-COLLAGE verwenden möchten, haben Sie die Wahl:

- Sie können Ihre UDK-Einstellungen vor dem Starten von Alpha-COLLAGE (mit dem Terminal-Konfigurationsmenü) sperren. Wird anschließend Alpha-COLLAGE geladen, können Sie die SHIFT-Funktionstasten der Bildschirmeinheit 97801 (SHIFT + BETRIEBS-ART) mit Alpha-COLLAGE nicht verwenden.

  In diesem Fall bleiben aber die UDK-Einstellungen auch nach der Beendigung von Alpha-COLLAGE erhalten.

- Sie können Ihre UDK-Einstellungen vor dem Starten von Alpha-COLLAGE freigeben; in diesem Fall lädt Alpha-COLLAGE seine eigenen UDKs (siehe oben). Sie können dann die SHIFT-Funktionstaste der Bildschirmeinheit 97801 benutzen.

  In diesem Fall verlieren Sie jedoch Ihre UDK-Einstellungen, wenn Alpha-COLLAGE endet. (Alpha-COLLAGE löscht alle UDKs).

(Hinweis: Alpha-COLLAGE sperrt die eigenen UDK-Einstellungen nicht, aber Sie sollten die UDKs von Alpha-COLLAGE nicht umbelegen.)

### A2.5.2 Verwendung des Ziffernblocks

Standardmäßig belegt Alpha-COLLAGE viele der Tasten auf dem Ziffernblock als Standard-97801-Tasten um. Sie können also diese Tasten nicht als Zifferntasten benutzen, solange Alpha-COLLAGE läuft.

Sie können aber den Ziffernblock bei Bedarf vorübergehend wieder in die numerische Betriebsart zurückschalten - um zum Beispiel mit einer Tabellenkalkulation in Alpha-COLLAGE zu arbeiten. Dazu:

1. Drücken Sie die lokale Taste F3 des VT200-Terminal, um das Terminal-Set-Up-Menü aufzurufen.
2. Wählen Sie das Menü 'General Set-Up'.
3. Gehen Sie mit den Pfeiltasten zum Feld mit der Bezeichnung 'Application Keypad'.
4. Drücken Sie die Taste Enter auf dem Ziffernblock. Das Feld ändert sich zu 'Numeric Keypad'. (Dieses Feld hat zwei Werte, zwischen denen mit Enter hin- und hergeschaltet werden kann.)
5. Drücken Sie F3, um das Terminal-Menü zu schließen.

Damit werden die Tastenbelegungen von Alpha-COLLAGE auf dem Ziffernblock deaktiviert, und Sie können diese Tasten als numerische Tasten benutzen. Da aber damit die Alpha-COLLAGE-Belegungen deaktiviert sind, können Sie folgendes nicht:

- eine der Tasten des Ziffernblocks benutzen
- 97801-Funktionstasten ohne SHIFT benutzen (weil Sie die F-TASTE dazu brauchen).

Wenn Sie die Anwendung beendet haben, für die Sie den Ziffernblock benutzen mußten, sollten Sie das Feld 'Numeric Keypad' wieder zu 'Application Keypad' (siehe oben) ändern.

## A2.6 Sonderfälle

Folgende Sonderfälle sollten Sie kennen, wenn Sie Alpha-COLLAGE auf einem VT200-Terminal benutzen:

- **SHIFT + BETRIEBSART**

  Diese 97801-Tastenkombination ist nicht wie üblich belegt. Um SHIFT + BETRIEBSART zu bekommen, müssen Sie F-TASTE und dann erst SHIFT + BETRIEBSART drücken. (Wenn Sie nur SHIFT + BETRIEBSART drücken, erhalten Sie die Taste F11.)

- **[DEL] und [⌫]**

  Beachten Sie, daß der Taste über der Taste Return auf der VT220-Tastatur die 97801-Taste [⌫] zugeordnet ist. Die 97801-Taste [DEL] ist der Taste F13 auf der VT200-Tastatur zugeordnet (siehe Bild A2-1).

- **[ESC] statt [CTRL] + [**

  Sie sollten nicht die VT200-Tastenfolge [CTRL] + [ zum Erzeugen von ESCAPE benutzen, wenn Sie mit Alpha-COLLAGE arbeiten; dies gilt insbesondere für Alpha-COLLAGE in der Betriebsart 'Anwendungen', da Sie sonst merkwürdige Ergebnisse bekommen könnten.

  Stattdessen sollten Sie die 97801-Taste [ESC] benutzen (die der Taste [F20] ganz oben rechts auf der Tastatur zugewiesen ist).

- **"ESC O"**

  Wenn Sie eine Anwendung benutzen, bei der Sie die Escape-Sequenz 'ESC O' erzeugen müssen, dann drücken Sie die LEERTASTE sofort nach Erzeugung dieser Sequenz. Wenn Sie dies nicht tun, wird 'ESC O' nicht erzeugt.

  (Das liegt an einem Konflikt zwischen Tastatur-Codes der Bildschirmeinheit 97801 und des VT200-Terminals.)

## A2.7 Sondertastenbelegungen in Alpha-COLLAGE ändern

Wenn Sie Systemverwalter-Rechte haben, ermöglicht Ihnen Alpha-COLLAGE die Änderung der Sondertastenbelegung für 97801-Tasten. In Abschnitt 10.1 wird dies erklärt, wenn Alpha-COLLAGE auf einer Bildschirmeinheit 97801 läuft.

Im folgenden wird die geänderte Vorgehensweise für die Umbelegung der Sondertasten auf VT200-Terminals beschrieben. Wenn Sie die Vorgehensweise gar nicht kennen, lesen Sie zuvor bitte Abschnitt 10.1.

Auf der VT200-Tastatur sind die Sondertasten von Alpha-COLLAGE anderen *97801-Tasten* als auf der 97801-Tastatur zugeordnet, was ihre Benutzung erleichtert. Da aber die Standardbelegung anders ist, werden die Sondertastenbelegungen für das VT200-Terminal in zwei neuen Dateien geliefert:

- ALPHAKEYS.vt200 enthält die Textdefinitionen von Sondertastenbelegungen für die VT200-Tastatur.
- Key.vt200 ist die Datenbasisdatei, die aus ALPHAKEYS.vt200 erzeugt wird.

(Diese Dateien werden zusätzlich zu den normalen Dateien ALPHAKEYS und Key geliefert.)

Wenn Sie Sondertasten für das VT200-Terminal umbelegen wollen, sollten Sie:

1. ALPHAKEYS.vt200 bearbeiten, so daß die gewünschten Sondertasten umbelegt werden.

   *Hinweis:*

   - Der Abschnitt MAIN KEY TABLE definiert die Zuordnung der Sondertastenfunktionen zu *Standard-97801-Tasten* auf der VT220-Tastatur.
   - Der Abschnitt KEY CODE definiert Escape-Sequenzen für die Bildschirmeinheit 97801 und nicht für das VT200-Terminal (das heißt, die Escape-Sequenzen, die von Standard-97801-Tasten erzeugt werden).

2. Erzeugen Sie die Datenbasisdatei Key.vt200 mit dem Kommando:

**akeygen ALPHAKEYS.vt200**

Wenn Alpha-COLLAGE startet, wird in der Variablen TERM festgestellt, auf welchem Terminal es läuft (siehe A2.2). Wenn Alpha-COLLAGE feststellt, daß es auf einem VT200-Terminal abläuft, werden die Sondertastenbelegungen von 'Key.vt200' gelesen und nicht von der Standard-Datei 'Key'.

# A3 Anhang 3

## Zeichenkombinations-Sequenzen für die 8-Bit-Einstellung

In der folgenden Tabelle werden die gültigen Zeichenkombinations-Sequenzen aufgelistet, die Sie zur Erzeugung von Akzent- und anderen Sonderzeichen nach Definition der ISO-Norm 8859 erzeugen können.

Zur Erzeugung dieser Zeichen müssen Sie ein Fenster für eine Standard-Anwendung mit 8-Bit-Einstellung verwenden. Um das Zeichen zu erstellen, drücken Sie die Taste [CE] und geben dann die entsprechende Zeichenkombinations-Sequenz anhand der nachfolgenden Tabelle ein. Hinweis: Die Anführungszeichen ("), zwischen denen die Sequenz steht, sind NICHT Teil der Zeichenkombinations-Sequenz.

Beispiel: Erzeugung des amerikanischen *AT*-Zeichens:

- Drücken Sie: [CE]
- Tippen Sie : aa

Sehen Sie auch die Beschreibung der Einstellungen '7-Bit' und '8-Bit' des Menüs 'Standard' in 5.4 nach.

| *Zeichenkomb.-Sequenz* | *Zeichen nach ISO 8859* |
|---|---|
| "aa" | AT-Zeichen. |
| "AA" | AT-Zeichen. |
| "((" | Linke eckige Klammer. |
| "//" | Umgekehrter Schrägstrich. |
| "/<" | Umgekehrter Schrägstrich. |
| "</" | Umgekehrter Schrägstrich. |
| "))" | Rechte eckige Klammer. |
| "^ " | Zirkumflex (accent circonflex). |
| " ^" | Zirkumflex (accent circonflex). |
| "(-" | Linke geschweifte Klammer. |
| "-(" | Linke geschweifte Klammer. |
| "/^" | Senkrechter Strich. |
| "^/" | Senkrechter Strich. |
| ")-" | Rechte geschweifte Klammer. |
| "-)" | Rechte geschweifte Klammer. |
| "~ " | Tilde. |
| " ~" | Tilde. |
| "  " | Feste Leerstelle. |

| | |
|---|---|
| "!!" | Umgekehrtes Ausrufezeichen. |
| "c\|" | Cent-Zeichen. |
| "\|c" | Cent-Zeichen. |
| "c/" | Cent-Zeichen. |
| "/c" | Cent-Zeichen. |
| "C\|" | Cent-Zeichen. |
| "\|C" | Cent-Zeichen. |
| "C/" | Cent-Zeichen. |
| "/C" | Cent-Zeichen. |
| "l-" | Pfund-Zeichen. |
| "-l" | Pfund-Zeichen. |
| "l=" | Pfund-Zeichen. |
| "=l" | Pfund-Zeichen. |
| "L-" | Pfund-Zeichen. |
| "-L" | Pfund-Zeichen. |
| "L=" | Pfund-Zeichen. |
| "=L" | Pfund-Zeichen. |
| "xo" | Währungs-Zeichen. |
| "ox" | Währungs-Zeichen. |
| "XO" | Währungs-Zeichen. |
| "OX" | Währungs-Zeichen. |
| "x0" | Währungs-Zeichen. |
| "0x" | Währungs-Zeichen. |
| "X0" | Währungs-Zeichen. |
| "0X" | Währungs-Zeichen. |
| "y-" | Yen-Zeichen. |
| "-y" | Yen-Zeichen. |
| "Y-" | Yen-Zeichen. |
| "-Y" | Yen-Zeichen. |
| "y=" | Yen-Zeichen. |
| "=y" | Yen-Zeichen. |
| "Y=" | Yen-Zeichen. |
| "=Y" | Yen-Zeichen. |
| "\| " | Unterbrochener senkrechter Schrägstrich. |
| "so" | Paragraph-Zeichen. |
| "os" | Paragraph-Zeichen. |
| "SO" | Paragraph-Zeichen. |
| "OS" | Paragraph-Zeichen. |
| "S!" | Paragraph-Zeichen. |
| "!S" | Paragraph-Zeichen. |
| "s!" | Paragraph-Zeichen. |

| | |
|---|---|
| "!s" | Paragraph-Zeichen. |
| "s0" | Paragraph-Zeichen. |
| "0s" | Paragraph-Zeichen. |
| "S0" | Paragraph-Zeichen. |
| "0S" | Paragraph-Zeichen. |
| "" " | Diärese. |
| "co" | Copyright-Zeichen. |
| "oc" | Copyright-Zeichen. |
| "CO" | Copyright-Zeichen. |
| "OC" | Copyright-Zeichen. |
| "c0" | Copyright-Zeichen. |
| "0c" | Copyright-Zeichen. |
| "C0" | Copyright-Zeichen. |
| "0C" | Copyright-Zeichen. |
| "a-" | Zeichen für weiblich. |
| "-a" | Zeichen für weiblich. |
| "A-" | Zeichen für weiblich. |
| "-A" | Zeichen für weiblich. |
| "A_" | Zeichen für weiblich. |
| "_A" | Zeichen für weiblich. |
| "a_" | Zeichen für weiblich. |
| "_a" | Zeichen für weiblich. |
| "<<" | Linkes spitzes Anführungszeichen. |
| "!-" | Nicht-Zeichen. |
| "-!" | Nicht-Zeichen. |
| "--" | Bedingter Trennstrich. |
| " -" | Bedingter Trennstrich. |
| "- " | Bedingter Trennstrich. |
| "RO" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "OR" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "ro" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "or" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "Ro" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "oR" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "rO" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "Or" | Zeichen für eingetragenes Warenzeichen. |
| "_ " | Überstreichung. |
| " _" | Überstreichung. |
| "_ _" | Überstreichung. |
| "^_" | Überstreichung. |
| "_^" | Überstreichung. |

| | |
|---|---|
| "o " | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| " o" | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| "0^" | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| "Ø" | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| "# " | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| " #" | Hochgestellter Kreis, Grad-Zeichen. |
| "+-" | Plus/Minus-Zeichen. |
| "-+" | Plus/Minus-Zeichen. |
| "2^" | Hochgestellte Zwei. |
| "^2" | Hochgestellte Zwei. |
| "3^" | Hochgestellte Drei. |
| "^3" | Hochgestellte Drei. |
| "' " | Akut (accent aigu). |
| " '" | Akut (accent aigu). |
| "/u" | Mikro-Zeichen. |
| "/U" | Mikro-Zeichen. |
| "p!" | Amerikanische Absatzmarke. |
| "!p" | Amerikanische Absatzmarke. |
| "P!" | Amerikanische Absatzmarke. |
| "!P" | Amerikanische Absatzmarke. |
| ". " | Mittig gesetzter Punkt. |
| " ." | Mittig gesetzter Punkt. |
| ", " | Cedille. |
| " ," | Cedille. |
| "1^" | Hochgestellte Eins. |
| "^1" | Hochgestellte Eins. |
| "o-" | Zeichen für männlich. |
| "-o" | Zeichen für männlich. |
| "O-" | Zeichen für männlich. |
| "-O" | Zeichen für männlich. |
| "O_" | Zeichen für männlich. |
| "_O" | Zeichen für männlich. |
| "o_" | Zeichen für männlich. |
| "_o" | Zeichen für männlich. |
| ">>" | Rechtes spitzes Anführungszeichen. |
| "14" | Einviertel-Zeichen. |
| "12" | Einhalb-Zeichen. |
| "34" | Dreiviertel-Zeichen. |
| "??" | Umgekehrtes Fragezeichen. |
| "A`" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Gravis. |
| "`A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Gravis. |

