

OMIKRON.

MORTIMER Das Multi-Utility
für alle ATARI ST,
das Ihnen bei Ihrer Arbeit hilfreich zur Hand geht.



»Mortimer,
über-
nehmen
Sie!«

ALLES IN EINEM

- Texteditor
- Druckerpooler
- Tastaturmakros
- Virenwächter
- flexible RAM-Disk
- Snapshot
- Disk-Funktionen
- Taschenrechner

Diese Funktionen stehen jederzeit – in jedem Programm – zu Ihrer Verfügung.

MORTIMER

(C) 1989 OMIKRON.Software

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite 3
Systemanforderungen	Seite 5
Copyright	Seite 5
Raubkopien	Seite 5
MORTIMER - ein neuartiges Programm	Seite 6
Das Handbuch	Seite 7
Installation und Start von MORTIMER	Seite 8
Aufrufen von Mortimer	Seite 9
Übersicht über alle Mortimer-Funktionen	Seite 12
Löschen einer Datei/eines Ordners	Seite 13
Die Dialogboxen von MORTIMER	Seite 15
Die Dateiauswahl-Box	Seite 17
COPY - die Kopierfunktion	Seite 21
Neuer Ordner	Seite 25
Rename - das Umbenennen von Dateien	Seite 26
Der Virus-Wächter	Seite 27
Ship - Harddisk parken	Seite 31
Lupe	Seite 31
Der Editor	Seite 32
Der Taschenrechner	Seite 40
Der Tastaturmakrotreiber	Seite 44
Der Spooler	Seite 49
Die RAMDISK	Seite 53
Formatieren	Seite 56
Speicherverwaltung	Seite 57
Memory	Seite 58
Reset	Seite 60
Load INF	Seite 61
Execute	Seite 61
Snapshot	Seite 62
Die Quickmaus	Seite 64
Screen - der Bildschirmschoner	Seite 65
ASCII - Tabelle	Seite 66
EDIT_INF - das Konfigurationsprogramm zu MORTIMER	Seite 67
Referenzkarten	Seite 77
Glossar	Seite 79
Index	Seite 80

MORTIMER

(C) 1989 OMIKRON.Software

Auflage: 10 9 8 7 6
Jahr: 92 91

(Die letzte Zahl ist jeweils gültig.)

ISBN 3-927404-17-9

Kemp, Rinke, Rosemeier, Södler:
MORTIMER für ATARI ST
OMIKRON.Soft + Hardware GmbH, Birkenfeld 1989

(C) 1989 OMIKRON.Soft + Hardware GmbH
Sponheimstr. 12 7530 Pforzheim

Autoren: (in alphabetischer Reihenfolge)

Thomas Kemp	Anleitung, Taschenrechner
Stefan Rinke	v.a. Ramdisk, Anleitung, Snapshot, Grundgerüst
Arnd Rosemeier	Teile des Editors
Artur Södler	der Rest

Alle Rechte, insbesondere das Recht auf Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der OMIKRON.Soft + Hardware GmbH vervielfältigt oder auf Datenträger gespeichert werden.

Systemanforderungen

MORTIMER benötigt einen beliebigen ATARI ST mit Farb- oder Schwarzweißmonitor.

Copyright

MORTIMER dürfen Sie für den eigenen Bedarf beliebig kopieren. Sie können ihn auf die Harddisk kopieren oder auf jeder Arbeitsdiskette unterbringen. Stellen Sie jedoch sicher, daß weder Kopien noch Originale in die Hände Dritter gelangen; schließlich haften Sie für eventuell entstehende Raubkopien.

Raubkopien...

...sind so etwas wie Parken im Halteverbot. Heutzutage ein Kavaliersdelikt. Wenn man mal erwischt wird, dann kostet es ja fast nichts. Sicherlich, es ist recht einfach auf Kosten anderer zu leben, doch lassen Sie mich ein paar Argumente bringen, die auch denjenigen überzeugen, der nicht gerade mit dem Bußgeldkatalog in der Westentasche seinen Parkplatz sucht:

- Softwarehäuser sind, um *gute* Software auf den Markt zu bringen, darauf angewiesen, daß sich die Entwicklungskosten der Software wieder hereinholen. Sie tragen also mit dem Kauf dieses Originals wesentlich zur Verbesserung der Qualität dieser und zukünftiger Software bei.
- Sie als Käufer eines Originals besitzen eine Anleitung zu dem Produkt. Wann immer Ihnen etwas trotz Anleitung unklar bleibt, schreiben oder rufen Sie den Hersteller an und erhalten kostenlose Hilfe.
- Ein weiterer wichtiger Grund sind Computerviren. Für die sogenannten *Bootsektor-Viren* gibt es bereits viele Programme, die diese erfolgreich vernichten. Anders sieht es aus mit den (selteneren) *Link-Viren*. Sie hängen sich an ein beliebiges Programm und verbreiten sich beim Starten desselben. Die infizierten Programme sind meist für Sie verloren. Deshalb: Warten Sie nicht erst, bis Ihre Disketten gelöscht sind. Tauschen Sie keine Disketten mit Raubkopierern.
- Überlegen Sie einmal: Wieviel haben Sie für den Kauf Ihres ATARI ST ausgegeben? Wieviel ist Ihnen im Vergleich dazu die Software wert? Software läßt sich nun einmal extrem billig kopieren. Doch der Nutzen, den man daraus ziehen kann, ist im Vergleich dazu ungeheuer groß.

MORTIMER

- ein neuartiges Programm

Herzlichen Glückwunsch - pardon - "Gratuliere, Sir" - zu Ihrem neuen MORTIMER!

MORTIMER wurde von OMIKRON Software ausgedacht und entwickelt. Er ist der Versuch, die tägliche Arbeit am Computer wesentlich zu vereinfachen. Dabei konnten wir natürlich von unserer ziemlich großen Erfahrung im Umgang mit dem ST profitieren.

In mehreren 'Brainstorming'-Sitzungen entstand so das Konzept einer fehlertoleranten, mehr am menschlichen Anwender orientierten Benutzeroberfläche. Das ursprüngliche Konzept wurde dann immer feiner ausgedacht und erweitert, bis schließlich ein Programm daraus wurde, das uns alle begeisterte.

Denn die meisten Computeranwender haben mittlerweile gelernt, sich auf die Leistungsschwächen, die ein Computer immer hat, einzustellen und mit ihnen zu leben, so daß mancher unnötige Arbeitsgang bei ihnen schon gar keine Ablehnung, sondern höchstens ein Gefühl leiser Resignation hinterläßt. MORTIMER kann hier sicherlich teilweise Abhilfe schaffen; wir hoffen, daß er rege verwendet wird und möglichst viele ST-Anwender von unserer Arbeit profitieren können.

Die Idee, das neue Programm "MORTIMER" zu taufen, entstand auch auf einer unserer Brainstorming-Sitzungen: unser Zögling sollte einem sympathischen, vertrauenswürdigen Butler gleichen. Und je mehr sich das Projekt mauserte, desto mehr kamen wir alle zu der Ansicht, daß es wirklich die Eigenschaften des alt-englischen Butlers verkörpert: es hält sich dezent im Hintergrund, erledigt unangenehme Arbeiten für seine "Lordschaft" und ist bei Bedarf immer zur Stelle, um die unzähligen Kleinigkeiten des (Computer-)Lebens zu erledigen.

Für neue Ideen, Anregungen und Vorschläge sind wir immer offen. Wenn Sie etwas zu MORTIMER beizusteuern haben, dann schreiben Sie bitte an:

OMIKRON.Soft+Hardware GmbH
MORTIMER-Team
Sponheimstr. 12
7530 Pforzheim

Birkenfeld 2, im Oktober 1989

Das MORTIMER-Team

Artur Södler - unser Chefprogrammierer
("Juchhu! Das Betriebssystem hat schon einen VBL-Semaphor!")
Stefan Rinke - unser Bit-und-Nibble-Spezialist
("ich will das Bit solange kitzeln, bis es quiekt!")
Carsten Kraus - unser Marketingmann
("Der Butler auf dem Bild muß unbedingt lächeln, Dietrich!")
Thomas Kemp - unser Finanzmann
("Leute! Irgendwann muß er auch fertig werden!")
Dietrich Raisin - unser Grafiker
("Sollte er auf dem Bild nicht noch Pfeife rauchen?")
Arnd Rosemeier - Programmierer
("Wie wärs mit einer RS232-Ansteuerung? Dann könnte er Kaffee machen!")

