

Copyright (C) 1989, 90 DFG / M.Watermann, D-3000 Hannover 1

Aufruf: EDI [Name.Ext]

Die 'Features' des Programms:

Der Editor stellt sich automatisch auf die vorhandene Graphik-Karte (CGA bis VGA) ein und erstellt reine Ascii-Dateien. Steuerzeichen koennen durch ^P-Zeichen eingegeben werden.

Die Bedienung ist weitgehend WordStar(tm)-kompatibel (abgesehen von den WS-Formatierungs-Funktionen).

Darueberhinaus verfuegt das Programm ueber einen integrierten Rechner, dessen Ergebnisse Sie unmittelbar in den Text uebernehmen koennen. Die Anzahl der gewuenschten Nachkomma-Stellen koennen Sie Ihren Beduerfnissen entsprechend beeinflussen.

Geben Sie beim Programm-Aufruf keinen Datei-Namen an, so werden Sie vom Programm danach gefragt.

Mithilfe der Cursor-Befehle (und der verbreiteten WordStar-Steuerung) koennen Sie sich frei im Text bewegen. Da der Editor bildschirmorientiert arbeitet, koennen Sie (im Gegensatz zum rein textorientierten WS) auch ueber Leerzeilen und ueber Zeilenenden hinaus wandern.

Aehnlich grossen Textbearbeitungs-Programmen haben Sie weitreichende Moeglichkeiten, Ihren Text zu manipulieren. Vor allem die sog. Block-Operationen, denen Sie von Ihnen bestimmte Text-Teile verarbeiten, sowie die Moeglichkeit, bestimmte Buchstaben-Folgen suchen oder ersetzen zu lassen, sollen Ihnen den Umgang mit Ihren Texten erleichtern. Auch einen schnellen Ausdruck koennen Sie veranlassen. !Page

In der ersten Bildschirm-Zeile (im Editor-Rahmen) wird waehrend der Arbeit mit Ihrem Text laufend das aktuelle Datum (links) und die aktuelle Zeit (rechts) ausgegeben.

In der obersten Bildschirm-Zeile innerhalb des Editors sehen Sie eine sog. Statuszeile. Hier wird Ihnen laufend angezeigt, in welcher Text-Zeile und -Spalte sich der Cursor gerade befindet.

Daneben koennen Sie sehen, ob der Einfuege-Modus aktiv ist, welche Datei Sie gerade bearbeiten und welchen Zeichencode das Textzeichen ueber dem Cursor hat.

Am rechten Bildschirm-Rand (im Editor-Rahmen) wird Ihnen schliesslich noch der Zustand der Umschalt-Tasten fuer Grossbuchstaben Caps-Lock, den numerischen Block Num-Lock und die Scroll-Lock-Taste angezeigt. In aller Regel sollte diese Anzeige mit der Leuchtdioden-Anzeige Ihrer Tastatur uebereinstimmen.

Ein wesentlicher Unterschied zu 'richtigen' Textverarbeitungs-Programmen soll nicht unerwaehnt bleiben:

Der Editor bietet Ihnen keine Unterstuetzung beim Formatieren Ihrer Texte. Genau wie bei der Arbeit mit einer Schreibmaschine muessen Sie also die Zeilen-Umbrueche durch Betaetigung von <CR> selbst vornehmen.

Die Groesse Ihrer Texte ist auf 64 KB begrenzt, was selbst fuer Ihre groessten Textbausteine und Batch-Dateien mehr als ausreichend sein duerfte.

Und noch ein Hinweis: Wenn das Zeichen ^ auftaucht, so bedeutet dies, dass Sie die <Ctrl>- (bzw. <Strg>-) Taste zusammen mit der jeweils folgenden Taste gleichzeitig druecken muessen.

Der Befehl, um den Cursor bspw. ein Wort nach links zu bewegen, ist ^A: das bedeutet, dass Sie die <Ctrl>- und A-Taste zugleich betaetigen.

Alle Moeglichkeiten der Text-Bearbeitung, die Sie so oder aehnlich mit Ihrer Schreibmaschine haben, koennen Sie auch am Bildschirm ausnutzen.

