

Erfahrungsgemäß ist das immer die Seite, die sofort übersprungen wird, weil ja doch "nichts wichtiges" da steht (mir geht's genauso). Daher werde ich auf Sätze wie: "Vielen Dank für den Kauf von..." verzichten, und stattdessen über die Entstehung von SPRINTXL berichten.

Der Grundgedanke von SPRINTXL war es, den XL/XE wieder an den heutigen Möglichkeiten der Textgestaltung anzunähern. Während sich bei allen anderen Computersystemen kräftige Wandlungen vollzogen haben, ist der XL/XE (fast) auf der Stelle getreten. Um mit dem Aussehen einer Schrift nicht mehr vom Drucker abhängig zu sein, muß der Computer den Aufbau des Ausdrucks übernehmen, und dem Drucker dann nur noch Grafikdaten übergeben. Die "alten" XL/XE-Zeichensätze, die eigentlich für die Bildschirmdarstellung gedacht sind, sind aufgrund ihrer Auflösung nicht für höherwertige Druckqualitäten geeignet. Es mußte also etwas völlig Neues her. Und wenn schon neu, warum dann nicht gleich einen der heutigen Standards verwenden? Denn das Zauberwort von heute heißt KOMPATIBILITÄT! Meine Wahl fiel auf die beim ST gebräuchlichen Zeichensätze, wie sie für SIGNUM oder SCRIPT verwendet werden. Auf diese Weise kommen jetzt auch die XL/XE-User in den Genuß der großen Schriftenvielfalt des ST.

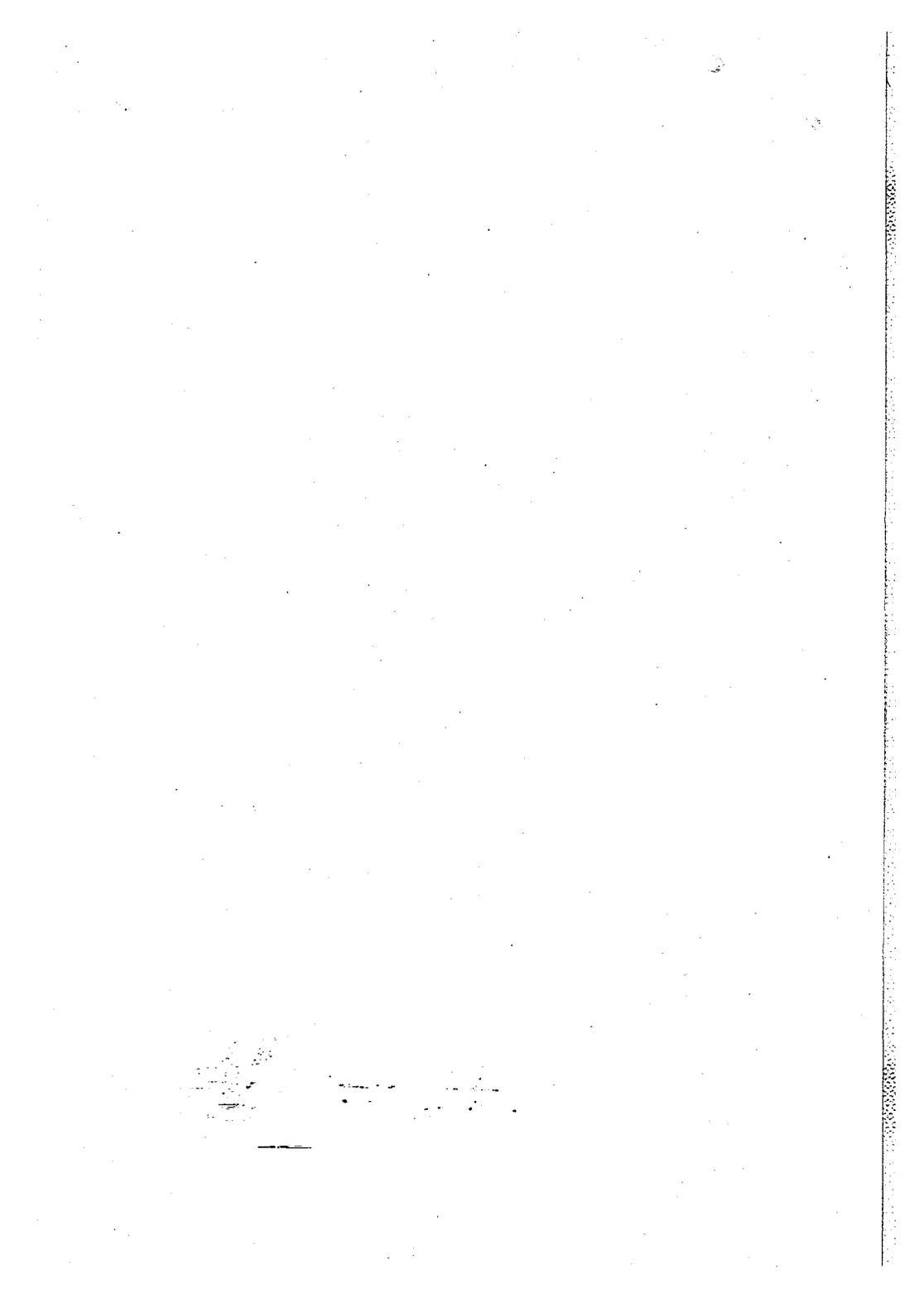
Um bei Bilddateien ebenfalls die Kompatibilität zu anderen Rechnern herzustellen, kann SPRINTXL nicht nur MIC/PIC-Dateien lesen, sondern auch die 32K-Bilder des ST und das (etwas veraltete) ART-Format des PC. ART kann SPRINTXL sogar schreiben. Denn gerade das ART-Format erfreut sich wegen seiner variablen Größe beim XL/XE steigender Beliebtheit.

Damit alle diese Fähigkeiten in Verbindung mit jeder Textverarbeitung nutzbar sind, wurde SPRINTXL als Printprozessor realisiert. So kann jeder "seine" Textverarbeitung verwenden.

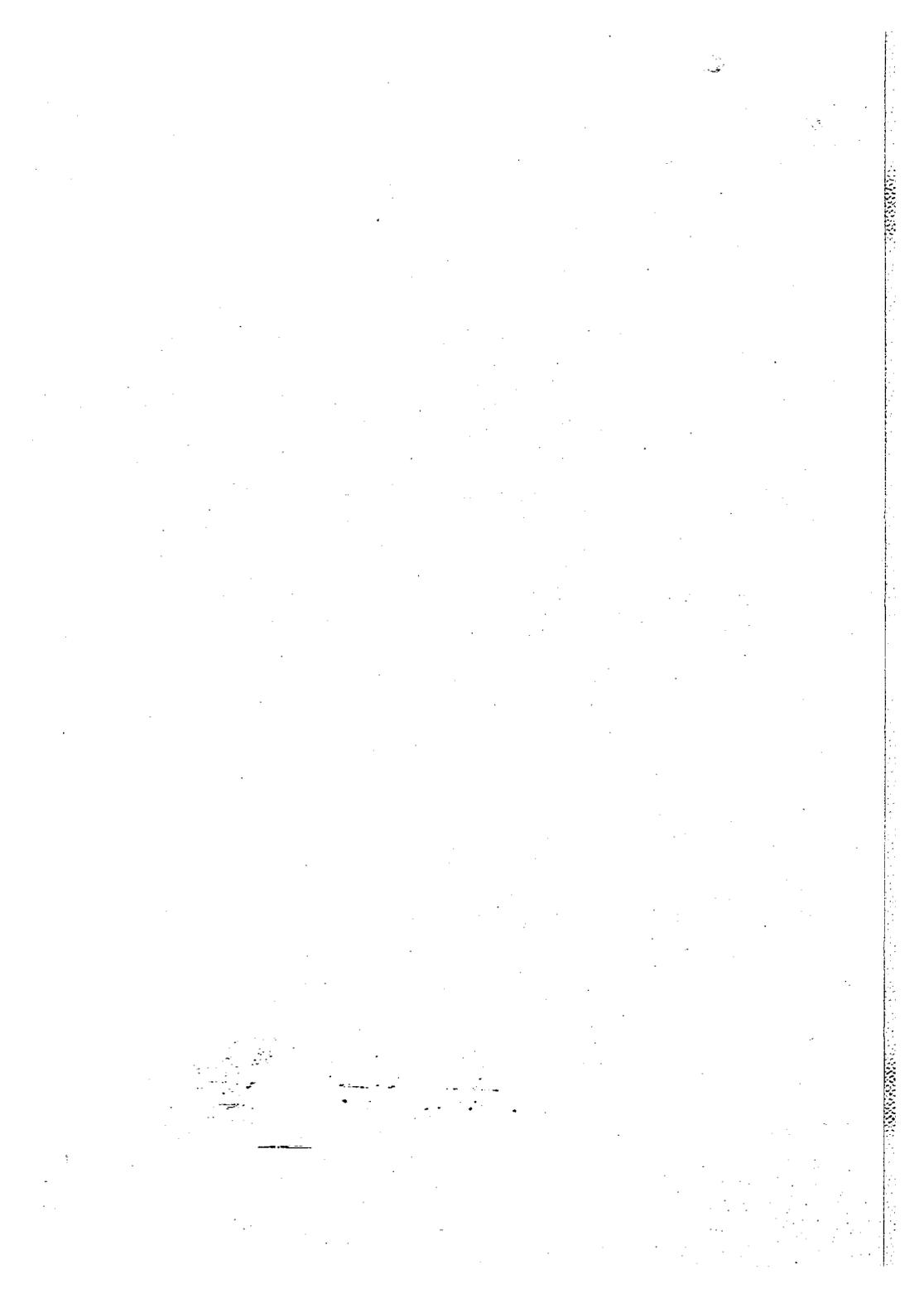
Alles in allem ist SPRINTXL ein sehr flexibles Programm, das mich bei der Entwicklung sehr viel Zeit gekostet hat, aber ich denke, es hat sich gelohnt. Ich selber möchte es jedenfalls nicht mehr missen.

Zum Schluß möchte ich mich noch bei Andreas & Stephan Stroh für das Design des Titelschriftzuges sowie wie für die Unterstützung von der ST-Seite her bedanken!

Martin Fähnrich (Autor)



	VORWORT	
	Einführung: Willkommen bei SPRINT XL!	1
1. 0	Installation	2
1. 1	DOS-Systeme	2
1. 1. 1	Anwendung unter DOS 2.5	3
1. 1. 2	Anwendung unter DOS 3.0	3
1. 1. 3	Anwendung unter BIBO-DOS	3
1. 1. 4	Anwendung unter MYDOS	3
1. 1. 5	Anwendung unter SPARTA-DOS	4
1. 2	SPSETUP.COM (Setup-Programm)	5
1. 2. 1	Grundeinstellungen von SPRINTXL	5
1. 2. 2	Druckereinstellungen/installation	6
1. 2. 3	Einstellungen ändern (Setup ändern)	7
2. 0	SPRINT XL (Hauptprogramm)	8
2. 1	Bedienung von SPRINTXL	8
2. 1. 1	Die Bedienoberfläche	8
2. 1. 2	Pfade ändern/auswählen	9
2. 1. 3	Directory/ Dateiauswahl	9
2. 1. 4	Die Infozeile und ihre Meldungen	10
2. 1. 5	Drucken	10
2. 1. 6	Druckabbruch	11
2. 1. 7	Fehler bei Drucken	11
2. 1. 8	Druck- und Grafikdateien erzeugen	12
2. 1. 9	DOS-Ausgang (Programm beenden)	14
2. 1. 10	Beispielausdruck (Demotext drucken)	14
2. 2	Texte -Erstellung & Befehle	16
2. 2. 1	Ein und ausschaltbare Funktionen <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	16
2. 2. 2	Kommandofunktionen <input type="checkbox"/>	20
2. 2. 3	Einzeichenbefehle	23
2. 3	Zeichensätze	25
2. 4	Bilddateien	26
3. 0	SPRINT XL & Textverarbeitungen	27
3. 1	COMPYSHOP-Editor	27
3. 2	Startexter	28
3. 3	S.A.M.-Texter	29
3. 4	ATARI-Schreiber	30
3. 5	TEXTPRO 4.5 & SPEEDSCRIPT 3.0	31
4. 0	SPRINTXL-Praxis	32
5. 0	TRANSLATE.COM (Übersetzungsdateien erzeugen)	36
ANHANG	Referenzkarte COMPYSHOP-Editor	39
ANHANG	Referenzkarte Startexter	40
ANHANG	Referenzkarte S.A.M.-Texter	42
ANHANG	Referenzkarte Atari-Schreiber	44
ANHANG	Referenzkarte TEXTPRO & SPEEDSCRIPT	46
ANHANG	Schriftproben der Zeichensätze	48



Willkommen bei SPRINT XL !

Was leistet SPRINTXL?

Mit SPRINTXL sind die Zeiten vorbei, in denen alleine die Leistungsfähigkeit des Druckers über das Schriftbild einer Textverarbeitung bestimmt. SPRINTXL eröffnet dem ATARI XL/XE die ganze Schriftenvielfalt der vom ST her bekannten Textverarbeitung <SIGNUM>. Bei dieser Textverarbeitung werden nicht die sonst übliche ASCII-Zeichen und Steuercodes zum Drucker geschickt, sondern der gesamte Text wird als Grafik aufgebaut, und dann an den Drucker übertragen. Der Drucker muß also nur Grafik drucken können, alles Andere, wie Schriftartenumschaltung oder Schriftartenmodule ist jetzt überflüssig.

Die Leistungen von SPRINTXL in Kürze:

- Anpassung an jede Textverarbeitung möglich. Auch ein Editor kann hier zur Textverarbeitung werden. Die Anpassung erfolgt durch Wahl der Übersetzungsdatei.
- Lauffähig unter allen gängigen DOS-Systemen, wie DOS 2.x, MyDos, BiboDos, SpartaDos. Alle Laufwerke und Unterverzeichnisse werden natürlich auch unterstützt.
- Durch sehr lange, beliebige ESC - Sequenzen lassen sich beliebige Drucker anpassen (Auch 24-Nadler mit 9-Nadelemulation).
- Bedienung des Programms mittels ST-Maus oder, falls nicht vorhanden, durch Joystick.
- Es stehen unabhängig von der verwendeten Textverarbeitung mehr als 40 Befehle für die Textgestaltung zur Verfügung.
- Es lassen sich beliebig viele Bilder in den Formaten PIC/ P13/ ART in den Text integrieren (oder nur Bilder ausdrucken).
- Drucken in Dateien ist ebenso möglich, wie das Ablegen ganzer Seiten als Grafikdatei im ART-Format.
- Es lassen sich beliebig viele Zeichensätze in einem Text verwenden.

