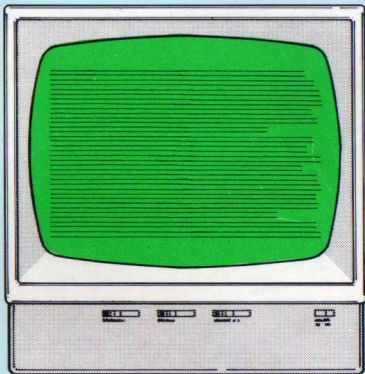


SOFT 254

*AMSOFT*

# EASY-TOPWORD

Computer wordprocessor



BY JUNIPER COMPUTING

## **COPYRIGHT**

Das Copyright für dieses Programm und die Bedienungsanleitung liegt bei AMSTRAD & JUNIPER COMPUTING. Das Kopieren dieses Programms oder der Bedienungsanleitung, sowohl in Auszügen als auch in ihrer Gesamtheit, ist ausdrücklich verboten, außer für den Eigengebrauch des Erstkäufers.



## **INHALT**

<b>VORBEREITUNGEN</b>	<b>S.4</b>
<b>DAS HAUPT-MENÜ</b>	<b>S.5</b>
Neuer Text	S.5
Bearbeiten	S.6
Umbenennen	S.6
Einlesen	S.6
Sichern	S.7
Drucken	S.8
Cassette drucken	S.12
Farben festlegen	S.12
<b>BEARBEITEN</b>	<b>S.12</b>
<b>ORDNEN DES SPEICHERS</b>	<b>S.16</b>

# **BEDIENUNGSANLEITUNG**

## **EASY-TOPWORD eine praktische Textverarbeitung**

### **VORBEREITUNGEN**

Setzen Sie den Computer zurück indem Sie die Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig drücken. Legen Sie die Cassette in den Data-corder ein. Spulen Sie die Cassette an den Anfang zurück und drücken Sie dann einmal die STOP/EJECT-Taste. Drücken Sie gleichzeitig die CTRL und die kleine ENTER-Taste, dann PLAY und irgendeine Taste. Dieses Programm braucht ca. 6 Minuten zum Laden, dann wird das Haupt-Menü auf dem Bildschirm angezeigt und Sie hören einen «Pieps»-Ton.

Diese Textverarbeitung beinhaltet eine Reihe verschiedener Menüs. Ein beliebiges Menü kann ausgewählt werden, indem der Anfangsbuchstabe der gewünschten Menübezeichnung eingegeben wird. Wenn Sie einen Buchstaben eingeben, der nicht als erster Buchstabe einer Menübezeichnung existiert, so kommt ein «Pieps»-Ton und die Eingabe wird ignoriert.

## DAS HAUPT-MENÜ

Das Haupt-Menü zeigt die wichtigsten Funktionen an. Es sind dies:

1. Neuer Text
2. Bearbeiten
3. Umbenennen
4. Einlesen
5. Sichern
6. Drucken
7. Cassette drucken
8. Farben festlegen

Jede dieser Funktionen wird im folgenden Text ausführlicher beschrieben. Einige Funktionen können nicht gewählt werden, bevor nicht ein Text eingegeben oder geladen wurde. Wurde eine Funktion gewählt, die zur Bearbeitung einen Text benötigt, und es ist kein Text vorhanden, so erscheint die Warnung «KEIN TEXT ZUR BEARBEITUNG VORHANDEN» und die Wahl wird ignoriert.

### **1. Neuer Text**

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, einen neuen Text von Anfang an einzugeben. Jeder vorher im Speicher festgehaltene Text wird gelöscht, wenn diese Funktion gewählt wird. Sie werden zuerst gebeten, den Namen des Textes einzugeben. Dieser Name wird als Dateiname benutzt, falls der Text auf Cassette gesichert wird. Das Programm verwendet

lediglich die ersten sechzehn Zeichen, die eingegeben werden.

Nachdem Sie den Namen des Textes eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie 40 oder 80 Zeichen pro Zeile auf dem Bildschirm wünschen. Nachdem Sie den gewünschten Wert eingegeben haben, kommen Sie in den Bearbeitungs-Modus.

## **2. Editieren**

Mit dieser Funktion können Sie den Text, der sich momentan im Speicher befindet (und der natürlich entweder neu eingegeben oder eingelesen werden mußte), bearbeiten. Sie kommen direkt in den Bearbeitungs-Modus (siehe S.12).