| | |
|---|---|
| "A'" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Akut. |
| "'A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Akut. |
| "A^" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Zirkumflex. |
| "^A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Zirkumflex. |
| "A~" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Tilde. |
| "~A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Tilde. |
| "A"" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Diärese. |
| ""A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Diärese. |
| "Ao" | Lateinischer Großbuchstabe A mit hochgestelltem Kreis. |
| "oA" | Lateinischer Großbuchstabe A mit hochgestelltem Kreis. |
| "A*" | Lateinischer Großbuchstabe A mit hochgestelltem Kreis. |
| "*A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit hochgestelltem Kreis. |
| "AE" | Großgeschriebener Diphthong AE. |
| "C," | Lateinischer Großbuchstabe C mit Cedille. |
| ",C" | Lateinischer Großbuchstabe C mit Cedille. |
| "E`" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Gravis. |
| "`E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Gravis. |
| "E'" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Akut. |
| "'E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Akut. |
| "E^" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Zirkumflex. |
| "^E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Zirkumflex. |
| "E"" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Diärese. |
| ""E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Diärese. |
| "I`" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Gravis. |
| "`I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Gravis. |
| "I'" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Akut. |
| "'I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Akut. |
| "I^" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Zirkumflex. |
| "^I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Zirkumflex. |

| | |
|---|---|
| "I"" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Diärese. |
| ""I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Diärese. |
| "D-" | Isländischer Großbuchstabe ETH. |
| "-D" | Isländischer Großbuchstabe ETH. |
| "N~" | Lateinischer Großbuchstabe N mit Tilde. |
| "~N" | Lateinischer Großbuchstabe N mit Tilde. |
| "O`" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Gravis. |
| "`O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Gravis. |
| "O'" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Akut. |
| "'O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Akut. |
| "O^" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Zirkumflex. |
| "^O" | Lateinischer Groobuchstabe O mit Zirkumflex. |
| "O~" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Tilde. |
| "~O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Tilde. |
| "O"" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Diärese. |
| ""O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Diärese. |
| "xx" | Mal-Zeichen. |
| "**" | Mal-Zeichen. |
| "O/" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Schrägstrich. |
| "/O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Schrägstrich. |
| "U`" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Gravis. |
| "`U" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Gravis. |
| "U'" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Akut. |
| "'U" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Akut. |
| "U^" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Zirkumflex. |
| "^U" | Lateinischer Groobuchstabe U mit Zirkumflex. |
| "U"" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Diärese. |
| ""U" | Lateinischer Großbuchstabe U mit Diärese. |
| "Y'" | Lateinischer Großbuchstabe Y mit Akut. |
| "'Y" | Lateinischer Großbuchstabe Y mit Akut. |
| "TP" | Isländischer Großbuchstabe Dorn. |

| | |
|---|---|
| "PT" | Isländischer Großbuchstabe Dorn. |
| "ss" | Deutscher Kleinbuchstabe ß (Eszett). |
| "a`" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Gravis. |
| "`a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Gravis. |
| "a'" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Akut. |
| "'a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Akut. |
| "a^" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Zirkumflex. |
| "^a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Zirkumflex. |
| "a~" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Tilde. |
| "~a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Tilde. |
| "a"" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Diärese. |
| ""a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Diärese. |
| "ao" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit hochgestelltem Kreis. |
| "oa" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit hochgestelltem Kreis. |
| "a*" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit hochgestelltem Kreis. |
| "*a" | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit hochgestelltem Kreis. |
| "ae" | Kleiner Diphthong ae. |
| "c," | Lateinischer Kleinbuchstabe c mit Cedille. |
| ",c" | Lateinischer Kleinbuchstabe c mit Cedille. |
| "e`" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Gravis. |
| "`e" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Gravis. |
| "e'" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Akut. |
| "'e" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Akut. |
| "e^" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Zirkumflex. |
| "^e" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Zirkumflex. |
| "e"" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Diärese. |
| ""e" | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Diärese. |
| "i`" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Gravis. |
| "`i" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Gravis. |
| "i'" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Akut. |

| | |
|---|---|
| "'i" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Akut. |
| "i^" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Zirkumflex. |
| "^i" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Zirkumflex. |
| "i"" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Diärese. |
| ""i" | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Diärese. |
| "d-" | Isländischer Kleinbuchstabe ETH. |
| "-d" | Isländischer Kleinbuchstabe ETH. |
| "n~" | Lateinischer Kleinbuchstabe n mit Tilde. |
| "~n" | Lateinischer Kleinbuchstabe n mit Tilde. |
| "o`" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Gravis. |
| "`o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Gravis. |
| "o'" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Akut. |
| "'o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Akut. |
| "o^" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Zirkumflex. |
| "^o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Zirkumflex. |
| "o~" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Tilde. |
| "~o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Tilde. |
| "o"" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Diärese. |
| ""o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Diärese. |
| "/ " | Geteilt-Zeichen. |
| ":-" | Geteilt-Zeichen. |
| "/o" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Schrägstrich. |
| "o/" | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Schrägstrich. |
| "u`" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Gravis. |
| "`u" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Gravis. |
| "u'" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Akut. |
| "'u" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Akut. |
| "u^" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Zirkumflex. |
| "^u" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Zirkumflex. |
| "u"" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Diärese. |
| ""u" | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Diärese. |

| | |
|---|---|
| ”y’” | Lateinischer Kleinbuchstabe y mit Akut. |
| ”’y” | Lateinischer Kleinbuchstabe y mit Akut. |
| ”tp” | Isländischer Kleinbuchstabe Dorn. |
| ”pt” | Isländischer Kleinbuchstabe Dorn. |
| ”y”” | Lateinischer Kleinbuchstabe y mit Diärese. |
| ””y” | Lateinischer Kleinbuchstabe y mit Diärese. |

# A4 Anhang 4

## Tottasten-Sequenzen für die 8-Bit-Einstellung

Folgende Tabelle listet die gültigen Tottasten-Sequenzen, die Sie zur Erzeugung von Akzent- und anderen Sonderzeichen nach Definition der ISO-Norm 8859 erzeugen können.

Zur Erzeugung dieser Zeichen, müssen Sie ein Fenster für eine Standard-Anwendung mit 8-Bit-Einstellung verwenden. Um das Zeichen zu erstellen, geben Sie die in der Tabelle angegebene Zwei-Zeichen-Folge ein.

Beispiel: Erzeugung eines *u Umlaut* (definiert laut ISO-Norm 8859 als u mit Diärese):

- Tippen Sie: u
- Tippen Sie : "

Sehen Sie auch die Beschreibung der Einstellungen '7-Bit' und '8-Bit' des Menüs 'Standard' in 5.4 nach.

| *Tottasten-Sequenz* | *Zeichen nach ISO 8859* |
|---|---|
| "" " | Anführungszeichen. |
| "' " | Hochkomma |
| "^ " | Zirkumflex (accent circonflex). |
| "` " | Gravis (accent grave). |
| "~ " | Tilde. |
| "`A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Gravis. |
| "'A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Akut. |
| "^A" | Lateinischer Groobuchstabe A mit Zirkumflex. |
| "~A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Tilde. |
| ""A" | Lateinischer Großbuchstabe A mit Diärese. |
| "`E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Gravis. |
| "'E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Akut. |
| "^E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Zirkumflex. |
| ""E" | Lateinischer Großbuchstabe E mit Diärese. |
| "`I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Gravis. |
| "'I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Akut. |
| "^I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Zirkumflex. |
| ""I" | Lateinischer Großbuchstabe I mit Diärese. |
| "~N" | Lateinischer Großbuchstabe N mit Tilde. |
| "`O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Gravis. |
| "'O" | Lateinischer Großbuchstabe O mit Akut. |

| | |
|---|---|
| ”^O” | Lateinischer Groobuchstabe O mit Zirkumflex. |
| ”~O” | Lateinischer Großbuchstabe O mit Tilde. |
| ””O” | Lateinischer Großbuchstabe O mit Diärese. |
| ”`U” | Lateinischer Großbuchstabe U mit Gravis. |
| ”’U” | Lateinischer Großbuchstabe U mit Akut. |
| ”^U” | Lateinischer Groobuchstabe U mit Zirkumflex. |
| ””U” | Lateinischer Großbuchstabe U mit Diärese. |
| ”’Y” | Lateinischer Großbuchstabe Y mit Akut. |
| ”`a” | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Gravis. |
| ”’a” | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Akut. |
| ”^a” | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Zirkumflex. |
| ”~a” | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Tilde. |
| ””a” | Lateinischer Kleinbuchstabe a mit Diärese. |
| ”`e” | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Gravis. |
| ”’e” | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Akut. |
| ”^e” | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Zirkumflex. |
| ””e” | Lateinischer Kleinbuchstabe e mit Diärese. |
| ”`i” | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Gravis. |
| ”’i” | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Akut. |
| ”^i” | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Zirkumflex. |
| ””i” | Lateinischer Kleinbuchstabe i mit Diärese. |
| ”~n” | Lateinischer Kleinbuchstabe n mit Tilde. |
| ”`o” | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Gravis. |
| ”’o” | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Akut. |
| ”^o” | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Zirkumflex. |
| ”~o” | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Tilde. |
| ””o” | Lateinischer Kleinbuchstabe o mit Diärese. |
| ”`u” | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Gravis. |
| ”’u” | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Akut. |
| ”^u” | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Zirkumflex. |
| ””u” | Lateinischer Kleinbuchstabe u mit Diärese. |
| ”’y” | Lateinischer Kleinbuchstabe y mit Akut. |

# A5 Anhang 5

Dieser Anhang beschreibt die Werkzeuge, die im Programm *metapr* enthalten sind. Weitere Informationen zur Verwendung von 'metapr' mit COLLAGE siehe 8.4.

Die Werkzeuge sind:

- metapr — gibt COLLAGE-Dateien im Metafile-Format auf unterschiedlichen Ausgabegeräten aus.
- metapr-a — Alpha-COLLAGE-Schnittstelle für 'metapr'.
- metapr-dm — COLLAGE-Schnittstelle für 'metapr'.
- prColTree — Bibliotheksfunktionen für die Ausgabe von Metafiles.
- fontDirectory — definiert Zeichensätze für die Verwendung mit 'metapr'.

## metapr

*metapr* gibt COLLAGE-Dateien im Metafile-Format auf unterschiedlichen Ausgabegeräten aus.

### AUFRUF

*metapr*
[[[-s] datei1 [-t baumname]] [[ -s] datei2[-t baumname]]
[...]] [-pn #] [-pn #] [...]
[-p geraet] [- fl] [-nc #] [-im x/y/b/h]
[-tl x/y] [-sc b/h] [-O]

### BESCHREIBUNG

*metapr* gibt COLLAGE-Dateien im Metafile-Format auf unterschiedlichen Ausgabegeräten aus. Das Programm übernimmt dabei COLLAGE-Metafiles als Eingabe und bereitet auf einer Ausgabeeinheit ein Bild auf, das von dem jeweiligen Metafile beschrieben wird.

Für die Aufbereitung können folgende Parametereinstellungen vorgenommen werden:

- Auswahl des Teilbereichs vom ganzen Bild, der als Bild aufbereitet werden soll;
- Bestimmung der exakten Position und Größe dieses Bildes auf dem Ausgabemedium;
- Wahl der Anzahl der Kopien, die vom Bild ausgegeben werden sollen;
- Auswahl bestimmter Seiten bei mehrseitiger Ausgabe;
- Quer- oder Hochformat-Auswahl für diese Seiten.

Wenn ein Bild, das aus dem Inhalt eines Alpha-COLLAGE-Metafile aufbereitet wird, die Größe des physischen Ausgabemediums übersteigt, das auf einem bestimmten Ausgabegerät vorhanden ist, wird das Bild entsprechend auf mehrere Seiten des physischen Ausgabemediums verteilt.

Das angegebene Bild wird je nach den Möglichkeiten aufbereitet, über die das Ausgabegerät verfügt; abhängig von den vorhandenen Arbeitsmitteln (z.B. Zeichensätze, Graustufen, Muster, Auflösung, lokale Aufbereitungstechniken), kann das Aussehen der COLLAGE-Objekte und ihrer Attribute auf verschiedenen Ausgabegeräten leicht unterschiedlich sein.

Die wichtigsten Abweichungen können sich bei den Schriften ergeben. Zum Erreichen optimaler Ergebnisse verwenden einige Ausgabegeräte:

- eingebaute Proportionalschriften in Satzqualität (z.B. PostScript-Drukker);
- Hershey-Vektorstrichschriften (z.B. Pt9012 mit hoher Auflösung von 240 dpi (dots per inch);
- Rückgriff auf die Original-COLLAGE-Bildpunktschriften (z.B. Pt9001 bei einer Auflösung von 72 dpi).

Damit erscheint Text in bezug auf Schriftart und Textumfang unterschiedlich. Dieses Verhalten wird von *fontDirectory* und den zugehörigen Werkzeugen gesteuert. Auf der Grundlage einer bestimmten Zeichensatz-Referenz (siehe ISO 9541-1), die einem bestimmten COLLAGE-Zeichensatz entspricht, der in dem Metafile gefunden wird, erfolgt die Suche einer entsprechenden Schrift anhand:

- der Informationen, die in fontDirectory vorgefunden werden;
- der Werkzeuge für den Zeichensatzvergleich;
- der Hardware-Parameter (z.B. Auflösung, verfügbare eingebaute Schriften usw.), die für das jeweils verwendete Ausgabegerät gelten.

Die im standardmäßigen fontDirectory vorhandenen Informationen sorgen zwar für optimale Ergebnisse, ermöglichen Ihnen aber trotzdem, spezifische Gegebenheiten und Stile einzubringen.

Beachten Sie, daß PostScript-Zeichenoperatoren Markierungen anbringen, die jeweils die Markierungen *vollständig überdecken*, denen sie unter Umständen überlagert werden. Deshalb werden die meisten Hintergrund- und Farbmuster-Verknüpfungen von COLLAGE bei der PostScript-Ausgabe nicht unterstützt.

Plotter sind vektor-orientierte Geräte, die deshalb bestimmte Funktionen von COLLAGE, die spezifisch für raster-orientierte Geräte gedacht sind, nicht korrekt unterstützen (z.B. Schatteneffekte durch Überlagerung mehrerer Rechtecke).

## SCHALTER

*metapr* akzeptiert folgende Schalter als Kommandozusätze:

-fl
Ausgabe erfolgt im Querformat (Standard: Hochformat).

-im x/y/b/h
Angabe eines Teilbereichs des Gesamtbildes bei der Bildaufbereitung. Der Teilbereich wird festgelegt durch seine obere linke Ecke (x,y) bezüglich des Ursprungs (0,0) des Koordinatenraums, und durch die Abmessungen des Teilbereichs (b,h) (Standard: die in dem COLLAGE-Metafile angegebenen Werte). Die Maßeinheit ist Millimeter.