Besonderen Dank auch an Franziska Völker, unseren guten Bürogeist, für so manche Tasse Kaffee.

Anleitung zur Bedienung des Handbuchs

Immer wenn Sie in dieser Anleitung einen Text oder einen Buchstaben in eckigen Klammern [] sehen, ist damit eine *Taste* auf der ST-Tastatur gemeint. So bedeutet zum Beispiel:

[A]	die Taste 'A'
[Space]	die Leertaste
[Return]	die Taste 'Return' oder die Taste 'Enter'
[Shift]	eine der Shifttasten

Wenn eine Taste zusammen mit 'Shift', 'Control' oder 'Alternate' gedrückt werden soll, wird das im Handbuch wie folgt dargestellt:

[Shift]-[A]	für 'Shift drücken, bei gedrücktem Shift die Taste 'A' drücken'
[Alternate]-[Control]	für 'Alternate drücken, bei gedrücktem Alternate die Taste 'Control' drücken

Kein gedrucktes Handbuch kann mit den Änderungen Schritt halten, die sich durch permanente Verbesserungen ergeben. Aus diesem Grund haben wir Informationen, die wichtig sind und MORTIMER betreffen, aber noch nicht in dieser Handbuch-Version berücksichtigt werden konnten, auf eine Datei auf der Diskette verlagert. Diese Datei heißt 'README.DOC'. Bitte lesen Sie in jedem Fall den Inhalt dieser Datei (einfach Doppelklick im Desktop zum Anschauen genügt), bevor Sie Ihren MORTIMER in Betrieb nehmen.

Einige Begriffe, die im Handbuch vorkommen:

Desktop

Unter dem Desktop versteht man die Benutzeroberfläche des ST, die nach dem Einschalten erscheint: oben eine Menüleiste, die Symbole für die Disklaufwerke und den Papierkorb und eventuell einige offene Fenster. Wenn Sie ein Programm starten, wird das Desktop inaktiv und die Benutzeroberfläche des gestarteten Programms (z.B. Zeichenprogramm, Textverarbeitung) erscheint. Sobald Sie das Programm beenden, "kehren Sie in das Desktop zurück": es erscheint wieder der graue Hintergrund, die Diskettenlaufwerk-Symbole und die Menüleiste.

Mausklick/Anklicken: Drücken und anschließendes Loslassen der Maustaste

Kommandozeile [<Begriff>]: Eingabezeile am unteren Rand der Hauptauswahlbox. Dort können Sie alle MORTIMER Befehle direkt über Tastatur eingeben. Die Syntaxbeschreibung der einzelnen Befehle finden Sie in den folgenden Kapiteln. Die Teile eines Befehls, die in eckigen Klammern stehen, können weggelassen werden.

Cursor: Der Cursor ist eine Schreibmarke, der im Editor oder in einer Dialogbox die Stelle markiert, wo das nächste Zeichen ausgegeben wird. Im Editor ist der Cursor ein kleines schwarzes Kästchen, in den Dialogboxen ist es ein senkrechter Strich.

Pfad,Dateinamen,Extension: siehe Glossar

Knopf/Button: kleiner Kasten, der durch Anklicken ausgewählt werden kann (wie ein Schalter). Siehe Kapitel 'Dialogboxen'.

Selektiert/angewählt/ausgewählt: Eine Datei oder ein Knopf (s.o.) wird (zumeist) durch Anklicken für irgendwelche Funktionen ausgewählt (z.B. zum Kopieren oder Löschen). Auf dem Bildschirm erscheint ein selektiertes Objekt schwarz unterlegt.

Ordner/Verzeichnis/Unterverzeichnis: Synonyme für ein Inhaltsverzeichnis einer Diskette oder Harddisk. Siehe auch Glossar.

Die Installation von MORTIMER

Die Installation von MORTIMER ist sehr einfach.

1. Legen Sie die Originaldiskette in Ihr Laufwerk A: ein.
2. Starten Sie das Programm INSTALL.PRG

INSTALL fragt Sie nun nach Ihrem Namen und Ihrer Adresse. Bitte tragen Sie Name und Anschrift sorgfältig und richtig ein.

Updates von MORTIMER, Fehlerkorrekturen und evtl. Upgrades werden **ausschließlich an die bei der Installation eingetragene Adresse geliefert!** Sie sollten also keinesfalls eine andere Anschrift eintragen!

Nachdem Sie sich eingetragen haben, müssen Sie kurze Zeit warten. Erst das Programm INSTALL erzeugt einen lauffähigen MORTIMER.

Das Starten von MORTIMER

Nachdem Sie MORTIMER installiert haben (s.o.), können Sie ihn wie jedes andere Programm auch vom Desktop aus durch Doppelklick starten.

MORTIMER druckt dann folgende Zeile auf den Bildschirm:

```
MORTIMER Vx.x installiert
(c) OMIKRON.Software 1989
```

und kehrt sofort wieder ins Desktop zurück. Sonst tut sich erst einmal nichts. Ab jetzt ist MORTIMER verfügbar und kann (fast) jederzeit verwendet werden.

Wenn Sie das Programm MORTIMER.PRG nochmals starten, gibt MORTIMER eine Fehlermeldung aus und kehrt wieder ins Desktop zurück.

Wichtig!

Sie dürfen MORTIMER in den AUTO-Ordner kopieren, und bei jedem Hochstarten des Rechners installiert er sich automatisch.

MORTIMER darf aber niemals als Accessory gestartet werden!

Nach der Installation kopieren Sie bitte folgende Dateien:

1. Mit Harddisk:
 - MORTIMER.PRG nach C:\AUTO\
 - MORTIMER.INF nach C:\AUTO\
 - EDIT.PRG nach C:\ (einstellbar in DESKTOP.INF)
 - SHIP.PRG beliebig (einstellbar mit Knopf 'Std.-Pfad')
2. Mit Diskette:
 - MORTIMER.PRG nach A:\AUTO\
 - MORTIMER.INF nach A:\AUTO\
 - EDIT.PRG nach A:\ (einstellbar in DESKTOP.INF)

Der Pfad für EDIT.PRG wird durch den Start von MORTIMER wie folgt ins 'DESKTOP.INF' eingetragen:

VOR der Eintragung: "#F FF 04 @ *.*.*"

NACH der Eintragung: "#G FF 04 C:\EDIT.PRG@ *.*.*"

Sie können den Pfad dieser Einstellung mit MORTIMER's Editor ändern. Nach dem nächsten Warmstart (RESET-Knopf) können Sie beliebige Dateien durch Doppelklick im Desktop editieren.

Das Aufrufen von MORTIMER -Die Hauptauswahlbox

MORTIMER entspricht keinem der üblichen Programmtypen. Normalerweise können Sie Programme nur vom Desktop aus durch Anklicken starten. Wenn Sie aber gerade in Programm A sind und Programm B benutzen wollen, geht das nicht, ohne Programm A zu verlassen.

Diesen Nachteil umgehen die Accessories. Sie können durch Anklicken eines Menüeintrags im Menüpunkt "DESK" aktiviert werden, funktionieren also auch von einem laufenden Programm aus - jedenfalls, wenn dieses Programm eine Menüzeile hat. Bisher war es nicht möglich, von einem Programm ohne Menüzeile aus ein anderes Programm aufzurufen.

MORTIMER umgeht genau diesen Nachteil, er läßt sich von jedem Programm, - gleich ob mit oder ohne Menüzeile - , aufzurufen.

Der Aufruf von MORTIMER geschieht über eine simple Tastenkombination. Wann auch immer Sie diese Tastenkombination betätigen, wird MORTIMER sich sofort melden und Ihnen seine Dienste anbieten.

Welche Tastenkombination das ist, können Sie beliebig einstellen. Bitte lesen Sie, falls Sie das tun möchten, im Kapitel "EDIT_INF" nach. Von Haus aus meldet sich MORTIMER auf die Tastenkombination

[Alternate]-[Control] (das heißt, Sie drücken die Tasten [Alternate] und [Control] gleichzeitig).