Hardwarevoraussetzungen:

- ATARI XL/XE
- grafikfähiger Drucker
- Textverarbeitung oder Editor
- ST-Maus oder Joystick

1. INSTALLATION:

Die Originaldiskette wird im DOS 2.5-Format ungeschützt ausgeliefert. Da ein Kopierschutz die Leistungsfähigkeit und Flexibilität nur einengen würde, wird hier (mal wieder) an die Ehrlichkeit des Anwenders appelliert: **Kopien sind nur für den persönlichen Gebrauch gestattet!**

Auf der Originaldiskette müssen sich folgende Programme befinden:

SPRINTXL	.COM	- Hauptprogramm
SPSETUP	.COM	- Installationsprogramm
TRANSLATE	.COM	- Programm zum Erstellen eigener Anpassungsdateien
NOTRANS	.TAB	- Übersetzungsdatei: Keine Übersetzung
CSEEDITOR	.TAB	- Übersetzungsdatei: COPYSHOP-Editor
STARTEXT	.TAB	- Übersetzungsdatei: Startexter
SAMTEXT	.TAB	- Übersetzungsdatei: SAM-Texter
ASCHREIB	.TAB	- Übersetzungsdatei: ATARI-Schreiber
TEXTPRO	.TAB	- Übersetzungsdatei: TEXTPRO & SPEEDSCRIPT
ALLTYPES	.TXT	- Textdatei: Druckt alle Zeichen eines Zeichensatzes
PRTGRAPH	.TXT	- Textdatei: Druckt eine beliebige Grafikdatei
DEMO	.TXT	- Textdatei: Druckt eine Demonstration ausdruck
DEMO	.ART	- Bilddatei: Enthält Demonstrationbild.
xxxxxxxx	.E24	- Diverse PD-Zeichensätze

Als erstes sollte man sich eine Arbeitskopie von Originaldiskette anfertigen (DUPDISK), und dann nur noch diese zum Arbeiten verwenden. Soll ein anderes DOS, als DOS 2.5 verwendet werden, dann müssen die Dateien entsprechend umkopiert werden.

1.1 DOS-SYSTEME

Für die 8-Bit-ATARI's gibt es eine ganze Menge unterschiedliche DOS-Systeme. Nachfolgend werden hier fünf verschiedene, recht bekannt DOS-Systeme kurz vorgestellt und eventuell zu beachtende Besonderheiten bei der Verwendung mit SPRINTXL beschrieben. SPRINTXL stellt keine besonderen Anforderungen an das verwendete DOS, unterstützt aber meist dessen Erweiterungen (Unterverzeichnisse, Tastaturpuffer). Illegale DOS-Einsprünge gibt es nicht. Alles was SPRINTXL fordert, ist freier Speicher ab \$1F00. Außerdem müssen drei Dateien gleichzeitig offen gehalten werden können (Anzahl der Buffer = 3). Das ist normalerweise die Grundeinstellung fast aller DOS. Ansonsten hilft hier ein Blick in das DOS-Handbuch.

1.1.1 DOS 2.5

Dieses DOS dürfte unter den XL/XE- Anwendern am weitesten verbreitet sein. Bei der Anwendung unter DOS 2.5 gibt es nichts weiter zu beachten. Die Ramdisk, sowie alle Laufwerke werden unterstützt, soweit vorhanden. Soll SPRINTXL automatisch gebootet werden, dann muß SPRINTXL.COM in AUTORUN.SYS umbenannt werden. Das starten des Programms aus dem DOS heraus mit der Funktion <L> ist aber genausogut möglich. Es muß lediglich darauf geachtet werden, daß beim Booten die **OPTION** - Taste gedrückt wird.

1.1.2 DOS 3.0

DOS 3.0 ist wenig verbreitet. Es ist nicht Abwärtskompatibel und ganz anders aufgebaut. SPRINTXL läuft aber auch unter diesem DOS. Es muß aber erst mit dem im DOS 3.0 enthaltenen DOS 2.x- Konverter in DOS 3.0 umgesetzt werden. Auch hier muß beim Booten die Optionstaste gedrückt werden.

1.1.3 BIBODOS

Dieses DOS ist die "Nobelversion" von DOS 2.5 . Es hat Speederroutinen für die Floppys, die je nach Version 180 - 360K haben dürfen, und ist in der Lage eine Ramdisk von 256K zu verwalten. Alle Eigenschaften können voll genutzt werden. Auch der Tastaturpuffer wird benutzt, wenn er angemeldet ist. Beim Booten gilt dasselbe, wie für DOS 2.5 .

1.1.4 MYDOS

Die Stärken von MyDos liegen hauptsächlich in der Verwaltung sehr großer Laufwerke. So kann MyDos z.B. 720K Floppys und Festplatten verwalten, sowie Ramdisks bis 1MB treiben und es hat die Möglichkeit Unterverzeichnisse anzulegen. Auch beim MyDos muß mit **OPTION** gebootet werden. Soll SPRINTXL auf einer Festplatte oder auf einer Diskette mit hoher Speicherkapazität installiert werden, dann ist es am sinnvollsten, ein eigenes Unterverzeichnis dafür anzulegen. MyDos kennzeichnet die Unterverzeichnisse mit einem Doppelpunkt vor dem Namen. SPRINTXL zeigt Diesen nicht an. Verzeichnisse haben aber im allgemeinen keinen Extender, und sind daher als solche erkennbar.



MyDos unterscheidet bei Dateinamen zwischen Groß- und Kleinschreibung!

1.1.5 SPARTADOS

SpartaDos ist wohl das umfangreichste DOS für den XL/XE. Es benutzt ein eigenes Diskettenformat, kann aber DOS 2.x lesen und schreiben. Der ab Version 3 enthaltene Tastaturpuffer darf eingeschaltet bleiben. Er wird bei eventuellen Tastatureingaben unterstützt. Ebenso darf **TDLINE** installiert sein. Weil TDLINE aber den Bildschirm um eine Zeile vergrößert, und die Mauskoordinaten dann nicht mehr stimmen würden, wird TDLINE automatisch abgeschaltet. SPRINTXL schaltet sie nach Programmende von selbst wieder ein. Auch ist das Drücken von **OPTION** bei SpartaDos nicht erforderlich. Hier kann mit **BASIC ON/OFF** gearbeitet werden. Am einfachsten ist es, **BASIC OFF** durch eine Batch ausführen zu lassen, sofern der Befehl nicht schon in der **STARTUP.BAT** vorhanden ist.

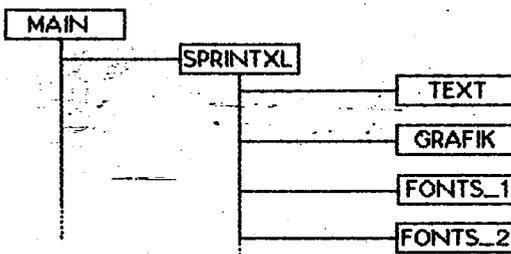
Beispiel: SP.BAT

```
BASIC OFF  
SPRINTXL  
BASIC ON
```

SPRINTXL wird dann durch eingeben von **-SP** gestartet. Das Basic wird vor Programmbeginn aus, und danach wieder eingeschaltet.

SpartaDos verfügt ebenfalls über Unterverzeichnisse. Sie werden in SPRINTXL durch ein inverses **DIR** als Extender dargestellt. SPRINTXL darf (nach der Installation) in einem beliebigen Unterverzeichnis stehen. Für die Unterverzeichnisse gilt dasselbe wie bei MyDos: Eine gute Aufteilung in verschiedene Unterverzeichnisse erleichtert das Arbeiten, denn erfahrungsgemäß hat man meist recht schnell eine große Menge an Zeichensätzen und Grafiken, sowie eventuellen Standardtexten zusammen.

Hier ein Beispiel für eine sinnvolle Aufteilung:



1.2 SPSETUP.COM

SPSETUP ist das Installationsprogramm für SPRINTXL. Es ermöglicht die Einstellung aller erforderlichen Betriebsparameter. Die Installation von SPRINTXL ist nur auf Laufwerk D1 im Hauptverzeichnis möglich. Auch wenn SPRINTXL nachher in einem Unterverzeichnis stehen soll, bzw. auf einem anderen Laufwerk (oder Harddisk), muß erst auf D1 installiert werden. Zur Installation wird zunächst SPSETUP.COM aus dem DOS heraus (Basic aus!) geladen. Auf dem Monitor erscheint jetzt der Hinweis die SPRINTXL-Disk (KOPIE 1) in Laufwerk 1 einzulegen (sofern das nicht schon geschehen ist.). Nach der Bestätigung durch RETURN liest SPSETUP die derzeitige Konfiguration von SPRINTXL und zeigt sie an.

Die Originalkonfiguration sieht wie folgt aus:

TEXTPFAD:	D1:
FONTPFAD:	D1:
GRAFIKPFAD:	D1:
PRINTPFAD:	P:
TRANSTABPFAD:	D1:
TEXTDATEI:	NONAME.TXT
ZEICHENSATZ:	ZS1.E24
GRAFIKDATEI:	NONAME.PIC
PRINTDATEI:	
TRANSTAB:	NOTRANS.TAB
Druckereinstellungen:	
CR/LF-CODE:	9B 00
GRAFIKCODE:	<Esc> L
VORSCHUBCODE:	<Esc> 3
Ändern ? J/N	

1.2.1 GRUNDEINSTELLUNGEN:

Die ersten beiden Blöcke beinhalten die Grundeinstellung aller fünf Dateitypen, die SPRINTXL verwendet. Sie teilen sich auf in den Dateipfad (1. Block) und den Dateinamen (2. Block).

Die fünf Dateitypen:TEXT:

Gibt an, woher die zu druckende Textdatei kommen soll. Als Pfad ist D1: oder D8: (RAMDISK) recht sinnvoll, oder Pfade, wo im allgemeinen immer Texte abgelegt werden. Als Standardname eignet sich hier NONAME.TXT.

FONTS:

Gibt an, woher der zu verwendende Zeichensatz kommen soll. Anwender, deren DOS mit Unterverzeichnissen arbeiten kann, seien hier nochmals an die Baumstruktur in Abschnitt 1.1.5 erinnert. Unterverzeichnisse werden als ">" angegeben (Bsp.: D1:FONTS>). Als Dateiname gibt man den Zeichensatz an, den man am Meisten verwendet (z.B.: ZS1.E24).

GRAFIK:

Hier wird festgelegt, woher die verwendeten Grafiken kommen. Auch hier lohnt es sich je nach DOS mit Unterverzeichnissen zu arbeiten. Als Dateiname bietet sich hier NONAME.PIC an.

PRINT:

Als Standardausgabegerät sollte P: gewählt werden, obwohl auch andere Ausgabegeräte möglich sind.

TRANSTAB

Hier handelt es sich um die Übersetzungsdatei, die zur Anpassung an die verschiedenen Textverarbeitungen herangezogen wird. Der Name gibt an, für welche Textverarbeitung die Datei ist. Wer sich noch unschlüssig ist, sollte erstmal NOTRANS.TAB (keine Codewandlung) eintragen.

1.2.2 DRUCKEREINSTELLUNGEN:

Im dritten Block befinden sich alle nötigen Parameter zur Anpassung des Druckers. Der CR/LF-Code enthält maximal 2 Zeichen (CR und LF getrennt). Für CR ist \$0C (DEC 13) oder \$9B (DEC 155) sinnvoll (je nach Drucker). Benötigt der Drucker einen zusätzlichen LF, dann muß als 2. Wert \$0A (DEC 10) eingesetzt werden, ansonsten ist er \$00. Die Werte werden in Hex angezeigt.

Die Grafikcodesequenz schaltet den Drucker auf doppelte Dichte (120 DPI), d.h. 960 Punkte entsprechen der Breite einer DIN A4-Seite. Die letzte Sequenz ist der Vorschubcode. Er ermöglicht dem Programm einen Zeilenvorschub mit einer Genauigkeit von 1/216 Zoll. Beide Sequenzen sind Standard. Sie werden von praktisch allen Druckern akzeptiert, die sich an EPSON oder IBM halten. Die Sequenzen sind normalerweise für 9-Nadler, werden aber von 24-Nadlern emuliert. Ein ändern der Sequenzen ist daher nur in Ausnahmefällen, oder bei bestimmten Druckern nötig (siehe Druckerhandbuch). In den meisten Fällen genügt eine Anpassung des CR/LF-Codes (Drucker macht keinen, oder doppelten Zeilenvorschub).

1.2.3 EINSTELLUNGEN ÄNDERN:

Unter der Einstellungsübersicht erscheint "Ändern ? J/N". Ein "N" beendet SPSETUP. Mit "J" wird konfiguriert. Es erscheinen nacheinander alles, was vorher in der Übersicht angezeigt wurde, mit dem Unterschied, das jetzt alle Einstellungen editierbar sind. Die maximale Länge ist durch den schwarzen Balken vorgegeben. <RETURN> schließt die Eingabe ab. Die Druckerodes werden in HEX angezeigt, und werden auch als solche editiert. Jeder Wert wird auch hier durch <RETURN> quittiert. Eine 00 als Hexwert beendet die Sequenzen.

SPSETUP fragt nun, ob die neuen Einstellungen gespeichert werden sollen. Nach einer zweimaligen Bestätigung mit "J" werden die Änderungen abgespeichert. Damit ist das Konfigurieren beendet. Zum Schluß fragt SPSETUP "Wiederholen ? J/N". falls irgendwelche Fehleingaben gemacht wurden, kann hier die ganze Prozedur nocheinmal wiederholt werden (J). "N" beendet das Programm und kehrt in's DOS zurück.



