

STARTEXTER

ANPASSUNG UND TEST

Wenn Sie alle Geräte Ihrer Computeranlage richtig miteinander verbunden haben, schalten Sie zuerst das Diskettenlaufwerk ein, legen Ihre Star-Texter-Programmdiskette ein und schalten dann Ihr Sichtgerät, den Drucker und schließlich den Computer ein (Besitzer der Modelle 800 und 400 müssen vorher ihr BASIC-Modul einsetzen). Drücken Sie Jetzt die SELECT-Taste, bis sich der Computer mit READY meldet. Nun tippen Sie folgendes ein:

```
RUN"D:\Install.BAS"
```

Danach drücken Sie die RETURN-Taste. Das Diskettenlaufwerk muß jetzt anlaufen. Nach kurzer Zeit erscheint eine Auswahl der Druckertypen, die mit STARTEXTER zusammenarbeiten können. Geben Sie die Zahl ein, die Ihrem Typ entspricht. Besitzer der Drucker 1025, 1029 oder eines EPSON mit Interface oder Game-Port-Kabel sind jetzt schon fertig und können auf die Frage, ob Werte verändert werden sollen mit N -RETURN- antworten. Star-Texter ist schon an Ihren Drucker angepasst. Durch Eingabe von J RETURN können Sie Star-Texter aber auch an viele andere Drucker anpassen. Die erforderlichen Werte können Sie im Druckerhandbuch nachschlagen und in dezimaler Form eingeben.

FUNKTIONEN 0-9:

sind Steuerzeichen (Codesequenzen), die Sie an den Drucker schicken können, um z.B. verschiedene Schriftarten und Farben umzuschalten.

ANZAHL DER WERTE:

Jede Funktion kann aus max. 8 Werten bestehen, die abgefragt werden. Wenn Sie 0 eingeben, werden die zuvor eingestellten Werte beibehalten.

WERT 1(2,3,...):

Nacheinander werden nun so viele Werte (max. 8) abgefragt, wie Sie bei ANZAHL DER WERTE angegeben haben. Ein eingesehener Wert von 255 bedeutet, daß hier die Zeichenfolge zu Ende ist (falls Sie versehentlich bei ANZAHL DER WERTE zuviel angegeben haben).

Ein Beispiel:

"Unterstreichen einschalten" sei:

<ESC>"-" 1 In Zahlen: 27,45,49. Sie geben also ein:

Anzahl der Werte: 3 <Return>

Wert 1: 27 <RETURN>

Wert 2: 45 <RETURN>

Wert 3: 49 <RETURN>

Die Steuerzeichen für SCHRIFTARTEN, MAEHLN und ZEILENABSTAND RENDERN müssen ohne Parameter eingesegeben werden.

Achtung!

Sie dürfen die Diskette bis hierher nicht aus dem Laufwerk nehmen, da alle Werte auf der Programmdiskette gespeichert werden müssen.

Wenn alles richtig gespeichert ist, erscheint die Frage:

Möchten Sie STARTEXTER laden (J/N) ?

auf dem Bildschirm. Wenn Sie nun mit J antworten, wird Startexter geladen. (Besitzer der Modelle 400 und 800 müssen an dieser Stelle ihren Computer ausschalten und das BASIC-Modul entfernen, nach dem Einschalten wird dann Startexter automatisch geladen und gestartet.

Wenn immer Sie in Zukunft mit Startexter arbeiten wollen, müssen Sie nur die Programmdiskette in das Laufwerk einlesen und danach den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und gestartet.

Besitzer der Modelle 800 und 400 müssen wie bereits gesagt ihr BASIC-Modul vor dem Start entfernen; bei den XL- oder XE-Computern darf aber auf keinen Fall die <OPTION>-Taste beim Einschalten gedrückt werden, um das eingebaute BASIC auszuschalten. Startexter erledigt das von selbst. Die Installation brauchen Sie nur durchzuführen, wenn Sie einen anderen Drucker verwenden wollen.

Das Programm Startexter ist ein Textverarbeitungsprogramm, das Ihnen ermöglicht, Text in einer bestimmten Reihenfolge zu schreiben. Es ist ein Textverarbeitungsprogramm, das Ihnen ermöglicht, Text in einer bestimmten Reihenfolge zu schreiben. Es ist ein Textverarbeitungsprogramm, das Ihnen ermöglicht, Text in einer bestimmten Reihenfolge zu schreiben.

BEWEGEN IN TEXT

Mit den Cursor-Tasten können Sie sich im Text bewegen:

CRSR-DOWN -> BEWEGEN NACH UNTEN

DER SCHREIBMODUS

Der Schreibmodus ist der Zustand, in dem sich Startexter gleich nach dem Starten befindet. Die deutschen Umlaute erhält man mit Hilfe der Funktionstasten.

<START>-A = ä

<START>-O = ö

<START>-U = ü

<START>-S = ß

Die Funktionstasten verhalten sich dabei genau wie die <SHIFT>-Taste, d.h. z.B., um ein ä zu erhalten, die <START>-Taste festhalten und gleichzeitig das <A> betätigen. Die großen Umlaute werden mit Hilfe der <SELECT>-Taste sichtbar gemacht.

<SELECT>-A = Ä

<SELECT>-O = Ö

<SELECT>-U = Ü

<SELECT>-P = ß

Erwähnenswert ist noch die Taste "CONTROL". Mit ihrer Hilfe lassen sich Grafiksymbole auf den Bildschirm bringen. Beispielsweise erhält man durch CTRL-T ein Telefon auf dem Screen.

Nun zur Ausgabe auf dem Bildschirm.

Am oberen und unteren Bildschirmrand sind die sogenannten Statusleisten zu sehen. Diese informieren Sie über bestimmte Vorgänge.

Oben links und rechts in den grünen Feldern sind momentan nur 2 gestrichelte Linien zu sehen; an diesen Stellen wird die erste und letzte Zeile des Textblocks angezeigt. Doch im Moment ist kein Block markiert, deshalb keine Anzeige.

Dazwischen befindet sich die Orientierungsanzeige. Sie gibt Auskunft darüber, an welcher Stelle einer Zeile man sich gerade befindet, und welchen Ausschnitt man gerade sieht.

Der kleine Pfeil zeigt die Position an, die senkrechten Striche geben den linken und rechten Rand des gerade sichtbaren Zeilenausschnitts an. Die Markierungen auf dem waagerechten Strich geben jeweils einen 20-Zeichen-Abstand an.

Ganz unten links am Bildschirmrand ist eine Kontrollanzeige, in der normalerweise Startexter zu lesen ist. Es können aber auch folgende Meldungen erscheinen:

CONTROL LÖSCHEN!?! -BREAK- FEHLER! ERSETZEN? TRENNEN? PARAMETER FORMATIEREN

Es ist sinnvoll, öfter einen Blick auf diese Anzeige zu werfen. Rechts von dieser Anzeige wird immer angezeigt, in welcher Zeile und Spalte man sich gerade befindet.

Der ATARI kann nur 40 Zeichen Zeichen pro Zeile anzeigen. 21 von diesen Zeilen benutzt Startexter für sein Textfenster, in dem Sie sich mit dem Cursor frei bewegen können. Dieses Format entspricht etwa einem viertel Schreibmaschinenseite. Um nun ca. 5 volle Seiten auf einmal in den Computer eingeben und anzeigen zu können, hilft man sich mit einem Trick.

Auf dem Bildschirm wird nur ein kleiner Ausschnitt des jeweiligen Textes angezeigt, 40 Zeichen breit und 21 Zeilen hoch. Will man "tiefere" Zeilen sehen, so rollt der ganze Text nach oben weg, ist aber natürlich noch gespeichert. Genauso rollt der Text horizontal nach links und rechts weg.

BEWEGEN IM TEXT

Mit den Cursortasten können Sie sich im Text bewegen:

CRSR DOWN -> BEWEGEN NACH UNTEN

CRSR LEFT ->BEWEGEN NACH LINKS
CRSR RIGHT->BEWEGEN NACH RECHTS
CRSR UP ->BEWEGEN NACH OBEN

<RETURN> ->BEWEGEN ZUM ZEILENANFANG

<SHIFT>-<RETURN> B. ZUM ZEILENENDE

<SHIFT>-<CLEAR> B. ZUM TEXTANFANG

<CTRL>-<CLEAR> B. ZUM TEXTENDE

<TAB> B. z.n.TAB-MARK

<SHIFT>-<TAB> B. z.r.TAB-MARK.

ZEICHEN LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Zum Löschen wird die Taste <DELETE BACK SPACE> (DBS) verwendet.DBS beweet den Cursor eine Spalte zurück und löscht dabei das links vom Cursor stehende Zeichen.

<DBS> bewirkt dabei noch etwas:Der Text ab der Cursorposition und rechts davon wird vom Cursor ebenfalls nach links mitgezogen.Da es aber nicht sinnvoll wäre,den ganzen Text nach der Cursorposition zurückzuziehen,wird nur solange Text mitgenommen,bis mehr als ein Leerzeichen auftaucht.Ein Beispiel macht diese Funktion deutlicher:Bei Startexter wurde ein "r" zuviel getippt und soll nun gelöscht werden;der Cursor ist bereits auf das zweite "r" positioniert worden und steht nun rechts vom ersten "r" das gelöscht werden soll:

Vorher: Startexter (c)1985 by

Nach <DBS>: Startexter (c) 1985 by

by wurde nicht mitgezogen,da zwischen 1985 und by mehr als eine Leerstelle stand.