Sobald Sie [Alternate]-[Control] gedrückt haben, ertönt ein Gong und die Haupt-Auswahlbox von MORTIMER erscheint auf dem Bildschirm:

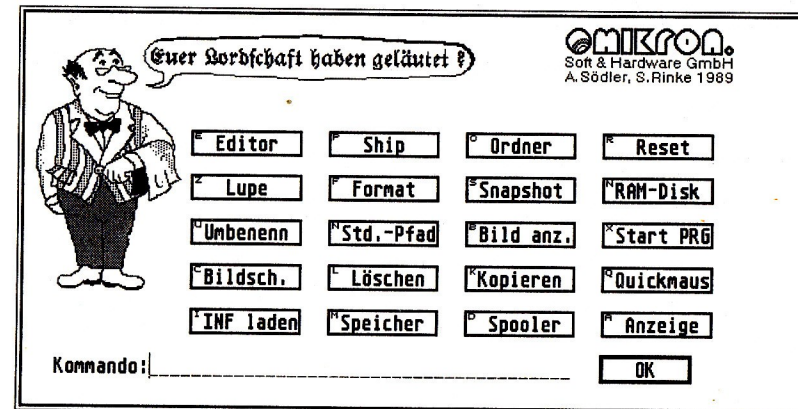


Bild D-1, die Haupt-Auswahlbox

Von hier aus können Sie fast alle Funktionen von MORTIMER erreichen.

(Das genaue Aussehen der Haupt-Auswahlbox von MORTIMER ist variabel und kann mit Edit_Inf eingestellt werden. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Ihr MORTIMER beim Aufrufen etwas anders aussieht als hier beschrieben - das ist jedoch kein Fehler!)

Fast alle Funktionen von MORTIMER können Sie auf drei Arten aufrufen:

1. Aufruf durch Anklicken eines Knopfes in der Haupt-Auswahlbox
2. Aufruf durch [Alternate] und Taste
3. Aufruf als Kommando in der Kommandozeile

Nehmen wir an, Sie wollten die Funktion "RENAME" (umbenennen einer Datei) auslösen. Dann können Sie das konkret auf folgende 3 Arten tun:

1. Sie klicken den Knopf 'Umbenenn' an.
(wozu das kleiner geschriebene 'U' in diesem Knopf dient, finden Sie unter 2.)

Die dem Knopf zugeordnete Funktion wird ausgelöst.

2. Der Aufruf über [Alternate] und Taste

Wenn Sie zu den Maus-Gegnern gehören und am liebsten alle Kommandos über die Tastatur auslösen, dann können Sie alle Knöpfe im Mortimer anstatt über Mausclick auch über die Tastatur anwählen.

Betrachten Sie dazu bitte den gewünschten Knopf genau. In der oberen linken Ecke des Knopfes sehen Sie einen Buchstaben, im Beispiel 'Umbenenn' ein 'U'. Wenn Sie nun diesen Buchstaben zusammen mit [Alternate] drücken, hat das denselben Effekt, als ob Sie den Knopf direkt angeklickt hätten. Die Funktion "Umbenennen" aktivieren Sie also auch mit [Alternate]-[U].

Sie können fast alle Knöpfe im MORTIMER auch über eine [Alternate]-Kombination bedienen, nicht nur die in der Haupt-Auswahlbox.

Der dick umrandete Knopf (hier: OK-Knopf) ist der Standard-Knopf. Er kann auch mit der Taste [Return] ausgewählt werden.

Die Taste [Undo] bricht alle MORTIMER-Dialoge ab (siehe auch "Dialogboxen von MORTIMER").

3. Sie tippen ein: [R] [E] [N] [A] [M] [E]

Die Eingabe erscheint in der Kommandozeile ganz unten in der Haupt-Auswahl-Box. Wenn Sie jetzt den Knopf 'OK' anklicken oder einfach [Return] drücken, wird die Funktion ebenfalls ausgelöst. Diese Eingabe-Art erinnert an ältere Kommando-Interpreter, die noch keine grafische Benutzeroberfläche haben, wie sie auf dem ATARI ST üblich ist.

Falls Sie ein Kommando vollständig eintippen (also mit Pfadnamen usw.) und mit ";" abschließen, so wird keine Dateiauswahlbox mehr dargestellt. In allen anderen Fällen erscheint auf jeden Fall zunächst die Dateiauswahlbox. Sind Pfade oder Namen in der Kommandozeile vorhanden, werden diese in die entsprechenden Eingabefelder der Box eingetragen.

Beispiel: RENAME A:\MORTIMER.PRG MORTIMER.TOS;
Dieses Kommando wird sofort ausgeführt, d.h. die Datei "MORTIMER.PRG" wird in "MORTIMER.TOS" umbenannt.

 RENAME A:\MORTIMER.PRG

Es wird zunächst die Dateiauswahlbox aufgebaut und der alte Name "MORTIMER.PRG" wird schon eingetragen. Nun muß noch der neue Namen angegeben werden, dann wird mit [RETURN] das Kommando ausgeführt.

Und wenn es nicht klappt?

Spätestens jetzt sollten Sie Ihren Rechner einschalten und alle Schritte, die wir bisher beschrieben haben, einmal ausführen. Nach ordnungsgemäßer Installation und dem Starten können Sie MORTIMER mit [Alternate]-[Control] aufrufen. Dann erscheint die Hauptauswahl-Box.

Wenn sie bei Ihnen nicht erscheint, dann gehen Sie bitte folgende Checkliste durch:

- 1.) Auf Ihrer Diskette ist gar kein MORTIMER.PRG!

Lösung: Sie haben MORTIMER nicht installiert. Bitte lesen Sie unter 'Die Installation von MORTIMER' nach.

- 2.) Das Programm INSTALL.PRG meldet 'falsche Eingabe'!

Lösung: Sie haben offensichtlich falsche oder unvollständige Eingaben gemacht. Sie müssen mindestens eine der 'Strasse'-Einträge, den 'Ort'- und den 'Name'-Eintrag ausgefüllt haben.

- 3.) Das Programm INSTALL.PRG meldet 'MORTIMER konnte nicht installiert werden'!

Lösung: Entfernen Sie den Schreibschutz von Ihrer MORTIMER-Diskette. Wenn kein Schreibschutz aufgebracht war, probieren Sie es einfach nochmal. Kommt obige Fehlermeldung wieder, schicken Sie uns bitte die Diskette zum Umtausch ein.

- 4.) Beim Starten von INSTALL.PRG erscheint die Fehlermeldung "Daten auf Disk A: defekt"

Lösung: Wahrscheinlich Diskette defekt. Falls sich andere Disketten fehlerfrei lesen lassen, schicken Sie bitte die Diskette zum Umtausch ein.

- 5.) Beim Drücken von [Alternate]-[Control] passiert gar nichts!

Lösung: haben Sie MORTIMER gestartet, und hat er sich mit 'MORTIMER Vx.x installiert' gemeldet?

- 6.) MORTIMER meldet: 'GEMDOS-Mpb-Zeiger nicht gefunden'!

Diese Fehlermeldung können Sie nur erhalten, wenn Sie ein nicht von ATARI autorisiertes TOS verwenden. Lösung: anderes Betriebssystem verwenden.

- 7.) Mein MORTIMER sieht anders aus als im Handbuch beschrieben!

Sie sind 'Opfer' einer technischen Verbesserung geworden. Bitte lesen Sie sich die Datei README.DOC (auf Ihrer Originaldiskette) genau durch. Es liegt kein Fehler vor!