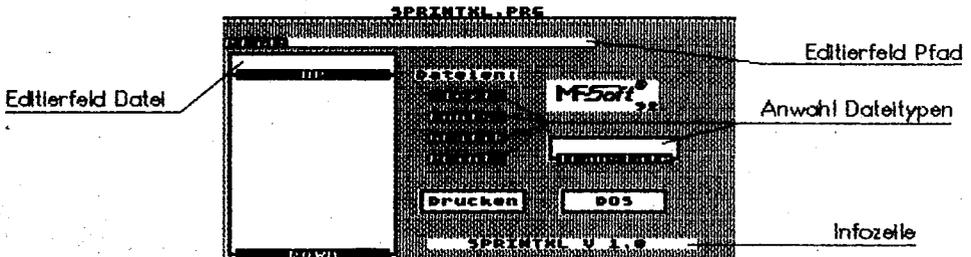
SPRINTXL kann nur dann konfiguriert werden, wenn es auch tatsächlich so heißt! Wurde SPRINTXL z.B. zum automatischen Booten in AUTORUN.SYS umbenannt, dann muß es zur Konfiguration erst wieder in SPRINTXL rückbenannt werden!

2. SPRINTXL

2.1 BETRIEBUNG

Im Gegensatz zu den meisten Programmen für den XL/XE wird dieses Programm überwiegend mit der (ST)-Maus (Port 2) bedient. Lediglich die Pfade oder neue Dateinamen, die noch nicht in der Directory vorhanden sind, müssen über die Tastatur eingegeben werden. Alles Andere wird durch Anklicken der entsprechenden Felder mit der Maus erledigt. Dadurch wird die Bedienung sehr einfach und schnell. Sollte noch keine Maus vorhanden sein, dann kann auch ein Joystick (Port 1) verwendet werden. Die Bedienung ist dann allerdings nicht ganz so komfortabel, wie mit einer Maus, und eigentlich mehr als Übergangslösung gedacht.

2.1.1 DIE BETRIEBEOBERFLÄCHE

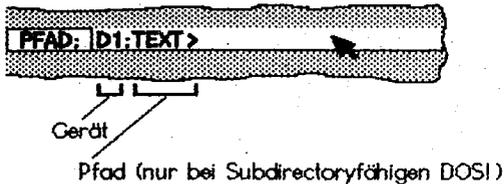


Die Bedienoberfläche ist komplett in schwarz/weiß gehalten. Dadurch haben auch die Anwender mit einem Monochrommonitor keine Darstellungsprobleme. SPRINTXL meldet sich nach dem Einladen mit den in SPSETUP gewählten Grundeinstellungen.

[TEXT FONT GRAFIK PRINT TRANSLATE]

Durch Anklicken der Felder <TEXT, FONT, GRAFIK, PRINT, TRANSLATE> können alle Einstellungen angezeigt, bzw. geändert werden. Pfad und Dateiname erscheinen jeweils getrennt in ihrem Anzeige-/Editierfenster. Der Name der Übersetzungsdatei wird noch zusätzlich in einem separaten Feld angezeigt, wenn TRANSLATE angeklickt wurde. Ist das Feld leer, gilt die Grundeinstellung.

2.1.2 PFADE ÄNDERN



Um einen Pfad zu ändern braucht nur die Pfadzeile angeklickt zu werden (nicht der Schriftzug "PFAD"). Die Pfad-Zeile fasst maximal 24 Zeichen, was auch bei Festplatten ausreichen dürfte. Der Pfadname wird, wie beim DOS üblich, mit einem ">" abgeschlossen. Bei einigen DOS ist auch ein "<" für ein tiefer liegendes Verzeichnis erlaubt. Mit <RETURN> wird die Änderung abgeschlossen, und die Maus ist wieder frei.

2.1.3 DIRECTORY/DATEIAUSWAHL

Im Gegensatz zu den Pfaden lassen sich die Dateinamen durch einfaches Anklicken in der Directory auswählen. Die angeklickte Datei erscheint oberhalb des Inhaltsverzeichnisses im Editierfenster. Mit **UP** und **DOWN** läßt sich im Inhaltsverzeichnis blättern. Nach dem Laden von SPRINTXL erscheint zunächst das Verzeichnis vom TEXT-Pfad (TEXT ist geklickt). Es kann also sofort die zu druckende Datei ausgewählt werden. Ändert sich der Pfad (z.B. durch Eingabe oder durch anwählen eines anderen Dateitypen), oder es wird die Diskette gewechselt, dann stimmt das Inhaltsverzeichnis nicht mehr. Durch Anklicken des Schriftzuges **PFAD** wird es neu Eingelesen.



Das Inhaltsverzeichnis faßt maximal 64 Dateinamen! Das ist für die meisten DOS ausreichend. Sind in einem Verzeichnis mehr als 64 Dateien vorhanden, was bei SpartaDos möglich ist, werden nur die Ersten 64 angezeigt!

2.1.4 INFOZEILE

Die Infozeile ist eine universelle Ein-/Ausgabezeile. Sie dient überwiegend zur Anzeige von Status- und Fehlermeldungen. Es können hier aber auch Meldungen aus dem Text heraus angezeigt werden, oder Ergänzungen zum Text eingegeben werden, wenn sie vorher an entsprechender Stelle definiert wurden.

Status und Fehlermeldungen:

Version x.x	-Versionsnummer
Abbruch mit OPTION	-Druck hat begonnen. Abbruchmöglichkeit.
Fileende erreicht	-Textdatei ist zuende oder nicht vorhanden.
Druck abgebrochen	-Druck wurde durch OPTION abgebrochen.
Err. FONTFILE	-Zeichensatz nicht gefunden.
Err. TABFILE	-Übersetzungsdatei nicht gefunden.
Err. GRAFIK	-Bilddatei nicht gefunden.

2.1.5 DRUCKEN

Ein Klick auf dieses Feld startet den Druckvorgang. Vorher müssen aber noch die vorher schon so oft erwähnten Dateien ausgewählt werden, denn SPRINTXL muß ja wissen was es drucken soll, wie es aussehen soll und mit welcher Textverarbeitung der Text geschrieben wurde. Am Besten klickt man nacheinander die einzelnen Felder TEXT, FONTS, GRAFIK, PRINT und TRANSLATE an, und stellt alles wie gewünscht ein. Meist braucht aber nur der Text und der Zeichensatz ausgewählt zu werden. GRAFIK ist nur interessant, wenn sie im Text verwendet wird. PRINT ist nur interessant wenn eine Druckdatei erzeugt werden soll, ansonsten wird das Ausgabegerät wohl in allen Fällen P: sein. TRANSLATE (Engl.: Übersetze) braucht nur geändert zu werden, wenn eine andere Textverarbeitung verwendet wird, als die in der Grundeinstellung Angegebene. Wird TRANSLATE angeklickt, dann erscheint nach der Änderung die ausgewählte Übersetzungsdatei im Fenster darüber. Bei der Standardübersetzung bleibt das Feld leer. Sind jetzt alle nötigen Dateien ausgewählt, dann kann das Drucken beginnen.



Alle für den Ausdruck nötigen Dateien müssen für SPRINTXL auf einmal vorhanden sein! Auch Dateien, die vom Text aus aufgerufen werden, wie Bilder, neue Zeichensätze, oder Folgetexte!

Wird DRUCKEN angeklickt, dann erscheint der Schriftzug invers. Zuerst lädt SPRINTXL den gewählten Zeichensatz und dann die Übersetzungsdatei. Dann wird die Textdatei und der Ausgabekanal geöffnet. Hat bis dahin alles ohne Fehler geklappt, dann erscheint in der Infozeile "Abbruch mit OPTION". Nach einigen Sekunden beginnt dann der Ausdruck.

SPRINTXL baut jetzt den Text zeilenweise als Grafik in seinem Arbeitsspeicher auf. Wenn ein Text sehr komplex ist, dann kann es etwas länger dauern, bis der Text gedruckt ist. Aber dieses Problem haben alle DTP-Programme gemeinsam, auch die für einen PC. Da macht man das durch entsprechend hohe Taktfrequenzen sowie mittlerweile 32 Bit wieder wett. Wenn man jetzt bedenkt, daß der XL/XE mit nur 8 Bit und 2 MHz arbeitet kann man mit der Druckgeschwindigkeit durchaus zufrieden sein. Immerhin werden bei einer Zeile in Großschrift bis zu 46.080 Bildpunkten berechnet!! Ist das Ende des Textes erreicht, dann erscheint in der Infozeile die Meldung "**Fileende erreicht**".

2.1.6 DRUCKABBRUCH

Ein laufender Ausdruck läßt sich mit der OPTION-Taste abbrechen. Die Taste muß so lange gedrückt gehalten werden, bis die Meldung "**Druck abgebrochen**" im Infofenster erscheint. Übergibt SPRINTXL gerade Daten an den Drucker, kann es evt. eine kurze Zeit dauern, bis sich der Druck abbrechen läßt. Würde SPRINTXL mittendrin abbrechen, dann würde sich der Drucker "verschlucken", weil er einen kompletten Grafiksatz erwartet. Es gibt nur eine Funktion, bei der sich der Druckvorgang nicht abbrechen läßt: Bei Grafik. Wird eine Bilddatei gedruckt, dann kann erst wieder nach der Bilddatei abgebrochen werden.

2.1.7 FEHLER BEIM DRUCKEN

Normalerweise können keine Fehler auftreten wenn die gewünschten Dateien angeklickt werden, da sie dann zwangsläufig vorhanden sein müssen. Wird ferner noch beachtet, daß Zeichensätze auf E24 und Übersetzungsdateien auf TAB enden, dann kann schon fast nichts mehr schief gehen (zumindest ist es für SPRINTXL kein Fehler). Am häufigsten wird der Fehler "**Err. FONT**" auftreten, da erfahrungsgemäß meist bei komplexen Texten mit vielen unterschiedlichen Zeichensätzen irgendein Zeichensatz vergessen wurde. "**Err. Tab**" tritt meist dann auf, wenn nur mit einem Laufwerk gearbeitet wird, weil dann häufig die Disketten gewechselt, und die TAB's meist vergessen werden. Anwender mit einem 2. Laufwerk oder einer Harddisk sind da etwas im Vorteil, weil dann in einen Laufwerk die Programmdiskette belassen werden kann, und von von dem anderen Laufwerk die Texte kommen. Tritt nun einer der besagten Fehler auf, dann erscheint im Infofenster die entsprechende Fehlermeldung. SPRINTXL hält an, und wartet bis die Meldung mit <RETURN> bestätigt wird. SPRINTXL bricht nicht selbstständig ab, denn es könnte sein, daß eine Fortsetzung sinnvoll oder sogar nötig ist. Tritt die Meldung "**Err. Tab**" auf, hat es sicher keinen Sinn fortzufahren, da SPRINTXL keine Richtlinie für einen ordentlichen Ausdruck hat. Auch ein "**Err. Grafik**" macht wenig Sinn weiter auszuführen.

Etwas anders verhält es sich bei **Err. FONT:**

Wird z.B. der für einen Ausdruck notwendige Zeichensatz vom Text selber bestimmt, dann braucht er vorher nicht extra unter FONTS angewählt zu werden. SPRINTXL wird aber trotzdem als erstes versuchen den unter FONTS angegebenen Zeichensatz zu laden, auch wenn nachher im Text gleich ein Anderer gewählt wird. Existiert der unter FONTS angegebene Zeichensatz nicht auf der Diskette (oder in dem angegebenen Pfad), dann meldet SPRINTXL einen Zeichensatzfehler für einen Zeichensatz der im Text garnicht benötigt wird. Wird dieser Fehler einfach mit `<RETURN>` "zur Kenntnis genommen", dann wird der Ausdruck begonnen, und auch richtig ausgeführt, weil im Text der verwendete Zeichensatz angegeben ist. Das erscheint zwar auf den ersten Blick etwas verwirrend und undurchsichtig, hat sich aber in der Praxis bewährt, weil es einfach "bequem" ist, und häufiger vorkommt als man im ersten Moment denkt. Bestimmt der Text seinen Zeichensatz nicht selber, dann ist es aber auch hier besser abzubrechen, da wahrscheinlich in jedem Fall nicht das gewünschte Ergebnis auf dem Papier erscheint. Abgebrochen wird nach dem `<RETURN>` wie oben erwähnt mit **OPTION.**

Eine falsche oder fehlende Textdatei erzeugt hingegen keine Fehlermeldung. Wird die Textdatei nicht gefunden, so gilt sie als beendet, d.h. im Infofenster erscheint sofort nach dem Laden des Zeichensatzes und der Übersetzungsdatei die Meldung "**Fileende erreicht**". SPRINTXL verhält sich also hier genauso, als würde es eine Datei mit 0 Byte drucken.

Eine letzte Fehlermöglichkeit besteht beim Ausgabegerät, dem Drucker, oder im Falle einer Datei die Diskettenstation. Da hier überwiegend der Drucker angesprochen wird, und es hier eigentlich keine Fehler geben kann, wurde hier auf einen Fehlerabfang verzichtet. Wird der Drucker "OFFLINE" geschaltet, wartet SPRINTXL mit der Druckfortsetzung auf "ONLINE". Wird eine Datei auf eine Diskette geschrieben, dann achtet SPRINTXL nicht darauf, ob der Platz noch ausreicht, oder ob das Laufwerk überhaupt eingeschaltet ist. Die Daten werden trotzdem geschickt. Die dadurch entstandene Datei ist dann unvollständig.

2.1.8 DRUCK- UND GRAFIKDATEIEN ERZEUGEN

SPRINTXL gestattet das Drucken auf jedes beliebige Ausgabegerät. Es können also auch Druckdateien erzeugt werden. Das ist sehr nützlich, wenn z.B. eine komplexe Seite mehrmals gedruckt werden soll. Der Druck aus einer Datei heraus geht schneller. Die Geschwindigkeit ist dann nur noch vom Drucker abhängig. Ein weiterer Vorteil ist, daß der Ausdruck unabhängig vom System wird. So kann diese Datei dann z.B. von einem anderen Rechner aus gedruckt werden, ohne das SPRINTXL vorhanden sein muß.