Zum Einfügen von Zeichen dient die Insertfunktion.In diesen Zustand gelangt man durch <SHIFT>-<INSERT>(=INST).Wenn <INST> gedrückt wird,blinkt der Cursor,um diesen Modus anzuzeigen.Das bedeutet,daß alles,was ab jetzt eingegeben wird, an der Cusorposition eingefügt wird und nicht den bereits vorhandenen Text überschreibt.Es wird zuerst Platz für das neue Zeichen geschaffen,indem der Text eine Position nach rechts geschoben wird,dann kommt das eingegebene Zeichen an die freigewordene Stelle und der Cursor beweet sich ganz normal um ein Zeichen weiter.Das Verschieben des Textes ab der Cursorposition funktioniert ähnlich wie bei der DELETE-Funktion.Auch bei INSERT wird nur soviel Text verschoben, bis mehr als ein Leerzeichen auftaucht.Ein Beispiel:

(Startexter im Insert-Modus)

Bei "Strtexter" wurde das "a" vergessen und soll nun nachträglich eingefügt werden:

Vorher: Strtexter (c) 1985 by

Nach <INST> Startexter (c) 1985 by

by hat einen Abstand von mehr als ein Leerzeichen und wurde

80-ZEICHENDARSTELLUNG

ACHTUNG! Die 80-Zeichendarstellung ist nur auf den XL- und XE-Modellen verfügbar. In diesen Modus gelangt man mit
<HELP>

In diesem 80-Zeichenmodus werden 80 Zeichen und 25 Zeilen auf einmal angezeigt, was einem die Uebersicht und auch das Durchlesen sehr erleichtert. Zudem werden keine Steuerzeichen, sondern nur der reine Text so angezeigt, wie er auch später auf dem Papier aussehen wird.

Wenn Sie die 80-Zeichendarstellung eingeschaltet haben, werden die ersten 25 Zeilen ab Cursorposition angezeigt. Wenn der Cursor z.B. in Zeile 50 war, sind das die Zeilen 50 bis 74 (=25 Zeilen) zu sehen.

<START> und <SELECT>

Diese beiden Tasten dienen dazu den Text "durchzublätern".

<START> -> vorwärts

<SELECT> -> rückwärts

Aufgrund der geringeren Auflösung der Zeichen im 80-Zeichenmodus wurde auf eine Eingabe- und Editiermöglichkeit in dieser Betriebsart verzichtet.

Durch Drücken der <OPTION>-Taste gelangt man in die normale 40-Zeichendarstellung zurück.

JOYSTICK-STEUERUNG

Falls Sie nicht mit der Game-Port-Schnittstelle arbeiten, haben Sie die Möglichkeit, den Cursor anstatt mit den Cursor-Tasten, mit dem Joystick zu steuern. Um den Cursor zu bewegen, drücken Sie den "Action-Knopf" und bewegen den Stick in die gewünschte Richtung.

DIE RESET-TASTE

Bei Startexer löst <RESET> eine Initialisierung aus, wobei aber auch Teile des Maschinenprogrammes zerstört werden.

Da Startexer fast den gesamten RAM benutzt, war es leider nicht möglich das zu verhindern. Das Drücken der RESET-Taste ist deshalb zu vermeiden. Sollte es doch einmal passieren, so besteht noch die Möglichkeit den im Textspeicher befindlichen Text auf Diskette abzuspeichern. Danach ist Startexer neu zu laden, um die volle Funktionstüchtigkeit wieder zu gewährleisten.

DER CONTROL-MODUS

Mit der <ESC>-Taste wird zwischen Schreibmodus und dem Control-Modus umgeschaltet. <ESC> schaltet bei einmaligem Druck in den Control-Modus; der Cursor wird dunkel (blau) und blinkt langsam, ebenfalls blinkend erscheint in der Kontrollanzeige "Control". Bei dieser Umschaltung wird übrigens der Insert-Modus abgeschaltet.

Bei nochmaligem Druck auf die <ESC>-Taste wird wieder in den Schreibmodus gewechselt. Der Cursor erscheint dann hell (selb) und in gewohnter Ruhe.

Beispiel (der Curs.steht in Zeile 5 Spalte 3):

```
Vorher:          AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  CCCCCCCCCC
                  DDDDDDDDD
                  CURSOR -> XXXXXXXXXX
                  XXXXXXXXXX
NACH <DBS>       AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  CCCCCCCCCC
                  DDKXXXXXX
```

Das Gefährliche an dieser Funktion ist die Tatsache, daß eine ganze Zeile mit einem einzigen Tastendruck unwiederbringlich gelöscht wird.

Völlig harmlos ist dagegen die Umkehrung der Zeilenlöschfunktion, das Einfügen von Zeilen:

<SHIFT>-<INSERT>

Damit schaltet man im Schreibmodus in den Insert-Modus und zurück. Hier im Control-Modus wird mit <SHIFT><INSERT> sofort an der Cursorzeile eine Leerzeile eingefügt, indem der Text ab der Cursorzeile um eine Zeile nach unten verschoben wird.

Wichtig!: Der Cursor muß wieder am linken Rand der Zeile stehen (Spalte 1)

Beispiel (Cursor steht am Anfang der Zeile 3):

```
Vorher:          AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  KCCCCCCCC
                  CURSOR -> DDDDDDDDD
Nach <SHIFT>-<INSERT> AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  CURSOR -> K
                  CCCCCCCCCC
                  DDDDDDDDD
```

Wenn der Cursor nicht am linken Rand der Zeile stehen sollte, ergibt sich der selbe Effekt, wie beim Löschen von Zeilen. Es werden nicht mehr ganze Zeilen eingefügt und verschoben, sondern nur noch der Teil ab der Cursorspalte bis zum rechten Rand. Alles was links vom Cursor steht, bleibt unverändert.

Beispiel: (Cursor steht in Zeile 3 Spalte 3):

```
Vorher:          AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  CURSOR -> CCKCCCCC
                  DDDDDDDDD
NACH <SHIFT>-<INSERT>: AAAAAAAAAA
                  BBBBBBBBBB
                  CURSOR -> CCK
```

DDCCCCC
EEDDDDD

Wenn Zeile 250 nicht mehr frei ist, kann nichts mehr eingefügt werden. Es erscheint die Fehlermeldung:

Textspeicher voll!

In der Kontrollanzeige steht: "-FEHLER-".

Nach Betätigung einer Taste wird wieder in den Schreibmodus zurückgeschaltet.

MITTEZENTRIERUNG

Mittezentrierung bedeutet, daß der Inhalt einer Zeile den gleichen Abstand zum linken und rechten Rand bekommen soll. Der Text steht für Mittezentrierung in der Mitte der Zeile. Wenn der Cursor auf die linke Taste "H" aufgesetzt ist, in der der Cursor steht, wird sofort zentriert. Der Text steht immer bei der Hälfte der eingestellten Zeilenlänge. Bei der Mittezentrierung wird der Text in der Zeile nicht nach rechts oder links geschoben, das linke und rechte Ende der Zeile gleich viele Buchstaben hat.

Bitte beachten Sie, daß bei zu langer Zeilenlänge und zu langer Text in der Zeile links über den linken Rand und über den rechten Rand hinaus in die nächste Zeile überlaufen werden können.

Nach dem Zentrieren rückt der Cursor eine Zeile weiter. Wenn Sie also an den Anfang eines (formatierten) Textes sehen und die Taste (H) gedrückt halten, fährt der Cursor alle Zeilen von oben bis unten ab und zentriert sie. Beim Versuch eine Zeile zu zentrieren, die länger als die eingestellte Zeilenlänge ist, wird der Befehl ignoriert.

ANZEIGEMODUS

Das horizontale Rollen des Textes ermöglicht es, ein 80-Zeichen breites Papierformat auch auf einem Computer darzustellen, der nur 40 Zeichen pro Zeile anzeigen kann. Das hat den Nachteil, daß nur von Teilen von Textzeilen nach dem Text rollen muß und somit nicht in einen zusammenhängenden Abschnitt lesen kann.

Eine weitere Abhilfe schafft hier schon die Umschaltung auf den 80-Zeichenbildschirm durch die (HELP)-Taste.

Der Mittelweg bietet hier die Verwendung von Halbzeilen. Die 80 Zeichen-lange Zeile wird in zwei Halbzeilen zu je 40 Zeichen geteilt, die dann untereinanderliegend angezeigt werden. Statt 21 Zeilen sind dann zwar nur noch 10 1/2 Zeilen simultan zu sehen, dafür entfällt aber das lästige Hin- und Herrollen.

Nichtis Dieser Modus ist nur eine andere Art, den Text anzuzeigen, der Text wird dadurch keineswegs verändert.

Als Orientierungshilfe dient sowohl die Zeilen-/Spaltenanzeige an unteren Bildschirmrand, als auch die Orientierungsanzeige ganz oben.

Umschaltet wird zwischen dem normalen Pseudo-80-Zeichen-Rollanzeige und dieser 40 Zeichen-Halbzeilen-Darstellung mit

(Z) - Zeilenbreite

"Z" steht für Zeilenbreite. Ein einmaliger Druck auf (Z) schaltet in die 40-Zeichen-Darstellung (und danach in den Schreibmodus). Ein nochmaliger Druck auf (Z) (im Control-Modus) schaltet wieder auf die 80-Zeichen-Rollanzeige zurück (und ebenfalls in den Schreibmodus). Das kann beliebig oft wiederholt

AUTOMATISCHES BLÄTTERN IM TEXT

Wenn Sie sich im Control-Modus befinden, haben Sie die Möglichkeit, den Text etwas schneller "durchzublättern". Mit der <+>-bzw. <->-Taste können Sie nun (im Control-Modus) den Text schnell nach unten bzw. nach oben rollen. Der Text rollt solange, bis Sie eine beliebige Taste (außer <+> und <->) betätigen.