## **3. Umbenennen**

Mit dieser Funktion können Sie einem Text einen neuen Namen geben, weil Sie z.B. verschiedene Versionen dieses Textes auf Cassette speichern wollen.

## **4. Einlesen**

Diese Funktion ermöglicht Ihnen ein Einlesen von der Cassette. Der Text mußte natürlich vorher auf Cassette gesichert worden sein. Nach Wahl dieser Funktion wird das CASSETTEN-MENÜ auf dem Bildschirm angezeigt. Dieses beinhaltet drei Funktionen, nämlich:

Wahl der Geschwindigkeit beim Sichern

Abbrechen (zurück zum Haupt-Menü)  
Fertig (Dataorder bereit).

Die erste Funktion wird nur zum Sichern benötigt (siehe Abschnitt 5, S.7).

«Abbrechen» stellt den Cassettenbetrieb ein und bringt Sie zurück zum Haupt-Menü.

«Fertig» unterrichtet das Programm, daß Sie den Text einlesen wollen.

Bevor Sie diese Funktion wählen müssen Sie:

- die Cassette einlegen, die Ihre Textdatei enthält.
- die Cassette, falls nötig, zurückspulen.
- PLAY drücken.

Nachdem Sie «Fertig» gewählt haben, werden Sie nach dem Namen des Textes, den Sie einlesen wollen, gefragt. Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

- Entweder geben Sie einen Textnamen ein und drücken dann die ENTER-Taste; in diesem Fall sucht das Programm diesen Text auf der Cassette.
- Oder Sie drücken nur die ENTER-Taste; in diesem Fall wird der erste Text, der auf der Cassette gefunden wird, geladen.

Sobald ein Text eingelesen wurde, kommen Sie wieder in das Haupt-Menü.

## **5. Sichern**

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, den momentan bearbeiteten Text auf Cassette



zu sichern. Nachdem Sie diese Funktion gewählt haben, erscheint das CASSETTEN-MENÜ. Die Funktionen «Fertig» und «Abbrechen» entsprechen denen im Abschnitt EINLESEN behandelten (siehe Abschnitt 4, S.6).

«Wahl der Geschwindigkeit beim Sichern» ermöglicht ein Umschalten der Geschwindigkeit zwischen langsam und schnell.

Wählen Sie nicht «Fertig» bevor Sie:

- eine Cassette eingelegt haben, auf der Sie den Text sichern wollen
- diese, falls nötig, zurückgespult haben.
- die REC- und PLAY-Taste gedrückt haben.

Nachdem der Vorgang des Sicherns beendet ist, kehren Sie zum Haupt-Menü zurück. Genauso wie der Text selber, werden auch der Bildschirmmodus und die TAB- und Drucker-Einstellungen mitgesichert.

## **6. Drucken**

Diese Funktion ermöglicht das Ausdrucken des momentan im Speicher befindlichen Textes. Der Text wird ausgedruckt, ohne daß die Wörter am Zeilenende abgebrochen werden.

Eine Zeile wird entweder nach einem Leerzeichen, einem Punkt, einem Komma oder einem Strichpunkt beendet.

Nach der Wahl der «Drucken»-Funktion erscheint das DRUCK-MENÜ. Mit diesem Menü können Sie die Formatierung des Textes

beim Ausdruck bestimmen. Das DRUCK-MENÜ beinhaltet folgende Funktionen:

- Breite der Seite
- Länge der Seite
- Rechten Rand ausr.
- Zweizeilig
- Druckercodes
- Wert des L.R.
- Seitenvorschub
- Nr. der 1. Seite
- Abbrechen
- Fertig

### **6.1 Breite der Seite**

Die hier angegebene Zahl definiert die maximale Zahl an Zeichen inclusive des linken Randstellers (LR), die quer über eine Seite gedruckt werden sollen. Der Maximalwert liegt bei 255 (Zeichen).

### **6.2 Länge der Seite**

Die eingegebene Zahl legt die maximale Anzahl an Zeilen fest, die auf einer Seite gedruckt werden sollen.

### **6.3 Rechten Rand ausr.**

Mit dieser Funktion können Sie wählen, ob der rechte Rand ausgerichtet werden soll (J), oder ob er unausgerichtet bleiben soll (N). Das Ausrichten geschieht durch Auffüllen der Zeile mit Leerzeichen zwischen den Wörtern.

## **6.4 Zweizeilig**

Durch das Wählen dieser Funktion wird wahlweise nach jeder zu druckenden Zeile eine Leerzeile eingefügt (J) oder nicht (N).