-nc #
Anzahl der Kopien, die ausgegeben werden (Standard: 1).

-O
Aktivierung einer internen Optimierung, mit der bestimmt wird, wie das Bild am besten auf die Ausgabeseite(n) paßt. Damit wird das Verschwenden von Papier verhindert, wenn das Bild bzw. seine Plazierung die Seitenränder lediglich um ein geringes Maß übersteigt.

-p geraet
Ausgabegerät, das benutzt werden soll. Gültige Bezeichnungen
für 'geraet' sind:

- SIE9001
- SIE9009 (Plotter 9009-30)
- SIE9012
- SIE9012-120
- SIE9012-80
- SIE9012-60
- SIE9013
- SIE9013-72
- SIE9022
- SIE9022-150
- SIE9022-75
- collage
- laserjet (HP-Laserjet)
- laserjet-150
- laserjet-75
- postscript

Die mit Trennstrichen abgesetzten Zahlen geben die verschiedenen Auflösungen an, die auf einem bestimmten Gerät verfügbar sind - wird der Gerätename ohne Angabe der Auflösung verwendet, wird automatisch die höchstmögliche Auflösung dieses Geräts benutzt. Der Standardwert für diesen Parameter ist "postscript".

-pn #

Gibt eine bestimmte Seite aus mehreren an, auf der das vollständige Bild enthalten sein muß. Die Numerierung verläuft von links nach rechts und von oben nach unten wobei #1 die oberste linke Seite bezeichnet. Die letzte Seite in einer Reihe ist diejenige, die die rechte Bildkante enthält. Die letzte Seite in einer Spalte ist diejenige, die die Bildunterkante enthält. Der Schalter -pn kann mehrmals angegeben werden (Standard: alle Seiten).

-s datei

Der Name eines COLLAGE-Metafile, das verwendet werden soll. Es können mehrere Dateinamen angegeben bzw. -s kann mehrmals verwendet werden (Hinweis: die Verwendung des Schalters -s ist nicht zwingend erforderlich und sollte zusammen mit dem Schalter -t erfolgen). Fehlt die Angabe eines COLLAGE-Metafile, dann liest *metapr* von stdin.

-sc b/h

Gibt den Umfang (b/h) an, den das Bild auf dem Ausgabemedium haben soll. Die Angabe erfolgt in Millimeter. Standard ist der Umfang laut Angabe durch den Schalter -im.

-t baumname

Gibt ein bestimmtes Bild (Baum) innerhalb eines COLLAGE-Metafile an. Dieser Name wird einem bereits vorher angegebenen COLLAGE-Metafile zugeordnet. Werden also mehrere Metafiles angegeben, aus denen jeweils ein Bild gewählt werden soll, müssen Sie -s und -t paarweise angeben. Wenn kein bestimmtes Bild aus einem Metafile gewählt wird, wird das erste Bild im Metafile aufbereitet.

-tl x/y

Gibt den Abstand (x/y) des Bildes von der oberen linken Ecke des Ausgabemediums an. Die Angabe erfolgt in Millimeter. Standard ist der über den Schalter -im angegebene Abstand.

Die folgenden zusätzlichen Schalter werden aus Kompatibilitätsgründen mit älteren Versionen auch in dieser COLLAGE-Version akzeptiert; *in zukünftigen Versionen werden sie jedoch nicht mehr unterstützt.*

-fh Ausgabe erfolgt im Querformat.

-fv Ausgabe erfolgt im Hochformat.

-l n Wird ignoriert.

-r n Wird ignoriert.

-o n Wird ignoriert.

-u n Wird ignoriert.

-w n Gibt die maximale Breite des Bildes auf dem Ausgabemedium an. Dieser Schalter wird ignoriert, wenn einer der Schalter -im, -sc oder -tl verwendet wird. Als Maß für die Werte gelten COLLAGE-Koordinaten.

-h n Gibt die maximale Höhe des Bildes auf dem Ausgabemedium an. Dieser Schalter wird ignoriert, wenn einer der Schalter -im, -sc oder -tl verwendet wird. Als Maß für die Werte gelten COLLAGE-Koordinaten.

-n Leitet die Ausgabe zur Datei "/usr/tmp/print<pid>", wobei pid für die Prozeßnummer des aktuellen *metapr*-Prozesses steht.

-ws druckergruppe
Gibt die Druckergruppe "druckergruppe" an, wenn die Ausgabe zum Kommando 'lpr' geleitet wird. Der Schalter setzt etwaige Belegungen der Umgebungsvariablen METAPR' außer Kraft, die sich auf die gewählte Ausgabeeinheit beziehen.

## VERWENDUNG

Es folgen eine Beispiele für die Verwendung von *metapr*:

```
metapr Metafile1
metapr datei1 -s datei2 -t bildA -s datei3 -t bildB
metapr Metafile1 -tl 50/50 -sc 300/975 -pn 1 -pn 4
```

Hinweis: Die Verwendung des Schalters -pn ist hauptsächlich für einen Neudruck von bestimmten Teilen eines bereits gedruckten Bildes gedacht (z.B. weil diese nach dem ersten Ausdruck geändert wurden).

Fehler werden an den Benutzer zurückgemeldet. Darüber hinaus können bei der Verarbeitung eines COLLAGE-Metafile noch folgende interne Fehler auftreten:

100 Unbekannter COLLAGE-Elementtyp.

101 Unbekannter Farbmustertyp.

102 Polygonobjekt enthält keine Koordinatendaten.

103 Ungültiger Baumknoten (Vaterelement enthält kein Gruppenobjekt); Baum wird übergangen.

200 Kein Basisobjekt gefunden, das angegebener Wurzel untergeordnet ist.

201 Kein druckfähiges Objekt in Baum, oder Bildabmessungen leer.

300 Angegebenes Ausgabegerät nicht verfügbar.

Zusätzlich gelten die Fehler, die für COLLAGE-Metafile-Eingabe definiert sind.

## DATEIEN

*metapr* benutzt folgende Dateien für eine Ausgabe auf einem PostScript-Drucker sowie für die Unterstützung länderspezifischer Zeichensätze:

/usr/lib/PostScript/GraphPort.plg
/usr/lib/nls/msg/%l/metapr.cat

*metapr* muß (teilweise) auf das Werkzeug *Fonts* zurückgreifen können. Insbesondere wird verwendet (wobei vom ursprünglichen Inhalt der Datei "fontDirectory" ausgegangen wird):

/usr/lib/fontinfo/fontDirectory
/usr/lib/fontinfo/cd21to11.map
/usr/lib/fontinfo/cd22to11.map
/usr/lib/fontinfo/is??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOl??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOlB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isSh??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isShB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/Roman.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBd.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBdIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/He.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeB.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeBO.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeO.mtr

## UMGEBUNG

*metapr* wertet folgende Umgebungsvariablen aus:

*FONTINFO* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das Zeichensatzbeschreibungen, Metrik und Code-Abbildungen der verwendeten Zeichensätze enthält (Standard: /usr/lib/fontinfo).

*LANG* Gibt die länderspezifischen Anforderungen des Benutzers in bezug auf Sprache, Gebiet und Code-Satz an.

*METAPR9001* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9001 (bzw. 9011) als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9009* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Plotter 9009-30 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9012* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9012 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9013* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9013 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9022* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRLASERJET*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein HP LaserJet als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRPOSTSCR*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein PostScript-Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*NLSPATH* Gibt den Suchpfad für NLS-Meldungskataloge an (Standard: /usr/lib/nls/msg/%l/%N.cat).

*POSTSCRIPT* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das den PostScript-Vorspann enthält, der verwendet wird, wenn die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker erfolgt (Standard: /usr/lib/PostScript).

## metapr-a

*metapr-a* druckt COLLAGE-Metafiles auf verschiedenen Ausgabegeräten aus.

### AUFRUF

*metapr-a* [<CollageMetafile>]

### BESCHREIBUNG

*metapr-a* gibt COLLAGE-Metafiles auf verschiedenen Ausgabegeräten aus. Dazu wird ein Dialog mit dem Benutzer gestartet, durch den alle Parameter abgefragt werden, die für die Ausgabe benötigt werden. Der Dialog kann auf einem Bildschirm im alphanumerischen Modus geführt werden. Dabei wird ein COLLAGE-Metafile als Eingabe übernommen und ein von diesem Metafile beschriebenes Bild auf einem Ausgabegerät aufbereitet.

Für die Aufbereitung können folgende Parametereinstellungen vorgenommen werden:

- Bestimmung der exakten Position und Größe dieses Bildes auf dem Ausgabemedium;
- Angabe der Anzahl von Kopien, die vom Bild ausgegeben werden sollen;
- Auswahl bestimmter Seiten für mehrseitige Ausgabe;
- Quer- oder Hochformat-Auswahl für diese Seiten.

Wenn ein Bild, das aus dem Inhalt eines Alpha-COLLAGE-Metafile aufbereitet wird, die Größe des physischen Ausgabemediums übersteigt, das auf einem bestimmten Ausgabegerät vorhanden ist, wird das Bild entsprechend auf mehrere Seiten des physischen Ausgabemediums verteilt.

Das angegebene Bild wird je nach den Möglichkeiten aufbereitet, über die das Ausgabegerät verfügt; abhängig von den vorhandenen Arbeitsmitteln (z.B. Zeichensätze, Graustufen, Muster, Auflösung, lokale Aufbereitungstechniken), kann das Aussehen der COLLAGE-Objekte und ihrer Attribute auf verschiedenen Ausgabegeräten leicht unterschiedlich sein.

Die wichtigsten Abweichungen können sich bei den Schriften ergeben. Zum Erreichen optimaler Ergebnisse verwenden einige Ausgabegeräte:

- eingebaute Proportionalschriften in Satzqualität (z.B. PostScript-Drukker);
- Hershey-Vektorstrichschriften (z.B. Pt9012 mit hoher Auflösung von 240 dpi (dots per inch);
- Rückgriff auf die Original-COLLAGE-Bildpunktschriften (z.B. Pt9001 bei einer Auflösung von 72 dpi).

Damit erscheint Text in bezug auf Schriftart und Textumfang unterschiedlich. Dieses Verhalten wird von *fontDirectory* und den zugehörigen Werkzeugen gesteuert. Auf der Grundlage einer bestimmten Zeichensatz-Referenz (siehe ISO 9541-1), die einem bestimmten COLLAGE-Zeichensatz entspricht, der in dem Metafile gefunden wird, erfolgt die Suche einer entsprechenden Schrift anhand:

- der Informationen, die in fontDirectory vorgefunden werden;
- der Werkzeuge für den Zeichensatzvergleich;
- der Hardware-Parameter (z.B. Auflösung, verfügbare eingebaute Schriften usw.), die für das jeweils verwendete Ausgabegerät gelten.

Die im standardmäßigen fontDirectory vorhandenen Informationen sorgen zwar für optimale Ergebnisse, ermöglichen Ihnen aber trotzdem, spezifische Gegebenheiten und Stile einzubringen.

Beachten Sie, daß PostScript-Zeichenoperatoren Markierungen anbringen, die jeweils die Markierungen *vollständig überdecken*, denen sie unter Umständen überlagert werden. Deshalb werden die meisten Hintergrund- und Farbmuster-Verknüpfungen von COLLAGE bei der PostScript-Ausgabe nicht unterstützt.

Plotter sind vektor-orientierte Geräte, die deshalb bestimmte Funktionen von COLLAGE, die spezifisch für raster-orientierte Geräte gedacht sind, nicht korrekt unterstützen (z.B. Schatteneffekte durch Überlagerung mehrerer Rechtecke).

## SCHALTER

*metapr-a* akzeptiert folgende Schalter als Kommandozusätze:

| | |
|---|---|
| CollageMetafile | Name eines COLLAGE-Metafile, das zuerst berücksichtigt werden soll (Standard: <leer>). |

## VERWENDUNG

*metapr-a* ist für den Ablauf in der Betriebsart für alphanumerische Bildschirmeinheiten vorgesehen.

Nach dem Start von *metapr-a* wird die Eingabe eines COLLAGE-Metafile erwartet (oder dasjenige, das mit dem Kommandoaufruf eingegeben wurde, wird ohne Bestätigung des Namens aufbereitet). Ist die mit dem Namen angegebene Datei ein gültiges COLLAGE-Metafile, erscheinen die übrigen Werkzeuge.

Diese Werkzeuge sind in drei Gruppen unterteilt:

- Eingabefelder für die Eingabe von Zeichenketten:
  - Feld zur Eingabe des Namens des Metafile, das aufbereitet werden soll;
  - Feld zur Eingabe von Breite/Höhe (Standard = Angabe im Metafile);
  - Feld zur Eingabe von Abstand oben/links (Standard = Angabe im Metafile);
  - Feld zur Eingabe der Seitennummern (Standard = alle);
  - Feld zur Eingabe der Kopienzahl (Standard = 1);
- Eingabefelder, bei denen die Eingabe durch Drücken der Leertaste erfolgt:
  - Feld zur Angabe der Größe (im Metafile angegebene Größe, Abbildungsverhältnis aus der Metafile übernehmen, <leeres Feld> zur Übernahme der Breite und Höhe, die im entsprechenden Feld angegeben ist.)
  - Feld zur Auswahl des Ausgabeformats (Standard = Hochformat);
  - Feld zur Angabe, ob Optimierung aktiviert/deaktiviert werden soll (Standard = aktiviert);

- Eingabefelder, bei denen die Auswahl über die Pfeiltasten vorgenommen wird:
  - Feld zur Wahl des Ausgabegeräts.

Alle Felder müssen bereits mit einem Standardwert aus dem COLLAGE-Metafile oder mit anderen sinnvollen Werte ausgefüllt sein. Das erste Menü fordert Sie zur Eingabe eines COLLAGE-Metafile-Namens auf. Das nächste Menü zur Eingabe der Parameter wird angezeigt, wenn ein gültiges COLLAGE-Metafile angegeben wurde. Das Feld zur Angabe der Ausgabe-Größe hat 3 Wahlmöglichkeiten:

- leeres Feld: Übernahme der Breite und Höhe nach Angabe im nächsten Feld ohne Berücksichtigung des Abbildungsverhältnisses, das im COLLAGE-Metafile angegeben ist.
- Originalgröße (Original Size): Übernahme der Bildgröße laut Angabe im COLLAGE-Metafile, wobei die Werte in den nächsten beiden Feldern ignoriert werden.
- Seitenverhältnis (Aspect Ratio): Übernahme der Breite und Höhe laut Angabe im nächsten Feld unter Berücksichtigung des Abbildungsverhältnisses, das im COLLAGE-Metafile angegeben ist.