MITTENZENTRIERUNG

Mittenzentrierung bedeutet, daß der Inhalt einer Zeile den gleichen Abstand zum linken und rechten Rand bekommen soll. Das "M" steht für Mittenzentrierung. Das Mittenzentrieren wird im Control-Modus durch Drücken der Taste "M" aufgerufen. Die Zeile, in der der Cursor steht, wird sofort zentriert. Die Mitte ist immer bei der Hälfte der eingestellten Zeilenlänge. Bei der Mittenzentrierung wird der Text in der Zeile so weit nach rechts oder links geschoben, bis links und rechts von der Mitte gleich viele Buchstaben sind.

Bitte beachten Sie, daß bei zu großer Zeilenlänge und zu langem Text in der Zeile leicht Teile des Textes über den rechten Rand hinaus in die nächste Zeile geschoben werden können.

Nach dem Zentrieren rückt der Cursor eine Zeile weiter. Wenn Sie also an den Anfang eines (formatierten) Textes gehen und die Taste <M> gedrückt halten, fährt der Cursor alle Zeilen von oben bis unten ab und zentriert sie. Beim Versuch eine Zeile zu zentrieren, die länger als die eingestellte Zeilenlänge ist, wird der Befehl ignoriert.

ANZEIGEARTEN

Das horizontale Rollen des Textes ermöglicht es, ein 80-Zeichen breites Papierformat auch auf einem Computer darzustellen, der nur 40 Zeichen pro Zeile anzeigen kann. Das hat den Nachteil, daß man zum Lesen von Textpassagen immer den Text rollen muß und somit niemals einen zusammenhängenden Abschnitt lesen kann. Eine gewisse Abhilfe schafft hier schon die Umschaltung auf den 80-Zeichenbildschirm durch die <HELP>-Taste.

Den Mittelweg bietet hier die Verwendung von Halbzeilen. Die 80 Zeichen lange Zeile wird in zwei Halbzeilen zu je 40 Zeichen geteilt, die dann untereinanderliegend angezeigt werden. Statt 21 Zeilen sind dann zwar nur noch 10 1/2 Zeilen simultan zu sehen, dafür entfällt aber das lästige Hin- und Herrollen.

Wichtig!: Dieser Modus ist nur eine andere Art, den Text anzuzeigen; der Text wird dadurch keineswegs verändert.

Als Orientierungshilfe dient sowohl die Zeilen-/Spaltenanzeige am unteren Bildschirmrand, als auch die Orientierungsanzeige ganz oben.

Umschaltet wird zwischen dem normalen Pseudo-80-Zeichen-Rollanzeige und dieser 40 Zeichen-Halbzeilen-Darstellung mit

<Z>

"Z" steht für Zeilenbreite. Ein einmaliger Druck auf <Z> schaltet in die 40-Zeichen-Darstellung (und danach in den Schreibmodus), ein nochmaliger Druck auf <Z> (im Control-Modus) schaltet wieder auf die 80-Zeichen-Rollanzeige zurück (und ebenfalls in den Schreibmodus). Das kann beliebig oft wiederholt

werden.

RECHNEN

Diese Funktion ist nur auf den ATARI XL- und XE-Computern ausführbar.

Startexter läßt alle Rechenoperationen des ATARI zu:

SYMBOL OPERATION BEISPIEL

+ ADDITION 23+77

- SUBTRAKTION 10-23

* MULTIPLIKATION 10*23

/ DIVISION 10/23

SQR(X) WURZELRECHNUNG SQR(4)

EXP(X) EXPONENTIALF. EXP(2)

LOG(X) LOGARITHMUSF. LOG(2)

SIN(X) SINUS(IM BOGENM.) SIN(0)

COS(X) COSINUS COS(0)

ATN(X) ARCUSTANGENS ATN(0)

SGN(X) VORZEICHEN SGN(-9)

RND(1) ZUFALLSZAHL RND(2)

ABS(X) ABSOLUTWERT ABS(-9)

INT(X) GANZZAHLWERT INT(1.6)

Außerdem sind alle anderen im ATARI-BASIC üblichen Operanden (logische Verknüpfungen mit AND, OR usw.) erlaubt.

Um mit dem Startexter rechnen zu können, müssen folgende Schritte unternommen werden:

1. Cursor in eine freie Zeile, am besten hinter das Textende fahren.

2. Cursor an den Zeilenanfang stellen.

3. Tippen Sie im Schreibmodus die Rechnung ein.

4. Lassen Sie den Cursor hinter der Rechnung stehen.

5. Schalten Sie mit der <ESC>-Taste in den Control-Modus und drücken Sie <= > (die "gleich"-Taste).

Der Bildschirm wird kurz flackern, danach steht das Ergebnis in der Zeile unter der Rechnung.

Wichtig! Funktionen müssen in Großschrift eingegeben werden.

TABULATOREN

Tabulatoren sind ein Hilfsmittel beim Arbeiten mit Tabellen. Sie werden durch das Schalten Sie dazu zunächst mit `<ESC>` in den Control-Modus. Bewegen Sie nun den Cursor in die Spalte, in der eine Tabulatormarke gesetzt werden soll und drücken Sie dann die `<TAB>`-Taste. Wenn Sie nun oben über der ersten Textzeile den grauen Balken ansehen, werden Sie bemerken, daß genau über der markierten Spalte der Balken etwas dicker geworden ist. Das ist Ihre gesetzte Tabulatormarke.

Das Löschen des Tabulators erfolgt im Control-Modus. Dazu ist der Cursor auf die Tab-Marke zu positionieren und die `<TAB>`-Taste zu drücken. Zum Löschen aller gesetzten Tabulatoren auf einmal ist im Control-Modus die Tastenkombination `<SHIFT>-<TAB>` zu betätigen. Nun gibt es hierbei noch eine Besonderheit, nämlich den FIXPUNKT.

Dieser frei festlegbare Punkt wird beim Drücken von `<RETURN>` erreicht. Diese Funktion dient zum Schreiben von eingerückten Texten. Zur Festlegung des Punktes ist zunächst in der entsprechenden Spalte ein TAB zu setzen. Dann wird zurück in den Schreibmodus geschaltet. Jetzt wird der Cursor vor den TAB gesetzt und danach die Tastenkombination `<CTRL>-<TAB>` eingegeben. Hierdurch haben Sie einen Fixpunkt festgelegt, der sich durch eine hervorgehobene Stelle im unteren grauen Balken bemerkbar macht. Zum Löschen dieses Punktes kann man entsprechend der TAB-Löschfunktion verfahren. Außerdem gibt es eine weitere Möglichkeit durch das Betätigen von `<TAB>` oder `<CTRL>-<TAB>` im Schreib-Modus.

WORTWEISE ERSETZEN

WORTWEISE ERSETZEN MIT GÜLTIGUNG

Wenn während des Suchens ein Suchwort gefunden wird, kann durch das Drücken der Taste `<F2>` das Suchwort durch ein Ersatzwort ersetzt werden. Das Suchwort wird durch das Suchwort ersetzt, wenn es sich befindet, wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll. Wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll, drückt man die Taste `<F2>`. Wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll, drückt man die Taste `<F2>`. Wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll, drückt man die Taste `<F2>`.

WORTWEISE ERSETZEN OHNE GÜLTIGUNG

Folgt nach dem Suchwort zwei Gleichheitszeichen und ein Ersatzwort, so ersetzt Such-finder das Suchwort sofort ohne nachzusehen, ob das Ersatzwort...

Nach hier wird kein Ersatzwort angegeben wird, werden die Suchenden im Suchfeld nicht... Es erfolgt... Rückfrage...

SUCHEN UND ERSETZEN

Das Suchen und eventuelle Austauschen eines Wortes oder eines Ausdrucks im Text ist eine Operation, die nur ein Textverarbeitungsprogramm bieten kann. Das langwierige Suchen nach bestimmten Wörtern erledigt der Computer sehr schnell.

Aufgerufen wird diese Operation ähnlich wie die Rechenfunktion:

1. Stellen Sie den Cursor in eine leere Zeile. Dabei ist zu beachten, daß Star-Texter immer in der ersten Zeile mit dem Suchen (bzw. Ersetzen) beginnt und in dieser leeren Zeile aufhört. Es wird also immer vom Textanfang bis zu dieser leeren Zeile gesucht. Wenn der ganze Text durchsucht werden soll, muß der Cursor folglich an eine Stelle hinter das Textende gefahren werden.

2. Stellen Sie den Cursor dort in die Spalte 1.

3. Schreiben Sie nun vom linken Rand beginnend das Suchwort (und eventuell das Ersatzwort) in die Zeile. Dabei sind drei verschiedene Schreibweisen möglich, je nachdem, ob Sie nur Suchen, Suchen und Ersetzen mit Quittung oder Suchen und Ersetzen ohne Quittung haben wollen.

->SUCHEN

Wird nur der zu suchende Ausdruck eingegeben, so durchsucht Star-Texter den Text von Zeile 1 bis zu der Zeile, in die Sie das Suchwort eingetippt haben, nach diesem Wort oder Ausdruck. Oft genügt es, wenn nur ein Teil des gesuchten Ausdrucks angegeben wird. Wenn nach dem Wort "Star-Texter" gesucht werden soll, genügt sicher schon die Angabe von "Star-" als Suchwort. Genauso gut könnte man auch nach einzelnen Buchstaben suchen lassen.

=ERSATZWORT

->SUCHEN/ERSETZEN MIT QUITTUNG

Steht hinter dem Suchwort ein Gleichheitszeichen, gefolgt von einem weiteren Ausdruck, bedeutet das, daß nach dem ersten Wort (Suchwort) gesucht werden soll. Ist es gefunden, kann man es durch das Ersatzwort ersetzen lassen (oder auch nicht). Wenn das Suchwort durch das Ersatzwort ersetzt werden soll, bestätigt man das mit <RETURN>; drückt man dagegen die Leertaste, bleibt das Suchwort unverändert stehen. Folgt nach dem Gleichheitszeichen kein Ersatzwort, so wird das Suchwort vollständig gelöscht.