Um eine **Druckdatei** zu erzeugen, muß nur unter **PRINT** als Ausgabegerät ein Laufwerk (Dn:), sowie ein Dateiname (Editierfeld Datei) angegeben werden. Als Dateiextender sollte PRT verwendet werden. Wird nun gedruckt, dann wird die Druckerausgabe komplett in die angegebene Datei umgeleitet. SPRINTXL bietet auch die Möglichkeit, den kompletten Ausdruck als Grafikdatei auf Diskette abzulegen. Dazu muß anstatt PRT als Extender **ART** angegeben werden. SPRINTXL erkennt die Endung "ART" und schreibt den Ausdruck als Grafikdatei in diesem Format auf die Diskette. Andere Formate sind nicht möglich. Das ART-Format wurde gewählt, weil es sich mittlerweile ebenfalls zu einer Art Standard auf den XL/XE's entwickelt hat. Es stammt ursprünglich vom PC. ART hat im Gegensatz zu dem oft verwendeten PIC- oder MIC- Format keine feste Größe. Die von SPRINTXL erzeugten ART-Files haben alle die einheitliche Breite von 960 Punkten. Die Länge variiert je nach Ausdruck. Die kleinste ART-Datei ist 3840 Byte groß, die Größte ist ca. 720KB. Jetzt werden natürlich einige sagen: "Wo soll das hin, bei dem kleinen Rechner, mit gerade mal 130KB pro Diskette". Richtig, aber SPRINTXL ist im Gegensatz zu den meisten Programmen für den XL/XE auf Erweiterung ausgelegt, d.h. Rechner mit viel RAM oder mit erweiterten Diskettenlaufwerken (oder Laufwerken mit 720KB oder 1.44MB) können hier "mehr" machen. Gleiches gilt auch für die Druckdateien, bei denen der Speicherverbrauch nicht ganz so hoch ist. Jedoch sind diese Mammutdateien nicht der Normalfall. Eine DIN A4-Seite z.B. benötigt als Druckdatei ca. 170KB, die Grafikdatei hat ca. 230 KB. Das ist zwar immer noch sehr groß, aber dafür übertrifft die Auflösung auch alles Bisherige.

Die Möglichkeit, ART-Dateien zu erzeugen ist aber hauptsächlich dazu gedacht, kleinere Bereiche als Bild abzulegen, und dann später als eine Einheit zu verwenden, oder um kurze Texte oder Beschriftungen für Grafikprogramme zu erstellen. Auf diese Weise lassen sich dann Grafiken mit den Schriftarten von SPRINTXL gestalten (so geschehen in diesem Handbuch). Die dazu benötigten zwei bis drei Zeilen sind mit 15-20KB von jedem Laufwerk problemlos beherrschbar.



DOS 2.x sowie einige Artverwandte erlauben nur Dateigrößen bis maximal 64KB. Auch wenn auf der Diskette z.B. noch 100KB frei sind, können diese nicht in einem Stück benutzt werden! SPRINTXL meldet bei Überschreitung keinen Fehler, die Datei ist aber unvollständig!

2.1.9 DOS-AUSGANG

Leider ist er bei sehr vielen Programmen, nicht nur bei Spielen, nicht möglich. Es muß immer ein Kaltstart (Booten) durchgeführt werden. Das geschieht meistens weil Systemzeiger irreparabel "verbogen" wurden, oder aber Speicherbereiche verwendet wurden, die bei einem DOS-Sprung sowieso zum Absturz führen würden. SPRINTXL hingegen kehrt wieder zum DOS zurück, und setzt vorher verwendete Zeiger wieder auf die richtigen Werte. Die in SPARTA-DOS verwendete TDLINe wird ebenfalls wieder aktiviert, sofern sie vorher aktiv war.

Tip zum Abschluß:

Die Druckgeschwindigkeit kann gerade bei komplexen Texten erheblich gesteigert werden, wenn alle benötigten Dateien vorher in die Ramdisk kopiert werden, soweit vorhanden.

2.1.10 BEISPIELAUDRUCK

Um "live" auszuprobieren, was SPRINTXL alles kann, befindet sich auf der Originaldiskette die Datei "DEMO.TXT". Zu ihr gehört das Bild "DEMO.ART". Als Übersetzungsdatei wird COMPEDIT.TAB verwendet. Ein DIN A4-Blatt ist ausreichend. Erzeugt der Drucker irgendwelche wilden ASCII-Zeichen, oder macht er keinen oder einen doppelten Zeilenvorschub, dann bitte nochmal im Kap. 1.0 (Installation) nachlesen. Wenn alles in Ordnung ist, dann muß die Seite wie folgt aussehen:

SPRINT XL

Der neue Printprozessor für den Atari XL/XE!

SPRINT XL macht in Verbindung mit einer beliebigen Textverarbeitung oder einem Editor ist eine sehr umfangreiche und vielseitige Textgestaltung möglich. Es bietet neben so selbstverständlichen Dingen wie unterstreichen oder Fettschrift usw. auch eine ganze Menge an neuen Funktionen, wie z.B. beliebiges Wechseln des Zeichensatzes, Bilder im MJC/PIC, P13 und RRT-Format einbinden...

Insgesamt stehen über 40 Befehle zur Textgestaltung zur Verfügung.

Dieser Text ist als Demonstration bzw. als Test gedacht. Wenn diese Seite mit dem eigenen Ausdruck übereinstimmt, dann ist SPRINT XL richtig installiert.

Folgende Fehler können auftreten:

1. Es erscheint ein ASCII-Kauderwelsch auf dem Ausdruck.

Wenn das der Fall ist, dann ist der Drucker nicht richtig angepasst. Wird ein EPSON/IBM-kompatibler Drucker verwendet, dann kann dieser Fehler eigentlich gar nicht auftreten. Andere Drucker müssen mit SPSETUP.COM richtig installiert werden, wenn dieser Fehler auftritt.

2. Es erscheint beim Drucken die Meldung "Err. Font".

Wenn diese Meldung erscheint, dann kann SPRINT XL die Zeichensätze nicht finden. Dieser Fehler kann (zumindest bei diesem Demotext) nur bei DOS mit Unterverzeichnissen auftreten.
FONT-Pfad überprüfen!

3. Es erscheint beim Drucken die Meldung "Err. Pic".

Der Titelschriftzug ist als Bilddatei abgelegt. Sie kann nicht gefunden werden. Auch dieser Fehler tritt nur auf, wenn der Pfad nicht richtig angegeben wurde.
GRAFIK-Pfad überprüfen!

2.2 TEXTE

In diesem Kapitel geht es um die Erstellung von Texten, und deren Gestaltung mit SPRINTXL. Dazu kann jede beliebige Textverarbeitung oder auch nur ein Editor herangezogen werden. Alle Druckfunktionen oder Druckeranpassungen der Textverarbeitung sind absolut ohne belang, auch alle bisherigen Einschränkungen bei irgendwelchen Druckfunktionen (z.B. kursiv nur im Draftmodus...) gelten nicht mehr. Ab jetzt gelten für die Textgestaltung nur noch die Befehle von SPRINTXL. Zum Teil werden jetzt einige Befehle neu heißen, und einige vorher freie Tasten neue Funktionen erhalten. Für einige Textverarbeitungen befinden sich auf der SPRINTXL-Masterdisk auch neue Zeichensätze (für die Textverarbeitung), damit die neuen Befehle schon beim Schreiben als solche sichtbar werden. Was aber bei jeder Textverarbeitung nach wie vor erhalten bleibt, sind alle Editier- und sonstige Funktionen (wie sollte SPRINTXL auch Einfluß darauf nehmen?). Suchen und ersetzen von Textstellen, laden, speichern usw. geht also wie gewohnt. Das ist der Vorteil eines Printprozessors. Meist hat man sich nämlich schon auf eine Textverarbeitung eingearbeitet und ist mit dessen Funktionen so sehr vertraut, daß man sich nicht erst wieder in ein komplett neues Programm einarbeiten möchte.

Wie Eingangs schon erwähnt, bietet SPRINTXL eine ganze Menge an Gestaltungsmöglichkeiten. Das fängt an bei den normalen Funktionen zur Schriftartgestaltung, wie z.B. hoch, fett, breit,..., und endet bei Befehlen, wie WRITE, INPUT, PAUSE, die schon ein bißchen an Makroprogrammierung erinnern. Alle Befehle bestehen aus einem inversen Buchstaben, oder einer Zahl (ATASCII >127), oder beginnen damit (/ und ). Sie lassen sich über die Invers-Videotaste erreichen.

SPRINTXL kennt drei Sorten von Befehlen:

- Funktionen, die sich Ein- und Ausschalten lassen
- Kommandofunktionen; die sog. "M"-Befehle
- Einzeichenbefehle



Alle Befehle beziehen sich auf den sog. "Urzustand", d.h. auf NOTRANS.TAB (keine Übersetzung)! Die Befehle können je nach Textverarbeitung oder Editor in ihrer Schreibweise etwas variieren (siehe dazu Kap. 2.3)!

2.2.1 Ein- und Ausschaltbare Funktionen

Hier handelt es sich überwiegend um "gewöhnliche" Funktionen zur Textgestaltung. Alle Funktionen sind einzeln an- und abschaltbar. Im Gegensatz zu den meisten Textverarbeitungen (hier machte meist der Drucker Einschränkungen) dürfen hier bis auf eine Ausnahme alle Funktionen beliebig gemischt werden! Alle Ein/Ausschaltfunktionen beginnen mit einem inversen "E" für Ein bzw. "A" für Aus, gefolgt von einer Zahl bzw. einem Buchstaben.

2.2.1.1 E 1 / A 1 Hochstellen

Das Hochstellen ist tatsächlich eines, d.h. das Zeichen wird in seiner Form unverändert hochgestellt. "Normale" Textverarbeitungen stellen die Hochschrift verkleinert dar, weil der Drucker es nicht anders kann. Damit das Hochgestellte sich nicht mit der darüberliegenden Zeile überlappt, vergrößert SPRINTXL den Zeilenabstand etwas.

Beispiel: Hier wird ein Wort hochgestellt geschrieben.

2.2.1.2 E 2 / A 2 Tiefstellen

Auch beim Tiefstellen sehen die Zeichen unverändert aus, der Zeilenabstand wird aber hierbei nicht vergrößert.

Beispiel: Hier ist ein Wort tiefgestellt worden.



Hoch- und Tiefstellen läßt sich nicht mit Hoch/Großschrift kombinieren!

2.2.1.3 E 3 / A 3 Breitschrift

Breitschrift darf in keiner Textverarbeitung fehlen, so auch hier nicht. Die Zeichen sind doppelt so breit, wie normal.

Beispiel: Das ist Breitschrift.

2.2.1.4 E 4 / A 4 Hochschrift

Diese Funktion ist neu, gegenüber einer "normalen" Textverarbeitung. Die Zeichen sind doppelt so hoch, wie normal.

Beispiel: Das ist Hochschrift.

2.2.1.5 E 5 / A 5 Fettschrift

Ebenfalls eine gängige Funktion:

Beispiel: Fettschrift hebt einiges hervor.

2.2.1.6 F 6 / A 6 Großschrift

Diese Funktion wird bei den üblichen Textverarbeitungen ebenfalls nicht angeboten, weil die meisten Drucker sowas nicht können. Großschrift ist eigentlich eine Kombination aus Höhschrift und Breitschrift, und kann damit auch einzeln gesetzt und zurückgesetzt werden.

Beispiel: **F 6** Aus Groß **A 4** wird Breit.

Daraus wird: **Aus Groß wird Breit.**

SPRINTXL stellt die Zeichen doppelt so groß dar, wie normal. Je nach Zeichensatz wird hier die Pixelung sichtbar. Das kommt daher, weil SPRINTXL das Zeichen vergrößern muß. Hier ist der ST etwas im Vorteil, weil er für den Ausdruck einen Zeichensatz verwendet, in dem die Großschrift in voller Auflösung abgelegt ist. Trotzdem braucht sich die Großschrift auf dem XL/XE nicht zu verstecken, wie man in obigem Beispiel sieht.

2.2.1.7 F 8 / A 8 Kursivschrift

Der gerade verwendete Zeichensatz wird kursiv dargestellt. Aber man sollte darauf achten, daß nicht jeder Zeichensatz durch kursive Darstellung "verschönert" wird.

Beispiel: *Das ist Kursivschrift !*

2.2.1.8 F 9 / A 9 Doppeltes Unterstreichen

Auch diese Funktion ist für die meisten Textverarbeitungen neu. Sie ist für Überschriften sehr gut geeignet.

Beispiel: doppelt unterstrichen

2.2.1.9 F 0 / A 0 Einfaches Unterstreichen

Beim Unterstreichen ganzer Absätze wird der Rand nicht mit unterstrichen. Das gilt auch für das doppelte Unterstreichen.

Beispiel: Einfach unterstrichen

2.2.1.10 **E S / A S** Zeichenabstand

Hier kann man wählen, nach welchem Verfahren SPRINTXL die Zeichen darstellen soll. Normalerweise wird der Text als Fließtext dargestellt, d.h. der Abstand zwischen den Buchstaben ist immer gleichgroß, auch wenn die Zeichen verschieden breit sind. Die Zeichenbreite ist also im Gegensatz zur Schreibmaschine variabel. Jedes Zeichen ist so groß, wie es tatsächlich sein muß. Diese, sehr schöne, Darstellungsweise hat aber auch Nachteile wenn z.B. eine Tabelle erstellt werden soll. Die Zahlen stehen dann nicht mehr genau untereinander, und die Tabelle wirkt unübersichtlich. Um dem abzuweichen, braucht bloß das Schreibmaschinenraster einzuschaltet zu werden. Jetzt stehen alle Zahlen exakt untereinander. Das Zeichenraster entspricht exakt dem einer Schreibmaschine. Die Rasterbreite läßt sich auf Wunsch verändern (siehe Kap. 2.2.2).

Beispiel:

Rechnung für

353.59	DM
2450.--	DM
12345.--	DM
15148.59	DM

...So könnte z.B. eine Rechnung aussehen. Das Wort "Rechnung" ist Fließtext, die Zahlen sind im Raster.