Sie beenden die Anwendung durch Drücken der Taste [END].

Fehler werden dem Benutzer in Bildschirmzeile 22 gemeldet. Während der Verarbeitung eines COLLAGE-Metafile können folgende interne Fehler auftreten:

100 Unbekannter COLLAGE-Elementtyp.

101 Unbekannter Farbmustertyp.

102 Polygonobjekt enthält keine Koordinatendaten.

103 Ungültiger Baumknoten (Vaterelement enthält kein Gruppenobjekt); Baum wird übergangen.

200 Kein Basisobjekt gefunden, das angegebener Wurzel untergeordnet ist.

201 Kein druckfähiges Objekt in Baum, oder Bildabmessungen leer.

300 Angegebenes Ausgabegerät nicht verfügbar.

Zusätzlich gelten die Fehler, die für COLLAGE-Metafile-Eingabe definiert sind.

## DATEIEN

*metapr-a* benutzt folgende Dateien für eine Ausgabe auf einem PostScript-Drucker sowie für die Unterstützung länderspezifischer Zeichensätze:

/usr/lib/PostScript/GraphPort.plg
/usr/lib/nls/msg/%l/metapr.cat

*metapr-a* muß (teilweise) auf das Werkzeug *Fonts* zurückgreifen können. Insbesondere wird verwendet (wobei vom ursprünglichen Inhalt der Datei "fontDirectory" ausgegangen wird):

/usr/lib/fontinfo/fontDirectory
/usr/lib/fontinfo/cd21to11.map
/usr/lib/fontinfo/cd22to11.map /usr/lib/fontinfo/is??.bfn /usr/lib/fontinfo/isB??.bfn /usr/lib/fontinfo/isOl??.bfn /usr/lib/fontinfo/isOlB??.bfn /usr/lib/fontinfo/isSh??.bfn /usr/lib/fontinfo/isShB??.bfn /usr/lib/fontinfo/Roman.vfn /usr/lib/fontinfo/RomanBd.vfn /usr/lib/fontinfo/RomanIt.vfn /usr/lib/fontinfo/RomanBdIt.vfn /usr/lib/fontinfo/He.mtr /usr/lib/fontinfo/HeB.mtr /usr/lib/fontinfo/HeBO.mtr /usr/lib/fontinfo/HeO.mtr

## UMGEBUNG

*metapr-a* wertet folgende Umgebungsvariablen aus:

*FONTINFO* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das Zeichensatzbeschreibungen, Metrik und Code-Abbildungen der verwendeten Zeichensätze enthält (Standard: /usr/lib/fontinfo).

*LANG* Gibt die länderspezifischen Anforderungen des Benutzers in bezug auf Sprache, Gebiet und Code-Satz an.

*METAPR9001* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9001 (bzw. 9011) als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9009* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Plotter 9009-30 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9012* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9012 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9013* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9013 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9022* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRLASERJET*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein HP LaserJet als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRPOSTSCR*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein PostScript-Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*NLSPATH* Gibt den Suchpfad für NLS-Meldungskataloge an (Standard: /usr/lib/nls/msg/%l/%N.cat).

*POSTSCRIPT* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das den PostScript-Vorspann enthält, der verwendet wird, wenn die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker erfolgt (Standard: /usr/lib/PostScript).

## metapr-dm

*metapr-dm* gibt COLLAGE-Metafiles auf verschiedenen Ausgabegeräten aus.

### AUFRUF

*metapr-dm* [<CollageMetafile>]

### BESCHREIBUNG

*metapr-dm* gibt COLLAGE-Metafiles auf verschiedenen Ausgabegeräten aus. Dazu wird ein Dialog mit dem Benutzer gestartet, durch den alle Parameter abgefragt werden, die für die Ausgabe benötigt werden. Dieser Dialog wird in einer COLLAGE-Umgebung und auf einer COLLAGE-Anzeige geführt. Dabei wird ein COLLAGE-Metafile als Eingabe übernommen und ein von diesem Metafile beschriebenes Bild auf einem Ausgabegerät aufbereitet.

Für die Aufbereitung können folgende Parametereinstellungen vorgenommen werden:

- Bestimmung der exakten Position und Größe dieses Bildes auf dem Ausgabemedium;
- Angabe der Anzahl von Kopien, die vom Bild ausgegeben werden sollen;
- Auswahl bestimmter Seiten für mehrseitige Ausgabe;
- Quer- oder Hochformat-Auswahl für diese Seiten.

Wenn ein Bild, das aus dem Inhalt eines Alpha-COLLAGE-Metafile aufbereitet wird, die Größe des physischen Ausgabemediums übersteigt, das auf einem bestimmten Ausgabegerät vorhanden ist, wird das Bild entsprechend auf mehrere Seiten des physischen Ausgabemediums verteilt.

Das angegebene Bild wird je nach den Möglichkeiten aufbereitet, über die das Ausgabegerät verfügt; abhängig von den vorhandenen Arbeitsmitteln (z.B. Zeichensätze, Graustufen, Muster, Auflösung, lokale Aufbereitungstechniken), kann das Aussehen der COLLAGE-Objekte und ihrer Attribute auf verschiedenen Ausgabegeräten leicht unterschiedlich sein.

Die wichtigsten Abweichungen können Sie bei den Schriften ergeben. Zum Erreichen optimaler Ergebnisse verwenden einige Ausgabegeräte:

- eingebaute Proportionalschriften in Satzqualität (z.B. PostScript-Drukker);
- Hershey-Vektorstrichschriften (z.B. Pt9012 mit hoher Auflösung von 240 dpi (dots per inch);
- Rückgriff auf die Original-COLLAGE-Bildpunktschriften (z.B. Pt9001 bei einer Auflösung von 72 dpi).

Damit erscheint Text in bezug auf Schriftart und Textumfang unterschiedlich. Dieses Verhalten wird von *fontDirectory* und den zugehörigen Werkzeugen gesteuert. Auf der Grundlage einer bestimmten Zeichensatz-Referenz (siehe ISO 9541-1), die einem bestimmten COLLAGE-Zeichensatz entspricht, der in dem Metafile gefunden wird, erfolgt die Suche einer entsprechenden Schrift anhand:

- der Informationen, die in fontDirectory vorgefunden werden;
- der Werkzeuge für den Zeichensatzvergleich;
- der Hardware-Parameter (z.B. Auflösung, verfügbare eingebaute Schriften usw.), die für das jeweils verwendete Ausgabegerät gelten.

Die im standardmäßigen fontDirectory vorhandenen Informationen sorgen zwar für optimale Ergebnisse, ermöglichen Ihnen aber trotzdem, spezifische Gegebenheiten und Stile einzubringen.

Beachten Sie, daß PostScript-Zeichenoperatoren Markierungen anbringen, die jeweils die Markierungen *vollständig überdecken*, denen sie unter Umständen überlagert werden. Deshalb werden die meisten Hintergrund- und Farbmuster-Verknüpfungen von COLLAGE bei der PostScript-Ausgabe nicht unterstützt.

Plotter sind vektor-orientierte Geräte, die deshalb bestimmte Funktionen von COLLAGE, die spezifisch für raster-orientierte Geräte gedacht sind, nicht korrekt unterstützen (z.B. Schatteneffekte durch Überlagerung mehrerer Rechtecke).

## SCHALTER

*metapr-dm* akzeptiert folgende Schalter als Kommandozusätze:

| | |
|---|---|
| CollageMetafile | Name eines COLLAGE-Metafile, das zuerst berücksichtigt werden soll (Standard: <leer>). |

## VERWENDUNG

*metapr-dm* ist für den Ablauf in einem COLLAGE-Fenster unter Verwaltung des 'Session Manager' vorgesehen. Es wird deshalb automatisch von diesen Prozessen für einen bestimmten Benutzerdialog aufgerufen.

Nach dem Start von *metapr-dm* wird die Eingabe eines COLLAGE-Metafile-Namens (bzw. Bestätigung des beim Kommandoaufruf angegebenen Namens) erwartet. Ist die mit dem Namen angegebene Datei ein gültiges COLLAGE-Metafile, erscheinen die übrigen Werkzeuge.

Diese Werkzeuge sind in drei Gruppen unterteilt:

- nicht-geometrische Einstellungen;
- geometrische Einstellungen;
- andere.

Diese sind in der oberen linken Ecke, in der rechten Hälfte bzw. in der unteren linken Ecke des Fensters gruppiert.

Folgende nicht-geometrische Einstellungen können vorgenommen werden:

- Das Kästchen in der oberen linken Ecke zeigt den Namen des COLLAGE-Metafile, das derzeit verwendet wird. Nach Auswahl dieses Kästchens kann ein (neues) Metafile eingegeben werden.
- Das Kästchen darunter zeigt die verschiedenen Objektbäume, die in der COLLAGE-Metafile enthalten sind. Der aktuelle gewählte Baum (Standard: erster Eintrag) wird für alle weiteren Verarbeitungsschritte verwendet.
- Das kleine Kästchen darunter zeigt den Wert für die Anzahl von Ausgaben, die aus dem gewählten Objektbaum des aktuellen Metafile erzeugt werden.

- Durch Auswahl der Marke neben dem kleinen Kästchen wird eine interne Optimierung aktiviert, mit der bestimmt wird, wie das Bild am besten auf die Ausgabeseite(n) paßt. Damit wird einer Verschwendung von Papier vorgebeugt, wenn das Bild bzw. seine Plazierung die Seitenränder lediglich um ein geringes Maß übersteigt.

In der rechten Hälfte des Fensters wird eine Gruppe von Rechtecken angezeigt. Standardmäßig überlagert die Gruppe von Rechtecken im Hochformat die Gruppe von Rechtecken im Querformat. Diese beiden Gruppen symbolisieren eine Gruppe von ISO-A4-Seiten im selben Format, auf denen das Bild aufbereitet wird, das von dem gewählten COLLAGE-Objektbaum des aktuellen Metafile definiert ist. Wenn Sie die Gruppe von Rechtecken darunter wählen, wird diese nach oben geholt; die Gruppe, die sich derzeit oben befindet, wird nach unten gebracht.

Die Blätter der Seiten-Gruppe, die zur Aufbereitung des Bildes benötigt werden, sind mit einen grauen Muster unterlegt. Wenn Sie eine einzelne Seite aus der Gruppe wählen, wird dessen Grauschattierung ein- bzw. ausgeschaltet. Nur die Teile des Bildes werden aufbereitet, die innerhalb der Seiten liegen, die mit einem grauen Muster unterlegt sind.

Das Bild selbst wird durch einen Rechteckbereich mit einem Sondermuster symbolisiert. Die Abmessungen und die Position dieses Bereichs repräsentieren den Umfang und die Position des Bildes im Verhältnis zur Gruppe von ISO-A4-Seiten, auf der es aufbereitet werden soll. Das Rechteck kann mit der Marke in der Mitte innerhalb der Seitengrupe positioniert werden. Die Marke in der unteren rechten Ecke ermöglicht die Änderung des Bildumfangs wie er ursprünglich von den Grafikobjekten bestimmt ist, die im gewählten COLLAGE-Objektbaum des aktuellen Metafile enthalten sind.

In der unteren rechten Bildschirmecke befinden sich einige Auswahlmarken für folgende praktische Funktionen:

- Auswahl der obersten Marke ermöglicht die Beobachtung der Effekte, die durch die derzeit vorgenommenen Einstellungen ausgelöst wurden. Dafür wird ein zusätzliches Fenster geöffnet, das das physische Medium auf dem Softcopy-Gerät darstellen soll. Die Ausgabe des Bildes wird für jede Seite der Gruppe von ISO-A4-Seiten in dieses Fenster geleitet.

- Auswahl der mittleren Marke setzt die Abmessungen und die Position des Rechtecks, das das Bild auf der Gruppe mit Ausgabeseiten darstellt, auf die Abmessungen und Position zurück, die vom gewählten Objektbaum des aktuellen COLLAGE-Metafile definiert sind.
- Auswahl der untersten Marke bestimmt die Abmessungen des Rechtecks, das das Bild auf der Gruppe von Ausgabeseiten darstellt, so, daß das Abbildungsverhältnis in der Weise erhalten bleibt, wie es durch den gewählten Objektbaum des aktuellen COLLAGE-Metafile definiert ist.

Probieren Sie diese Werkzeuge ruhig aus (klicken mit der Maus, auswählen, Objekt verschieben bzw. in der Größe ändern, Text eingeben usw.) Die jeweiligen Reaktionen sollten selbsterklärend sein.

Hinweis: Wenn Sie den Befehl *Pre-View* gewählt haben, drücken Sie die Taste RETURN, um das Fenster zu schließen, in dem das für den Bildschirm aufbereitete Bild angezeigt wird.

Fehler werden dem Benutzer in vorübergehend eingeblendeten Fehlerfenstern gemeldet (Hilfseinblendungen). Bei der Verarbeitung eines COLLAGE-Metafile können folgenden interne Fehler auftreten:

100 Unbekannter COLLAGE-Elementtyp.

101 Unbekannter Farbmustertyp.

102 Polygonobjekt enthält keine Koordinatendaten.

103 Ungültiger Baumknoten (Vaterelement enthält kein Gruppenobjekt); Baum wird übergangen.

200 Kein Basisobjekt gefunden, das angegebener Wurzel untergeordnet ist.

201 Kein druckfähiges Objekt in Baum, oder Bildabmessungen leer.

300 Angegebenes Ausgabegerät nicht verfügbar.

Zusätzlich gelten die Fehler, die für COLLAGE-Metafile-Eingabe definiert sind.

**DATEIEN**

*metapr-dm* benutzt mindestens folgende Dateien für den Ablauf der Dialogoberfläche, für die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker sowie für die Unterstützung länderspezifischer Varianten:

/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/alpha.mtf
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/graphik.mtf
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metapr.cat
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metapr.def
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metapr.fkt
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metapr.reg
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metaprError.En
/usr/lib/dmamager/mvButton.drw
/usr/lib/dmamager/resButton.drw
/usr/lib/PostScript/GraphPort.plg
/usr/lib/col/%l/metaprd.cat
/usr/lib/nls/msg/%l/metapr.cat

Zur Erzeugung weiterer länderspezifischer Versionen für *metapr-dm* stehen folgende Dateien zusätzlich zur Verfügung:

/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metaprd.nls
/usr/lib/dmamager/metaprd-dm/metaprd.txt

*metapr-dm* muß (teilweise) auf das Werkzeug *Fonts* zurückgreifen können. Insbesondere wird verwendet (wobei vom ursprünglichen Inhalt der Datei "fontDirectory" ausgegangen wird):

/usr/lib/fontinfo/fontDirectory
/usr/lib/fontinfo/cd21to11.map
/usr/lib/fontinfo/cd22to11.map
/usr/lib/fontinfo/is??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOl??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOlB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isSh??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isShB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/Roman.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBd.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBdIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/He.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeB.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeBO.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeO.mtr

## UMGEBUNG

*metapr-dm* wertet folgende Umgebungsvariablen aus:

*DM_PATH* Gibt den Pfad zu dem Dateiverzeichnis an, das die Unterverzeichnisse von bestimmten Dialogdefinitionen enthält (Standard: /usr/lib/dmanager).