Das Arbeiten mit Text-Blocken

Ein zentraler Punkt ist dabei das Arbeiten mit bestimmten Textteilen. In 'traditioneller' (Papier-) Arbeitsweise wuerden Sie die benoetigten Bereiche mithilfe einer Schere aus dem Manuskript herausschneiden und anschliessend an der gewuenschten Stelle einkleben.

Bei der Arbeit am Bildschirm gehen Sie ganz aehnlich vor: Sie bestimmen zunaechst, welchen Teil Ihres Textes Sie gesondert bearbeiten moechten: man nennt dies dann den "Block markieren". Mit dem so gekennzeichneten Textteil koennen Sie nun verschiedene Operationen ausfuehren:

Sie koennen den Text-Block an der augenblicklichen Stelle entfernen und an einer anderen Stelle Ihres Manuskriptes einfuegen lassen; dies nennt man "einen Block verschieben". Sie koennen den markierten Textbereich aber auch am gegenwaertigen Platz belassen und ihn lediglich duplizieren, also "den Block kopieren".

Sollten Sie einmal feststellen, dass Sie groessere Bereiche Ihres Textes nicht mehr benoetigen, so koennen Sie ihn als Block markieren und anschliessend komplett loeschen.

Wenn Ihnen einmal eine Textpassage so gut gefaellt, dass Sie sie auch in anderen Texten weiterverwenden moechten, so koennen Sie sie als Textblock in eine Datei schreiben. Und dort haben Sie die Moeglichkeit, einen Text-Block einzulesen.

Sollten Sie einmal das Markieren des Text-Blockes vergessen haben, so brauchen Sie keine unvorhersehbaren Ereignisse zu befuerchten: Der Blockbefehl wird in einem solchen Fall schlicht und einfach ignoriert.

Blocke markieren

Bevor Sie einen der anderen Block-Befehle ausfuehren koennen, muessen Sie den von Ihnen gewuenschten Text-Bereich zunaechst besonders kennzeichnen, damit Sie und der Editor wissen, welcher Textteil nun bearbeitet werden soll.

Dazu bewegen Sie den Cursor an den Anfang des gewuenschten Text-Blockes und markieren ihn durch den Befehl <F7> (oder ^KB). Darauf bewegen Sie sich mit dem Cursor ans Ende des gewuenschten Text-Blockes und markieren ihn durch den Befehl <F8> (oder ^KK). Der markierte Text wird nun sofort farblich anders dargestellt, damit Sie den Block immer genau identifizieren koennen.

Wollen sie lediglich ein einzelnes Wort als Block markieren, so muessen Sie den Cursor nur in dieses Wort bewegen und den Befehl ^KT eingeben.

Nachdem Sie nun den von Ihnen gewuenschten Text-Block markiert haben, koennen Sie eine (oder mehrere) der Block-Befehle ausfuehren lassen.

Bloecke Kopieren

Nach dem Markieren des Textblocks bewegen Sie den Cursor an diejenige Textstelle, an der der Block eingefuegt werden soll, und veranlassen den Editor durch den Befehl ^KC, Ihnen den Block an die aktuelle Cursor-Position zu kopieren.

Der markierte Text bleibt also an seiner urspruenglichen Stelle erhalten und wird an der von Ihnen (durch den Cursor) angegebenen Stelle dupliziert.

Bloecke Verschieben

Wie bei den anderen Blockbefehlen markieren Sie zunaechst den zu verschiebenden Text-Block. Dann bewegen Sie den Cursor an die Textstelle, an die der Block verschoben werden soll, und veranlassen den Editor durch den Befehl ^KV, Ihnen den Block an diese Stelle zu holen.

Anders als beim Block-Kopieren bleibt der Text an der urspruenglichen Stelle nicht erhalten, sondern erscheint lediglich an der neuen Stelle.

Bloecke Loeschen

Wie bei den anderen Block-Operationen wird ein Textblock zunaechst markiert und dann durch den Befehl ^KY geloescht. Diese Moeglichkeit bietet sich an, wenn Sie groessere Textbereiche loeschen moechten.