2.2.1.11 **E A / A A** Automatisches Formatieren

Die Fließtextdarstellung, sowie unterschiedlich große Zeichen machen es erforderlich, daß SPRINTXL selbst formatieren kann. Das Einschalten dieser Funktion ist daher fast immer zu empfehlen. In der Textverarbeitung braucht jetzt nicht mehr auf überlange Zeilen geachtet zu werden. Der Text wird komplett zusammenhängend eingegeben. Nur Absätze müssen noch durch ein <RETURN> oder inverses "R" gekennzeichnet werden. Word-wrap muß in der Textverarbeitung **ausgeschaltet** sein. SPRINTXL formatiert den Text dann unter Berücksichtigung der Einstellung für den rechten Rand.



Im Gegensatz zu dem üblichen Zeilenumbruch bricht SPRINTXL beim 1. Leerzeichen (Space) nach der Marke für den rechten Rand um!

Das ist nötig, weil ein Zeilenumbruch im üblichen Sinne hier viel zu komplex, Zeit- und Speicherplatzfressend wäre. Aber auch diese Variante funktioniert ganz gut.

Wird das automatische Formatieren nicht verwendet, dann muß selbst für eine Formatierung des Textes aus der Textverarbeitung heraus gesorgt werden. Das ist z.B. sehr gut bei Listen, Tabellen... möglich und auch sinnvoll. Es gibt aber auch Zeichensätze, die aussehen, wie eine Schreibmaschinenschrift, und auch in einem solchen Raster arbeiten. Außerdem ist es möglich, den Zeichenabstand auf "Schreibmaschine" zu setzen, und dann wie gewohnt vorher zu formatieren. Vorteil: Man sieht schon vorher das "Layout", Nachteil: Nicht jede Schriftart sieht auf diese Weise gut aus.

Wird bei ausgeschalteter Formatierung der Zeilenumbruch nicht beachtet, dann bricht SPRINTXL wie ein Drucker um, d.h. direkt an der Marke für den rechten Rand bzw. spätestens direkt am Papierrand (nach 960 Dots), ohne Rücksicht darauf, ob ein Wort zerrissen wird, oder nicht.

2.2.2 KOMANDOBEFEHLE ("M"-Befehle)

Die Komandobefehle beginnen mit einem inversen "M". Je nach Befehl können sie unterschiedlich lang sein. Mit den **M**-Befehlen lassen sich allgemeine Parameter einstellen, oder Steuerfunktionen aufrufen.

2.2.2.1 **M** Lxxx linker Rand fein

Einstellen des linken Randes auf's Dot genau. Es sind Werte von 0 (000) bis 959 möglich. Die Zahl muß immer dreistellig angegeben werden!

2.2.2.2 **M** Rxxx rechterRand fein

Einstellen des rechten Randes auf's Dot genau, wie oben.

2.2.2.3 **M** Txxx Tabulator fein

Gibt die Stelle an, ab der das nächste Zeichen geschrieben wird. Es ist jeder beliebige Punkt zwischen 0 (000) und 960 möglich. Auch hier gilt: dreistellige Eingabe.

2.2.2.4 **M** lxx linker Rand grob

Einstellen des linken Randes im Schreibmaschinenraster. Es sind Werte von 0 (00) bis 79 möglich. Die Zahl muß immer zweistellig angegeben werden.

2.2.2.5 rxx rechter Rand grob

Einstellen des rechten Randes im Schreibmaschinenraster.

2.2.2.6 txx Tabulator grob

Setzt die Schreibposition, wie bei "T", aber im Schreibmaschinenraster.



Die Einstellungen für den rechten Rand und den Tabulator gelten sofort, der linke Rand bei der nächsten Zeile. Die Funktionen mit den Kleinbuchstaben entsprechen in ihrer Wirkung genau denen der Großbuchstaben. Sie bieten lediglich den Vorteil, daß man die Werte im gebräuchlichen Schreibmaschinenraster angeben kann! Alle Befehle müssen in ihrer vollständigen Länge (zwei oder dreistellig) angegeben werden! Alle Einstellungen lassen sich beliebig oft ändern!

2.2.2.7 Zxxx Zeilenabstand

Hiermit läßt sich der gewünschte Zeilenabstand einstellen. Der Defaultwert (Grundeinstellung) ist 22. Die Eingabe erfolgt auch hier in jedem Fall dreistellig, mit Werten zwischen 0 (000) und 214.

2.2.2.8 Sxx Rasterbreite

Mit diesem Befehl läßt sich die Rasterbreite von Funktionen / S einstellen. Auf diese Weise kann das Raster entsprechend den Zeichensätzen angepaßt werden. Der Defaultwert beträgt 12. Das entspricht genau dem Raster einer Schreibmaschine.

2.2.2.9 F<name.ext>_ Zeichensatz laden

Mit diesem Befehl läßt sich an jeder beliebigen Stelle im Text ein Zeichensatzwechsel durchführen. Zeichensatzname und Extender dürfen maximal 12 Zeichen lang sein. Weil Dateinamen unterschiedlich lang sein können, betrachtet SPRINTXL das erste Leerzeichen nach dem Dateinamen als Abschluß desselben. Ist ein Dateiname 12 Zeichen lang, erkennt SPRINTXL selbst, daß hier der Dateiname zuende sein muß, und es ist kein abschließendes Leerzeichen nötig. Der Zeichensatz wird aus dem unter FONTS angegebenen Pfad geladen.

Wird dieser Befehl an den Anfang eines Textes gesetzt, dann ist der unter FONTS ausgewählte Zeichensatz bedeutungslos. Man braucht sich also nicht mehr zu merken, welcher Zeichensatz in welchem Text verwendet wurde.

2.2.2.10 G<name.ext>_ Grafik einbinden

Mit diesem Befehl lassen sich Bilder zwischen den Texten einfügen. SPRINTXL versteht die Formate PIC, P13, ART. Ein umfließen mit Text ist nicht möglich. Die Bilder lassen sich beliebig positionieren. Als "Anlage" für das Bild wird die Marke des linken Randes verwendet. Ein "M"110 vor dem Grafikbefehl rückt also das Bild um 10 Schritte im Schreibmaschinenraster bzw. 120 Dots ein (hier wird die Marke für den linken Rand sofort wirksam, und nicht erst in der nächsten Zeile.).

Die Eingabe des Dateinamens erfolgt wie oben. Wird kein Dateiname angegeben (Leerzeichen gleich nach dem G), dann wird der unter GRAFIK angegebene Dateiname verwendet. Die Bilddatei kann also im Text oder beim Drucken ausgewählt werden.

2.2.2.11 N<name.ext>_ Folgetext

Diese Funktion bietet die Möglichkeit mehrere Textdateien miteinander zu verketten. Sollen z.B. mehrere Einzeltexte als ein Gesamttext ausgedruckt werden, dann braucht nur am Ende des einen Textes die Datei angegeben werden, wo der Ausdruck fortgesetzt werden soll. Der Folgetextbefehl darf sich auch mitten im Text befinden, so das z.B. nur Textabschnitte verwendet werden können. Auf diese Weise lassen sich Briefe o.ä., die zum Teil aus Standardtexten bestehen (Kopf, Absender...) zusammensetzen. Auch Texte, die aufgrund ihrer Größe in Einzeldateien vorliegen, weil sie den Speicherbereich des XE/XL überschreiten, können damit zusammenhängend ausgedruckt werden. Der Text kann sich auch selbst als Folgedatei haben! Auf diese Weise wird ein Endlosausdruck erreicht, der nur noch durch **OPTION** abgebrochen werden kann. Das kann für Serienbriefe sehr praktisch sein, bei denen sich nur die Anschrift ändert.

2.2.2.12 P Pause

Diese Funktion ist bei langen Texten recht nützlich. So läßt sich z.B. nach einem Seitenvorschub ein "Halt" einfügen, um ein neues Blatt einzulegen. Wenn SPRINTXL diesen Befehl findet, gibt es eine entsprechende Meldung im Infofenster aus, und wartet auf einen Tastendruck.

2.2.2.13 I Input

Dieser Befehl ermöglicht es kurze Textergänzungen wie Adressen usw. direkt beim Drucken einzugeben. Das Infofenster wird zum Einzeileneditor. Der Text kann dort verändert werden, bis die Eingabe mit <RETURN> abgeschlossen wird.

Befehlscodes oder Sonderzeichen können nicht verwendet werden. Wird der INPUT ohne Eingabe mit <RETURN> bestätigt, dann wird das, was vorher in der Infozeile stand als Eingabe übernommen. Das ist sehr praktisch, weil vor einem INPUT eigentlich immer ein WRITE gesetzt wird (um anzuzeigen, was eingegeben werden soll), und dadurch dann "Standardtexte" einfach aus dem Infofenster mit <RETURN> übernommen werden können.

2.2.2.14 W Write

Der schon oben angesprochene WRITE-Befehl ermöglicht es, Bemerkungen oder Informationen während des Druckens anzuzeigen. Meist wird WRITE zusammen mit Input verwendet. Trifft SPRINTXL auf einen WRITE, dann zeigt es den Text an, und wartet auf einen Tastendruck. Folgt auf dem Write ein Input, dann entspricht der erste Tastendruck dem ersten Buchstaben beim Input.

Der Text für die Infozeile wird direkt nach dem "W" eingegeben. Da in dem Text auch Leerzeichen vorkommen können, wird der Write mit einem > ' < (SHIFT + 7) abgeschlossen. Es sind maximal 22 Zeichen (Länge der Infozeile) möglich.

2.2.3 Einzeichenbefehle

2.2.3.1 Folgezeichenfunktionen

Diese Einzeichenbefehle sind identisch mit den Funktionen aus Kap. 2.2.1 mit dem Unterschied, daß deren Wirkung nur auf das darauf folgende Zeichen begrenzt ist. Oft sind es nämlich nur ein oder zwei Zeichen, auf die eine solche Funktion angewendet werden soll.

- B** -Folgezeichen breit
- F** -Folgezeichen fett
- G** -Folgezeichen groß
- H** -Folgezeichen hoch
- I** -Folgezeichen hochgestellt
- U** -Folgezeichen tiefgestellt

2.2.3.2 verschiedene Einzeichenbefehle

- S** -doppeltés s (ss)

Wenn ein Zeichensatz kein "ß" enthält, kann mit dieser Funktion stattdessen ein "ss" erzeugt werden.

6 -Return mit Ausblendung

Dieser RETURN blendet alle Leerzeichen bis zum ersten "echten" Zeichen aus. Das ist bei einigen Textverarbeitungen sehr wichtig (z.B. bei Startexter).

7 -Textende

Mit dieser Marke kann ein Text vorzeitig beendet werden. Soll ein Text nicht komplett ausgedruckt werden, dann wird einfach an der gewünschten Stelle diese Marke gesetzt. Eine Marke am Ende eines Textes ist nicht nötig.

8 -NOP

"No Operation"- Diese Funktion macht wirklich (fast) nichts. Sie dient lediglich dazu, den "R"-Befehl vorzeitig abubrechen. Ab dem "NOP" werden auch Leerzeichen (ASCII 32) wieder als Zeichen akzeptiert.

9 -nichtunterstrichenen Leerzeichen

Normalerweise untersteicht SPRINTXL die Leerzeichen mit. Sollen die Leerzeichen nicht unterstrichen werden, dann kann dieser "Space" verwendet werden.

10 -breites Leerzeichen

Dieses Leerzeichen ist breiter, als der normale "Space". Mit seiner Breite von 12 Dots entspricht es genau dem einer Schreibmaschine. Das ist besonders dann nützlich, wenn lange Linien gezogen werden sollen. Von den breiten Leerzeichen werden dafür viel weniger benötigt, wie normal.

11 -Rückschritt (Backstep)

Der Backstep geht genau, wie der des Computers, ein Zeichen zurück. Allerdings ohne etwas zu löschen. Der Backstep beachtet die variable Zeichenbreite. Bei mehr als einem Rückschritt aufeinander gilt die Breite des ersten Zeichens, bei dem der Backstep angewendet wurde.

12 -Seitenvorschub

Gibt ein FF (Full Feed) an den Drucker. Der Seitenvorschub ist bei SPRINTXL ausschließlich manuell möglich, d.h. bei Texten, die länger als eine Seite sind, muß selber ein Seitenvorschub gesetzt werden.

<RETURN>

Der gewohnte RETURN (ASCII 155) ist natürlich auch enthalten.

2.3 ZEICHENSÄTZE

Wie bereits bekannt ist, arbeitet SPRINTXL mit Zeichensätzen, die dem SIGNUM-Format "E24" vom ST entsprechen. Diese Zeichensätze sind normalerweise für den Editor gedacht, also um auf dem Bildschirm zu sehen, wie der Text gedruckt aussieht. Daher werden sich einige fragen, warum SPRINTXL nicht gleich die P-Fonts (P24/P9) verwendet. Nun, zunächst verbrauchen die E24 am wenigsten Speicherplatz. Auf diese Weise bekommt man auch auf eine "normale" XL/XE-Diskette schon eine ganz schöne Anzahl an Zeichensätzen. Außerdem sind die E24-Fonts für den XL/XE leichter zu handhaben und schneller zu bearbeiten. Schließlich muß SPRINTXL jeden Punkt, der auf's Papier soll selber berechnen, was bei den P's zu unzumutbaren Rechenzeiten führen würde. Bei normaler Größe ist die Qualität des E24 der des P9 praktisch ebenbürtig. Der E24 erzeugt mit seinen maximal 16 x 24 Punkten pro Zeichen die für den XL/XE bisher ungewöhnlich hohe Auflösung von 120DPI (Alle gewöhnlichen XL/XE-Fonts lösen nur mit 8x8 auf). Das entspricht der hohen Auflösung eines 9-Nadeldruckers! Bemerkbar macht sich die Auflösung des E24 erst bei Hoch-, Breit- oder Großschrift. Hier wird die Rasterung je nach verwendetem Zeichensatz mehr oder weniger stark sichtbar, weil SPRINTXL vergrößern muß. Der ST hingegen kann auch da noch voll auflösen. Für ihn ist Großschrift 1:1 aus dem P9, normale Größe ist eine Verkleinerung davon. Das hier die E24'er zur Anwendung kommen, hat aber noch einen Vorteil: Egal, ob nur ein P9 oder P24 vorhanden ist, der E24 ist auf jedenfall dabei.