*FONTINFO* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das Zeichensatzbeschreibungen, Metrik und Code-Abbildungen der verwendeten Zeichensätze enthält (Standard: /usr/lib/fontinfo).

*LANG* Gibt die länderspezifischen Anforderungen des Benutzers in bezug auf Sprache, Gebiet und Code-Satz an.

*METAPR9001* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9001 (bzw. 9011) als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9009* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Plotter 9009-30 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9012* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9012 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9013* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9013 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9022* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRLASERJET*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein HP LaserJet als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRPOSTSCR*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein PostScript-Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*NLSPATH* Gibt den Suchpfad für NLS-Meldungskataloge an (Standard: /usr/lib/nls/msg/%l/%N.cat).

*POSTSCRIPT* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das den PostScript-Vorspann enthält, der verwendet wird, wenn die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker erfolgt (Standard: /usr/lib/PostScript).

## prColTree

*prColTree* bereitet einen COLLAGE-Objektbaum auf verschiedenen Ausgabegeräten auf.

### AUFRUF

```
#include <ctitypes.h> #include <ctierrno.h>

prColTree ( knoten, geraet, teil-bild, bild-metrik, zusaetze,
            zus-maske, nur-sicht, datei-desk)

            H_onode        knoten;
            int            geraet;
            Rect         * teil-bild;
            DoubleRect   * bild-metrik;
            CtiOptions   * zusaetze;
            CtiOptMask     zus-maske;
            int            nur-sicht;
            int            datei-desk;
```

## BESCHREIBUNG

*prColTree* bereitet einen COLLAGE-Objektbaum auf einem angegebenen Ausgabegerät auf.

Für die Aufbereitung können folgende Parametereinstellungen vorgenommen werden:

- Auswahl des Teilbereichs vom ganzen Bild, der als Bild aufbereitet werden soll;
- Bestimmung der exakten Position und Größe dieses Bildes auf dem Ausgabemedium;
- Angabe der Anzahl von Kopien, die vom Bild ausgegeben werden sollen;
- Auswahl bestimmter Seiten für mehrseitige Ausgabe;
- Quer- oder Hochformat-Auswahl für diese Seiten.

Wenn ein Bild, das aus dem Inhalt eines Alpha-COLLAGE-Metafile aufbereitet wird, die Größe des physischen Ausgabemediums übersteigt, das auf einem bestimmten Ausgabegerät vorhanden ist, wird das Bild entsprechend auf mehrere Seiten des physischen Ausgabemediums verteilt.

Das angegebene Bild wird je nach den Möglichkeiten aufbereitet, über die das Ausgabegerät verfügt; abhängig von den vorhandenen Arbeitsmitteln (z.B. Zeichensätze, Graustufen, Muster, Auflösung, lokale Aufbereitungstechniken), kann das Aussehen der COLLAGE-Objekte und ihrer Attribute auf verschiedenen Ausgabegeräten leicht unterschiedlich sein.

Die wichtigsten Abweichungen können sich bei den Schriften ergeben. Zum Erreichen optimaler Ergebnisse verwenden einige Ausgabegeräte:

- eingebaute Proportionalschriften in Satzqualität (z.B. PostScript-Drukker);
- Hershey-Vektorstrichschriften (z.B. Pt9012 mit hoher Auflösung von 240 dpi (dots per inch);
- Rückgriff auf die Original-COLLAGE-Bildpunktschriften (z.B. Pt9001 bei einer Auflösung von 72 dpi).

Damit erscheint Text in bezug auf Schriftart und Textumfang unterschiedlich. Dieses Verhalten wird von *fontDirectory* und den zugehörigen Werkzeugen gesteuert. Auf der Grundlage einer bestimmten Zeichensatz-Referenz (siehe ISO 9541-1), die einem bestimmten COLLAGE-Zeichensatz entspricht, der in dem Metafile gefunden wird, erfolgt die Suche einer entsprechenden Schrift anhand:

- der Informationen, die in fontDirectory vorgefunden werden;
- der Werkzeuge für den Zeichensatzvergleich;
- der Hardware-Parameter (z.B. Auflösung, verfügbare eingebaute Schriften usw.), die für das jeweils verwendete Ausgabegerät gelten.

Die im standardmäßigen fontDirectory vorhandenen Informationen sorgen zwar für optimale Ergebnisse, ermöglichen Ihnen aber trotzdem, spezifische Gegebenheiten und Stile einzubringen.

Beachten Sie, daß PostScript-Zeichenoperatoren Markierungen anbringen, die jeweils die Markierungen *vollständig überdecken*, denen sie unter Umständen überlagert werden. Deshalb werden die meisten Hintergrund- und Farbmuster-Verknüpfungen von COLLAGE bei der PostScript-Ausgabe nicht unterstützt.

Plotter sind vektor-orientierte Geräte, die deshalb bestimmte Funktionen von COLLAGE, die spezifisch für raster-orientierte Geräte gedacht sind, nicht korrekt unterstützen (z.B. Schatteneffekte durch Überlagerung mehrerer Rechtecke).

## PARAMETER

*prColTree* erfordert die folgenden Eingabeparameter:

H_onode knoten;
Gibt den COLLAGE-Objektknoten an, der als der Wurzelknoten für den aufzubereitenden Baum verwendet wird.

int geraet;
Gibt das Ausgabegerät an, das verwendet werden soll. Gültige Werte für 'geraet' sind: (siehe auch "ctitypes.h"):

- DV_LP9001 (Drucker 9001)
- DV_LP9009 (Plotter 9009-30)
- DV_LP9012_240 (Drucker 9012, 240 dpi)
- DV_LP9012_120 (Drucker 9012, 120 dpi)
- DV_LP9012_80 (Drucker 9012, 80 dpi)
- DV_LP9012_60 (Drucker 9012, 60 dpi)
- DV_LP9013_144 (Drucker 9013, 144 dpi)
- DV_LP9013_72 (Drucker 9013, 72 dpi)
- DV_LP9022_300 (Drucker 9022, 300 dpi)
- DV_LP9022_150 (Drucker 9022, 150 dpi)
- DV_LP9022_75 (Drucker 9022, 75 dpi)
- DV_LASERJET_300 (Hp LaserJet, 300 dpi)
- DV_LASERJET_150 (Hp LaserJet, 150 dpi)
- DV_LASERJET_75 (Hp LaserJet, 75 dpi)
- DV_POSTSCRIPT (PostScript-Format)
- DV_VT97808 (COLLAGE-Anzeige)

Rect * teil-bild;
Gibt den Teilbereich des Gesamtbildes an, der aufbereitet werden soll. Der Teilbereich wird festgelegt durch seine obere linke Ecke (x,y) bezüglich des Ursprungs (0,0) des Koordinatenraums, und durch die Abmessungen des Teilbereichs (b,h). Als Maß für die Werte gelten COLLAGE-Koordinaten. Bei Angabe des Wertes '(Rect *)0', wird das gesamte Bild aufbereitet.

DoubleRect * bild-metrik;
Gibt die Position und den Umfang an, den das Bild auf dem Ausgabemedium beansprucht.

CtiOptions * zusaetze;
Gibt eine Reihe von Zusatzinformationen an, die bei der Aufbereitung des COLLAGE-Baums zu verwenden sind (siehe auch "ctitypes.h").

CtiOptMask zus-maske;
Gibt die Untermenge von Zusätzen an, deren Werte im Parameter "zusaetze" angegeben sind.

int nur-sicht;
Gibt an, ob unsichtbare Objekte bei der Bestimmung der Original-Position und -Abmessungen berücksichtigt werden sollen, die vom COLLAGE-Baum repräsentiert werden. Zulässige Werte sind (siehe auch "ctitypes.h"):

- OBJ_ALL
- OBJ_VISIBLEONLY

int datei-desk;
Dateideskriptor einer Datei, in die die Ausgabedatei geschrieben werden soll. Bei Angabe eines negativen Wertes wird ein lokaler Dateideskriptor mit einer der Umgebungsvariablen "METAPR..." (siehe unten) geöffnet oder standardmäßig eine Pipe zu 'lpr' benutzt.

Für *prColTree* gibt es keine Ausgabe-Parameter.

*prColTree* meldet 1, wenn es erfolgreich abläuft, ansonsten 0.

## DIAGNOSE

*prColTree* schreibt eine Fehlernummer in die globale Variable 'int ctiErrno', wenn eine Fehlerbedingung eintritt und ruft die Fehlerbehandlungsroutine 'void (*ctiErrHndl)(/* int errno; */)' auf (siehe auch "ctierrno.h"). Folgende Fehlernummern sind definiert:

CTI_EUNKNOWNELMTYPE
: Unbekannter COLLAGE-Elementtyp.

CTI_EUNKNOWNPATTERN
: Unbekannter Farbmustertyp.

CTI_ENOPOLYCOORD
: Polygonobjekt enthält keine Koordinatendaten.

CTI_ENOBASEOBJECT
: Kein Basisobjekt gefunden, das angegebener Wurzel untergeordnet ist.

CTI_NOPRINTABLEOBJ
: Kein druckfähiges Objekt in Baum, oder Bildabmessungen leer.

CTI_ENOVIEW
: Angegebenes Ausgabegerät nicht verfügbar.

*Hinweis:*

Unsichtbare Objekte werden nicht aufbereitet, selbst wenn der Parameter "nur-sicht" auf OBJ_ALL gesetzt ist. Dieser Wert bestimmt nur die Reihe von Objekten, die bei der Ermittlung der entsprechenden Skalierung und Übersetzung berücksichtigt werden, um die erforderliche Bild-Metrik zu erreichen.

## DATEIEN

Bei der Übersetzung (Kompilierung) sollten folgende Include-Dateien eingebunden werden:

/usr/include/ctitypes.h
/usr/include/ctierrno.h
/usr/include/wam/wamstruct.h

Zum Binden sind folgende Bibliotheken erforderlich:

/usr/lib/libcti.a

Zur Laufzeit wird folgende Datei für die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker verwendet:

/usr/lib/PostScript/GraphPort.plg

Darüber hinaus muß *prColTree* (teilweise) auf das Werkzeug *Fonts* zurückgreifen können, wenn es erfolgreich ablaufen soll, nachdem es zu anderen Programmen gebunden wurde. Insbesondere wird verwendet (wobei vom ursprünglichen Inhalt der Datei "fontDirectory" ausgegangen wird):

/usr/lib/fontinfo/fontDirectory
/usr/lib/fontinfo/cd21to11.map
/usr/lib/fontinfo/cd22to11.map
/usr/lib/fontinfo/is??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOl??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isOlB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isSh??.bfn
/usr/lib/fontinfo/isShB??.bfn
/usr/lib/fontinfo/Roman.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBd.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/RomanBdIt.vfn
/usr/lib/fontinfo/He.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeB.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeBO.mtr
/usr/lib/fontinfo/HeO.mtr

## UMGEBUNG

*prColTree* wertet folgende Umgebungsvariablen aus:

*FONTINFO* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das Zeichensatzbeschreibungen, Metrik und Code-Abbildungen der verwendeten Zeichensätze enthält (Standard: /usr/lib/fontinfo).

*METAPR9001* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9001 (bzw. 9011) als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9009* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Plotter 9009-30 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9012* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9012 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9013* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9013 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPR9022* Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn der Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRLASERJET*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein HP LaserJet als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*METAPRPOSTSCR*
Gibt ein Shell-Kommando an, das verwendet werden soll, wenn ein PostScript-Drucker 9022 als Ausgabegerät benutzt wird (Standard: lpr).

*POSTSCRIPT* Gibt den Pfad zu einem Dateiverzeichnis an, das den PostScript-Vorspann enthält, der verwendet wird, wenn die Ausgabe auf einem PostScript-Drucker erfolgt (Standard: /usr/lib/PostScript).

## fontDirectory

*fontDirectory* ist ein Dateiformat, das Zeichensatz-Referenzen im ISO 9541-Stil für unterstützte, systemabhängige Zeichensatzbeschreibungen definiert.

### BESCHREIBUNG

*fontDirectory* beschreibt ein Dateiformat, das Zeichensatz-Referenzen im ISO 9541-Stil systemabhängigen Zeichensatzbeschreibungen zuordnet (z.B. eingebaute Zeichensätze, Vektor- oder Bildpunkt-Zeichensatzdateien).

Die hier verwendeten Zeichensatz-Referenzen basieren auf den Untermengen für minimale Zeichensatz-Beschreibung und minimale Zeichensatz-Metrik laut Definition in ISO 9541.

Jede Zeile einer Datei, die mit *fontDirectory* übereinstimmt, definiert eine Zeichensatz-Referenz für eine unterstützte, systemabhängige Zeichensatz-Beschreibung. Eine Zeile besteht aus mehreren abgeschlossenen Einheiten, die die Zeichensatz-Referenz bilden. Die Einzelkomponenten lassen sich einteilen in:

- nicht-geometrische Zeichensatz-Eigenschaften;
- geometrische Zeichensatz-Eigenschaften;
- Einträge, die die verfügbaren Glyphen-Sammlungen beschreiben.

Einer einzelnen systemabhängigen Zeichensatz-Beschreibung können mehrere Zeichensatz-Referenzen zugewiesen werden.

*Hinweis:*

Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn eine bestimmte Zeichensatzwahl im Falle der Verwendung eines Ersatz-Zeichensatzes erzwungen wird. Dies kann durch die Definition einer ähnlichen Zeichensatz-Referenz (d.h. die Attribut-Felder sind identisch) für einen anderen Zeichensatz erreicht werden, der somit für den Original-Zeichensatz erscheint.

## SYNTAX

Eine Zeile in einer Datei, die mit dem Dateiformat von *fontDirectory* übereinstimmt, ist eine Folge von Einheiten, die durch Doppelpunkte voneinander getrennt sind. Die Position einer Komponente innerhalb der Folge definiert deren semantische Bedeutung.

Eine Zeile, die mit einem # (Nummernzeichen) in der ersten Zeile beginnt, wird als Kommentarzeile aufgefaßt; Zeilen, in denen keine Zeichen stehen, werden übersprungen.

Die folgenden Komponenten sind definiert:

1.: *ZeichensatzRessourceName* gibt einen strukturierten Namen (d.h. eine Liste von Namen, die mit '/' (Schrägstrich) getrennt sind) für die Zeichensatz-Referenz an. Alle anderen Komponenten dieser Zeichensatz-Referenz sind mit dem Zeichensatz-Ressourcen-Namen formal redundant, d.h. ein bestimmter Zeichensatz-Ressourcen-Name impliziert bestimmte Werte für alle die anderen Komponenten (Hinweis: Dieser Name muß innerhalb von fontDirectory eindeutig sein).