Übersicht über alle MORTIMER-Funktionen

- Editor:** MORTIMER verfügt über einen Editor zum Anschauen und Editieren von Texten und Bildern.
- HD-Ship:** MORTIMER kann Ihre Harddisk parken.
- Dateifunktionen:** **Neuen Ordner anlegen, Umbenennen, Kopieren, Löschen von Dateien.**
- Format:** Sie können mit MORTIMER Disketten formatieren.
- Reset:** Warm- oder Kaltstart des Rechners.
- Lupe:** In MORTIMER ist eine Bildschirmlupe integriert.
- Snapshot:** Speichert Bildschirme oder Bildschirmteile auf Disk.
- Bildschirm:** MORTIMERS Bildschirmschoner mit Umschaltung de Bildwiederholfrequenz.
- RAM-Disk:** MORTIMER verfügt über eine flexible RAM-Disk.
- Programme:** führt von MORTIMER aus .TOS-Programme aus.
- Rechner:** MORTIMER hat einen komfortablen Taschenrechner mit zahlreichen Funktionen.
- Spooler:** Alle Ihre Ausdrücke werden im Hintergrund getätigt. Sie können arbeiten, während der Drucker noch druckt.
- Maus:** MORTIMER unterstützt eine dynamische Quickmaus.
- Ascii:** zeigt eine ASCII-Tabelle aller Zeichen.
- Show PIC:** zeigt Bilder an.
- INF-Dateien laden/speichern:** lädt und speichert jeder eine MORTIMER-Konfigurationsdatei
- Speicher:** gibt einen Überblick über die momentane Speicherbelegung
- Anzeige:** schaltet den Anzeigemodus des Bildschirm-Displays (Uhr) um.
- Ton/Gong:** schaltet den Gong beim Aufrufen ein und aus.
- Tastaturmakros**

Sie können sich auf Tasten (-kombinationen) beliebige Texte, Floskeln und Funktionstasten legen. [Alternate]-[S] zum Beispiel könnte "Sehr geehrte Damen und Herren" ergeben.

Virenwächter

MORTIMER beschützt seine Lordschaft zuverlässig vor Viren auf dem Bootsektor und über eine Zugriffs-Berechtigungs-Verwaltung sogar gegen alle Linkviren.

Außerdem zeigt MORTIMER die Uhrzeit und das Datum an und kann Konfigurationen laden und speichern.

Löschen einer Datei/eines Ordners

Um Sie mit der Bedienung Ihres MORTIMER vertraut zu machen, möchten wir hier exemplarisch die Bedienung eines Menüpunkts vorführen: Löschen von Dateien und Ordnern.

Hierzu sollten Sie eine Diskette bereithalten, auf der sich mehrere Dateien befinden, die Sie nicht mehr benötigen.

Starten Sie Ihren ST mit MORTIMER, und rufen Sie MORTIMER auf. Sie sehen jetzt die Haupt-Auswahl-Box von MORTIMER vor sich. Legen Sie nun die Diskette, die Sie vorbereitet haben, in Laufwerk A:. Sie wollen jetzt alle Dateien von dieser Diskette löschen.

Um nun die Lösch-Funktion von MORTIMER zu aktivieren, können Sie entweder

- das Kommando 'DELETE' eintippen und [Return] drücken, oder
- den Knopf 'Löschen' mit der Maus anklicken, oder
- mit der entsprechenden [Alternate]-Kombination den 'Löschen'-Knopf von der Tastatur aus betätigen.

Die drei Aufrufmöglichkeiten gibt es für fast alle Funktionen. Wir werden sie ab jetzt im Handbuch gerafft in folgender Form beschreiben:

Kommandozeile: DELETE [<Auswahl> [;]] (für den Aufruf aus der Kommandozeile)
Knopf: 'Löschen'

Die [Alternate]-Methode wird nicht mehr extra erwähnt. Sie können ja ohnehin fast jeden Knopf im MORTIMER per [Alternate]-Kombination betätigen.

In jedem Fall erscheint nun die Löschen-Auswahl von MORTIMER:

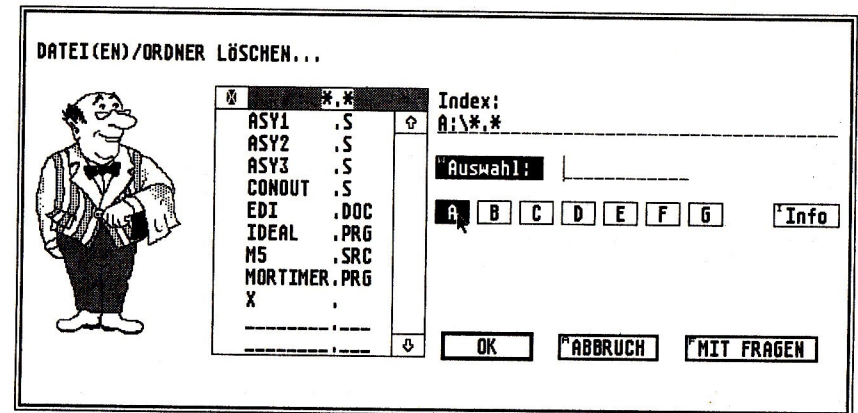


Abb. L-1, die Löschen-Auswahl

Sie sehen in der MORTIMER-Lösch-Box eine ungewohnte Dateiauswahl-Box. Diese erinnert vom Aussehen, und auch von der Bedienung her, stark an die des Betriebssystems. Dennoch ist MORTIMERS Dateiauswahl leistungsfähiger als die gewohnte. Sie wird im nächsten Kapitel ausführlich beschrieben.

Prinzipiell ist es jetzt einfach zu verstehen, wie eine Datei gelöscht wird:

1. Wählen Sie Knopf 'A' um auf Laufwerk A: umzuschalten.
2. Mit Hilfe der Dateiauswahl-Box selektieren Sie die zu löschende Datei und klicken auf 'OK'. Dann löscht MORTIMER diese Datei.

Als einfaches Beispiel können Sie nun mit der Maus auf eine der im Fenster der Dateiauswahl dargestellten Dateien klicken. Der Dateiname wird schwarz unterlegt. (Genau diese Datei soll gelöscht werden).

Klicken Sie dann auf den 'OK'-Knopf. Es erscheint folgende Box:

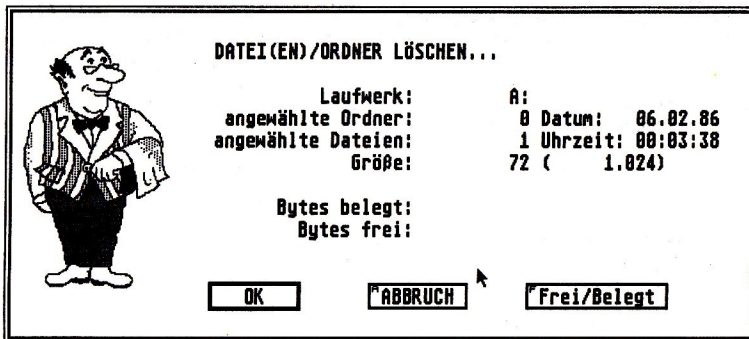


Abb. L-2, die Bestätigungs-Box

In dieser Box erhalten Sie allgemeine Informationen über die Diskette (genauer lesen Sie bitte im nächsten Kapitel nach). Zusätzlich informiert MORTIMER Sie über die zu löschende Datei/die Dateien:

Er informiert Sie, daß Sie eine Datei und keinen Ordner angewählt haben, er zeigt Ihnen Erstellungsdatum und Erstellungszeit der Datei, und er zeigt Ihnen die Dateilänge an.

Wenn Sie jetzt 'OK' anklicken, wird die Datei gelöscht. Klicken Sie auf 'ABBRUCH', wird MORTIMER verlassen.

Wie Sie mit der Löschen-Funktion mehrere Dateien komfortabel löschen können, und was die Informationen in der Bestätigungs-Box im einzelnen bedeuten, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Die Dialogboxen von MORTIMER

Dialogboxen dienen dazu, Eingaben vorzunehmen, Kommandos zu geben oder Informationen auf dem Bildschirm anzuzeigen. Immer wenn Sie mit MORTIMER arbeiten, gehen Sie mit Dialogboxen um, da MORTIMER seine gesamte Kommunikation mit dem Benutzer über Dialogboxen abwickelt.