Bloecke Speichern

Nach dem Markieren des Textblocks koennen Sie ihn in eine separate Text-Datei schreiben (z.B. wenn Sie ihn als Baustein in einem anderen Text (weiter-)verwenden wollen. Auf den Befehl ^KW (oder <F4>) hin erscheint in der Statuszeile der Text "Schreibe Block in :", worauf Sie nur den Namen eingeben brauchen, unter dem Sie den Textblock speichern wollen.

Bloecke Einlesen

Mit dem Befehl ^KR (oder <F3>) koennen Sie einen Text, den Sie bereits auf Ihrer Diskette/Platte gespeichert haben, von dort einlesen.

Dazu bewegen Sie zunaechst den Cursor an jene Stelle, an welcher der Text eingefuegt werden soll und geben dann ^KR ein. In der Statuszeile geben Sie dann auf die entsprechende Frage den Datei-Namen des einzulesenden Textes an.

Sofern die angegebene Textdatei vorhanden ist, wird sie eingelesen, ansonsten erhalten Sie einen Hinweis, dass die Datei nicht gefunden wurde.

Suchen & Ersetzen

Im Editor stehen Ihnen folgende Such/Ersatz-Moeglichkeiten zur Verfuegung:

Suchen	^QF / Alt-F
Suchen und Ersetzen	^QA / Alt-A
Optionen	guwnb
Suchwiederholung	^L

Text suchen

Nach Eingabe dieses Befehles werden Sie in der Statuszeile gebeten, jene Zeichenfolge einzugeben, nach der im Text gesucht werden soll. Wenn Sie diese Eingabe mit <CR> beendet haben, werden Sie nach gewuenschten Optionen gefragt.

Daran anschliessend wird die Zeichenfolge gesucht. Im Erfolgsfall bleibt der Cursor an der gefundenen Textstelle stehen, andernfalls bekommen Sie den Hinweis, dass die Zeichenfolge nicht gefunden wurde.

Suchen und ersetzen

Wie beim einfachen Suchen geben Sie zunaechst die zu suchende Zeichenfolge ein, worauf Sie gebeten werden, die ersetzende Zeichenfolge einzugeben, und dann ggf. gewuenschte Optionen. Wenn Sie die Option N nicht gewaehlt haben, werden Sie - sofern die zu suchende Zeichenfolge gefunden wird - gefragt, ob die gefundene Stelle ersetzt werden soll.

Such-Optionen

Bei jeder Such- oder Ersetz-Operation koennen Sie nach Wunsch eine oder mehrere der folgenden Optionen verwenden:

G	suche im gesamten Text
U	Gross-/Kleinschreibung nicht unterscheiden
W	nur ganze Woerter suchen
N	beim Ersetzen nicht fragen
B	Suche rueckwaerts in Richtung Text-Beginn

guwnb Gross-/Kleinschreibung der Optionen ist unerheblich.

Such-Wiederholung

Mit diesem Kommando ^L kann sowohl die einfache Suche als auch das Suche-und-Ersetzen augenblicklich wiederholt werden, ohne dass Sie die gemachten Angaben nocheinmal eingeben muessen.

Text ausdrucken

Selbstverstaendlich haben Sie auch die Moeglichkeit, den gerade im Editor bearbeiteten Text auszudrucken. Dies koennen Sie durch die Tastenkombination ^KP ausloesen. Stellen Sie zuvor sicher, dass Ihr Drucker eingeschaltet und mit dem Computer verbunden, d.h. online ist, weil das Programm hier keine separate Pruefung vornimmt.

Soweit dies von Ihrem Drucker unterstuetzt wird, koennen Sie ihn durch das Einfuegen von sog. Steuerzeichen in seiner Arbeit beeinflussen.

Der Rechner

Nach dem Aufruf erscheint auf dem Bildschirm ein Fenster, dessen Inhalt einem Taschenrechner aehneln. Im linken Fensterbereich sehen Sie die Ziffern 0 bis 9 sowie das Dezimalzeichen . und den Strich _, mit dem Sie das Vorzeichen wechseln koennen.

Im rechten Fensterbereich sehen Sie die verschiedenen Rechenzeichen.