SUCHWORT==ERSATZWORT

->SUCHEN/ERSETZEN OHNE QUITTUNG

Folgt nach dem Suchwort zwei Gleichheitszeichen und ein Ersatzwort, so ersetzt Star-Texter das Suchwort sofort ohne nachzufragen durch das Ersatzwort.

Auch hier gilt: Wenn kein Ersatzwort angegeben wird, werden die zu suchenden Wörter gelöscht. (Vorsicht: Es erfolgt keine Rückfrage mehr.)

4. Lassen Sie den Cursor hinter dem gerade eingetippten Text stehen. (nach der Eingabe den Cursor nicht mehr bewegen).

5. Schalten Sie mit <ESC> in den Control-Modus, und drücken Sie auf "S" (die ganz norm. Buchstabentaste)

"S" steht für Suchen. Sobald "S" gedrückt worden ist, beginnt Star-Texter zu suchen. Wenn statt dessen die Fehlermeldung

Kein Suchwort:?

erscheint, haben Sie vergessen, den Suchausdruck einzugeben, oder Sie haben den Cursor an die falsche Position gestellt.

Der Suchvorgang läßt sich mit der <ESC>-Taste unter- bzw. abbrechen.

Wenn Star-Texter nichts findet, bricht er die Suche bei der Zeile mit dem Such-/Ersatzwort ab und schaltet wieder in den Schreibmodus.

Wurde der gesuchte Text gefunden, leuchtet der Cursor fortwährend auf und steht dabei am Anfang des gefundenen Ausdrucks.

Wenn Sie nur nach etwas suchen lassen, schreibt Star-Texter -Break- in die Kontrollanzeige. Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

<ESC>

Ein Druck auf diese Taste bricht die Suchfunktion ab und schaltet wieder in den Schreibmodus zurück.

<RETURN> oder <SPACE>

Mit der <RETURN>- oder <SPACE>-Taste lassen Sie Star-Texter weitersuchen.

Anders bei der Funktion "Suchen/Ersetzen mit Quittung": In diesem Fall steht in der Kontrollanzeige die Frage "Ersetzen ?". Darauf können Sie mit folgenden Tasten reagieren:

<ESC>

Diese Taste bricht das Suchen/Ersetzen ab und schaltet in den Schreibmodus zurück.

<SPACE>

Die Leertaste ersetzt den alten Ausdruck nicht durch das Ersatzwort (verändert also nichts) und sucht weiter.

<RETURN>

Die <RETURN>-Taste ist die positive Bestätigung der Rückfrage. Durch Drücken dieser Taste wird der alte Ausdruck (das Suchwort) ersetzt. Nach erfolgreichem Austausch wird weiter gesucht.

Haben Sie den Modus "Suchen/Ersetzen ohne Quittung" gewählt (zwei Gleichheitszeichen zwischen Suchwort und Ersatzwort), so

können Sie am Bildschirm jeden einzelnen Austausch beobachten.

Hier einige Beispiele:

Suchen nach dem Wort "Tomate"; gefunden wird zum Beispiel:

Tomate
Tomatensalat
Tomatensuppe

usw.

Ceylon=Sri Lanka

Suchen nach "Ceylon"; wenn das Wort gefunden ist, wird nachgefragt, ob es auch wirklich durch "Sri Lanka" ersetzt werden soll.

Herr ==

Jedes "Herr" im durchsuchten Text wird bedingungslos gelöscht. Wichtig: Auch das Leerzeichen nach "Herr" wird gelöscht.

BLOCKOPERATIONEN

Blockoperationen sind Funktionen, die mit Textblöcken ausgeführt werden. Bei Star-Texter sind Blöcke immer zeilenorientiert. Ein zeilenorientierter Block kann aus mindestens einer Zeile und höchstens 250 Zeilen bestehen.

Bevor man mit einem Block arbeiten kann, muß er zuerst einmal definiert werden. Dazu verschieben Sie den Cursor in die erste Zeile des Textblockes, den Sie bearbeiten wollen, und drücken (im Control-Modus) auf die Taste:

<A>

<A> steht für Anfang des Blockes.

Ganz links oben auf dem Bildschirm muß jetzt in dem hellen Feld die Zeilennummer der Zeile stehen, die Sie gerade als Blockanfang gekennzeichnet haben. Nun stellen Sie den Cursor in die letzte Zeile des gewünschten Blockes. Die Zeilennummer darf selbstverständlich nicht niedriger sein als die Blockanfangszeile. Drücken Sie jetzt auf

<E>

<E> steht für Blockende

Die Zeilennummer dieser Zeile wird rechts oben auf dem Bildschirm erscheinen. Diese Zahl muß gleich oder größer als die links oben stehende Zahl des Blockanfangs sein. Blockanfang und Blockende können beliebig oft markiert werden.

Wenn Sie allerdings mit <ESC> in den Schreibmodus zurückschalten, werden beide Kennzeichnungen gelöscht. Ist der Block richtig markiert, wird er sofort hell leuchtend vom übrigen Text hervorgehoben. Mit Hilfe der Tasten:

L, R, T, I, O, C

können Sie die Textblöcke bearbeiten.
Die ersten beiden Befehle rollen den Block:

<L>

Mit <L> wird der Block um eine Position nach links gerollt. Das bedeutet: Alle Zeichen des Blockes wandern eine Spalte nach links; die Zeichen am linken Rand (in Spalte 1) verschwinden aber nicht einfach, sondern erscheinen am rechten Rand (Spalte 80) der Zeile wieder. Wenn man <L> 80 mal drückt, ist der Block wieder im Originalzustand.

<R>

<R> funktioniert genau wie <L>, nur wird der Textblock jetzt rechtsherum gerollt.

Diese Rollfunktionen dienen hauptsächlich dem schnellen Einrücken von Textabschnitten, aber auch (meist in Verbindung mit Einfügen/Löschen von Zeilenteilen) dem Verschieben von spaltenartigen Texten.

<T>, <I> und <O> ermöglichen ein Kopieren des markierten Textabschnittes an eine andere Stelle im Text. Dazu setzen Sie den Cursor zunächst in die Zeile, wo der zu kopierende Block später stehen soll. Außer bei der <O>-Funktion kann dort ruhig schon etwas stehen, der Block wird nämlich an dieser Stelle eingefügt.

Im Gegensatz zu allen anderen Operationen beziehen sich die aufrufenden Befehlstasten <T>, <I> und <O> auf englische Bezeichnungen. Dadurch kommt es nicht zu Überschneidungen mit den schon belegten Tasten. Ein Beispiel: I steht für Insert, also einfügen, denn Einfügen kann nicht mit E aufgerufen werden, da mit E das Blockende markiert wird.

Hier die Kopierfunktionen im einzelnen:

<T>

Mit <T> (Transfer=Verschieben) wird der Textblock an eine andere Stelle im Text verschoben. Verschieben bedeutet: Der Block wird an seinem ursprünglichen Platz gelöscht und an der neuen Position eingefügt. Ein Beispiel:

Vorher (die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der an die Stelle zwischen CCCC und DDDD verschoben werden soll. Der Cursor steht deshalb in der DDDD-Zeile, da an dieser Stelle die erste Zeile eines jeden Textblockes erscheinen wird):

```
AAAAA  
BBBBB  
CCCCC  
DDDDD
```

Nach Verschieben mit <T> (Transfer):

```
BBBBB  
CCCCC  
KAAAAA  
DDDDD
```

Ue=

<I>

Mit <I> (Insert=Einfügen) wird der Textblock an eine andere Stelle im Text kopiert. Der Block wird an dem neuen Ort eingefügt, bleibt aber im Gegensatz zum Verschieben an der ursprünglichen Stelle unverändert erhalten.

Ein Beispiel:

Vorher (die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der zwischen die Zeilen CCCC und DDDD kopiert werden soll. Der Cursor steht deshalb wieder in der DDDD-Zeile.):

Der Kopiervorgang (AAAAAAA
BBBBBBBBBB
CCCCCCCCC
KDDDDDDDDDD

Nach dem Kopieren mit <I> (Insert, kopieren mit Einfügen):

AAAAAAA
BBBBBBBBBB
CCCCCCCCC
KAAAAAAA
DDDDDDDDDD

<O>

Mit <O> (Overlay=Überlappern, sinngemäß Überkopieren) wird der Textblock an eine andere Stelle kopiert, ohne aber einen dort eventuell schon vorhandenen Text zu verschieben. Der Block wird also nicht eingefügt, sondern überschreibt den Text an dieser Stelle. Wie bei Insert bleibt der Block dabei an der alten Stelle erhalten.

Zu beachten ist zweierlei:

1. Leerzeichen werden nicht kopiert, mit anderen Worten: Die Leerzeichen des Textblockes überschreiben nichts.
2. Wegen der möglichen Gefahr einer Zerstörung wichtiger Teile des Textes durch das Überkopieren wird diese Funktion nicht sofort nach dem Drücken von <O> ausgeführt. Statt dessen schaltet Star-Texter erst einmal in den Unterbrechungsmodus. Mit <ESC> können Sie die Funktion abbrechen: <RETURN> dagegen startet den Kopiervorgang.

Dazu ein Beispiel:

Vorher (Die erste Zeile AAAA ist der markierte Block, der über DDDD kopiert werden soll):

AAAAAAA
BBBBBBBBBB
CCCCCCCCC
KDDDDDDDDDDDDDDDD

Nach dem Kopieren mit <O> (Overlay) Blocklöcher, sie bedeutet auch hier Clear (Löschen). Nachdem sie <O> gedrückt haben (in Control-Modus), erscheint die Meldung "Löschen?". In der Kontrollanzeige.