## **6.5 Druckercode**

Viele Drucker sind programmierbar. Mit dieser Funktion können Sie bis zu zehn ASCII-Steuerzeichen (dezimal) bestimmen, die dem Drucker vor Beginn des Druckens übermittelt werden. Wenn Sie weniger als zehn Steuerzeichen benötigen, geben Sie jeweils nur 0 oder ENTER ein. Sie finden eine Auflistung der Drucker-Steuerzeichen in Ihrem Drucker-Handbuch. Standardmäßig werden die Steuerzeichen mit ESCAPE vorbelegt, einer Initialisierung, die für viele Drucker paßt.

## **6.6 Wert des L.R.**

Mit dieser Funktion können Sie die Anzahl Zeichen für die Breite des linken Randes bestimmen.

## **6.7 Seitenvorschub**

Diese Funktion definiert das Steuerzeichen, das dem Drucker am Ende einer Seite übermittelt wird. Bitte informieren Sie sich im Drucker-Handbuch über den korrekten Wert.

Beachten Sie, daß jedesmal auf eine neue Seite gewechselt wird, wenn der Text das Zeichen CTRL/F (lachendes Gesicht) enthält.

## **6.8 Nr. der 1. Seite**

Durch diese Funktion bestimmen Sie die Nummer, die am unteren Ende der ersten Seite gedruckt wird. Die darauffolgenden Seiten werden ab dieser Zahl fortlaufend durchnumeriert. Falls Sie den Wert Null eingeben, werden die Seiten nicht numeriert.

## **6.9 Abbrechen**

Diese Funktion führt Sie zum Haupt-Menü zurück, ohne daß der Text ausgedruckt wird. Wenn Ihr Drucker nicht angeschlossen ist, Sie das Programm aber angewiesen haben, einen Text auszudrucken, wird der Computer so lange nichts tun, bis entweder ein Drucker angeschlossen ist, oder Sie den Computer zurückgesetzt haben, wobei Programm und Text verloren gehen.

## **6.10 Fertig**

Dies informiert das Programm, daß Sie alle Werte für den Drucker eingegeben haben, so daß der Text ausgedruckt werden kann. Bitte wählen Sie diese Funktion nicht, bevor Sie sich überzeugt haben, daß Ihr Drucker angeschlossen und eingeschaltet ist, daß Papier vorhanden ist, usw. Sie werden zuerst gebeten, die Anzahl der Kopien anzugeben, dann wird der Text ausgedruckt.

## **7. Cassetten drucken**

Diese Funktion dient dazu, alle auf einer Cassette befindlichen Texte nacheinander auszudrucken. Zuerst erscheint das CASSETTEN-MENÜ (die Bedienung wurde bereits im Abschnitt 4 – Einlesen – besprochen). Bitte beachten Sie, daß das DRUCK-MENÜ nicht erscheint – es werden die Druckwerte verwendet, die mit dem Text gesichert wurden.

## **8. Farben festlegen**

Diese Funktion ermöglicht ein Wechseln derjenigen Farben, in denen der Text und der Hintergrund auf einem Farbmonitor oder Farbfernsehgerät erscheinen. Falls Sie einen grünen Monitor benutzen sollten, können Sie damit den Kontrast zwischen Hintergrund und Text verändern.

# **BEARBEITEN**

In den Bearbeitungs-Modus kommt man durch die Wahl der Funktion «Neuer Text» oder «Bearbeiten» im Haupt-Menü. Er ist die wichtigste Routine der Textverarbeitung. Zuerst einige Erläuterungen zur Bildschirmdarstellung: Die unterste Zeile des Bildschirms enthält einige wichtige Werte. Auf der linken Seite befindet sich der Name des Textes, den Sie

momentan bearbeiten. Rechts davon befindet sich der Buchstabe Z und dahinter eine Zahl, die die Anzahl der Zeilen im Text angibt. Dann kommt der Buchstabe A und wieder eine Zahl, die die Position des Cursors, bezogen auf den Anfang des Abschnittes angibt. Auf der rechten Seite befindet sich entweder das Wort UEBERSCHREIBEN oder EINFUEGEN; dieses Wort kennzeichnet den Einfüge-Modus. Mehr darüber erfahren Sie später.