Eines sollte man allerdings beachten:

Die Zahl der auf dem Markt befindlichen Zeichensätze ist groß. Es ist aber bei weitem nicht alles PD. Einige Fonts werden als Shareware angeboten, andere wieder sind kommerziell. Ein Blick in diverse ST-Zeitschriften kann hier weiterhelfen. ———

Die auf dieser Diskette befindlichen Zeichensätze sind PD!

2.4 BILDDATEIEN



Wie schon erwähnt, versteht SPRINTXL die Formate PIC, P13 und ART. Das PIC-Format ist das überaus gängige Monochromformat der XL/XE's (ca. 8K). Es wird oft auch als 62-Sektorenformat bezeichnet, weil es auf einer DOS 2.x-Diskette 62 Sektoren belegt. Es hat eine feste Größe von 320 x 192 Punkten. Da SPRINTXL die Bildformate, genau wie den Text in hoher Auflösung darstellt, ist ein PIC-Bild ca. 7x3.5 cm groß. Die PIC-Bilder lassen sich natlos untereinander setzen, so dass aus mehreren PIC's ein größeres Bild zusammengesetzt werden kann.

Was beim XL/XE das 8K-Format ist, das ist beim ST das 32K-Format. Eigentlich heißt es da auch PIC, aber diese Bezeichnung ist ja schon vergeben. Daher hat sich als Extender das P13 eingebürgert, wenn es auf einem 8-Bitter verwendet wird. Da der Bildschirm beim ST größer ist, hat dieses Bildformat die Größe von 640x400 Punkten. Auf dem Papier ergibt das ca. 13.5 x 7 cm. Die P13-Bilder lassen sich nicht natlos aneinandersetzen. Es bleibt programmtechnisch bedingt ein kleiner Rand am unteren Ende.

Das letzte und flexibelste Format ist das ART-Format. Es kommt eigentlich vom PC, wird dort aber heute nur noch selten verwendet, weil es monochrom ist. Stattdessen scheint es aber derzeit beim XL/XE im Kommen zu sein. ART hat gegenüber den anderen Bildformaten nämlich einen großen Vorteil: Es ist in der Größe variabel. Wie groß ein Bild ist, steht im sog. Fileheader, am Anfang der Datei. Die Größe kann maximal Word (16 Bit) betragen, d.h. 65536 x 65536 betragen. Bei SPRINTXL beträgt die maximale Breite 960 Dots (das entspricht der Breite einer DIN A4-Seite). Die Länge darf theoretisch "Word" betragen, scheitert aber an den dafür erforderlichen 7.7MB. Eine normale DIN A4-Seite hat ca. 170KB. Das liegt bei erweiterten oder "großen" Diskettenlaufwerken, oder großen Ramdisk im Bereich des Machbaren (mittlerweile sind 1.44MB bei den XL/XE's möglich). Normale Bilder bewegen sich in Größenordnungen von maximal ca. 50Kb, was jedes Diskettenlaufwerk verwalten kann. Beim ART-Format kann je nach Länge der Datei ebenfalls ein kleiner Rand entstehen, so dass auch hier die Bilder nicht immer natlos aneinander passen. Das stört aber in den meisten Fällen nicht. Sollte es wirklich einmal nötig sein, dann kann man das Problem dadurch umgehen, daß die einzelnen Teilbilder vorher zu einem einzigen (ART) Bild zusammengesetzt werden.

3.0 SPRINTXL & TEXTVERARBEITUNGEN

In diesem Kapitel geht es um die Anwendung von SPRINTXL unter einer Auswahl recht bekannter Textverarbeitungen, für die auf der Masterdiskette von SPRINTXL die passenden Übersetzungsdateien zur Verfügung stehen. Ist die gewünschte Textverarbeitung nicht dabei, oder soll nur ein einfacher Editor verwendet werden, dann kann die Datei NOTRANS.TAB verwendet werden. Dann wird keine Codeübersetzung durchgeführt. Die Befehle entsprechen genau denen, wie zuvor beschrieben. NOTRANS.TAB dient auch als Grundlage für die Entwicklung spezieller Übersetzungsdateien (siehe Kap. 4). Zu jeder hier aufgeführten Textverarbeitung existiert eine Referenzkarte mit allen Befehlen im Anhang.

3.1 COMPYSHOP-EDITOR

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei nicht um eine richtige Textverarbeitung, sondern um einen Editor. Er bietet fast schon Textverarbeitungsqualitäten. Auch Umlautet sind vorhanden. Die Funktionenvielfalt hat aber auch einen kleinen Nachteil: Dadurch, daß die CONTROL- Ebene fast vollständig mit Funktionen belegt sind, bleibt kaum noch Platz für Erweiterungen. Die Einzeichenbefehle sind daher nicht möglich. Alle /A Funktionen, sowie die Befehle lassen sich aber verwenden. Der einzig mögliche Einzeichenbefehl ist der bei jedem Editor nötige <RETURN>. Da der CS- Editor kein Limit im Bezug auf die Zeilenlänge kennt, läßt sich trotzdem noch ganz gut damit arbeiten. Über die Funktionsbelegung gibt die Referenzkarte im Anhang aufschluß.

Übersetzungsdatei: CSEEDITOR.TAB

3.2 STARTEXTER

Der Startexter aus dem Sybex-Verlag ist eine Textverarbeitung mit vielen Möglichkeiten, wie z.B. Schreiben mit 80 Zeichen etc. . Die meisten Funktionen von SPRINTXL entsprechen denen von Startexter, so das keine großartige Umgewöhnung nötig ist. Die inversen Buchstaben "E,A,M,D", sowie die inversen Zahlen von 6-9 erreicht man über die Tasten von 1-9 in Kombination mit der START-Taste. Ehemalige Startexter-Texte bedürfen keiner großen Änderung, wenn sie jetzt mit SPRINTXL ausgedruckt werden sollen. Die Menüs mit den Einstellungen für Ränder, Zeilenabstand usw. sind unter SPRINTXL natürlich wirkungslos. Die Einzeichenbefehle befinden sich auf der CONTROL- Ebene (nicht im CONTROL- Modus!). Außerdem sind auf der CONTROL- Ebene noch ein paar zusätzliche Zeichen, wie z.B. eckige und geschweifte Klammern untergebracht. Die neuen Funktionen und Zeichen auf der CONTROL- Ebene werden auch als solche sichtbar, wenn der auf der SPRINTXL- Disk vorhandene Startexterzeichensatz <T1> auf die Startexter- Diskette umkopiert wird. Die neuen Zeichen, wie z.B. die eckigen und geschweiften Klammern stimmen natürlich nur mit dem Ausdruck überein, wenn sie auch im verwendeten Zeichensatz (E24) vorhanden sind, bzw. an der richtigen Stelle stehen. Das gilt auch für die anderen Sonderzeichen, die je nach Zeichensatz sehr unterschiedlich aussehen können. Als <RETURN> für Absätze oder gewollten Zeilenumbruch wird das Formatierungszeichen verwendet (**Ⓢ** + RETURN). Mit der automatischen Formatierung ist es sehr leicht und komfortabel möglich, die gewünschten Absätze und Zeilenumbrüche zu erzeugen. SPRINTXL interpretiert das Formatierungszeichen als RETURN, bei dem alle nachfolgenden Leerzeichen bis zum nächsten echten Zeichen ausgeblendet werden. Deshalb akzeptiert SPRINTXL auch die kompakte, reformatierte Form. Das spart Speicherplatz auf der Diskette. Das "Pseudoleerzeichen" **Ⓢ** + SPACE (unterbrochener Strich) ist auch bei SPRINTXL mit dem normalen Leerzeichen identisch.

Übersetzungsdatei: STARTEXT.TAB

3.3 SAMTEXTER

Der SAM-Texter aus dem Werner-Rätz-Verlag ist eine Textverarbeitung mit 80-Zeichendarstellung. Zunächst einmal sollten unter Verwendung von SPRINTXL die Randmarken an ihre linke und rechte Grenze gesetzt werden, um die 80 Zeichen voll nutzen zu können. Das ist wichtig, denn bei Fließtext würden sonst durch die Ränder ungewünschte Zwischenräume entstehen.

Alle SPRINTXL-Befehle lassen sich über die Inversebene aufrufen. Für den Zeilenumbruch, der sowieso nur bei Absätzen o.ä. gebraucht wird, stehen invers R und C zur Verfügung. Invers C entspricht dabei dem "normalen", während invers R den wichtigen RETURN mit Leerzeichenausblendung darstellt.

Weiterhin befinden sich auf der Inversebene sämtliche noch zur Verfügung stehenden Sonderzeichen (soweit im Zeichensatz vorhanden). Die inversen Zahlen stellen bei den meisten Zeichensätzen die Zahlen in einer weiteren Form dar (meist kleiner). Dieser Bereich entspricht dem Zehnerblock des ST. Sind Eckige oder geschweifte Klammern vorhanden, können sie ebenfalls über die Inversebene aufgerufen werden. Die geschweiften Klammern befinden sich dort, wo normal die runden Klammern stehen. Werden die eckigen Klammern so aufgerufen, wie sie normalerweise im Basic erreicht werden, dann erscheinen stattdessen Umlaute auf dem Bildschirm. Es werden aber trotzdem die Klammern gedruckt. Die restlichen Sonderzeichen können je nach Zeichensatz sehr unterschiedlich sein, oder sind erst garnicht vorhanden. Über die Belegung gibt die Referenzkarte Auskunft.

Übersetzungsdatei: SAMTEXT.TAB

3.4 ATARI-SCHREIBER

Diese Textverarbeitung ist, wie der Name schon sagt, von ATARI selbst. Sie ist eine der ältesten Textverarbeitungen für die 8-Bitter, wenn nicht gar die Älteste. SPRINTXL läßt sich auch beim Schreiber so bedienen, wie gewohnt. Die Kopfzeile, die der ATARI-Schreiber bei einem neuen Text automatisch an den Anfang setzt, muß gelöscht werden. SPRINTXL würde sie falsch interpretieren. Die inversen Buchstaben lassen sich alle mit der Inversvideo-Taste erreichen. Um nicht ständig zwischen der normalen und der inversen Ebene hin und herschalten zu müssen, können alle Inversbefehle auch durch CONTROL + die gewünschte Taste erreicht werden. Es gibt allerdings eine Ausnahme: Das inverse A ist beim ATARI-Schreiber leider nicht belegt. Es kann stattdessen das inverse Q verwendet werden. Beide sind absolut gleichberechtigt.



Ob ein inverses Zeichen über CONTROL oder über INVERS aufgerufen wird, ist auf der Bildschirmdarstellung nicht sichtbar. Beides sieht gleich aus. Das Programm setzt aber unterschiedliche Codes in die Datei ein. SPRINTXL hat damit keine Probleme. Es werden beide Varianten richtig verstanden. Nur sollte man sich nicht wundern, wenn man sich den Text vom ATARI-Schreiber einmal "pur", also z.B. auf einem Editor ansieht, und statt der inversen Zeichen CONTROL-Zeichen vorfindet!

Da der ATARI-Schreiber viel Platz auf der Tastatur bietet, sind wie beim SAM-Texter alle Sonderzeichen erreichbar, soweit sie im Zeichensatz (E24) vorhanden sind. Alle Sonderzeichen befinden sich auf der Inversebene. Sie ist genau wie beim SAM-Texter belegt, um ein möglichst gleiches "Tastaturbild" zu erhalten.

1-0 ergibt somit wieder die zweite Zahlenebene des ST. Die eckigen Klammern werden auch wieder, wie auf der BASIC-Ebene erreicht. Die geschweiften Klammern sind dort, wo sich auf der normalen Ebene die runden Klammern befinden.

Die restlichen Sonderzeichen können wieder je nach Zeichensatz variieren. Welche Tasten welchem ASCII-Zeichen entsprechen steht wieder in der Referenzkarte im Anhang. Noch ein Wort zum RETURN. Im Gegensatz zum Startexer oder SAM-Texter setzt der ATARI-Schreiber an das Ende einer Zeile einen "echten" RETURN. Der spezielle RETURN mit der Leerzeichenausblendung ist daher hier nicht nötig. Sollte er trotzdem, aus welchen Gründen auch immer, mal benötigt werden, dann läßt er sich mit dem inversen R aufrufen.

Übersetzungsdatei: ASCHREIB.TAB

3.5 TEXTPRO 4.5 & SPEEDSCRIPT 3.0

Diese beiden Textverarbeitungen sind sich sehr ähnlich, so daß sie in einem Kapitel behandelt werden können: TEXTPRO ist für den 130XE gedacht, und daher natürlich etwas umfangreicher. Die Erweiterung bezieht sich hauptsächlich auf Hilfsmenüs, sowie Makroprogrammierung. Beide Programme sind Public Domain.

Auch bei diesen Textverarbeitungen ist ein Zugriff auf alle (Sonder-)Zeichen möglich. Die Inversebene wird über die SELECT-Taste erreicht, was den Anwendern dieser Programme aber sicherlich bekannt ist. Gemäß der schon bei den anderen Textverarbeitungen eingeführten "Normung" der Sonderzeichenbelegung befinden sich auch hier wieder die kleinen Zahlen auf invers 0-9 und die geschweiften Klammern sind als inverse runde Klammern erreichbar. Die inversen Kleinbuchstaben nehmen wieder die restlichen Sonderzeichen auf.

Etwas umständlich sind die deutschen Umlaute. TEXTPRO und SPEEDSCRIPT verlangen hierzu ESC CTL + Taste. SPEEDSCRIPT zeigt die Umlaute und das "ß" nicht mal als solche an. Natürlich ist auch zu diesen Programmen eine Referenzkarte im Anhang vorhanden.

Übersetzungsdatei: TEXTPRO.TAB (für beide Programme!)

4.0 SPRINTXL-PRAXIS

Nichts ist anschaulicher, als praktische Beispiele. Aus diesem Grund folgen hier ein paar Übungen. Damit jeder die Beispiele auf seiner Textverarbeitung entsprechend umsetzen kann, beziehen sich alles auf **NOTRANS.TAB**. Die richtige Umsetzung auf der eigenen Textverarbeitung muß dann jeder für sich vornehmen (Bsp: Für \square muß beim Startexter "CONTROL + RETURN", beim S.A.M.-Texter das inverse große "R", und beim CS-Editor, SPEEDSCRIPT, TEXTPRO und A.Schreiber "RETURN" verwendet werden.). Wird für diese Beispiele ein einfacher Editor verwendet, kann direkt mit NOTRANS.TAB gearbeitet werden. Ansonsten muß, wie schon in den vorigen Kapiteln besprochen, die zur Textverarbeitung passende Übersetzungsdatei gewählt werden.