Das bedeutet, daß Star-Texter sofort nach der Betätigung der <C>-Taste den Text löschen erst auf eine Bestätigung des Löschoefahls wartet.

```
CCCCCCCCCCC  
KAAAAAAAAAADDDDD
```

Das Kopieren mit Overlay ist eigentlich weniger gebräuchlich. Der Einsatz beschränkt sich meist auf Layout-Aufgaben (in Verbindung mit dem Rollen) oder auf das schnelle Kopieren langer Textabschnitte.

Bleibt noch zu sagen, daß Blockmarkierungen nach jedem Kopieren gelöscht werden. Star-Texter befindet sich dann aber immer noch im Control-Modus.

Der Kopiervorgang (bei <T>, <I> und <O>) läßt sich mit der Escape-Taste abbrechen.

<C> bedeutet CLEAR (Löschen), d.h. daß mit dieser Funktion Blöcke gelöscht werden können. Die Handhabung ist einfach: Sie markieren zunächst den Block, den Sie löschen möchten und betätigen dann (im Control-Modus) die Taste

<C>

Sofort werden die markierten Zeilen gelöscht und die unter diesem Block liegenden Zeilen nach oben gezogen, so daß dort kein großes Loch klafft.

Hier wieder ein Beispiel:

Vorher (die Zeilen 2 und 3 sind der markierte Block, der gelöscht werden soll):

```
AAAAAAAAAAA  
BBBBBBBBBBB  
KCCCCCCCCC  
DDDDDDDDDDD
```

Nach dem Löschen mit <C> (Clear):

```
AAAAAAAAAAA  
DDDDDDDDDDD
```

TEXT LÖSCHEN

Kleinere Textabschnitte löscht man am besten mit der Zeilenlöschfunktion (<DELETE BACK SPACE>) oder mit der Blocklöschfunktion. Oft will man aber einfach nur schnell den ganzen Text oder einen bestimmten Resttext verschwinden lassen.

Positionieren Sie den Cursor dazu in der Zeile, ab der der Text gelöscht werden soll. Ist das beispielsweise die Zeile 100, so werden die Zeilen 100 bis 250 (Ende des Textspeichers) gelöscht. Soll der ganze Text gelöscht werden, muß der Cursor in die Zeile 1 gestellt werden. Das Löschen wird mit folgender Taste eingeleitet:

<C>

Die <C>-Taste kennen Sie ja schon vom Blocklöschen, sie bedeutet auch hier Clear (Löschen). Nachdem Sie <C> gedrückt haben (im Control-Modus), erscheint die Meldung Löschen!?! in der Kontrollanzeige.

Das bedeutet, daß Star-Texter nicht sofort nach der Betätigung der <C>-Taste den Text löscht, sondern erst auf eine Bestätigung des Löschbefehls wartet.

Der Text der gelöscht werden soll, blinkt, damit Sie immer sehen, ob sich der Cursor an der richtigen Zeile befindet. Außerdem soll das Blinken eine Warnung vor dem bevorstehenden Löschen sein.

Sollte der Cursor nicht an der richtigen Stelle gewesen sein, so können Sie dies jetzt noch nachträglich korrigieren. Sobald Sie in der richtigen Zeile sind, drücken Sie

<RETURN>

Nun wird der blinkende Textabschnitt (alles von der Zeile, in der sich der Cursor befindet, bis zum Textende) gelöscht. Danach kehrt Star-Texter in den Schreibmodus zurück.

Sollte Sie versehentlich <C> gedrückt haben, so kann der Vorgang mit <ESC> abgebrochen werden.

MENÜS

Computer-Menüs zeigen auf dem Bildschirm eine Reihe von Funktionen an, aus denen Sie eine ganz bestimmte Funktion auswählen können. Star-Texter beschränkt sich auf drei Hauptmenüs und ein kleines Untermenü.

Alle drei Menüs werden im Control-Modus mit den Funktionstasten aufgerufen.

<OPTION>

führt ins Parametermenü. Hier lassen sich 30 Parameter einstellen-Allgemeines, Druckerparameter und Farben.

<SELECT>

dient zum Aufruf des Diskettenmenüs. Alle Operationen die mit der Floppy zu tun haben, können in diesem Menü ausgewählt werden.

<START>

führt in das Druck-/Format-Menü. Sowohl Drucken als auch das Formatieren sind in diesem Menü zusammengefaßt. Sollten Sie versuchen, ohne Text im Speicher in dieses Menü zu gelangen, wird folgende Fehlermeldung erscheinen:

Kein Text im Speicher

Alle Menüs haben ein paar Gemeinsamkeiten:

mit den Cursor-Tasten (UP/DOWN) wird der gewünschte Menüpunkt ausgewählt. Die ausgewählte Funktion leuchtet jeweils hell auf. Mit den Cursor-Tasten (LEFT/RIGHT) werden die Werte verändert.

<RETURN> startet die ausgewählte Funktion. Eine Ausnahme: Im Parametermenü schaltet diese Taste zwischen drei Blöcken von jeweils 10 Parametern um.

Mit <ESC> verläßt man jedes Menü und gelangt wieder in den Schreibmodus.

PARAMETER

In das Parametermenü gelangen Sie, wenn Sie im Control-Modus die Funktionstaste:

<OPTION>

betätigen. Alle Veränderungen der Parameter sind sofort wirksam.

Sobald Sie diese Taste gedrückt haben, erscheinen die ersten zehn Parameter auf dem Bildschirm. Der erste Parameterpunkt ist momentan hell hervorgehoben. Das bedeutet, daß der zu EINRÜCKEN gehörende Wert (voreingestellt auf 10) verändert werden kann. Die Zahl in der aktuellen Zeile kann dabei Werte zwischen 0 und 255 annehmen. Ändern läßt sich dieser Wert mit den Cursor-Tasten (LEFT/RIGHT).

Zum Anwählen einer anderen Funktion werden die Cursor-Tasten (UP/DOWN) verwendet. Der jeweils angewählte Punkt leuchtet hell auf. Mit der <RETURN>-Taste lassen sich die anderen beiden Menüblöcke anwählen.

Hier eine Übersicht aller drei Menüblöcke:

BLOCK 1 Beim Formatieren im Bildschirm als auch beim Formatdruck

EINRÜCKEN: 8
ZEILENLÄNGE: 65
BLOCKSATZ: 1
TRENNUNGEN: 0
TASTATUR QWERTZ: 0
WORD-WRAP: 1
STEUERZEICHEN 6: 14
STEUERZEICHEN 7: 15
STEUERZEICHEN 8: 8
STEUERZEICHEN 9: 0

BLOCK 2 In diesem Fall sollten Sie den Formatdruck

ZEILENABSTAND: 36
ZEILEN/SEITE: 62
RANDVORSCHUB: 10
EINZELBLÄTTER: 1
SCHRIFTART: 1
ABST.KOPFZEILE: 1
ABST.FUSSZEILE: 1
AUTO LINE FEED: 0
S/E ZEICHEN: (=): 62
GRAFIKMODUS: 4

BLOCK 3 Der Wert 1 steht für Star-Texter beim

HINTERGRUND: 192
SCHRIFTHELLIGKEIT: 8
BLOCKHELLIGKEIT: 15
RAHMENFARBE: 2
CONTROLCURSOR: 116
SCHREIBCURSOR: 38
ORIENTIERUNGEN: 15
80-ZEICHEN: 1

*ZEICHENSATZ: 1
*DRUCKERTYP: 3

<ESC> -> Alle Tasten haben die normale Funktion, die ohne Unterbrechung werden mit Hilfe der Funktions-Tasten

Mit der <ESC>-Taste verläßt man das Parametermenü (bzw. alle Menüs) und gelangt wieder in den Schreibmodus.

WICHTIG: Alle Veränderungen der Parameter sind sofort wirksam. Damit Sie Ihre individuellen Werte nicht nach jedem Neustart des Programms einstellen müssen, ist es möglich, im Diskettenmenü den Punkt "Parameter speichern" anzuwählen. Die Standardwerte auf der Programmdiskette werden dabei durch Ihre eigenen Parameter ersetzt.

Nun zu den einzelnen Parametern:

EINRÜCKEN

Jeder Text wird beim Ausdrucken um die Anzahl Stellen vom linken Rand weg eingerückt, die der Wert beim "Einrücken" anzeigt.

ZEILENLÄNGE

Sowohl beim Formatieren am Bildschirm als auch beim Formatdruck (Formatieren beim Drucken) gibt dieser Wert die maximale Länge einer Zeile an. Das Einrücken ist völlig unabhängig von der Zeilenlänge (und umgekehrt). Zeilenlänge und Einrücken zusammen sollten die maximale Anzahl der Zeichen pro Zeile des Druckers nicht überschreiten (80 Zeichen/Zeile bei allen ATARI-Druckern)!

Sollte die Zeilenlänge alleine schon einen Wert von 79 überschreiten, so ist eine Bildschirmformatierung nicht mehr möglich. Ein solcher Versuch wird mit der Fehlermeldung

Zeilenlänge zu groß!

abgebrochen. In diesem Fall sollten Sie den Formatdruck einsetzen.

BLOCKSATZ

Dieser Wert wird bei der Komplet-Formatierung sowie beim Formatdruck gebraucht. Der Wert 0 bedeutet: Kein Blocksatz (Randausgleich); 1 bedeutet: Blocksatz erwünscht. Andere Werte als 0 und 1 sind nicht sinnvoll; größere Werte haben dieselbe Wirkung wie 1. 0 und 1 kommen auch bei einigen anderen Parametern vor (Trennen, Tastatur-QWERTZ, Word-Wrap, Einzelblätter). 0 bedeutet dabei immer "Nein"; 1 (bzw. ein Wert ungleich 0) immer "Ja".