Genauso wie Sie mit einem Taschenrechner arbeiten, koennen Sie auch den online-Rechner bedienen: Sie geben die erste Zahl ein, darauf das gewünschte Rechenzeichen gefolgt von der zweiten Zahl.

Haben Sie Ihre Rechnung damit beendet, so koennen Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen.

Wollen Sie die Berechnung fortsetzen, so geben Sie einfach das naechste Rechenzeichen und die naechste Zahl ein und so fort ...

Wenn Sie mit Ihrer Berechnung fertig sind, koennen Sie den Rechner durch einen Druck auf die <ESC>-Taste wieder verschwinden lassen. Sie koennen aber auch das angezeigte Ergebnis uebernehmen .

Sollten Ihnen die voreingestellten 2 Nachkomma-Stellen nicht genuegen, so koennen Sie diese auf bis zu neun Stellen erhoehen.

Rechenzeichen

Ihnen stehen folgende Rechenzeichen zur Verfügung:

Division	/
Multiplikation	*
Substraktion	-
Addition	+
Loeschen des Speichers	C
Wurzelziehen	V
Prozentrechnung	%
Ergebnisanzeige	=

Ergebnis uebernehmen

Wollen Sie das angezeigte Ergebnis in das gerade laufende Programm uebernehmen, so koennen Sie dies erreichen, indem Sie den Rechner nicht durch die <ESC>-Taste verlassen, sondern durch einen Druck auf die <F9>-Taste. Daraufhin wird das Rechenergebnis an der aktuellen Cursor-Position Ihrer laufenden Anwendung eingefuegt.

Nachkomma-Stellen

Nach dem Betaetigen der <F4>-Taste erscheint ein weiteres Bildschirm-Fenster, indem Sie angeben koennen, auf wieviele Stellen hinter dem Komma die Rechenergebnisse angezeigt werden sollen. Dazu geben Sie einfach die entsprechende Ziffer ein. Entspricht der jeweils eingestellte Wert Ihren Vorstellungen, so koennen Sie das Fenster auch mit der <ESC>-Taste wieder verschwinden lassen.

Vorzeichen wechseln

Das Vorzeichen '+' oder '-' der angezeigten Zahl koennen Sie mithilfe des Unterstrichs '_' wechseln. Dieses Zeichen erzeugen Sie, indem Sie die <Shift>-Taste zusammen mit der '-'-Taste im Buchstaben-Bereich Ihrer Tastatur betaetigen.

Addieren

Das Addieren zweier Werte geschieht einfach durch

- Eingabe des ersten Wertes
- Eingabe des +-Zeichens
- Eingabe des zweiten Wertes

Anschliessend koennen Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen oder auch weiterrechnen.

Subtrahieren

Das Subtrahieren zweier Werte geschieht einfach durch

Eingabe des ersten Wertes
Eingabe des '-'-Zeichens
Eingabe des zweiten Wertes

Anschliessend koennen Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen oder auch weiterrechnen.

Multiplizieren

Das Multiplizieren zweier Werte geschieht einfach durch

Eingabe des ersten Wertes
Eingabe des '*'-Zeichens
Eingabe des zweiten Wertes

Anschliessend koennen Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen oder auch weiterrechnen.

Dividieren

Das Dividieren zweier Werte geschieht einfach durch

Eingabe des ersten Wertes
Eingabe des '/'-Zeichens
Eingabe des zweiten Wertes

Anschliessend koennen Sie sich das Ergebnis anzeigen lassen oder auch weiterrechnen.

Rechenspeicher loeschen

Den Rechenspeicher loeschen Sie einfach mithilfe der C-Taste. Im "Display" des Rechners erscheint daraufhin zur Bestaetigung eine 0.

Quadratwurzel

Das Berechnen der Quadratwurzel geschieht einfach durch

Eingabe des Wertes
Eingabe des '√'-Zeichens

Daraufhin erscheint die Quadratwurzel des eingegebenen Wertes. Wollen Sie damit weiterrechnen, betaetigen Sie die <CR>-Taste und geben dann die naechsten Zahlen und Rechenzeichen ein.