Der Cursor wird durch das blinkende Copyright-Zeichen dargestellt, das sich in der oberen linken Ecke befindet, wenn Sie das erste Mal in den Bearbeitungs-Modus kommen. Der Cursor wird zur Bedienung aller Textverarbeitungs-funktionen benutzt, wobei er die Position kennzeichnet, an der eine bestimmte Funktion ausgeübt wird. Wenn Sie z.B. jetzt zu tippen beginnen würden, würde der Cursor sich mit Ihrer Eingabe mitbewegen und somit die Position im Text kennzeichnen, an der das nächste einzugebende Zeichen erscheinen würde.

Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Wörter am rechten Bildschirmrand umgebrochen werden – wichtig ist, daß sie beim Drucken nicht umgebrochen werden.

## **Eingabe des Textes**

Wie oben erwähnt, wird der Text an der Cursor-Position eingegeben. Der Cursor kann

innerhalb des Textes frei bewegt werden. Wenn ein Text nicht am Abschnitts-Ende eingegeben wird, wird die Anweisung dieser Eingabe durch den aktuellen Einfüge-Modus bestimmt. Wenn auf EINFUEGEN umgeschaltet wurde, wird der alte Text so verschoben, daß der neue sich dazwischen einfügen läßt. Der Einfüge-Modus wird durch CTRL/TAB geändert.

### **Bewegen des Cursors**

Der Cursor wird durch folgende Tasten bewegt:

← bewegt den Cursor um ein Zeichen nach links

→ bewegt den Cursor um ein Zeichen nach rechts

↑ bewegt den Cursor eine Bildschirmzeile nach oben

↓ bewegt den Cursor eine Bildschirmzeile nach unten.

CTRL ↑ bewegt den Cursor zum Anfang des Abschnitts oder zum Anfang des Textes, falls der Cursor sich schon am Anfang des Abschnitts befindet.

CTRL ↓ bewegt den Cursor zum Ende eines Abschnitts oder zum Ende eines Textes, falls der Cursor sich schon am Ende des Abschnitts befand.

CTRL ← bewegt den Cursor zum Anfang der aktuellen Zeile.

CTRL → bewegt den Cursor zum Ende der

aktuellen Zeile.

TAB bewegt den Cursor zum nächsten TAB-STOP (falls vorhanden).

COPY bewegt den Cursor fortlaufend im Text abwärts (und erzeugt neue Leerzeilen am Ende des Textes), bis irgendeine Taste gedrückt wird.

SHIFT ↑ bewegt den Cursor eine halbe Bildschirmseite nach oben.

SHIFT ↓ bewegt den Cursor eine halbe Bildschirmseite nach unten.

### **Korrigieren von Fehlern**

Sie können Teile aus Ihrem Text folgendermaßen entfernen:

DEL entfernt das links vom Cursor stehende Zeichen.

CLR entfernt das rechts vom Cursor stehende Zeichen.

CTRL/K entfernt die auf die Zeile mit dem Cursor folgende Zeile.

### **TAB STOPS**

Sie können TAB STOPS wie folgt einsetzen und zurücknehmen:

CTRL/O legt die momentane Cursor-Position als TAB-STOP fest.

CTRL/U hebt den TAB STOP an der momentanen Cursor-Position auf.

**Hinweis:** Benutzen Sie den P-Zähler als Hilfe für die Positionierung der TAB STOPS; TAB



STOPS werden relativ zum Beginn des momentanen Abschnittes gesetzt und sind nur dann wirksam, wenn sie sich in der ersten Zeile des Abschnittes befinden.

### **Gezielter Seitenwechsel**

Das Programm beginnt mit einer neuen Seite, wenn es im Text das «lachende Gesicht» (erreichbar durch CTRL/F) findet. Beachten Sie, daß dieses Zeichen, wenn es einmal eingegeben wurde, nur durch CTRL/K wieder entfernt werden kann.

### **Verlassen des Bearbeitungs-Modus**

Um zum Haupt-Menü zurückkehren zu können, drücken Sie bitte die CTRL/ ↑ Taste.

## **ORDNEN DES SPEICHERS**

Das «Ordnen des Speichers» ist ein Prozeß, den das Programm immer anstößt, wenn der Bearbeitungs-Modus aufgerufen wird. Es wird dann die Meldung «WARTEN» ausgegeben.

Das BASIC-System leitet diesen Prozeß auch dann ein, wenn der Speicherbereich voll wird. Man merkt dies dann daran, daß der Bildschirm für ein paar Sekunden «eingefroren» wird – die Meldung «WARTEN» erscheint nicht. Das passiert öfter bei langen Texten und wenn ein Text sehr stark verändert wird, z.B. durch häufiges Einfügen oder Löschen.