TRENNUNGEN

Wenn hier der Wert 1 steht, frast Star-Texter beim Bildschirm-Formatieren (und bei der Komplet-Formatierung) in (fast) jeder Zeile nach, ob Sie ein Wort trennen wollen oder nicht. Die Möglichkeiten reichen aber weit über das einfache Trennen hinaus, so daß besondere Texte (beispielsweise mit kleiner Zeilenlänge oder vielen Steuerzeichen) besser mit Trennen formatiert werden sollten. Trennen beim Formatdruck ist nicht möglich.

0 bedeutet: Keine Trennungen erwünscht. (1/15 Zeile)

TASTATUR QWERTZ

0 bedeutet: Alle Tasten haben die normale Funktion, die deutschen Umlaute werden mit Hilfe der Funktions-Tasten aufgerufen.

1 bedeutet: Einige Tasten werden vertauscht, um eine deutsche Tastatur zu simulieren. Vertauscht werden Z,Y und die Umlaute. Wenn Sie 1 bei Tastatur QWERTZ eingestellt haben und beispielsweise Z drücken, erscheint ein Y im Text. Die Texte selbst sind natürlich völlig gleich, ganz egal, ob Sie mit QWERTZ=1 oder mit QWERTZ=0 eingegeben worden sind.

Die Veränderungen bei eingeschalteter QWERTZ-Belegung sehen im einzelnen folgendermaßen aus:

Z=Y	<SHIFT><,>=;
Z=Y	<SHIFT><,>=;
ä (<START><A>)=+	Ä (<SELECT><A>)=<SHIFT><+>
ö (<START><A>)=;	Ö (<SELECT><O>)=<SHIFT><,>
ü (<START><U>)=-	Ü (<SELECT><U>)=<SHIFT><->
ß (<START><S>)=<	ß (<SELECT><P>)=<SHIFT><8>

Die mit dieser Belegung verlorenesegangenen Zeichen +,- und < erhält man nun mit gleichzeitiger Betätigung einer dieser Tasten mit der <START>-Taste.

WORD-WRAP

Mit Word-Wrap bezeichnet man die Fähigkeit einer Textverarbeitung, Wörter, die die maximale Zeilenlänge überschreiten, sofort beim Eingeben des Textes in die neue Zeile zu ziehen. Das Ergebnis ist ein Text, der viel besser am Bildschirm zu lesen ist, insofern der Anwender nicht darauf besteht, am Zeilenende ein Wort zu trennen, anstatt es voll in die neue Zeile zu übernehmen. Der große Vorteil dieser Funktion ist auch die Tatsache, daß Sie nach der Einsabe des Textes keine Formatierung mehr vornehmen müssen, da diese ja schon während der Texteingabe vollzogen wird.

0 bedeutet: Die Word-Wrap-Funktion ist nicht aktiv.

1 bedeutet: Die Word-Wrap-Funktion ist eingeschaltet.

STEUERZEICHEN 6-9

Trifft Star-Texter beim Drucken auf eines dieser vier frei definierbaren Steuerzeichen, so sendet er den eingestellten Wert zum Drucker. Damit lassen sich z.B. Zeichen übertragen, die man nicht auf der Tastatur eingeben kann.

Wie man Steuerzeichen in den Text einfügen kann, wird im Kapitel DRUCKEN beschrieben.

ZEILENABSTAND

Dieser Parameter gibt den Abstand der Zeilen auf den Drucker in x/216 Zoll an (sofern der Drucker über einen einstellbaren Zeilenabstand verfügt).

Dabei gilt x für folgende Tabelle:

x=36	-> Einfacher Zeilenabstand (1/16 Zoll)
------	--

x=54 -> Eineinhalbfacher Zeilenabstand (1/4 Zoll)

x=72 -> Doppelter Zeilenabstand (1/3 Zoll)

Die Voreinstellung (36) entspricht also dem einfachen Zeilenabstand. Wenn Ihr Drucker den Zeilenabstand nicht variieren kann, stellen Sie den Parameter bitte auf 0.

ZEILEN/SEITE

Dieser Wert gibt an, wie viele Zeilen auf einer Seite gedruckt werden sollen (ausschließlich der Ränder oben und unten).

RANDVORSCHUB

Dieser Wert hat nur Bedeutung, wenn Sie mit Endlospapier arbeiten. Star-Texter geht dann beim Ausdruck folgendermaßen vor:

Er druckt so viele Zeilen, wie bei Zeilen/Seite angegeben sind. Dann schiebt er um so viele Zeilen vor, wie hier bei Randvorschub eingestellt ist (um die Papierperforation zu überspringen), und alles beginnt von vorn.

Randvorschub und Zeilen/Seite zusammen müssen die Anzahl der Zeilen ergeben, die beim jeweiligen Zeilenabstand maximal auf einer Seite passen (ohne Ränder).

Ein paar Vorschläge für normales 12 Zoll-Papier:

Einfacher Zeilenabstand: 62 Zeilen/Seite, Randvorschub 10

Eineinhalbfacher Zeilenabstand: 40 Zeilen/Seite, Randvorschub 8

Doppelter Zeilenabstand: 31 Zeilen/Seite, Randvorschub 5

EINZELBLÄTTER

0 bedeutet: Es wird Endlospapier verwendet; am Ende jeder Seite wird um so viele Zeilen vorgeschoben, wie bei Randvorschub angegeben ist.

1 bedeutet: Es werden Einzelblätter verwendet; am Ende jedes Blattes werden Sie aufgefordert, ein neues Blatt einzulesen. Ein Randvorschub findet nicht statt.

SCHRIFTART

Manche Drucker bieten die Möglichkeit, mit einer kleinen Codesequenz und einem Parameter eine bestimmte Schriftart voreinstellen zu können. Vor jedem Ausdruck wird diese Codesequenz (siehe Installation) gefolgt von diesem Wert an den Drucker geschickt. Hat Ihr Drucker diese Möglichkeit nicht, so stellen Sie die Schriftart bitte auf 0.

(Zusammengefaßt seltenen) Fall: Ist sich das Codezeichen, für Suchen/Ersetzen (normalerweise das Gleichheitszeichen) ändern.

Stellen Sie dazu einfach den ASCII-Code des neuen Zeichens ein. Beispiel: Statt des Gleichheitszeichens soll die spitze Klammer (>) als Codezeichen fungieren. Sie stellen also den ASCII-Code von ">" ein (62) und schreiben dann nicht mehr

LAYOUT EINES AUSDRUCKS MIT KOPF-UND FUSSZEILE

(1) KOPFZEILE

(1) ABSTAND KOPFZEILE

(58) TEXT

(1) ABSTAND FUSSZEILE

(1) FUSSZEILE

(10) RANDVORSCHUB

ABSTAND DER KOPFZEILE

Dieser Wert legt fest, wie viele Zeichen zwischen der Kopfzeile und dem eigentlichen Text erscheinen sollen. Wenn keine Kopfzeile gewünscht wird (im Druckermenü einzustellen), hat diese Zahl keine Bedeutung.

ABSTAND FUSSZEILE

Wie bei Abstand der Kopfzeile gibt dieser Parameter an, welchen Abstand die Fußzeile vom Text haben soll.

Die Zahlen links im Layout geben die Zeilenzahl an, die sich bei den voreingestellten Parametern ergeben würden. Beachten Sie, daß nur 58 Zeilen ausgegeben werden, obwohl doch 62 Zeilen/Seite eingestellt sind, denn 62 Zeilen/Seite gibt die maximale Zeilenzahl pro Seite an, also den Text (58) inklusive Kopf-/Fußzeilen (1+1) und der dazugehörenden Abstände (1+1).

Ohne Fußzeile würden beispielsweise 60 Zeilen Text, ohne Kopf- und Fußzeilen 62 reine Textzeilen ausgegeben.

AUTO LINE FEED

Wenn Ihr Drucker das Papier nicht weiter transportieren sollte, dann können Sie diesen Parameter auf 1 setzen. Sie brauchen dann den DIP-Schalter in Ihrem Drucker nicht mehr umzustellen, da Star-Texter nach jeder Zeile einen Code zum Papiervorschub sendet.

Falls Ihr Drucker nach jedem Zeilenende das Papier um zwei Zeilen verschiebt, müssen Sie diesen Wert unbedingt auf 0 setzen.

S/E ZEICHEN (=)

Wie Sie aus dem Kapitel Suchen und Ersetzen wissen, müssen zwischen dem Suchwort und dem Ersatzwort ein oder zwei Gleichheitszeichen stehen. Dieses Gleichheitszeichen hat also für den Computer eine bestimmte Bedeutung. Was aber, wenn Sie das erste Gleichheitszeichen suchen lassen wollen. Für diesen (zugeschriebenenmaßen seltenen) Fall läßt sich das Codezeichen für Suchen/Ersetzen (normalerweise das Gleichheitszeichen) ändern.

Stellen Sie dazu einfach den ASCII-Code des neuen Zeichens ein. Beispiel: Statt des Gleichheitszeichens soll die spitze Klammer (>) als Codezeichen fungieren. Sie stellen also den ASCII-Code von ">" ein (62) und schreiben dann nicht mehr

"Dampfmaschine=Computer" sondern "Dampfmaschine>Computer".

GRAFIKMODUS

Star-Texter bietet für den ATARI 1029 und die EPSON-Drucker die Möglichkeit eines Grafikausdrucks aller Zeichen. Die Buchstaben sehen also genauso aus, wie auf dem Bildschirm. Beim EPSON wird der Grafik-Modus mit ESC "*" eingeschaltet. Den dabei geforderten Parameter können Sie hier einstellen und damit jeden der vielen EPSON-Grafikmodi anwählen. (siehe EPSON-Handbuch).