Eine solche Dialogbox könnte z.B. so aussehen:

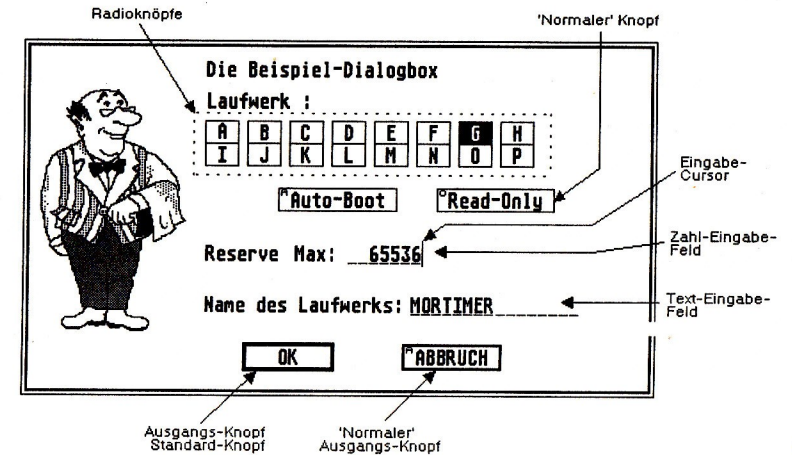


Abb. DB-1, Beispieldialogbox (fiktive Dialogbox, nicht in Mortimer enthalten)

Grundsätzlich sollten Sie solche oder ähnliche Dialogboxen ja bereits kennen, da sie überall auf dem ATARI ST Verwendung finden.

Sie sehen in der Box verschiedene Knöpfe. Es wird unterschieden zwischen:

1. 'Normalen' Knöpfen (dünner Rand): ein normaler Knopf kann mit der Maus - durch anklicken - oder über [Alternate]-[Taste] angewählt (selektiert) werden. Er erscheint dann schwarz unterlegt.
2. 'Normalen'-Ausgangs-Knöpfen (etwas dickerer Rand): anwählbar durch Mausclick oder [Alternate]-[Taste]. Beim Anwählen wird die Dialogbox verlassen, d.h. die Kommunikation mit dem Benutzer ist beendet und es erfolgt nun irgendeine Aktion.
3. Dem Standard-Ausgangs-Knopf (sehr dicker Rand): der Standard-Ausgangs-Knopf ist zusätzlich durch [RETURN] anwählbar. Ansonsten gilt das oben gesagte.
4. Radio-Knöpfen (hier durch die gestrichelte Linie zusammengefaßt) anwählbar durch Mausclick oder [Alternate]-[Taste]. Wenn ein Radioknopf angewählt wird, so werden alle anderen der Radio-Knopf-Gruppe deselektiert. D.h. es bleibt immer nur einer aus der Gruppe selektiert. Da man solche Knöpfe früher auch an Radios zur Stationsumschaltung fand, erhielten diese Köpfe den Namen Radio-Knöpfe.

Außer Knöpfen kann es noch Eingabefelder in einer Dialogbox geben. Hier können Sie Zahlen oder Texte eingeben. Das gerade aktive Eingabefeld wird durch den Cursor (ein kleiner senkrechter Strich) markiert. Wird ein Zeichen eingegeben, so erscheint es links neben dem Cursor.

Folgende Tasten haben eine besondere Funktion:

Die **Cursortasten** [←] und [→] bewegen den Cursor in der Eingabezeile nach rechts oder links.

[Backspace] löscht ein Zeichen links neben dem Cursor.

[Delete] löscht ein Zeichen rechts vom Cursor.

Die Eingabe arbeitet immer im Einfügemodus, so daß Sie mit [Space] Platz schaffen können.

[Esc] löscht die ganze Eingabezeile.

[TAB] oder [↓] springt zur nächsten Eingabezeile. Falls nur eine Eingabezeile vorhanden ist, springt [TAB] ans Ende der Eingabe.

[↑] springt zur vorhergehenden Eingabezeile. Falls Sie sich schon in der ersten Eingabezeile befinden, springt [↑] zur letzten Eingabezeile.

Grundsätzlich werden alle MORTIMER Dialogboxen mit [Undo] ohne Aktion wieder verlassen.

In MORTIMERS Dialogboxen können alle Knöpfe, die in der linken oberen Ecke einen kleinen Buchstaben haben, durch [Alternate]-[Buchstabe] ausgewählt werden.

Die Dateiauswahl-Box

Die Dateiauswahl-Box von MORTIMER dient dazu, eine oder mehrere Dateien zu selektieren (=anzuwählen). Egal ob Sie nun kopieren, löschen oder umbenennen wollen: es erscheint in jedem Fall eine Dateiauswahl-Box, in der Sie die Datei(-en) auswählen, die Sie kopieren, löschen oder umbenennen wollen. In diesem Kapitel geht es um die Bedienung der Dateiauswahl-Box von MORTIMER.

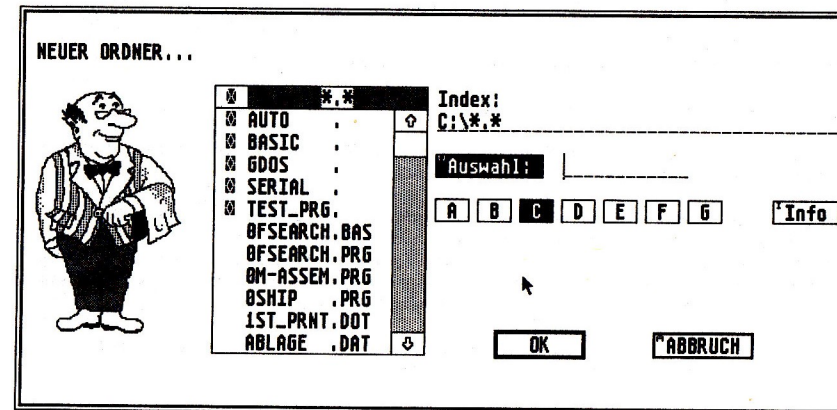


Abb. F-1, die Datei-Auswahl-Box

Die einfachste Operation, sozusagen die Grundoperation, ist natürlich das Anwählen von genau einer Datei. Dies geht am einfachsten, indem Sie mit der Maus in das Fenster auf die gewünschte Datei klicken.

Wie üblich können Sie die Schieber an der Seite des Fensters, die Pfeile und das Schließfeld verwenden. Diese Bedienelemente haben dieselbe Auswirkung wie in der bekannten GEM-Auswahlbox.

Was MORTIMERS Dateiauswahlbox von der normalen Box des Desktop unterscheidet, sind - auf den ersten Blick erkennbar - die zusätzlich vorhandenen Knöpfe mit den Laufwerkskennungen. Diese können Sie verwenden, wenn Sie eine Datei von einem anderen Laufwerk als dem gerade im Fenster dargestellten selektieren wollen.

Beispiel: Sie möchten von Laufwerk C: eine Datei selektieren. Dann klicken Sie einfach auf den 'C'-Knopf - und schon zeigt das Dateiauswahl-Fenster den Inhalt von Laufwerk C: an, so daß Sie die gewünschte Datei durch einfaches Anklicken anwählen können.

Statt den üblichen Weg über das Anklicken der gewünschten Datei im Fenster zu gehen, können Sie auch direkt über die Tastatur Ihre Datei selektieren. Nehmen wir an, Sie wollten die Datei MORTIMER.PRG selektieren, dann geben Sie direkt MORTIMER.PRG in die 'Auswahl:'-Zeile ein.

Das Selektieren von Ordnern

Ordner selektieren Sie, indem Sie [Shift] drücken und bei gedrückter Shifttaste den gewünschten Ordner anklicken. Einen Ordner zu selektieren bedeutet, selektiert sind alle in ihm enthaltenen Dateien **und alle Unterverzeichnisse in diesem Ordner**.

Das Selektieren von mehreren Dateien gleichzeitig

Häufig macht es Sinn, gleichzeitig mehrere Dateien zu selektieren. Beim Kopieren ist das sogar beinahe der Normalfall: Sie wollen zum Beispiel alle .BAS-Dateien kopieren - aber auch beim Löschen kommt es vor. MORTIMERS Dateiauswahl gestattet auf einfache Weise das Selektieren von mehreren Dateien.

Prinzipiell sind hier zwei Möglichkeiten zu unterscheiden, die beide ihre Vor- und Nachteile haben:

1.) Selektieren über die Maus mit gedrückter [Shift]-Taste

Wenn Sie mit der Maus mehrere Dateien selektieren wollen, dann verfahren Sie wie folgt:

Klicken Sie die erste gewünschte Datei einmal an. Ihr Name erscheint hinter der Schrift 'Auswahl:'. Damit ist genau diese Datei selektiert. Drücken Sie nun [Shift] und klicken Sie mit gedrückter Shift-Taste auf die zweite gewünschte Datei. Diese verfärbt sich ebenfalls schwarz. *Jetzt haben Sie im Fenster zwei schwarz unterlegte Dateinamen.* Gleichzeitig wird die Eintragung hinter 'Auswahl:' gelöscht und der Text 'Auswahl:' wird nicht mehr schwarz unterlegt dargestellt. Das bedeutet, daß ab jetzt nicht mehr dasjenige als selektiert gilt, was hinter dem Text 'Auswahl:' steht, sondern all diejenigen Dateien, die im Fenster schwarz unterlegt sind!