2.: *QuellenName* gibt die Klasse und die lokale Referenz der Zeichensatz-Beschreibung getrennt durch ein Komma an. Die lokale Referenz ist in der Regel ein Pfadname, der eine Datei mit der Zeichensatz-Beschreibung anspricht. Bei einem relativen Pfadnamen wird der Inhalt der Umgebungsvariablen $FONTINFO (Standard: /usr/lib/fontinfo) überprüft. Wenn keine Zeichensatz-Beschreibung erforderlich ist oder ein eingebauter Hardware-Zeichensatz angesprochen wird, ist das erste Zeichen der lokalen Referenz ein - (Bindestrich).
Folgende Namen von Zeichenklassen sind definiert:
- CFont (eingebaute COLLAGE-Zeichensätze)
- ObliquePixmapFont (Bildpunkt-Zeichensatz-Beschreibungen, positiv
  geneigt ohne Formänderung)
- PixmapFont (Bildpunkt-Zeichensatz-Beschreibungen)
- PSFont (eingebaute PostScript-Zeichensätze)
- PSOutlineFont (eingebaute PostScript-Zeichensätze in Konturschrift)
- VecFont (Vektorzeichensatz-Beschreibungen)
- XFont (Eingebaute X Windows-Zeichensätze)

3.: *ZeichensatzFamilie* gibt einen strukturierten Namen für die Familie an, zu der dieser Zeichensatz gehört. Eine Zeichensatz-Familie ist eine Sammlung von Zeichensätzen vom gleichen Schrifttyp.

4.: *Stellung* gibt die Stellung der Glyphen im Zeichensatz an. Folgende Werte
sind definiert:
- <leer> (d.h. nicht definiert oder unzutreffend)
- upright
- oblique (d.h. gerader Schrifttyp ist im Uhrzeigersinn geneigt, ohne daß Schrift bzw. Schriftform geändert wird)
- backSlantedOblique
- italic (d.h. im Uhrzeigersinn geneigt mit geänderter Schriftform)
- backSlantedItalic
- other

5.: *Staerke* gibt die Stärke der Glyphen im Zeichensatz an. Die folgenden Werte sind definiert:
- <leer> (d.h. nicht definiert bzw. unzutreffend)
- light
- medium
- bold

6.: *SchrittWeite* gibt die Schrittweite der Glyphen im Zeichensatz an. Die folgenden Werte sind definiert:
- <leer> (d.h. nicht definiert oder unzutreffend)
- condensed
- medium
- expanded

7.: *SchrifttypGruppe* gibt eine geordnete Liste von drei Werten an, die die Schrifttypengruppe der Glyphen im Zeichensatz entsprechend des Gruppierungsschemas nach Anhang A der ISO-Norm 9541-1 bestimmen.

8.: *Aussehen* bestimmt das äußere Erscheinungsbild der Glyphen im Zeichensatz.
Folgende Werte sind definiert:
- <leer> (d.h. nicht definiert oder unzutreffend)
- solid (d.h. die Striche der Form sind nicht unterbrochen oder weisen ein Muster auf)
- outline (d.h. die Form besteht nur aus ihrer Umrißlinie (Konturschrift, innen hohl))
- inline (d.h. die Form ohne ihre Umrißlinie)
- shadow
- patterned

9.: *SchrifttypMetrik* gibt eine geordnete Liste der Schrifttypengröße, Mindestgröße und Maximalgröße getrennt durch Kommas an. Der Wert für die Schrifttypengröße gibt die Normalgröße, mit der die Glyphen zu verwenden sind, in Millimeter an. Die Werte für Mindest- und Maximalgröße bestimmen den Bereich der Normalgrößen in Millimeter, innerhalb dessen die Glyphen im Zeichensatz verwendbar sind. Wenn Mindestund Maximalgröße gleich Normalgröße sind, dann ist der Zeichensatz nur mit der einen Größe einzusetzen.

10.: *RasterMetrik*
gibt eine geordnete Liste der Mindestauflösung und der Maximalauflösung an, innerhalb der die Glyphen annehmbare Ergebnisse liefern, wenn die Ausgabe auf einem Rastergerät erfolgt. Das Maß dieser Werte ist Punkte pro Millimeter.

11.: *GlyphenKollektion*
gibt einen strukturierten Namen für die im Zeichensatz verfügbaren Glyphen an.

12.: *DurchschnittsEchappement*
gibt das Durchschnitts-Echappement des Netto-Echappement aller Glyphen im Zeichensatz an.

**VERWENDUNG**

Beispiele für eine Zeichensatz-Referenz:

```
unregistered/SIEMENS/COLLAGE/ISAR:CFont,-NORMAL:...
 ...unregistered/SIEMENS/ISAR/NORMAL:upright:medium:...
 ...medium:serifs,computer,ocr:solid:3.528,2.469,4.586:...
 ...2.835,2.835:ISO/LATIN-1:2.822
unregistered/SIEMENS/COLLAGE/ISAR-Bold:CFont,
NORMAL|BOLD:...
 ...unregistered/SIEMENS/ISAR/NORMAL:upright:bold:...
 ...medium:serifs,computer,ocr:solid:3.528,2.469,4.586:...
 ...2.835,2.835:ISO/LATIN-1:3.175
unregistered/SIEMENS/COLLAGE/ISAR/OUTLINE-BoldItalic:...
 ...CFont,-OUTLINE|BOLD|ITALIC:...
 ...unregistered/SIEMENS/ISAR/OUTLINE:italic:bold:...
 ...medium:serifs,computer,ocr:outline:...
 ...4.233,3.175,5.292:2.835,2.835:ISO/LATIN-1:7.056
unregistered/SIEMENS/BTM/ISAR:PixmapFont,isar??.bfn:...
 ...unregistered/SIEMENS/ISAR/NORMAL:upright:medium:...
 ...medium:serifs,computer,ocr:solid:3.528,2.469,4.586:...
 ...2.362,3.150:ISO/LATIN-1:2.822
unregistered/SIEMENS/BTM/ISAR
Bold:PixmapFont,isarB??.bfn:...
 ...unregistered/SIEMENS/ISAR/NORMAL:upright:bold:...
 ...medium:serifs,computer,ocr:solid:3.528,2.469,4.586:...
 ...2.362,3.150:ISO/LATIN-1:3.175
unregistered/HERSHEY/ROMAN:VecFont,Roman.vfn:...
 ...unregistered/HERSHEY/ROMAN:upright:medium:medium:...
 ...serifs,legibility,rounded:solid:3.0,1.5,10.0:...
 ...4.700,10.0:ISO/LATIN-1:3.0
unregistered/HERSHEY/ROMAN-Italic:VecFont,RomanIt.vfn:...
 ...unregistered/HERSHEY/ROMAN:italic:medium:medium:...
 ...serifs,legibility,rounded:solid:3.0,1.5,10.0:...
 ...4.700,10.0:ISO/LATIN-1:3.0
```

## DATEIEN

/usr/lib/fontinfo/fontDirectory

Die Datei fontDirectory sollte in dem Dateiverzeichnis stehen, auf das die Umgebungsvariable $FONTINFO zeigt (oben ist der Standard angegeben).

## SIEHE AUCH

ISO 9541-1: Information processing - Text and office systems - Font information interchange - Part 1: Architecture.

printFontDir(1L), ShowMatchFnt(1L)

fontinfo(3L)

## UMGEBUNG

FONTINFO zeigt auf einen Knoten, ab dem die Zeichensatzbeschreibungs-Dateien und die Datei gesucht werden, die die Zeichensatz-Referenzen definiert.

# Fachwörter

**aktiver Punkt**
active point

Der aktive Punkt ist der Punkt des → Zeigers, der den → Referenzpunkt am Bildschirm definiert.

**aktivieren**
to activate

Eine Anwendung kann → Fenster, → Menüs, → Menüelemente und → Tastenklassen aktivieren; anschließend ist das jeweilige Objekt aktiv und der Benutzer kann mit ihm arbeiten.

**Aktualisierungs-Region**
update region

Wenn Teile eines Fensters am Bildschirm sichtbar werden, die vorher nicht vollständig oder gar nicht zu sehen waren, dann muß die entsprechende Anwendung diese Teile neu zeichnen. Dazu kann sie sich die Aktualisierungs-Region holen. Wenn sie diese zur → Ausgabe-Region macht, wird nur das neu gezeichnet, was vorher nicht zu sehen war.

**Anwendungsmonitor**
applications monitor

Anwendungsmonitor ist ein anderer Name für den → COLLAGE-DeskManager.

**Arbeitsbereich**
work area

Der Arbeitsbereich eines → Fensters dient dem Benutzer und der Anwendung dazu, Texte und grafische Elemente ein- und auszugeben und zu bearbeiten.
(Synonym: panel)

**Arbeitsfenster**
operation window

Dies ist die allgemeinste Fensterart, die eine Anwendung haben kann. Eine Anwendung gibt hier Texte und Grafiken aus. Ein Benutzer arbeitet hauptsächlich mit einem Arbeitsfenster.

Weitere Fensterarten sind → Dialogfenster, → Entscheidungsfenster und → Meldungsfenster.

**ausbreiten**
to pull down

Ein → Menü wird ausgebreitet. Dazu → zeigen Sie auf das Menü, drücken einen → Mausknopf und halten ihn gedrückt. Durch Bewegen der
→ Maus nach unten machen Sie das Menü sichtbar. Das → Menüelement, auf dem der → Mauszeiger steht, ist → markiert. Sie wählen es aus, indem Sie den Mausknopf loslassen.
(Synonyme: to drop down; to expand)

**Ausgabefenster**
output window

Will eine Anwendung etwas in einem → Fenster ausgeben, dann muß sie dieses vorher zum Ausgabefenster gemacht haben. Das Fenster bleibt solange das Ausgabefenster, bis die Anwendung ein anderes Fenster zum Ausgabefenster macht.

**Ausgabepunkt**
pen location

Jedes → Fenster hat einen Ausgabepunkt. Alle Funktionen, die ohne Koordinatenangabe etwas am Bildschirm ausgeben, beginnen mit der Ausgabe im Ausgabepunkt.

**Ausgabe-Region**
clip region

Für jedes → Fenster gibt es eine Ausgabe-Region. Nur innerhalb der Ausgabe-Region kann eine Anwendung etwas am Bildschirm ausgeben. Man kann beispielsweise die → Aktualisierungs-Region zur Ausgabe-Region machen.

**Ausschnitt**
scroll area

Ist das Objekt, das in ein → Fenster geladen werden soll, größer als das Fenster, so sieht man nur einen Ausschnitt. Der Benutzter kann ihn verschieben durch → Klicken auf die → Verschiebepfeile oder Positionieren der → Ausschnittmarke.

**Ausschnittmarke**
scroll box

Die Ausschnittmarke befindet sich in der → Verschiebeleiste. Sie zeigt, an welcher Position im gesamten Objekt der → Ausschnitt liegt. An der Größe der Ausschnittmarke erkennt man, wieviel vom gesamten Objekt als Ausschnitt im → Fenster zu sehen ist. Sie können die Ausschnittmarke und somit den Ausschnitt mit dem Zeiger beliebig verschieben.
(Synonyme: Bildlaufmarke; elevator; Gleiter)

**auswählen**
to select

Einen → Befehl oder eine → Einstellung wählen Sie in einem → Menü aus.
(Synonym: to choose)

**Auswahlmarke**
radio button

Auswahlmarken sind in → Dialogfenstern. Sie bieten dem Benutzer Auswahlmöglichkeiten an. Er wählt aus, indem er mit dem → Zeiger eine oder mehrere Auswahlmarken → markieren.
(Synonyme: button; option button; check box)

**Basiselement**
basic element

Ein → Element ist ein Basiselement, wenn es eine grafische Grundform als → Basisobjekt hat. Das heißt, daß das Basisobjekt kein → Gruppenobjekt ist.

Ein Basiselement kann in einem → Elementbaum nicht der → Vater eines anderen Elements sein.

**Basisobjekt**
basic object

Ein Basisobjekt bestimmt den Typ eines → Elements. Ist das Basisobjekt eine grafische Grundform, dann ist das zugehörige Element ein → Basiselement. Ist das Basisobjekt ein → Gruppenobjekt, dann ist das Element ein → Vaterelement.

**beenden**
to terminate

Der Benutzer beendet eine Anwendung; das Programm wird dann aus dem Hauptspeicher entfernt, sein → Fenster geschlossen.
(Synonyme: to quit; to close)

**Befehl**
command

Ein Befehl ist der Name einer Funktion. Der Benutzer kann aus einem → Menü einen Befehl → auswählen. Die Anwendung oder das → Fensterverwaltungssystem führt dann die zugehörige Funktion aus.
(Synonym: Kommando)

**Bezugspunkt**
reference point

Der Bezugspunkt ist der Punkt eines Objekts, auf den sich Koordinatenangaben für dieses Objekt beziehen.

**Bildpunkt**
pixel

Ein Bildpunkt ist das kleinste adressierbare Bildelement auf dem Bildschirm. Eine Bildpunktadresse besteht aus Koordinaten.

**Bitmap**
bitmap

Ein Bitmap ist ein Rechteck, für das eine Anwendung jeden einzelnen Bildpunkt definiert.

**COLLAGE-DeskManager**

Der COLLAGE-DeskManager ist ein spezielles COLLAGE-Programm, das als → Desktop-Anwendung den → Standard-Desktop verwaltet. Er wird automatisch nach dem Aufruf von COLLAGE gestartet. Mit der Umgebungsvariablen APM kann man eine andere Desktop-Anwendung auswählen.

Der COLLAGE-DeskManager wurde zuvor als Anwendungsmonitor bezeichnet.

**deaktivieren**
to deactivate

Eine Anwendung kann → Fenster, → Menüs, → Menüelemente und → Tastenklassen deaktivieren; anschließend ist das jeweilige Objekt nicht mehr aktiv und der Benutzer kann nicht mehr mit ihm arbeiten.

**Desktop**
desktop

Der Desktop ist ein spezielles Fenster, das immer im Hintergrund liegt. Er bietet den Schreibtisch, auf dem der Benutzer mit seinen Anwendungsprogrammen arbeitet. Ein spezieller Desktop ist der → Standard-Desktop. Der Desktop wird von der → Desktop-Anwendung verwaltet. (Synonym: Schreibtisch)

**Desktop-Anwendung**
desktop application

Ist das COLLAGE-Anwendungsprogramm, das den → Desktop verwaltet.