Beispiel 1:

"Normaler" Text, z.B. einen Brief:

\square 110 \square r65 \square A \square

Sehr geehrter Herr Müller, \square

\square

ich finde SPRINTXL einen so guten Printprozessor, daß in meiner Firma ab sofort nur noch damit gearbeitet wird. \square

Dieses einfache Beispiel zeigt, daß es wirklich sehr unkompliziert ist, mit SPRINTXL zu arbeiten. In der ersten Zeile befinden sich drei Befehle: Als erstes wird der linke Textrand auf einer Breite von 10 Schreibmaschinenzeichen eingerückt (Hoftrand). Der nachfolgende Befehl setzt den rechten Rand auf 65. Als letztes wird die automatische Formatierung eingeschaltet.

Der Text wird jetzt automatisch bei jedem Leerzeichen umgebrochen, das die 65. Spalte überschreitet. Man braucht sich also nicht mehr darum zu kümmern, ob der Satz noch in die Zeile paßt, oder nicht. Die gewünschten Absätze werden durch RETURN's erzeugt. Die Einstellungen in diesem Beispiel sind für den normalen Schriftverkehr sehr geeignet.

Beispiel 2:

Dieses Beispiel demonstriert u.a. die Anwendung mehrerer Zeichensätze.

MFZS1.E24 M110M45EAM110Jetzt ist der erste Zeichensatz festgelegt!
 OEgalA0, welcher Zeichensatz jetzt angeklickt wird, er läßt sich nicht ändern! MFZS3.E24
 Das geht jetzt nur noch im Text.
 M4Und jetzt das ganze in HochschriftM4

In diesem Beispiel sind schon eine Menge Funktionen vorhanden. Auffällig gegenüber dem ersten Beispiel ist, daß die 1. Zeile jetzt für Text mit benutzt wird. M110 hat erst in der nächsten Zeile Wirkung, aber M110 sorgt dafür, daß dieser Wert auch schon in der ersten Zeile gilt. Ganz entscheidend ist diesem Beispiel, daß die Schriftart jetzt vom Text selbst bestimmt wird. Das wird durch erreicht, daß bevor überhaupt etwas gedruckt wird, der Zeichensatz ZS1.E24 geladen wird. Ein weiterer MF-Befehl sorgt für einen Zeichensatzwechsel im Text.

Und so sieht der Ausdruck aus:

Jetzt ist der erste Zeichensatz festgelegt!
 Egal, welcher Zeichensatz jetzt angeklickt wird,
 er läßt sich nicht ändern!
 Das geht jetzt nur noch im Text
 Und jetzt das ganze in Hochschrift!



Nicht vergessen: Der Zeichensatzname muß mit einem Leerzeichen abgeschlossen werden! Auch dann, wenn danach nur noch ein M kommt!

Beispiel 3:

Dieses Beispiel demonstriert die Verwendung von Ein- und Ausgabebefehlen.

FZ52.E24 1051100 Demonstration einer Adresseingabe: A0

Vorname: 115W Vorname: 1

Name: 115W Name: 1

Strasse: 115W Strasse: 1

Ort: 115W Ort: 1

Auf diese Weise könnte z.B. der Eingabeblock für einen Serienbrief realisiert werden. Die Eingabe der Adresse geschieht direkt während des Drucks über die Infozeile. Der 115 in jeder Zeile sorgt dafür, daß alles bündig untereinander steht. Der darauf folgende W schreibt in die Infozeile was als nächstes abgefragt wird. Der 1 bildet dann die eigentliche Eingabe.

Und ausgedruckt:

Demonstration einer Adresseingabe:

Vorname: -**Eingabe**-

Name: -**Eingabe**-

Strasse: -**Eingabe**-

Ort: -**Eingabe**-



Nicht vergessen: der WRITE wird mit einem ' abgeschlossen!

Beispiel 4:

Im letzten Beispiel geht es um das Drucken von Bildern.

FZS2.E24 110112 Und nun ein Bild zwischen den Text:
GDEMO.ART 112...das ist der SPRINTXL-Titelschriftzug!

Und der Ausdruck:

Und nun ein Bild zwischen den Text:

SPRINT XL
SPRINT XL

...das ist der SPRINTXL-Titelschriftzug



Beim G ist es auch möglich, den Dateinamen wegzulassen. SPRINTXL setzt dann die unter <GRAFIK> angegewählte Datei ein!

Nützliche TXT-Dateien:

Auf der SPRINTXL-Diskette befinden sich zwei nützliche TXT-Dateien, die auf jedenfall mit auf die Arbeitskopie übernommen werden sollten:

PRTGRAF.TXT -Druckt die unter <GRAFIK> angewählte Bilddatei linksbündig.

ALLTYPES.TXT -Druckt alle Zeichen des unter <FONTS> angewählten Zeichensatzes aus. Das Format ist passend für DIN A5 und mit Heftrand, sowie Beschriftungslinie versehen. Es passen ca. 6 Zeichensätze auf eine DIN A5-Seite.



Beide TXT-Dateien müssen mit **NOTRANS.TAB** verwendet werden!

5.0 TRNSLATE.COM

SCII-Zeichen
er angeklickten
bersetzungszeile

ateipfad

Menüleiste

Übersetzungszeile

TRNSLATE.COM							
DIRIND I NOME . TAB							
0	00	16	17	32	33	48	49
1	01	17	18	33	34	49	50
2	02	18	19	34	35	50	51
3	03	19	20	35	36	51	52
4	04	20	21	36	37	52	53
5	05	21	22	37	38	53	54
6	06	22	23	38	39	54	55
7	07	23	24	39	40	55	56
8	08	24	25	40	41	56	57
9	09	25	26	41	42	57	58
10	10	26	27	42	43	58	59
11	11	27	28	43	44	59	60
12	12	28	29	44	45	60	61
13	13	29	30	45	46	61	62
14	14	30	31	46	47	62	63
15	15	31	32	47	48	63	64

Sollen die Übersetzungsdateien "individuell optimiert" werden, oder eine Textverarbeitung verwendet werden, für die keine Übersetzungsdatei vorhanden ist, dann kommt TRNSLATE.COM in's Spiel. TRNSLATE ist ebenfalls mausgesteuert, was die Bedienung sehr bequem macht. Doch bevor wir uns mit dem eigentlichen Programm beschäftigen, müssen wir zunächst einmal darüber klar werden, was die Übersetzungsdatei eigentlich macht:

Die Übersetzungsdatei oder auch Übersetzungstabelle (daher die Endung "TAB") hat eine immer gleiche Länge von 256 Bytes. Diese 256 Zeichen stehen für die Zeichen des (AT)ASCII-Zeichensatzes, in dem es ja genau soviele Zeichen gibt. Das erste Zeichen der Übersetzungsdatei steht also für ASCII 0, das nächste für ASCII 1 usw. . Bei der Übersetzung wird nachgesehen, was sich für ein Zeichen an dieser Stelle befindet.

Beispiel:

Das A hat den ASCII-Wert 65. SPRINTXL sieht also an der 66. Stelle (die erste Stelle ist ja die Null) in der Datei nach, was sich dort für ein Zeichen befindet. Dieses Zeichen verwendet SPRINTXL dann für alle weiteren Arbeiten. Steht dort der Wert ASCII 65, also "A", dann wurde das Zeichen 1:1 übersetzt. Würde sich an dieser Stelle z.B. der ASCII-Wert 48 befinden, dann würde aus dem A eine 0 werden.

Die auf diese Weise aufgebaute Tabelle wird nun (zum Teil) auf dem Bildschirm sichtbar wenn TRNSLATE.COM aufgerufen wird. Die Tabelle wird immer in Blocks zu je 64 Bytes dargestellt. Der linke Wert der Tabelle ist unser "Eingangszeichen", also das, was die Textverarbeitung in ihrer Datei anbietet. Rechts steht der Wert, der daraus entstehen soll, d.h. das Zeichen das SPRINTXL jetzt darunter versteht. Nach dem Laden sind die Ein- und Ausgangswerte identisch, d.h. die Übersetzung ist 1:1. Dieser "Urzustand" ist auch in der Datei NOTRANS.TAB vorhanden. Die 1:1 Übersetzung ist meist die beste Ausgangsform für eine neue Übersetzungsdatei. Danach können Schritt für Schritt die gewünschten Änderungen eingetragen werden.

Nicht alle Textverarbeitungen verwenden den ASCII oder ATASCII-Code für ihre Textdateien. Der SAM-Texter z.B. verwendet dafür den internen Code des ATARI. Hierbei sind die Zeichen blockweise verschoben. Die Datei **SAMTEXT.TAB** ist daher eine sehr gute Ausgangsmöglichkeit für Textverarbeitungen, deren Textdateien ähnlich aufgebaut sind. Eventuell müssen nur noch die Umlaute an die richtige Stelle gesetzt werden.

Blockverschiebung beim internen Code:

Umwandlung von ATASCII in internen Code:

0	-	31	und	128	-	159	⇒	ATASCII + 64
32	-	95	und	160	-	223	⇒	ATASCII - 32
96	-	127	und	224	-	255	⇒	identisch

Umwandlung von internen Code in ATASCII:

0	-	63	und	128	-	191	⇒	intern + 32
64	-	95	und	192	-	223	⇒	intern - 64
96	-	127	und	224	-	255	⇒	identisch

BEDIENUNG:**Werte ändern:**

Alle Werte der Übersetzungstabelle können durch einfaches anklicken der gewünschten Zahlen beliebig geändert werden. Die linke Zahl des angeklickten Paares erscheint dann invers, und zeigt damit an, daß sie "aktiv" ist, und sich jetzt ändern läßt. Da man sich unter dem Zahlenwert meist recht wenig vorstellen kann, erscheinen die ATASCII-Zeichen des Zahlenpaares links oben in der Menüzeile. Mit den beiden Pfeilen rechts daneben läßt sich die Übersetzung wie gewünscht einstellen. Ein abschließender Klick auf <OK> gibt das Zahlenpaar wieder frei. Da nicht alle Zeichen auf einmal auf den Bildschirm passen, läßt sich mit <MORE> durch alle vier Seiten "blättern".

Laden und Speichern:

Zum Laden bzw. Speichern muß lediglich die gewünschte Funktion (**LOAD** oder **SAVE**) in der Menüleiste angeklickt werden. Es erscheint ein Fenster mit der Frage, ob die Datei wirklich geladen oder gespeichert werden soll. Mit einem Klick auf das OK-Feld der Dialogbox wird dann die in der Pfadzeile angegebene Datei geladen oder gespeichert. Der Pfad läßt sich wie bei SPRINTXL durch anklicken der Pfadzeile ändern. Einziger Unterschied ist, daß hier auch der Dateiname mit eingegeben werden muß.

NEW

Mit NEW wird die Tabelle wieder auf 1:1-Übersetzung zurückgesetzt.

Programm beenden:

Durch anklicken von <QUIT> öffnet sich ebenfalls wieder eine Dialogbox, in der man gefragt wird, ob man das Programm wirklich beenden will. <ABBRUCH> schließt das Fenster, <OK> beendet das Programm und kehrt zum DOS zurück.

Referenzkarte: COPYSHOP-EDITOR**☐ / ☐ -Funktionen (☐=|, ☐=\)**

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1.....hochgestellt | 6.....Großschrift |
| 2.....tiefgestellt | 8.....Kursivschrift |
| 3.....Breitschrift | 9.....doppelt Unterstreichen |
| 4.....Hochschrift | 0.....einfach Unterstreichen |
| 5.....Fettschrift | |

- ☐ S festes Zeichenraster (wie Schreibmaschine)
 ☐ S variables Zeichenraster (Fließtext)
 default: Fließtext

- ☐ A Formatieren an (Wordwrap)
 ☐ A Formatieren aus

☐ -Befehle (CTL + H → ~)

- t xx neue Schreibposition im Zeichenraster (0...79)
 l xx linken Rand im Zeichenraster setzen
 r xx rechten Rand im Zeichenraster setzen
- T xxx neue Schreibposition im Dot-Raster (0...959)
 L xxx linken Rand im Dot-Raster setzen
 R xxx rechten Rand im Dot-Raster setzen
- Z xxx Zeilenabstand (0...217)
 S xx Zeichenbreite im festem Zeichenraster
 (0...255), default: 22
- I Input - Texteingaben in der Infozeile
 P Pause
 W <text> ' Ausgabe von Meldungen in der Infozeile
 F <name.ext> Zeichensatz wechseln
 G <name.ext> Grafik laden
 N <name.ext> Folgetext definieren



Aufgrund der sehr hohen Tastaturbelegung sind die Einzeichenbefehle nicht möglich! Für ☐ ☐ ☐ wird stattdessen Strich, Backslash und die kleine Welle verwendet!