Nun klicken Sie alle Dateien, die Sie zusätzlich noch selektieren möchten, bei gedrückter Shift-Taste an. Es ist dabei auch möglich, einen oder mehrere Ordner mit zu selektieren.

Um den Text 'Auswahl:' wieder anzuwählen, genügt es, entweder den Text selbst einmal anzuklicken oder ohne gedrückte Shifttaste auf eine Datei im Fenster zu klicken. Damit ist wieder genau die Datei hinter 'Auswahl:' selektiert.

Bitte beachten Sie, daß bei schwarz unterlegtem Text 'Auswahl:' die Selektierung im Fenster (also: welche Dateien dort schwarz unterlegt sind) keine Rolle mehr spielt, sondern immer der Eintrag hinter 'Auswahl:' gültig ist!

2.) Selektieren über die Eingabezeile mit Jokerzeichen (Wildcards, * und ?)

Die zweite Möglichkeit, mehrere Dateien auf einmal zu selektieren, ist über die Eingabezeile hinter dem Text 'Auswahl:'.

Dabei müssen die gewünschten Dateien irgendwelche Teile des Namens miteinander gemein haben. Sie können also zum Beispiel alle Dateien mit der Extension .BAS oder alle Dateien mit einem 'X' als fünften Buchstaben über die Kommandozeile selektieren. Das geschieht über sogenannte Joker- oder Wildcardzeichen, die für beliebige Buchstaben oder Buchstabenkombinationen im Namen der Dateien stehen können.

MORTIMER unterstützt die Jokerzeichen '?' und '*'.

Über die genaue Bedeutung der beiden Jokerzeichen lesen Sie bitte im Glossar auf Seite 79 nach.

Wichtig: Wenn Sie eine Jokerauswahl verwenden, ist nicht nur das aktuelle Verzeichnis, sondern auch alle Unterverzeichnisse betroffen. Das bedeutet 'DELETE C:*.BAK' meint nicht nur alle '*.BAK'-Dateien im Wurzelverzeichnis 'C:\', sondern auch alle '*.BAK'-Dateien in den darunter liegenden Verzeichnissen.

Wann ist welche Datei selektiert ?

☒	*,*	Index:
☒	AUTO .	A:*,*
	BOOT .PRG	
	DEMO .IMG	Auswahl: EDIT_INF.PRG
	EDIT .PRG	
	EDIT_INF.PRG	A B C
	EDIT_INF.RSC	Info

Nach dem Anklicken ist genau eine Datei selektiert. Der Dateiname wurde automatisch übertragen und 'Auswahl' ist selektiert.

☒	*,*	Index:
☒	AUTO .	A:*,*
	BOOT .PRG	
	DEMO .IMG	Auswahl: *.BAK
	EDIT .PRG	
	EDIT_INF.PRG	A B C
	EDIT_INF.RSC	Info

'Auswahl' ist selektiert. Es gilt die im Eingabefeld eingetragene Jokerauswahl '*.BAK'. Diese bezieht sich nicht nur auf 'A:\', sondern betrifft auch alle Unterverzeichnisse.

☒	*,*	Index:
☒	AUTO	A:*,*
	BOOT .PRG	
	DEMO .IMG	Auswahl:
	EDIT .PRG	
	EDIT_INF.PRG	A B C
	EDIT_INF.RSC	Info

Ein Ordner und drei Dateien links im Fenster sind selektiert. Den Ordner zu selektieren heißt: alle in ihm enthaltenen Datei und Unterverzeichnisse sind selektiert. 'Auswahl' ist nicht selektiert, was im

Eingabefeld steht bleibt unbeachtet.

Der eingestellte Index hat nichts mit den ausgewählten Dateien zu tun. Er gibt grundsätzlich nur auf Art der Dateien an die im Fenster angezeigt werden.

Der 'Info'-Knopf in MORTIMERS Datei-Auswahlbox

Ganz kurz und vereinfachend ausgedrückt, entspricht dieser Knopf, den Sie in jeder Datei-Auswahlbox finden werden, der Desktop-Funktion 'Zeige Info'.

Sie erhalten mit dieser Funktion auch Angaben über das Format einer Diskette, oder über die freien Bytes auf irgendeinem Laufwerk. Wenn Sie zum Beispiel Informationen über die Diskette in Laufwerk B: benötigen, dann klicken Sie einfach zuerst den 'B'-Knopf an (dann sind Sie im Inhaltsverzeichnis von Laufwerk B:), und danach klicken Sie auf den 'Info'-Knopf. Sie sehen dann eine Box wie die folgende:


	DATEI-/VERZEICHNIS-INFO	
	Laufwerk:	A: Format: 2x80x 9
	angewählte Ordner:	0
	angewählte Dateien:	0
	Größe:	0 (0)
	Bytes belegt:	662.528
	Bytes frei:	63.488
	OK	

Abb. F-2, die Info-Box

Wenn Sie eine Datei selektiert haben, erhalten Sie Informationen über die selektierte Datei. Es wird angezeigt:

- das Datum, an dem die Datei das letzte Mal geändert wurde,
- die Uhrzeit, zu der das geschah,
- die Länge der Datei
- und, in Klammern hinter der Dateilänge, den Platz, den sie auf der Diskette beansprucht. Dieser Platz wird in den meisten Fällen größer sein als die eigentliche Dateilänge. Das liegt daran, daß das Betriebssystem den Platz auf der Diskette nur in kleinsten Einheiten von 1024 Bytes vergibt. Damit benötigt eine Datei von nur einem Byte Länge trotzdem 1024 Byte Platz auf der Diskette.

Wenn Sie mehrere Dateien selektiert haben, erhalten Sie eine Information über die Gesamtlänge der selektierten Dateien und deren Platzbedarf auf der Diskette. Vor allem beim Kopieren kann das sehr interessant sein.

Der 'Frei/Belegt'-Knopf

Wenn Sie diesen Knopf anklicken, ermittelt MORTIMER noch einige Zusatzinformationen: er stellt fest, wieviel Platz auf der Diskette oder Partition insgesamt verfügbar ist, und wieviel davon noch frei ist. Bei Disketten stellt er zusätzlich noch die Art der Formatierung fest:

Hinter 'Format:' sehen Sie bei Diskettenlaufwerken 3 durch x getrennte Zahlen, zum Beispiel 2x80x9. Die erste Zahl gibt die Anzahl der Seiten (2 für doppelseitig formatierte Disketten, 1 für einseitig formatierte), 80 die Anzahl der Spuren und 9 die Anzahl der Sektoren pro Spur an. Wenn Sie 'Frei/Belegt' über eine Harddisk-Partition oder über eine RAM-Disk anfordern, erscheinen diese Angaben übrigens nicht.

Die Angaben 'Bytes belegt' und 'Bytes frei' beziehen sich auf den verfügbaren Gesamtpeicher der Diskette/Partition.

Vor allem bei TOS 1.0 und 1.2 (Blitter-TOS) kann das Ermitteln des freien Speichers auf einer Harddiskpartition recht viel Zeit in Anspruch nehmen. Das ist eine Eigenheit dieser TOS-Versionen - nicht von MORTIMER.

Das Suchen von Dateien

Falls Sie einmal nicht wissen, in welchem Verzeichnis Sie eine Datei gespeichert haben hilft Mortimer Ihnen suchen. Sie geben einfach den Namen der Datei bei 'Auswahl:' vor und klicken dann **bei gedrückter Shift-Taste** mit der linken Maustaste auf einen der Laufwerks-Knöpfe. Mortimer sucht dann auf diesem Laufwerk in allen Verzeichnissen die angegebene Datei. Der Suchvorgang bricht im dem Verzeichnis ab, in dem die Datei gefunden wurde. Bei erfolgloser Suche wird der Laufwerks-Knopf wieder weiß und der Pfad wird auf das aktuelle Verzeichnis zurückgestellt.