HINTERGRUND

Dieser und die sieben folgenden Parameter beziehen sich auf die Star-Texter-Farben. Zur Verfügung stehen 128 Farbtöne des ATARI, die er in diesem Grafik-Modus darstellen kann. Voreingestellter Wert: 192 = Dunkellarau.

SCHRIFTHELLIGKEIT

Hier bestimmen Sie die Helligkeit der Schrift (voreingestellter Wert: 9). Helligkeitswerte größer 15 sind nicht sinnvoll.

BLOCKHELLIGKEIT

Sowohl markierte Textblöcke als auch angewählte Menüpunkte erscheinen in einer anderen Helligkeit als die Schrift (voreingestellter Wert: 15).

RAHMENFARBE

Hier können Sie die Farbe des Rahmens bestimmen (voreingestellter Wert 2 = Mittellarau).

CONTROL-CURSOR

Die Farbe, die der Cursor annehmen soll, wenn Sie in den Control-Modus schalten, können Sie hier festlegen (voreingestellter Wert: 116 = Blau).

SCHREIB-CURSOR

Dies ist die normale Farbe des Cursors im Schreibmodus (voreingestellter Wert: 38 = Hellorange).

ORIENTIERUNGEN

Sogar die Randmarkierungen und der kleine Pfeil für die Cursorposition in der Übersichtsanzeige am oberen Bildschirmrand können anders koloriert werden. (Voreingestellter Wert: 15 = Weiß).

80-ZEICHEN

Dieser Wert bestimmt die Hintergrundfarbe bei der 80-Zeichen-Darstellung. Wieder sind 128 Farben möglich. Die Helligkeit der Schrift wird aus diesem Wert berechnet. (Voreingestellter Wert: 11 = Hellarau).

*ZEICHENSATZ

Hier kann man den gewünschten Zeichensatz einstellen. Es sind

Zahlen von 0 bis 9 erlaubt, drei Zeichensätze mit den Nummern 1, 2 und 3 sind bereits auf der Programmdiskette gespeichert. Eigene Zeichen lassen sich mit dem Programm STARFONT (Font=Zeichensatz) erstellen. Dazu ausführlich im Anhang A.

Darunter ist das Eingabefeld. Wenn Sie einen Textnamen oder einen Text eingeben, das Sternchen vor dem "Zeichensatz" soll darauf aufmerksam machen, daß eine Änderung des Parameters keine unmittelbaren Folgen hat, sondern erst beim nächsten Laden von Star-Texter Bedeutung erlangt, sofern die geänderten Parameter vorher abgespeichert wurden.

Um einen anderen Zeichensatz zu verwenden, stellen Sie hier dessen Nummer ein, wählen im Diskettenmenü den Punkt "Parameter speichern" an, schalten den Computer aus und starten das Programm erneut. Star-Texter lädt dann von Anfang an die neuen Zeichen. Falls Sie jedoch nach dem Laden des Programms immer den Standard-Zeichensatz auf dem Bildschirm haben möchten, so bietet sich noch im Diskettenmenü der Punkt "Zeichensatz laden" an, der im nächsten Kapitel beschrieben wird.

Folgende Zeichensätze sind schon gespeichert:

- 1 der ATARI-Standardzeichensatz
- 2 ein etwas futuristischer Zeichensatz
- 3 eine spezielle Schönschrift

DRUCKERTYP

Um Star-Texter an einen Drucker anzupassen, sollten Sie immer das Installationsprogramm verwenden. Dieser Parameterpunkt soll lediglich darüber informieren, auf welchen Druckertyp Star-Texter gerade eingestellt ist.

- 1 ATARI 1029
- 2 ATARI 1027
- 3 EPSON (oder andere) mit Interface
- 4 EPSON (oder andere) mit Game-Port-Kabel

DISKETTENOPERATIONEN

In das Menü gelangt man mit der Funktionstaste:

<SELECT>

Sobald Sie diese Taste im Control-Modus betätigt haben, erscheint folgende Anzeige:

```

      Laufwerk #1
-----
      ><
-----
      Text laden
      Text abspeichern
      Directory
      Zeichensatz laden
      Diskettenbefehl
      Parameter speichern
-----
-----
```

Besinnen wir ganz oben: Dort befindet sich die Anzeige für das

momentan angewählte Diskettenlaufwerk. Standardmäßig ist hier die Floppy 1 selektiert.

Darunter ist das Eingabefeld. Wenn Sie einen Textnamen oder einen Diskettenbefehl eintippen, wird dieser zwischen den beiden spitzen Klammern "><" erscheinen. Momentan ist aber noch kein Name eingegeben. Unter dem Eingabefeld sind die ersten sechs Diskettenoperationen aufgeführt, die Sie wiederum mit den Cursor-Tasten (UP/DOWN) anwählen können.

Die gewählte Funktion leuchtet wie gewohnt hell auf. Mit einem Druck auf <RETURN> wird die gewählte Funktion gestartet.

<ESC> verläßt wie immer das Diskettenmenü.

Unterhalb dieses Menüpunktes ist die Status- und Meldungszeile zu sehen. Dort werden sämtliche Fehlermeldungen der Floppy angezeigt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

Die Status- und Meldungszeile zeigt Ihnen den Namen des Laufwerks, das gerade geladen ist, und die Anzahl der Sektoren, die gerade gelesen werden. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt. Wenn Sie die Taste <ESC> drücken, wird die Zeile hinter dem Namen des Laufwerks mit der Aufschrift "DISK" gefüllt.

TEXT LADEN

Funktion haben Sie die Möglichkeit, nachträglich einen neuen Zeichensatz zu laden, ohne den Parameter Texte, die Sie auf Diskette gespeichert haben, lassen sich damit wieder in den Textspeicher zurückholen und dort weiterverarbeiten. Sie können den zu ladenden Text auch an einen im Speicher befindlichen Text anhängen.

Tippen Sie jetzt den Textnamen ein. Dieser wird im Eingabefeld zu lesen sein. Die Länge des Namens wird unten in der Anzeige für die Cursorspalte erscheinen und darf den Wert 12 (inklusive des Punktes und der Ergänzung z.B. ".TEXT" für Text) nicht überschreiten. Korrigieren können Sie den Textnamen mit <DBS> und <SHIFT><CLEAR>. <DBS> löscht das letzte Zeichen; <SHIFT><CLEAR> den ganzen Namen.

Nach Eingabe des Namens starten Sie die Funktion mit der <RETURN>-Taste. Achten Sie auf eventuell im Statusfeld angezeigte Fehlermeldungen.

Wenn alles i.O. ist, schaltet Star-Texter in den Löschmodus. Suchen Sie mit den Cursor-Tasten (UP/DOWN) die Stelle aus, wo der zu ladende Text stehen soll. Der Text nach dieser Zeile wird gelöscht, um Platz für den neuen Text zu schaffen.

Soll der Text alleine im Speicher stehen, müssen Sie den Cursor in der Zeile 1 positionieren. Soll er an einen bestehenden Text angehängt werden, stellen Sie den Cursor in die Zeile hinter diesen Text. Das geht schneller, wenn Sie den Cursor bereits vor dem Sprung in das Diskettenmenü an die richtige Stelle bringen.

Drücken Sie nun nochmals <RETURN>, und die Bildschirmanzeige verschwindet, denn es wird geladen. Nach dem Laden sind Sie wieder im Diskettenmenü. Wenn in der Statuszeile "OK" zu lesen ist, können Sie mit der <ESC>-Taste das Menü verlassen und den soeben eingelesenen Text ansehen und bearbeiten.

TEXT ABSPEICHERN

Der gesamte Text im Speicher wird mit dieser Funktion auf Diskette gespeichert und ist jederzeit wieder abrufbar. Geben Sie einfach den Textnamen ein, und starten Sie das Speichern mit <RETURN>. Wenn schon eine Text mit diesem Namen auf der Diskette existiert, fragt Star-Texter, ob dieser Text durch den neuen ersetzt werden soll oder nicht (sehen Sie dazu auch die Fehlermeldungenstabelle).

DIRECTORY

Diese Funktion speichert alle Parameter, um sie nicht nach jedem Diskettenwechsel eingeben zu müssen. Das Directory ist das Inhaltsverzeichnis einer Diskette. Hier finden Sie die Namen der Programme und Texte, die auf dieser Diskette gespeichert sind.

<RETURN> zeigt das Directory an. Kann das Directory nicht auf einmal gezeigt werden, wartet Star-Texter mit der Meldung "TASTE" auf einen Tastendruck, um den nächsten Teil des Inhaltsverzeichnisses zeigen zu können.

"TASTE" erscheint auch am Ende des Directory, um dann nach einem Tastendruck wieder in's Menü zurückzuwechseln.

Auf eine Diskette passen maximal 1010 Sektoren (DOS 2.5 und 1050 Laufwerk). Das wären ca. 15 Texte zu jeweils einer Länge von 66 Sektoren.

ZEICHENSATZ LADEN

Stellung der möglichen (Fehler-) Meldungen von der Floppy

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, nachträglich einen neuen Zeichensatz zu laden, ohne den Parameter "*ZEICHENSATZ" zu beeinflussen. Dazu tippen Sie im Eingabefeld einfach die Nummer des gewünschten Zeichensatzes, wählen den Menüpunkt an und drücken wieder <RETURN>. Die Bildschirmanzeige verschwindet wieder, und nach einigen Sekunden ist der Zeichensatz geladen.

DISKETTENBEFEHL KORREKT! kein oder illegaler Textname verwendet

Damit können Sie einige Diskettenbefehle ausführen, die Sie bestimmt vom DOS-Menü her kennen. Mit Star-Texter haben Sie folgende Befehle zur Verfügung:
DATEI LÖSCHEN DATEI UMBENENNEN DISKETTE
FORMATIEREN.