Referenzkarte: STARTEXTER / 1**E / A -Funktionen (START + 4 / 5)**

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1.....hochgestellt | 6.....Großschrift |
| 2.....tiefgestellt | 8.....Kursivschrift |
| 3.....Breitschrift | 9.....doppelt Unterstreichen |
| 4.....Hochschrift | 0.....einfach Unterstreichen |
| 5.....Fettschrift | |

- E S** festes Zeichenraster (wie Schreibmaschine)
A S variables Zeichenraster (Fließtext)
 default: Fließtext

- E A** Formatieren an (Wordwrap)
A A Formatieren aus

M -Befehle (START + 2)

- t xx neue Schreibposition im Zeichenraster (0...79)
 l xx linken Rand im Zeichenraster setzen
 r xx rechten Rand im Zeichenraster setzen

- T xxx neue Schreibposition im Dot-Raster (0...959)
 L xxx linken Rand im Dot-Raster setzen
 R xxx rechten Rand im Dot-Raster setzen

- Z xxx Zeilenabstand (0...217)
 S xx Zeichenbreite im festem Zeichenraster
 (0...255), default: 22

- I Input - Texteingaben in der Infozeile
 P Pause
 W <text> ' Ausgabe von Meldungen in der Infozeile
 F <name.ext_> Zeichensatz wechseln
 G <name.ext_> Grafik laden
 N <name.ext_> Folgetext definieren

Referenzkarte: STARTEXTER / 2**Einzeichenbefehle**

START + 6	nichunterstrichenes Leerzeichen
START + 7	breites Leerzeichen (12 Punkte)
START + 8	Backstep (Schreibcursor ein Zeichen zurück, ohne, daß das letzte Zeichen gelöscht wird.)
START + 9	Seitenvorschub
START + D	Folgezeichen breit
CTL + F	Folgezeichen fett
CTL + G	Folgezeichen groß
CTL + H	Folgezeichen hoch
CTL + J	Folgezeichen hochgestellt
CTL + K	Folgezeichen tiefgestellt
CTL + L	ss
CTL + RETURN	CR mit Leerzeichenausblendung bis zum nächsten richtigen Zeichen
INVERS	Seitenvorschub

Sonderzeichen auf der CTL-Ebene

CTL + Q	ASCII 3	CTL + O	ASCII 9
CTL + W	ASCII 4	CTL + P	ASCII 10
CTL + E	ASCII 5	CTL + A	ASCII 11
CTL + R	ASCII 6	CTL + S	ASCII 12
CTL + T	ASCII 7	CTL + D	ASCII 13
CTL + U	ASCII 8		
CTL + X	ASCII 15.....[
CTL + C	ASCII 16.....]		
CTL + N	ASCII 1.....{		
CTL + M	ASCII 2.....}		



Für Startexter ist auf der SPRINTXL-Diskette ein spezieller Zeichensatz (T1) vorhanden, der die Einzeichenbefehle sowie einige Sonderzeichen sichtbar macht!

Referenzkarte: S.A.M.-TEXTER / 1**E / A -Funktionen (inv. E / A)**

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1.....hochgestellt | 6.....Großschrift |
| 2.....tiefgestellt | 8.....Kursivschrift |
| 3.....Breitschrift | 9.....doppelt Unterstreichen |
| 4.....Hochschrift | 0.....einfach Unterstreichen |
| 5.....Fettschrift | |

- S festes Zeichenraster (wie Schreibmaschine)
 S variables Zeichenraster (Fließtext)
 default: Fließtext

- A Formatieren an (Wordwrap)
 A Formatieren aus

M -Befehle (inv. M)

- t xx neue Schreibposition im Zeichenraster (0...79)
 l xx linken Rand im Zeichenraster setzen
 r xx rechten Rand im Zeichenraster setzen
- T xxx neue Schreibposition im Dot-Raster (0...959)
 L xxx linken Rand im Dot-Raster setzen
 R xxx rechten Rand im Dot-Raster setzen
- Z xxx Zeilenabstand (0...217)
 S xx Zeichenbreite im festem Zeichenraster
 (0...255), default: 22
- I Input - Texteingaben in der Infozeile
 P Pause
 W <text> Ausgabe von Meldungen in der Infozeile
 F <name.ext_> Zeichensatz wechseln
 G <name.ext_> Grafik laden
 N <name.ext_> Folgetext definieren

Referenzkarte: S.A.M.-TEXTER / 2

Einzeichenbefehle (alle auf der Inversebene!)

Ⓚ <SPACE>	nichunterstrichenes Leerzeichen
Ⓚ W	breites Leerzeichen (12 Punkte)
Ⓚ B	Backstep (Schreibcursor ein Zeichen zurück, ohne, daß das letzte Zeichen gelöscht wird.)
Ⓚ V	Seitenvorschub
Ⓚ D	Folgezeichen breit
Ⓚ F	Folgezeichen fett
Ⓚ G	Folgezeichen groß
Ⓚ H	Folgezeichen hoch
Ⓚ O	Folgezeichen hochgestellt
Ⓚ U	Folgezeichen tiefgestellt
Ⓚ S	ss
Ⓚ N	NOP (bei Ⓚ R wichtig)
Ⓚ C	RETURN (Funktion wie ATASCII 155)
Ⓚ R	CR mit Leerzeichenausblendung bis zum nächsten richtigen Zeichen

Sonderzeichen auf der inv.-Ebene

Ⓚ q	ASCII 3	Ⓚ u	ASCII 9	Ⓚ d	ASCII 17
Ⓚ w	ASCII 4	Ⓚ i	ASCII 10	Ⓚ f	ASCII 18
Ⓚ e	ASCII 5	Ⓚ o	ASCII 11	Ⓚ g	ASCII 29
Ⓚ r	ASCII 6	Ⓚ p	ASCII 12	Ⓚ h	ASCII 30
Ⓚ t	ASCII 7	Ⓚ a	ASCII 13	Ⓚ j	ASCII 31
Ⓚ y	ASCII 8	Ⓚ s	ASCII 14		
Ⓚ 1...0	ASCII 19-28....2.Zahlenblock (meist klein)				
Ⓚ '	ASCII 96.....'				
Ⓚ	ASCII124.....				
Ⓚ _	ASCII126....._				
Ⓚ [ASCII 15.....[
Ⓚ]	ASCII 16.....]				
Ⓚ (ASCII 1.....{				
Ⓚ)	ASCII 2.....}				

Referenzkarte: ATARI-SCHREIBER / 1

/ -Funktionen (inv. E / A)

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1.....hochgestellt | 6.....Großschrift |
| 2.....tiefgestellt | 8.....Kursivschrift |
| 3.....Breitschrift | 9.....doppelt Unterstreichen |
| 4.....Hochschrift | 0.....einfach Unterstreichen |
| 5.....Fettschrift | |

-  S festes Zeichenraster (wie Schreibmaschine)
 S variables Zeichenraster (Fließtext)
 default: Fließtext

-  A Formatieren an (Wordwrap)
 A Formatieren aus

-Befehle (inv. M)

- t xx neue Schreibposition im Zeichenraster (0...79)
 l xx linken Rand im Zeichenraster setzen
 r xx rechten Rand im Zeichenraster setzen
- T xxx neue Schreibposition im Dot-Raster (0...959)
 L xxx linken Rand im Dot-Raster setzen
 R xxx rechten Rand im Dot-Raster setzen
- Z xxx Zeilenabstand (0...217)
 S xx Zeichenbreite im festem Zeichenraster
 (0...255), default: 22
- I Input - Texteingaben in der Infozeile
 P Pause
 W <text> Ausgabe von Meldungen in der Infozeile
 F <name.ext_> Zeichensatz wechseln
 G <name.ext_> Grafik laden
 N <name.ext_> Folgetext definieren



Die Inverszeichen auf der CTL-Ebene sind von der Funktion mit denen auf der Inversebene identisch! Auf der CTL-Ebene existiert kein . Stellvertretend kann daher auch CTL + Q verwendet werden!

Referenzkarte: ATARI-SCHREIBER / 2

Einzeichenbefehle (alle auf der Inversebene!)

Ⓚ <SPACE>	nichunterstrichenes Leerzeichen
Ⓚ W	breites Leerzeichen (12 Punkte)
Ⓚ B	Backstep (Schreibcursor ein Zeichen zurück, ohne, daß das letzte Zeichen gelöscht wird.)
Ⓚ V	Seitenvorschub
Ⓚ D	Folgezeichen breit
Ⓚ F	Folgezeichen fett
Ⓚ G	Folgezeichen groß
Ⓚ H	Folgezeichen hoch
Ⓚ O	Folgezeichen hochgestellt
Ⓚ U	Folgezeichen tiefgestellt
Ⓚ S	ss
Ⓚ N	NOP (bei Ⓚ R wichtig)
Ⓚ C	RETURN (Funktion wie ATASCII 155)
Ⓚ R	CR mit Leerzeichenausblendung bis zum nächsten richtigen Zeichen

Sonderzeichen auf der inv.-Ebene

Ⓚ q	ASCII 3	Ⓚ u	ASCII 9	Ⓚ d	ASCII 17
Ⓚ w	ASCII 4	Ⓚ i	ASCII 10	Ⓚ f	ASCII 18
Ⓚ e	ASCII 5	Ⓚ o	ASCII 11	Ⓚ g	ASCII 29
Ⓚ r	ASCII 6	Ⓚ p	ASCII 12	Ⓚ h	ASCII 30
Ⓚ t	ASCII 7	Ⓚ a	ASCII 13	Ⓚ j	ASCII 31
Ⓚ y	ASCII 8	Ⓚ s	ASCII 14		
Ⓚ 1...0	ASCII 19-28....2.Zahlenblock (meist klein)				
Ⓚ ' .	ASCII 96.....`				
Ⓚ	ASCII124.....				
Ⓚ _	ASCII126....._				
Ⓚ [ASCII 15.....[
Ⓚ]	ASCII 16.....]				
Ⓚ (ASCII 1.....{				
Ⓚ)	ASCII 2.....}				

Referenzkarte: TEXTPRO & SPEEDSCRIPT / 1**E / A -Funktionen (inv. E / A)**

- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1.....hochgestellt | 6.....Großschrift |
| 2.....tiefgestellt | 8.....Kursivschrift |
| 3.....Breitschrift | 9.....doppelt Unterstreichen |
| 4.....Hochschrift | 0.....einfach Unterstreichen |
| 5.....Fettschrift | |

E S festes Zeichenraster (wie Schreibmaschine)

A S variables Zeichenraster (Fließtext)
default: Fließtext

E A Formatieren an (Wordwrap)

A A Formatieren aus

M -Befehle (inv. M)

t xx neue Schreibposition im Zeichenraster (0...79)
l xx linken Rand im Zeichenraster setzen
r xx rechten Rand im Zeichenraster setzen

T xxx neue Schreibposition im Dot-Raster (0...959)
L xxx linken Rand im Dot-Raster setzen
R xxx rechten Rand im Dot-Raster setzen

Z xxx Zeilenabstand (0...217)
S xx Zeichenbreite im festem Zeichenraster
(0...255), default: 22

I Input - Texteingaben in der Infozeile
P Pause
W <text> Ausgabe von Meldungen in der Infozeile
F <name.ext_> Zeichensatz wechseln
G <name.ext_> Grafik laden
N <name.ext_> Folgetext definieren

Referenzkarte: TEXTPRO & SPEEDSCRIPT / 2

Einzeichenbefehle (alle auf der Inversebene!)

Ⓚ <SPACE>	nichunterstrichenes Leerzeichen
Ⓚ W	breites Leerzeichen (12 Punkte)
Ⓚ B	Backstep (Schreibcursor ein Zeichen zurück, ohne, daß das letzte Zeichen gelöscht wird.)
Ⓚ V	Seitenvorschub
Ⓚ D	Folgezeichen breit
Ⓚ F	Folgezeichen fett
Ⓚ G	Folgezeichen groß
Ⓚ H	Folgezeichen hoch
Ⓚ O	Folgezeichen hochgestellt
Ⓚ U	Folgezeichen tiefgestellt
Ⓚ S	ss
Ⓚ N	NOP (bei Ⓚ R wichtig)
Ⓚ C	RETURN (Funktion wie ATASCII 155)
Ⓚ R	CR mit Leerzeichenausblendung bis zum nächsten richtigen Zeichen

Sonderzeichen auf der inv.-Ebene

Ⓚ q	ASCII 3	Ⓚ u	ASCII 9	Ⓚ d	ASCII 17
Ⓚ w	ASCII 4	Ⓚ i	ASCII 10	Ⓚ f	ASCII 18
Ⓚ e	ASCII 5	Ⓚ o	ASCII 11	Ⓚ g	ASCII 29
Ⓚ r	ASCII 6	Ⓚ p	ASCII 12	Ⓚ h	ASCII 30
Ⓚ t	ASCII 7	Ⓚ a	ASCII 13	Ⓚ j	ASCII 31
Ⓚ y	ASCII 8	Ⓚ s	ASCII 14		
Ⓚ 1...0	ASCII 19-28....2.Zahlenblock (meist klein)				
Ⓚ '	ASCII 96.....'				
Ⓚ !	ASCII124.....!				
Ⓚ _	ASCII126....._				
Ⓚ [ASCII 15.....[
Ⓚ]	ASCII 16.....]				
Ⓚ {	ASCII 1.....{				
Ⓚ }	ASCII 2.....}				



Bei SPEEDSCRIPT sind die deutschen Umlaute nicht als solche auf dem Bildschirm sichtbar, sie befinden sich aber an der selben Stelle, wie bei TEXTPRO (CTL+Taste). Bsp.: CTL+o für ö.

SCHRIFTPROBEN

ZS1:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS2:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS3:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS4:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS5:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS6:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS7:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS8:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS9:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS10:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS11:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS12:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS13:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS14:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS15:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS16:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS17:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS18:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS19:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS20:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS21:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS22:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS23:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS24:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS25:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS26:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS27:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS28:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS29:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL- Diskette vorhanden ist.

ZS30:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der ~~SPRINTXL~~-Diskette vorhanden ist.

ZS31:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS32:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS33:

DAS IST EINE SCHRIFTPROBE VON EINEM DER ZEICHENSÄTZE, DER AUF DER SPRINTXL-DISKETTE VORHANDEN IST.

ZS34:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS35:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS36:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der ~~SPRINTXL~~-Diskette vorhanden ist.

ZS37:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS38:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

ZS39:

Das ist eine Schriftprobe von einem der Zeichensätze, der auf der SPRINTXL-Diskette vorhanden ist.

Copyright:

Das Programmpaket **SPRINT XL** wurde mit großer Sorgfalt programmiert und zusammengestellt. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Es kann daher für Fehler oder fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung, noch irgendeine andere Haftung übernommen werden. Für Hinweise auf evt. Fehler ist der Autor dankbar. Alle Informationen in diesem Handbuch werden ohne Rücksicht auf evt. Patentschutz, Warennamen ohne Gewährleistung auf freie Verwendbarkeit gegeben.

Alle Rechte, auch die Übersetzung in andere Sprachen, vorbehalten!
Gewerbliche Nutzung nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Autors!

SPRINT XL und Handbuch Copyright © 1992
Martin Fähnrich (MF-Soft)
Die Fuchstöcher 32
W-6367 Karben 6

Vertriebsrechte:

ABBUC e.V. als Jahresgabe 91/92
c/o Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
W-4352 Herten