COPY - die Kopierfunktion

Kommandozeile: COPY [[<Quelle> <Ziel>][;]] Knopf: Kopieren

Das ist Ihnen sicherlich auch schon passiert: Mitten im schönsten Arbeiten (oder Spielen) mußten Sie eine Datei kopieren. Entweder haben Sie dann das Kopieren auf später verschoben oder innerlich fluchend die aktuelle Tätigkeit gesichert, im Desktop kopiert, und die unterbrochene Arbeit wieder aufgenommen.

Nehmen wir an, Sie wollten die Datei 'MORTIMER.PRG' von Laufwerk A: in den AUTO-Ordner Ihrer Harddisk-Partition C: kopieren.

Klicken Sie dazu einfach den 'COPY'-Knopf an.

Sobald Sie das getan haben, erscheint die Kopier-Auswahlbox von MORTIMER.

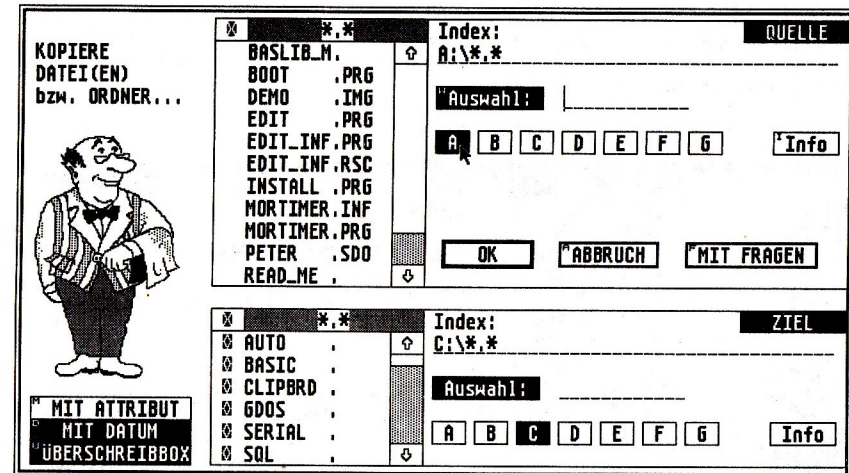


Abb. C-1, die Kopier-Auswahlbox von MORTIMER

Die Kopier-Auswahlbox enthält 2 Dateiauswahl-Boxen gleichzeitig. Die obere Dateiauswahlbox gibt die Quelldatei(en) an (also diejenige(n), die kopiert werden soll(en)), und die untere Dateiauswahlbox gibt den Zielpfad an.

Beide Dateiauswahl-Boxen werden wie gewohnt bedient.

Sie wollen nun also die Datei 'MORTIMER.PRG' von Laufwerk 'A:' in den AUTO-Ordner von Laufwerk C: kopieren. Dazu klicken Sie zunächst auf den Knopf 'A' der oberen Dateiauswahlbox. MORTIMER liest jetzt das Inhaltsverzeichnis von A: ein und stellt es im Dateiauswahl-Fenster dar; zusätzlich ändert sich die Index-Zeile auf 'A:\.....'. Dann fahren Sie fort wie gewohnt, das heißt, zuerst selektieren Sie die Datei 'MORTIMER.PRG' durch Einfach-Klick in das Dateiauswahl-Fenster. Der Name der Datei erscheint nun hinter dem Text 'Auswahl:'.

Nun wird in der unteren Dateiauswahlbox der Zielpfad ausgewählt:

- klicken Sie den 'C'-Knopf der unteren Dateiauswahlbox an. Daraufhin wird das Inhaltsverzeichnis von C: angezeigt.
- klicken Sie den Ordner AUTO an. Nun wird das Verzeichnis dieses Ordners angezeigt.

Nun können Sie den Kopiervorgang starten, indem Sie entweder einfach [Return] bzw. [Enter] drücken oder mit der Maus den 'OK'-Knopf anklicken. 'Abbruch' oder UNDO beendet, ohne etwas zu kopieren.

Der Bildschirm sieht vor dem Kopieren etwa so aus:

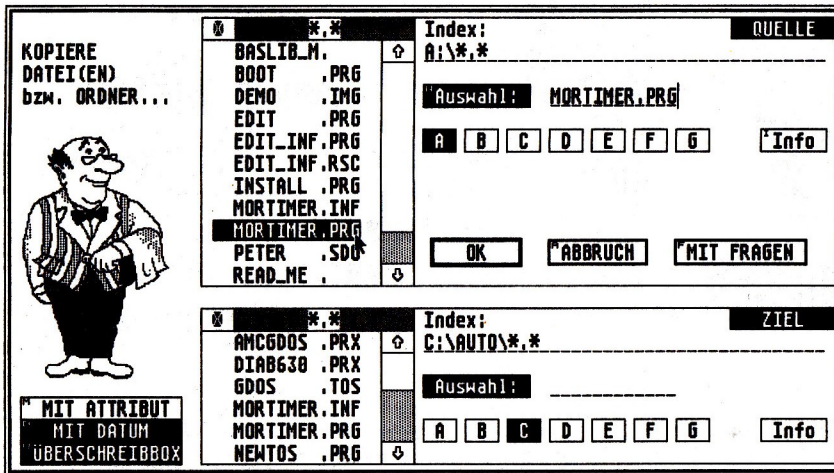


Abb. C-2, MORTIMER kopiert

Wenn Sie die Datei beim Kopieren gleich **umbenennen** wollen, können Sie in der unteren Dateiauswahlbox zusätzlich einen neuen Namen eintragen. Die Datei erhält dann auf dem Ziellaufwerk gleich den neuen eingetragenen Namen. Dies ist jedoch nur beim Kopieren einer einzelnen Datei möglich.

Über den beschriebenen Vorgang des Kopierens einzelner Dateien hinaus beherrscht MORTIMER noch wesentlich komplexere Kopieranweisungen.

Jede Datei hat, außer ihrem Namen, auch noch das Datum und die Uhrzeit, zu der sie abgespeichert wurde, im Inhaltsverzeichnis stehen. Wenn Sie auf dem Desktop ein Verzeichnis als Text darstellen lassen und das Fenster groß genug wählen, sind diese Zusatzinformationen rechts neben den Dateinamen sichtbar. Man kann z.B. am abgespeicherten Datum sehr einfach erkennen, wann Sie eine bestimmte Datei das letzte Mal geändert haben.

Beim Kopieren ist es jedoch nicht klar, welche Zeit-Information die Kopie erhalten soll. Soll ihre Zeit die Zeit des Kopiervorganges sein, weil sie ja mit dem Kopieren erst angelegt wurde, oder soll es die Zeit der Quelldatei sein, weil ja "kopieren" auch die Zeit mitkopiert? Das Desktop kopiert beim Kopieren die Zeit nicht mit – MORTIMER kann beides. Sie können zwischen den beiden Betriebsarten der COPY-Funktion mit dem Knopf **'mit Datum'** hin- und herschalten. Ist der Knopf schwarz (=selektiert), dann kopiert MORTIMER die Zeit der alten Datei in die neue mit hinein. Ist der Knopf weiß, wird die Zeit des Kopiervorganges vermerkt. Beispiel:

Sie kopieren DESKTOP.INF (Erstellungsdatum: 20.07.89, 14 Uhr 50) von A: auf C:. Sie starten MORTIMER am 02.12.1989 um 20 Uhr und lassen ihn kopieren. Die Kopie auf C: hat mit sich eine Zeitinformation abgespeichert, und zwar:

- 20.07.89, 14 Uhr 50 – wenn Sie mit selektiertem Knopf 'mit Datum' kopiert haben
- 02.12.89, 20 Uhr 15 – wenn Sie mit nicht-selektiertem Knopf 'mit Datum' kopiert haben.

Auf dem ST hat jede Datei außer einem Datum noch die sog. Dateiattribute (z.B. 'nur lesen'). Auch diese Dateiattribute kann MORTIMER mitkopieren, wenn Sie es wünschen. Dazu dient der Knopf **'mit Attribut'**: wenn dieser Knopf selektiert (=schwarz) ist, erhält die Kopie genau dieselben Dateiattribute wie das Original, sprich eine Nur-Lesen-Datei wird wieder eine Nur-Lesen-Datei. Ist 'mit Attribut' nicht selektiert, wird jede Kopie zu einer Standard-Datei ohne jedes Attribut.