Prozentrechnung

Allen Rechenoperationen koennen Sie auch mit Prozent-Werten durchfuehren. Dazu geben Sie nach der jeweiligen Zahl nur das '%' -Zeichen ein, bevor Sie die <CR>-Taste druecken.

Ergebnis anzeigen

Das (Zwischen-) Ergebnis Ihrer Berechnungen koennen Sie entweder durch das Gleichheitszeichen = oder die <CR>-Taste anzeigen lassen.

Bei koennen Sie die Rechnung durch Eingabe eines weiteren Rechenzeichens und einer weiteren Zahl fortsetzen.

Editor-Sondertasten

Neben den Cursor-Befehlen haben einige Tasten (-Kombinationen) besondere Funktionen:

- <Ins> <Einfg> Schaltet den Einfuegemodus ein und aus.
Den gerade gewaehlten Zustand sehen Sie in der Statuszeile.
 - ^P Einfuegen eines Kontrollzeichens.
Das Steuerzeichen ^G wird z.B. mit ^P^G eingegeben.
 - ^QP / Alt-P Bewegt den Cursor an die Stelle vor der letzten Positions-Veraenderung.
 - ^QL / Alt-L Stellt den Zeilen-Inhalt vor dem letzten Loeschen wieder her.
 - ^U Bricht einen zuvor eingegebenen Befehl ab.
 - <ESC> Einen Befehls-Abruch durch ^U muessen Sie mit <ESC> quittieren.
 - / <Entf>, ^G Loescht das Zeichen an der Cursorposition.
 - <Bksp> / <^Bksp>, ^H Loescht das Zeichen links vom Cursor.
 - ^Y Loescht die ganze Zeile.
 - ^T Loescht das Wort rechts vom Cursor.
 - <F6> Aktiviert den 'Taschenrechner'.
Damit koennen Sie "mal eben zwischendurch" Berechnungen durchfuehren.
-

Cursor-Befehle

Folgende Befehle werden vom Editor unterstuetzt. Ein Wort besteht aus einer Folge von Zeichen (ohne Leerzeichen) gefolgt von einem oder mehreren Leerzeichen.

<Up>, ^E Bewegt den Cursor eine Zeile nach oben.
<Down>, ^X Bewegt den Cursor eine Zeile nach unten.
<Left>, ^S Bewegt den Cursor ein Zeichen nach links.
<Right>, ^D Bewegt den Cursor ein Zeichen nach rechts.
<^Left>, ^A Bewegt den Cursor ein Wort nach links.
<^Right>, ^F Bewegt den Cursor ein Wort nach rechts.
<PgUp> / <Bild^>, ^R Bewegt den Cursor eine Seite nach oben.
<PgDn> / <Bildv>,, ^C Bewegt den Cursor eine Seite nach unten.
<Home> / <Pos1>, ^QS Bewegt den Cursor an den Zeilenanfang.
<End> / <Ende>, ^QD Bewegt den Cursor an das Zeilenende.
<^Home> / <^Pos1>, ^QE Bewegt den Cursor an den Bildschirm-Anfang (oben).
<^End> / <^Ende>, ^QX Bewegt den Cursor an das Bildschirm-Ende (unten).
<^PgUp> / <^Bild^>, ^QR Bewegt den Cursor an den Anfang Ihres Textes.
<^PgDn> / <^Bildv>,, ^QC Bewegt den Cursor ans Ende Ihres Textes.

History:

=====

- 1.03 - kleinere Verbesserungen (Codeoptimierung);
ALT-Tastenkombinationen eingebaut;
- 1.02 - Farbgestaltung verbessert;
Dokumentation gruendlich ueberarbeitet;
- 1.01 - VGA-Modus ermoeglicht;
- 0.0b - first release

Copyright (C) 1989, 90 DFG / M.Watermann, D-3000 Hannover 1

Hinweise & Anregungen
sind immer willkommen. Sie koennen Ihre Mitteilungen richten an

(e-mail:)

Zerberus : M.WATERMANN@OLN.ZER
FidoNet : Matthias Watermann of 2:247/205.9751

(snail-mail:)

Die Freie Gesellschaft
Verlagsbuchhandlung M. Watermann
Richard-Wagner-Str. 27, D-3000 Hannover 1