Hier die Handhabung der Befehle im Einzelnen:

DATEI LÖSCHEN: BEREIT! Disk einlesen bzw. Nebel löschen

Dazu geben Sie den Namen der Datei, die Sie löschen wollen, und hinter diesem, mit einem Leerzeichen Abstand, ein "L" ein. Das Eingabefeld sollte also folgendermaßen aussehen:

>MAHNUNG.TXT L<

Danach drücken Sie wieder auf die <RETURN>-Taste und die entsprechende Datei wird von der Diskette gelöscht.

DATEI UMBENENNEN

Geben Sie zunächst den alten Dateinamen und nach einem Komma den neuen ein. Nach dem neuen Namen fehlt dann nur noch ein Leerzeichen, gefolgt von einem "U" (für Umbenennen). Beispiel:

>MAHNUNG.TXT,BRIEF.TXT U<

DISKETTE FORMATIEREN Ordnung, erscheint das folgende Menü:

Um diese Funktion ausführen zu lassen, geben Sie einfach ein "F" gefolgt von <RETURN> ein und die im Laufwerk befindliche Diskette wird formatiert. Alle auf der Diskette befindlichen Daten werden hierbei gelöscht.

PARAMETER SPEICHERN Abzählen markieren

Diese Funktion speichert alle Parameter, um sie nicht nach jedem Start des Programms neu einstellen zu müssen. Vergewissern Sie sich vor jedem Aufruf dieser Funktion, daß sich auch wirklich eine Star-Texter Programmdiskette im Laufwerk befindet.

ÄNDERN DER LAUFWERKSNUMMER

Mit den Cursor-Tasten (LEFT/RIGHT) haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Laufwerk zu selektieren.

ACHTUNG! Besitzer eines ATARI 130 XE haben hier die Möglichkeit, Ihre RAM-Disk anzusprechen, wenn Sie Laufwerk Nummer 8 anwählen.

Hier eine Zusammenstellung der möglichen (Fehler-) Meldungen von der Floppy:

Eine Textverarbeitungs beherrscht auch die Fließeinsabe. Das

bedeutet, daß Sie schreiben können, ohne irgendwelche
FILE NICHT GEFUNDEN! Text befindet sich nicht auf der Disk
DISKETTE SCHREIBGESCHÜTZT Schreibschutz der Diskette entfernen

DISKETTE IST VOLL! Neue Datendiskette anlesen

FILENAME NICHT KORREKT! kein oder illegaler Textname
verwendet

FILE IST GESICHERT! File entsichern(DOS) o.a. Namen verw.

DIRECTORY IST VOLL! Inhaltsverz. enthält schon 64
Einträge

LAUFWERK ENSCHALTEN! Floppy nicht in Betrieb

LAUFWERK NICHT BEREIT! Disk einlesen bzw. Hebel schließen

FALSCHES LAUFWERKNUMMER Laufwerksnummer korrigieren

TEXT ERSETZEN (J/N)? Auf der Disk befindet sich ein Text
mit demselben Namen, unter dem der
neue

Text abgespeichert werden soll. "N"
bricht Speichervorgang ab. "J" ersetzt
den bereits vorhandenen durch den
neuen Text.

FORMATIEREN

Das Druck-/Formatmenü wird mit der Funktionstaste <START>
aufgerufen. Sie kommen nur in das Menü, wenn sich schon Text im
Speicher befindet. Andernfalls erscheint die Fehlermeldung:

KEIN TEXT VORHANDEN.

Ist dagegen alles in Ordnung, erscheint das folgende Menü:

Druck

Formatdruck

Absätze markieren

Formatieren

Blocksatz

Reformatierung

Komplett-Formatierung

Zunächst die unteren Menüpunkte:

Das Anwählen der Menüpunkte erfolgt wieder mit den
Cursor-Tasten. Mit <RETURN> wird die Funktion aufgerufen. Mit der
<ESC>-Taste verläßt man wie immer das Menü.

ABSÄTZE MARKIEREN

Eine Textverarbeitung beherrscht auch die Fließeinsabe. Das

bedeutet, daß Sie schreiben können, ohne irgendwelche Zeilengrenzen beachten zu müssen. Sie drücken lediglich bei einem Absatz die <RETURN>-Taste. Ein auf diese Weise eingetragener Text sieht dann z.B. so aus:

...Industrieroboter werden überall dort verwendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt werden müssen oder die Arbeitsbedingungen für Menschen unzumutbar sind.

Geben Sie den Text also so ein, als ob es kein Ende der Zeile gäbe. Beachten Sie überhaupt nicht, wenn Sie von Spalte 80 nach Spalte 1 der nächsten Zeile wechseln, und drücken Sie nur für einen Absatz oder eine Leerzeile die <RETURN>-Taste, um in die nächste Zeile zu gelangen.

Diesen Text kann Star-Texter wieder auf das richtige Format bringen. Vorher müssen Sie aber erst die Absätze und Einrückungen markieren. Ein Absatz wird mit einem "Pfeil nach links" kenntlich gemacht, Einrückungen mit "festen Leerzeichen" (zwei Punkte waagerecht nebeneinander). Diese beiden Markierungen können Sie entweder "von Hand" eingeben (mit <CTRL>-<RETURN> bei Absätzen und <SHIFT>-<SPACE> für die festen Leerzeichen) oder innerhalb einer Sekunde vom Programm erledigen lassen.

Nach dem obigen Starten des Menüpunktes "Absätze markieren" sieht der Beispieltext folgendermaßen aus:

...Industrieroboter werden überall dort verwendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt werden müssen oder die Arbeitsbedingungen für Menschen unzumutbar sind.<

Diesen Text können Sie formatieren, reformatieren oder im Formatdruck ausdrucken lassen. Beachten Sie nur, daß die Funktion "Absätze markieren" nie nach einem erfolgten Formatieren aufgerufen werden darf, da sonst die Absätze völlig falsch markiert werden. Das gleiche gilt auch für den Fall, daß Sie die Word-Wrap-Funktion eingeschaltet haben.

FORMATIEREN

Nachdem die Absätze eines Textes markiert wurden, kann das eigentliche Formatieren erfolgen. Formatieren bedeutet, daß der Text auf die Breite gebracht wird, die bei Zeilenlänge angesetzt ist. Paßt dabei ein Wort nicht mehr in die Zeile, wird es einfach in die nächste Zeile übernommen. Wenn allerdings bei den Parametern Trennungen gesetzt wurde, kann das überstehende Wort auch wahlweise getrennt werden, um größere Lücken im Text zu vermeiden. Ohne eingeschaltetes Trennen könnte der obige Text nach dem Formatieren beispielsweise so aussehen:

...Industrieroboter werden überall dort verwendet, wo gleichförmige Arbeiten erledigt werden müssen oder die Arbeitsbedingungen für Menschen unzumutbar sind.<

Genauso gut aber auch so:

...Industrieroboter

Der gleiche Text - zwei verschiedene Erscheinungsbilder. Es ist
werden überall dort Zeilenlänge abhängig, wie der Text nach
d. verwendet, wo ... wird. Im ersten Beispiel wurde der Text
gleichförmige Arbeiten gebracht. Im zweiten auf ein schmales
verleitet werden müssen. ...
oder die

Arbeitsbedingungen für ... wird, desto störender wirken
Menschen unzumutbar. Das Erscheinungsbild des gesamten Textes
sind. < Sie bei einer Übernahme in die nächste Zeile ein großes
Loch hinterlassen. Ein gutes Beispiel dafür ist das Wort
"Arbeitsbedingungen" im letzten Beispieltext. Nach "oder die" in
der darüberliegenden Zeile klafft eine riesige Lücke.

In solchen Situationen ist es ratsam, die Trennmöglichkeit
einzuschalten, indem Sie die Parameter "Trennungen" auf 1
setzen. Jetzt hat es kein Problem, den Text ordentlich zu
formatieren.

... Industrieroboter
werden überall dort
verwendet, wo gleich-
förmige Arbeiten er-
ledigt werden müssen
oder die Arbeitsbe-
dingungen für Menschen
unzumutbar sind.

Was geschieht nun genau beim Formatieren mit Trennmöglichkeit?
Sobald Star-Texter in eine Zeile kommt, die länger als die
einstellte Zeilenlänge ist, stößt er und stellt den
aufleuchtenden Cursor in die Spalte, die die aktuelle
Trennposition anzeigt (bei einer eingestellten Länge von 60
Zeichen ist das auch die Spalte 60). Zudem erscheint in der
Kontrollanzeige: "Trennen?"

Nun haben Sie einige Möglichkeiten:

Mit den Cursor-Tasten (LEFT/RIGHT) kann der Cursor an die
richtige Trennposition gebracht werden. Der Teil eines Wortes,
der links vom Cursor steht, bleibt beim Trennen in der alten
Zeile.

Wenn Sie über die maximale Zeilenlänge hinausfahren, blinkt der
Cursor schneller, um Sie darauf aufmerksam zu machen, daß die
Zeile bei einer Trennung in diesem Bereich zu lang würde!
Dennoch gibt es Situationen (z.B. bei Steuerzeichen und
verschiedenen Schriftarten), bei denen eine Trennung in diesem
Bereich erwünscht ist.

<RETURN>

Das Wort wird an der Cursorposition getrennt, der nachfolgende
Rest der Zeile wird in die nächste Zeile verschoben.

<SHIFT>-<RETURN>

Damit wird ohne Trennstrich getrennt, das ist z.B. ganz nützlich
bei zusammengesetzten Ausdrücken mit Bindestrich.

<SPACE>

Die Leertaste des Star-Texter, das nicht getrennt werden