**Dialogfenster** dialog box

In einem Dialogfenster erhält ein Benutzer Formulare, auf denen er → Einstellungen festlegt. Er schließt das → Fenster mit einem → Quittierfeld. (Synonym: dialog window)

Weitere Fensterarten sind → Arbeitsfenster, → Entscheidungsfenster und → Meldungsfenster.

**Dokument**
document

Dokument ist die Bezeichnung für eine Datei. Inhalt eines Dokumentes können zum Beispiel Texte, grafische Elemente oder Programme sein. (Synonyme: Datei; file)

**Eingabepuffer**
input buffer

In diesen internen Puffer schreibt COLLAGE alle Zeichen, die ein Benutzer an der Tastatur eingibt. Für jedes → Fenster gibt es einen solchen Puffer.

**Einstellung** attribute

Eine Einstellung legt einen Wert, einen Ablauf oder eine Eigenschaft (zum Beispiel 'kursiv' bei einem Editor) fest. Es gibt

- Standardeinstellungen, die von einer Anwendung immer gleich vorgegeben sind. Der Benutzer kann sie im Einzelfall ändern.
- Voreinstellungen, die der Benutzer festlegt. Sie gelten solang, bis der Benutzer sie wieder ändert.
- aktuelle Einstellungen, die nur aktuell gültig sind.

Eine Einstellung kann zum Beispiel in einem → Menü stehen oder mit → Auswahlmarken festgelegt werden.

**Element**
element

Ein → Elementbaum besteht aus Elementen. Ein Element setzt sich zusammen aus einem → Basisobjekt und einem → Semantikobjekt. Je nach Basisobjekt ist ein Element ein → Vaterelement oder ein → Basiselement.

**Elementbaum**
element tree

Mit den → Objekt-Funktionen erzeugt man aus → Elementen einen Elementbaum. In einem Elementbaum gibt es → Vaterelemente und → Basiselemente, die in den Verwandtschafts-Verhältnissen zueinander stehen. Es gibt die Verhältnisse: → Vater, → Sohn, → linker Bruder und → rechter Bruder.

Einen Elementbaum kann man erzeugen, verändern, zeichnen, in ein → Metafile auslagern oder aus einem Metafile einlesen. Außerdem kann man in einem Elementbaum nach einem Element suchen.
(Synonym: Objektbaum)

**Endemarke**
close box

Mit der Endemarke schließt der Benutzer ein → Fenster. Ist ein Fenster nicht mit einer Endemarke ausgestattet, gibt es andere Möglichkeiten, es zu schließen.
(Synonym: close button)

**Entscheidungsfenster**
decision window

In diesem → Fenster trifft der Benutzer eine Entscheidung. Er trifft die Entscheidung mit einem → Quittierfeld und schließt dabei das Fenster.

Weitere Fensterarten sind → Arbeitsfenster, → Dialogfenster und → Meldungsfenster.

**Ereignis**
event

Eine COLLAGE-Anwendung ist in der Lage, differenziert auf Aktionen des Benutzers zu reagieren. Dazu stellt COLLAGE ihm Ereignisse zu, die den jeweiligen Aktionen zugeordnet sind. Die Anwendung kann dann auf die Ereignisse reagieren.

Sinnvollerweise hat eine Anwendung eine Ereignisschleife, die zwischen einem Vor- und einem Nachlauf das gesamte Programm steuert.

**Ereignisklasse**
event class

Bevor eine Anwendung ein → Ereignis liest, liest es die Ereignisklasse, zu der es gehört.

**Ereignispuffer**
event buffer

COLLAGE schreibt die → Ereignisse für eine Anwendung in den Ereignispuffer. Diese liest die Ereignisse in der Reihenfolge aus dem Ereignispuffer, in der sie eingegangen sind.

**Farbmuster** pattern

Ein Farbmuster ist ein Muster aus Bildpunkten für Hintergründe, Flächen, Umrandungen oder Linien. Man kann die Farbmuster von COLLAGE oder eigene Farbmuster benutzen.

**Fenster**
window

Ein Fenster ist ein rechteckiger Ausschnitt auf dem Bildschirm und hat einen sichtbaren Rand. Es repräsentiert eine Anwendung. Über das Fenster kann man mit der Anwendung arbeiten. Das Fenster kann Texte und grafische Elemente enthalten. Am Bildschirm kann man gleichzeitig mehrere Fenster sehen und bearbeiten.
Mehrere Fenster sind in verschiedenen Ebenen angeordnet. Sie können sich gegenseitig überlappen und auch ganz verdecken.

Der Benutzer kann

- Fenster → öffnen und → schließen,
- " vergrößern und verkleinern,
- " verschieben,
- " überlagern und verdecken,
- " in den Vordergrund holen,
- " in den Hintergrund schieben,
- " → markieren.

Ein Fenster kann aktiv oder inaktiv sein. Wenn es aktiv ist, kann es Eingaben entgegennehmen. Es hat dann eine markierte → Titelleiste.

**Fensterverwaltungssystem**
window management system

Ein Fensterverwaltungssystem stellt Anwendungen → Fenster auf dem Bildschirm zur Verfügung und bietet → Menüs an. Der Benutzer kann mit dem Fensterverwaltungssystem

- Anwendungsprogramme laden,
- " starten,
- " beenden,
- " unterbrechen.

(Synonyme: Fenster-Manager; Fenster-Verwalter)

**führen**
to drag

Der Benutzer führt ein Objekt am Bildschirm von einer Stelle zu einer anderen. Dazu → zeigt er auf das Objekt, drückt einen → Mausknopf und hält ihn gedrückt, bewegt dann die → Maus, bis das Objekt sich an der gewünschten Stelle befindet, und läßt anschließend den Mausknopf los.
Sprachgebrauch: Führen Sie ein Objekt von ... nach ...
(Synonyme: schleppen; ziehen)

**Grafik-Bildschirm** graphics screen

Grafik-Bildschirm steht für die technische Definition von Bitmap-Bildschirm. Beim Grafik-Bildschirm sind die → Bildpunkte einzeln ansteuerbar.
(Synonym: bitmap screen)

**Größenmarke**
size box

Mit der Größenmarke verändert der Benutzer die → Fenstergröße.
(Synonym: resize button)

**Gruppenobjekt**
group object

Hat ein → Element ein Gruppenobjekt als → Basisobjekt, dann ist es ein → Vaterelement.

**Gruppentyp**
group type

Man kann ein → Vaterelement mit einem Gruppentyp versehen. So wie ein → Semantikobjekt ist er für COLLAGE selbst ohne Bedeutung.

**Handle** handle

Zeiger auf einen Zeiger in der → Mastertabelle. Mit einem Handle werden Gegenstände eines → Elementbaums eindeutig identifiziert.

**Heap**
heap

Wenn eine Anwendung → Objekt-Funktionen verwendet, dann benötigt sie für die Gegenstände der Objekt-Funktionen einen eigenen Speicherbereich. Dieser Speicherbereich wird von COLLAGE dynamisch verwaltet und heißt Heap.

Auf den Heap greift eine Anwendung über eine → Mastertabelle zu.

**Identifikator**
identifier

Einen Identifikator gibt es jeweils für → Fenster, → Arbeitsbereiche, → Menüs und → Menüelemente. Er identifiziert das entsprechende Objekt eindeutig.
Bei Fenstern wird der Identifikator von COLLAGE vergeben. Bei Menüs und Menüelementen übergibt ihn die Anwendung an COLLAGE.

**Interner Desktop**
internal desktop

Wenn es keinen → Desktop gibt, dann sieht der Benutzer den internen Desktop von COLLAGE. Dieser hat ein Menü mit je einem Befehl zum Starten einer → Desktop-Anwendung und zum Beenden von COLLAGE.

**kennzeichnen**
to mark

Ein → Menüelement kann mit einem Stern gekennzeichnet werden. Die Bedeutung dieser Kennzeichnung ist von der Anwendung abhängig.

**keycap**
keycap

Die 'keycap' wandelt den → physikalischen Tastencode des Tastaturtreibers in den → logischen Tastencode um.

**klicken**
to click

Der Benutzer klickt, indem er auf ein Objekt oder eine Position am Bildschirm → zeigt und einmal kurz einen → Mausknopf drückt.
Sprachgebrauch: Klicken Sie auf ...
(Synonym: anklicken)

**Koordinatensystem**
coordinate system

Es gibt für jedes → Fenster und für die Oberfläche von COLLAGE ein Koordinatensystem. Auf der waagerechten x-Achse liegen die negativen Werte links vom Ursprung, die positiven rechts. Auf der senkrechten y-Achse liegen die negativen über dem Ursprung, die positiven darunter.
(Synonym: Koordinatenebene)

**linker Bruder**
left brother

Linker Bruder ist ein Verwandtschafts-Verhältnis in einem → Elementbaum. Hat ein → Element einen linken Bruder, dann ist es umgekehrt dessen → rechter Bruder.
(Synonym: previous)

**logischer Tastencode**
logical key code

Wenn der Benutzer eine Taste der Tastatur drückt, dann kann sich die Anwendung den logischen Tastencode dieser Taste holen. Er kommt von der → 'keycap'.

Die 'keycap' setzt das ASCII-Zeichen oder die ASCII-Zeichenfolge, die vom SINIX-Tastaturtreiber kommen, in einen einzigen short-Wert um.

**markieren**
to mark

Wenn Sie etwas am Bildschirm auf irgendeine Weise hervorheben, dann markieren Sie es. Eine markierte Textstelle ist zum Beispiel dunkel unterlegt.
(Synonyme: to highlight; to select; selektieren)

**Mastertabelle**
master table

Eine Mastertabelle enthält die Adressen der Gegenstände auf dem → Heap. Wenn COLLAGE den Heap neu organisiert, aktualisiert es auch die Adressen in der Mastertabelle. Eine Anwendung greift mit einem → Handle über die Mastertabelle auf die Gegenstände des Heaps zu.

**Maus**
mouse

Die Maus ist ein Bedienelement, das zusätzlich zur Tastatur zur Verfügung steht. Der Benutzer bewegt die Maus auf einer Unterlage und → führt dadurch den → Zeiger über den Bildschirm. Die Maus hat → Mausknöpfe.

**Mausknopf**
mouse button

Auf der → Maus befinden sich Knöpfe: COLLAGE unterscheidet den linken und den rechten Mausknopf. Mit einem Mausknopf kann der Benutzer bestimmte Aktionen auslösen.

Er kann einen Mausknopf

- kurz drücken,
- drücken und halten,
- loslassen (wenn er gedrückt war),
- zweimal kurz hintereinander drücken.

**Meldefenster**
message window

Dieses → Fenster verwendet man für das Anzeigen einer Meldung. Damit die Anwendung weiterläuft, muß der Benutzer das Fenster mit dem → Quittierfeld schließen.

Weitere Fensterarten sind → Arbeitsfenster, → Dialogfenster und → Entscheidungsfenster.

**Menü**
menu

Ein Menü befindet sich unter einem → Menünamen in der → Menüleiste und enthält (zunächst nicht sichtbar)

- → Befehle und
- → Einstellungen.

Mit dem → Zeiger kann der Benutzer ein Menü → ausbreiten. Er sieht dann die dazugehörigen → Befehle beziehungsweise → Einstellungen.

**Menüelement** menu item

Menüelement ist der Oberbegriff für → Befehle und → Einstellungen in einem Menü.

**Menüleiste**
menu bar

Die Menüleiste enthält Namen von → Menüs, die der Benutzer → ausbreiten kann. Sie befindet sich am oberen Rand des Bildschirmes.

**Menüname**
menu title

Der Menüname ist der Name eines → Menüs in der → Menüleiste.

**Metafile**
metafile

Eine Metafile ist eine Datei, in der ein → Elementbaum abgespeichert ist.

**Objekt-Funktion**
object function

Mit den Objekt-Funktionen erstellt und verwaltet man → Elementbäume, die aus grafischen → Elementen bestehen. Wenn ein solcher Elementbaum einmal erstellt ist, dann kann man ihn bequem zeichnen, verändern, in ein → Metafile schreiben, aus einem Metafile einlesen oder im Elementbaum nach etwas suchen.

Alles, was man mit den Objekt-Funktionen progammieren kann, kann man auch mit anderen Funktionen realisieren. Allerdings erfordert dies bedeutend mehr Programmieraufwand.

**öffnen**
to open

Der Benutzer öffnet ein → Fenster mit der → Maus. Ein Fenster kann auch von einer Anwendung geöffnet werden.

**physikalischer Tastencode**
physical key code

Im Gegensatz zum → logischen Tastencode kann sich eine Anwendung auch den physikalischen Tastencode einer gedrückten Taste holen. Er kommt direkt vom SINIX-Tastaturtreiber.

**quittieren**
to acknowledge

Der Benutzer quittiert etwas, indem er auf ein → Quittierfeld → klickt.

**Quittierfeld**
pushbutton

Quittierfelder befinden sich in → Dialog-, → Entscheidungsoder → Meldungsfenstern. Wenn der Benutzer auf ein Quittierfeld → klickt, wird eine Funktion ausgeführt und das Dialogfenster geschlossen.
(Synonym: Schaltfläche)

**rechter Bruder**
right brother

Rechter Bruder ist ein Verwandtschafts-Verhältnis in einem → Elementbaum. Hat ein → Element einen rechten Bruder, dann ist es umgekehrt dessen → linker Bruder.
(Synonym: next)

**Referenzpunkt**
hotspot

Referenzpunkt ist der → Bildpunkt, der durch die Position des → Zeigers auf dem Bildschirm definiert ist. Die Koordinaten des Referenzpunktes können Sie in einer Anwendung abfragen.
(Synonym: aktueller Punkt)

**Region**
region

Eine Region besteht aus einem oder mehreren Rechtecken.

**schließen**
to close

Der Benutzer schließt ein → Fenster. Es ist dann nicht mehr am Bildschirm dargestellt.

**Semantikobjekt**
semantic object

Jedes → Element kann ein Semantikobjekt haben. In ihm stehen Informationen zum Element. Es ist jeder Anwendung freigestellt, welche Informationen sie in einem Semantikobjekt ablegt.

**Service-Symbol**
desktop icon

Ein Service-Symbol ist ein kleines Bild am Bildschirm, das für eine Funktion des → Fensterverwaltungssystems oder einer Anwendung steht. Es gibt zum Beispiel

- das Disketten-Symbol,
- das Abfall-Symbol und
- das Drucker-Symbol.

**Sohn**
son

Sohn ist ein Verwandtschafts-Verhältnis in einem → Elementbaum. Jedes → Element kann der Sohn von einem → Vaterelement sein.

**Standard-Desktop**
standard desktop

Der Standard-Desktop ist der → Desktop, der standardmäßig mit COLLAGE geliefert wird. Die → Desktop-Anwendung, die den Standard-Desktop verwaltet, heißt → COLLAGE DeskManager (Synonym: Standard-Schreibtisch)

**Standard-Symbol**
standard icon

Standard-Symbol ist ein Oberbegriff für → Symbole, die im → Arbeitsbereich → Dokumente, Verzeichnisse und ausführbare Programme darstellen.

**Symbol**
icon

Ein Symbol ist ein kleines Bild am Bildschirm, das mit einem Namen versehen sein kann. COLLAGE bietet folgende Symbole an:

die → Standard-Symbole für
- ein Dokument,
- ein Verzeichnis und
- ein ausführbares Programm;

die → Service-Symbole
- Diskette,
- Drucker und
- Abfall.

Sie können eigene Symbole editieren mit dem COLLAGE-Werkzeug 'Bildpunkt-Editor'.
(Synonyme: Ikone; Sinnbild)

**Symbolmarke**
icon box

Die Symbolmarke befindet sich in der → Titelleiste links. Wird sie von einem Anwendungsprogramm unterstützt, können Sie mit ihr das → Fenster zu einem Symbol verkleinern. Die Symbolmarke muß nicht vorhanden sein.

**Tastenklasse**
key class

Wenn eine Anwendung den → logischen Tastencode von der → 'keycap' erhält, dann kann sie Tastengruppen der Tastatur → aktivieren oder → deaktivieren. Eine solche Tastengruppe heißt Tastenklasse.
Wenn der Benutzer eine Taste aus einer aktivierten Tastenklasse drückt, dann erhält die Anwendung ein → Ereignis; wenn die Tastenklasse deaktiviert ist, erhält es kein Ereignis.

**Texteingabefeld**
text input field

In ein Texteingabefeld gibt der Benutzer Text über die Tastatur ein.

**Textfeld-Bearbeitung**
basic editing

Bei einer Textfeld-Bearbeitung kann ein Benutzer ein einzeiliges Textfeld beschreiben oder verändern. Eine Anwendung muß sich nur um den Beginn und das Ende einer Textfeld-Bearbeitung kümmern. Dazwischen übernimmt COLLAGE die Steuerung.

**Textpuffer**
text buffer

Auf diesem Puffer arbeitet ein Benutzer während einer → Textfeld-Bearbeitung. Der Textpuffer wird von COLLAGE zur Verfügung gestellt und kann später von der Anwendung gelesen werden.

**Titelleiste**
title bar

Die Titelleiste enthält den Namen der Anwendung und eventuell die → Symbol- und die → Endemarke. Sie befindet sich am oberen Rand eines → Fensters.

**Vater**
father

Vater ist ein Verwandschafts-Verhältnis in einem → Elementbaum. Nur ein → Vaterelement kann der Vater von einem anderen → Element sein.

Ein Vater kann nur einen → Sohn haben, aber für dessen → linke und → rechte Brüder ist er ebenfalls der Vater.

**Vaterelement**
father element

Ein → Element ist ein Vaterelement, wenn sein → Basisobjekt ein → Gruppenobjekt ist. In einem → Elementbaum hängen an einem Vaterelement die → Basiselemente. Nur ein Vaterelement kann → Vater von einem anderen Element sein.
(Synonyme: group node; Gruppenknoten)

**Verknüpfung**
mode

Wenn eine Funktion etwas am Bildschirm ausgibt, dann kann man immer entscheiden, wie COLLAGE das behandelt, was vorher an dieser Stelle stand. Dazu legt man die Verknüpfung mit dem aktuellen Hintergrund fest.

**Verschiebeleiste**
scroll bar

Mit der Verschiebeleiste kann der Benutzer den Ausschnitt eines → Do- kumentes im → Arbeitsbereich verschieben. Es gibt senkrechte und waagerechte Verschiebeleisten. Sie befinden sich am rechten beziehungsweise unteren Rand des → Arbeitsbereiches. Die Verschiebeleiste enthält eine → Ausschnittmarke und → Verschiebepfeile.
(Synonym: Bildlaufleiste)

**Verschiebepfeil**
scroll bar arrow

Die Verschiebepfeile befinden sich in der → Verschiebeleiste. Durch → Klicken auf einen Pfeil wird der → Ausschnitt schrittweise in Pfeilrichtung nach rechts, links, oben oder unten verschoben.

**Wurzel**
root

Eine Wurzel ist das erste → Element eines → Elementbaums. Eine Wurzel ist immer ein → Vaterelement und hat weder einen → linken noch einen → rechten Bruder.

**Zeichen**
character

Ein Zeichen ist ein kleines weißes Rechteck in dem die jeweilige Form abgebildet ist.
Ein Zeichen hat eine unterste Linie, eine Grundlinie und eine oberste Linie. Der Abstand der obersten Line zur Grundlinie heißt Ascent, der von der Grundlinie zur untersten Linie heißt Descent. Die Abstände hängen vom eingestellten Zeichensatz ab.

**Zeichner**
pen

Der Zeichner ist ein unsichtbares Rechteck, mit dem COLLAGE Linien und Umrandungen zeichnet. Für jedes → Fenster gibt es einen Zeichner. Neben dessen Breite und Höhe kann man auch sein → Farbmuster und seine → Verknüpfung einstellen.

**zeigen**
to point

Mit dem → Zeiger kann der Benutzer auf Objekte oder Positionen am Bildschirm zeigen. Dazu bewegen Sie die → Maus.

**Zeiger**
sprite

Den Zeiger sieht der Benutzer am Bildschirm; er bewegt ihn mit der Maus. Der → aktive Punkt des Zeigers gibt die Position des → Referenzpunktes an. Der Zeiger hat zunächst die Form eines Pfeils. Er kann aber auch andere Formen annehmen. Mit dem COLLAGE-Werkzeug Bildpunkt-Editor können Sie eigene Zeiger editieren.

Mit dem Zeiger kann der Benutzer

- auf etwas → zeigen,
- etwas → markieren oder → auswählen,
- etwas über den Bildschirm → führen (zum Beispiel ein → Fenster),
- ein → Menü → ausbreiten.

(Synonyme: Mauszeiger; mouse curser; mouse pointer)

**zweimal klicken**
to double click

Zweimal klicken bedeutet, daß der Benutzer auf ein Objekt oder eine Position am Bildschirm → zeigt und zweimal kurz hintereinander auf einen → Mausknopf drückt.
Sprachgebrauch: Klicken Sie zweimal auf ...
(Synonym: doppelt klicken)

# Fachwörter englisch - deutsch

| | |
|---|---|
| to acknowledge | quittieren |
| to activate | aktivieren |
| active point | aktiver Punkt |
| applications monitor (APM) | Anwendungsmonitor |
| attribute | Einstellung |
| basic editing | Textfeld-Bearbeitung |
| basic element | Basiselement |
| basic object | Basisobjekt |
| bitmap | Bitmap |
| character | Zeichen |
| to click | klicken |
| clip region | Ausgabe-Region |
| to close | schließen |
| close box | Endemarke |
| command | Befehl |
| coordinate system | Koordinatensystem |
| to deactivate | deaktivieren |
| decision window | Entscheidungsfenster |
| desktop | Desktop |
| desktop application | Desktop-Anwendung |
| dialog box | Dialogfenster |
| document | Dokument |
| to double-click | zweimal klicken |
| to drag | führen |
| element | Element |
| element tree | Elementbaum |
| event | Ereignis |
| event buffer | Ereignispuffer |
| event class | Ereignisklasse |
| to expand | öffnen |

| | |
|---|---|
| father | Vater |
| father element | Vaterelement |
| function | Funktion |
| graphics screen | Grafik-Bildschirm |
| group object | Gruppenobjekt |
| group type | Gruppentyp |
| handle | Handle |
| heap | Heap |
| hotspot | Referenzpunkt |
| icon | Symbol |
| icon box | Symbolmarke |
| input buffer | Eingabepuffer |
| internal desktop | interner Desktop |
| key class | Tastenklasse |
| keycap | keycap |
| left brother | linker Bruder |
| logical key code | logischer Tastencode |
| to mark | kennzeichnen, markieren |
| master table | Mastertabelle |
| menu | Menü |
| menu bar | Menüleiste |
| menu item | Menüelement |
| menu title | Menüname |
| message window | Meldefenster |
| metafile | Metafile |
| mode | Verknüpfung |
| mouse | Maus |
| mouse button | Mausknopf |
| object function | Objekt-Funktion |
| operation window | Arbeitsfenster |
| output window | Ausgabefenster |

| | |
|---|---|
| panel | Arbeitsbereich |
| pattern | Farbmuster |
| pen | Zeichner |
| pen location | Ausgabepunkt |
| physical key code | physikalischer Tastencode |
| pixel | Bildpunkt |
| to point | zeigen |
| to pull down | ausbreiten |
| pushbutton | Quittierfeld |
| radio button | Auswahlmarke |
| reference point | Bezugspunkt |
| region | Region |
| right brother | rechter Bruder |
| root | Wurzel |
| scroll area | Ausschnitt |
| scroll bar | Verschiebeleiste |
| scroll box | Ausschnittmarke |
| scroll button | Verschiebepfeil |
| to select | auswählen |
| semantic object | Semantikobjekt |
| service symbol | Service-Symbol |
| size box | Größenmarke |
| son | Sohn |
| sprite | Zeiger |
| standard desktop | Standard-Desktop |
| standard symbol | Standard-Symbol |
| to terminate | beenden |
| text buffer | Textpuffer |
| text input field | Texteingabefeld |
| title bar | Titelleiste |
| update region | Aktualisierungs-Region |
| window | Fenster |
| window management system | Fensterverwaltungssystem |

# Literatur


[ 1] Fenstertechnik
**COLLAGE V4.0 (SINIX)**
Bedienen und Verwalten
Benutzerhandbuch

[ 2] Fenstertechnik
**COLLAGE V4.0 (SINIX)**
C-Funktionen Teil 1 und 2
Benutzerhandbuch zum Nachschlagen

[ 3] Fenstertechnik
**COLLAGE V4.0 (SINIX)**
Programmieren

[ 4] Fenstertechnik
**COLLAGE Toolkit**
Benutzerhandbuch

[ 5] **Grafische Bildschirmeinheit 97808 (SINIX)**
Betriebsanleitung

[ 6] Betriebssystem SINIX V5.2
**Einführung**
Benutzerhandbuch

[ 7] Betriebssystem SINIX V5.2
**Systemverwaltung**
Benutzerhandbuch

[ 8] Betriebssystem SINIX V5.2
**Kommandos**
Beschreibung Teil 1 und 2

[ 9] **REMOS/CCP-LAN1**
(SINIX)
Beschreibung der Bedienung


**Bestellen von Handbüchern**

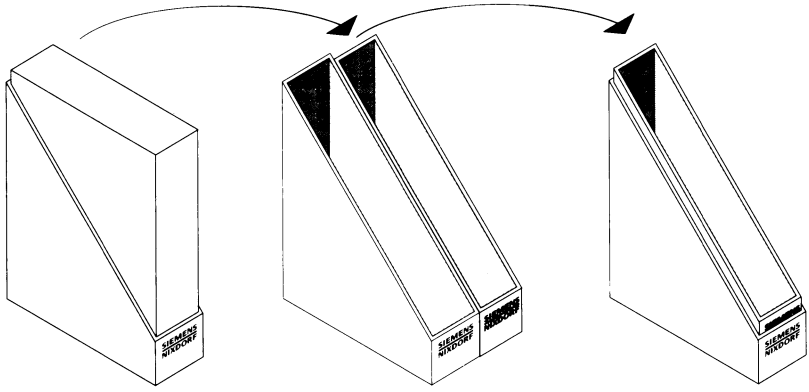
Die aufgeführten Handbücher finden Sie mit ihren Bestellnummern im *Druckschriftenverzeichnis Datentechnik*. Dort ist auch der Bestellvorgang erklärt. Neu erschienene Titel finden Sie in den *Druckschriften-Neuerscheinungen Datentechnik*.

Beide Veröffentlichungen erhalten Sie regelmäßig, wenn Sie in den entsprechenden Verteiler aufgenommen sind. Wenden Sie sich bitte hierfür an Ihre zuständige SIEMENS-Zweigniederlassung; außerhalb der Bundesrepublik Deutschland hilft Ihnen die zuständige SIEMENS-Vertretung.

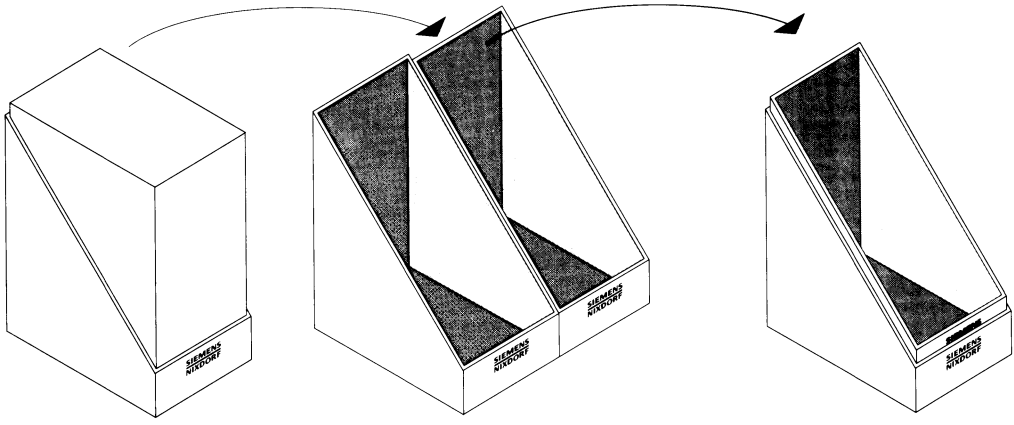
# Stichwörter

# Sammelboxen

Für Handbücher des vorliegenden Formates bieten wir zweiteilige Sammelboxen in zweierlei Größen an. Der Bestellvorgang entspricht dem für Handbücher.




Breite: ca. 5 cm
Bestellnummer: U3775-J-Z18-1

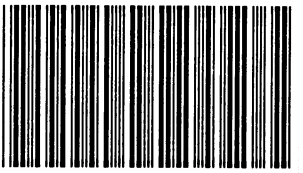



Breite: ca. 10 cm
Bestellnummer: U3776-J-Z18-1


922732

Herausgegeben von/Published by
Siemens Nixdorf Informationssysteme AG
Postfach 21 60, W-4790 Paderborn
Postfach 83 09 51, W-8000 München 83

Bestell-Nr./Order No. ***U3004-J-Z95-6***
Printed in the Federal Republic of Germany
7010 AG 12903. (8770)



9Y500313

922732

Herausgegeben von/Published by
Siemens Nixdorf Informationssysteme AG
Postfach 2160, W-4790 Paderborn
Postfach 830951, W-8000 München 83

Bestell-Nr./Order No. ***U3004-J-Z95-6***
Printed in the Federal Republic of Germany
7010 AG 12903. (8770)