Falls beim Kopieren auf dem Ziellaufwerk eine Datei gleichen Namens bereits existiert, fragt MORTIMER nach, ob diese Datei überschrieben werden darf. Indem man den Knopf **'Überschreibbox'** nicht selektiert, unterdrückt man diese Nachfrage, und es wird einfach die alte Datei überschrieben. Diese Einstellung kann dann erwünscht sein, wenn man weiß, daß viele der zu kopieren Dateien bereits unter dem gleichen Namen auf dem Ziellaufwerk existieren.

Kopieren mehrerer Dateien gleichzeitig

Bisher haben wir immer nur eine Datei auf einmal kopiert. MORTIMER kann jedoch noch einiges mehr. So ist es möglich, zum Beispiel alle Dateien mit der Extension .PRG auf einmal zu kopieren. Wie das geschieht, erfahren Sie in diesem Abschnitt.

Nehmen wir an, Sie wollten mehrere Dateien auf einmal kopieren. Dazu müssen Sie MORTIMER erst einmal sagen, welche. Und das kann auf zwei Arten erfolgen.

Zunächst einmal können Sie, ähnlich wie im Desktop-Fenster auch, mit der Maus bei gedrückter Shift-Taste mehrere Dateien selektieren. Dazu drücken Sie die Shift-Taste und halten sie dauernd gedrückt. Dann klicken Sie hintereinander die zu kopierenden Dateien an. Diese werden selektiert (schwarz unterlegt) dargestellt. Gleichzeitig wird die Schrift 'Auswahl:' in der oberen Dateiauswahlbox deselektiert (nicht mehr schwarz unterlegt). Das bedeutet, daß die zu kopierenden Dateien jetzt nicht mehr durch den Eintrag hinter 'Auswahl:' angegeben werden, sondern durch das Fenster der Dateiauswahlbox.

Einfache Merkgel:

Es wird stets das selektierte kopiert. Wenn die Schrift 'Auswahl:' selektiert ist, wird kopiert, was hinter 'Auswahl:' in der frei editierbaren Zeile steht.

Ist Auswahl nicht selektiert, werden die angewählten Dateien und Ordner im Dateiauswahlfenster kopiert.

Sie können mit [Shift] und Mausclick auch Ordner selektieren. Im folgenden Beispiel sehen Sie einen Kopiervorgang, bei dem 3 Dateien und 2 Ordner in einen Ordner hineinkopiert werden:

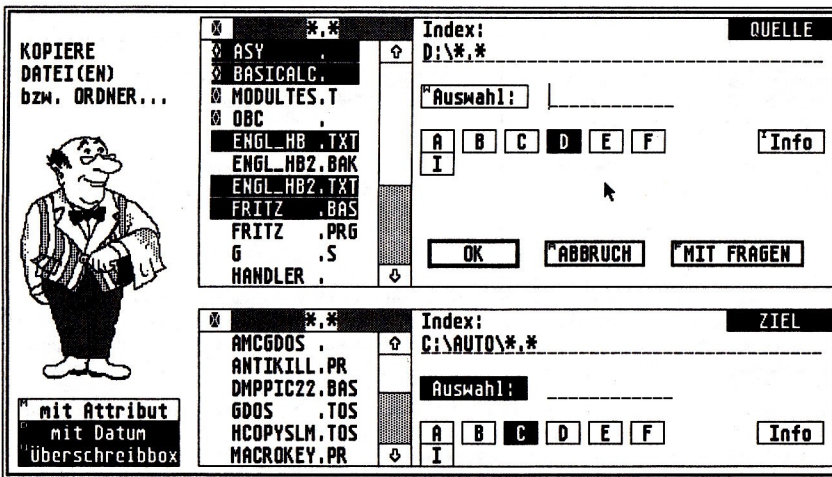


Abb. C-4: Kopieren mehrerer Dateien mit MORTIMER

Manchmal ist es unpraktisch, alle zu kopierenden Dateien einzeln anzuwählen, vor allem, wenn sämtliche Dateien einer Diskette oder zum Beispiel sämtliche BASIC-Programme kopiert werden sollen. In diesen Fällen bedient man sich vorteilhaft der zweiten Form, unter MORTIMER mehrere Dateien zu selektieren: durch Verwendung von Jokerzeichen im Text hinter 'Auswahl:' der oberen Dateiauswahlbox. (vgl. 'Die Dateiauswahlbox').

Neuer Ordner

Kommandozeile: MKDIR [[<Pfadname>[;]] Knopf: Ordner

Hinter diesem Menüpunkt von MORTIMER verbirgt sich eine aus MS-DOS unter dem Namen mkdir bekannte Funktion: MORTIMER richtet einen neuen Ordner (ein Unterverzeichnis) ein. Das entspricht genau der Desktop-Funktion "Neuer Ordner".

Zur Bedienung:

Zunächst müssen Sie das Laufwerk angeben, in dem der neue Ordner eingerichtet werden soll. Weil ein Ordner auch in einem anderen Ordner stehen darf, müssen Sie außer dem Laufwerk den kompletten Pfad angeben. Zusätzlich ist natürlich noch erforderlich, den Namen des neuen Ordners anzugeben.

Zur Eingabe von Laufwerk und Pfad können Sie MORTIMERS Dateiauswahl-Box verwenden. (Zur Verwendung der Dateiauswahl-Box schlagen Sie bitte im Kapitel "Die Dateiauswahl-Box" und im Kapitel "Copy" nach).

Ein Beispiel macht die Bedienung klar:

Nehmen wir an, Sie wollten auf Laufwerk C: im GMBHRECH-Ordner einen neuen Ordner namens FIBU einrichten, in dem Sie Ihre neue Finanzbuchhaltung unterbringen wollen.

Dann klicken Sie einfach auf 'Ordner'.

MORTIMER stellt nun folgende Box dar:

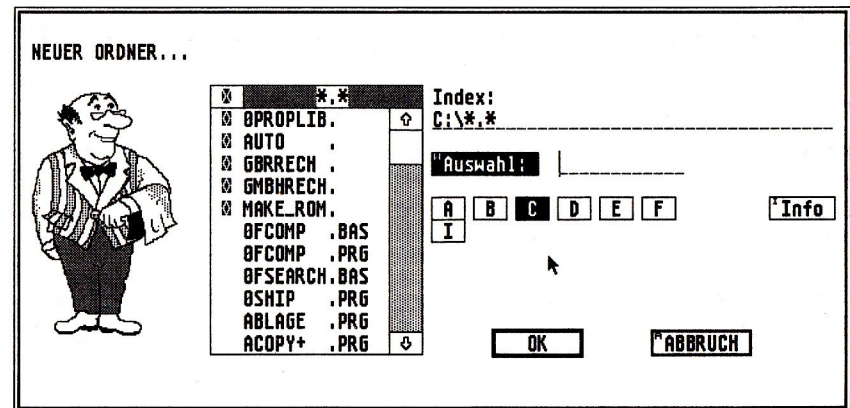


Bild N-1, Anlegen eines neuen Ordners

Klicken Sie nun auf den Knopf 'C'. MORTIMER stellt das Inhaltsverzeichnis von C: dar. Klicken Sie nun im Dateiauswahl-Fenster auf den Ordner 'GMBHRECH'. Nun wird der Inhalt dieses Ordners dargestellt. Sie befinden sich nunmehr an der gewünschten Stelle des Inhaltsverzeichnisses Ihres Laufwerks C: - Sie wollen ja in C:\GMBHRECH\ den neuen Ordner FIBU einrichten.

Tragen Sie nun hinter 'Auswahl:' den Namen des neu anzulegenden Ordners ('FIBU') ein und klicken Sie 'OK' an. MORTIMER richtet dann den gewünschten Ordner neu ein.

Rename - das Umbenennen von Dateien

Kommandozeile: RENAME [<ALTER NAME> <NEUER NAME>[;]]

Knopf: Umbenenn

Es erscheint eine Dateiauswahl-Box, in der man die Datei selektieren kann, deren Namen man ändern möchte.

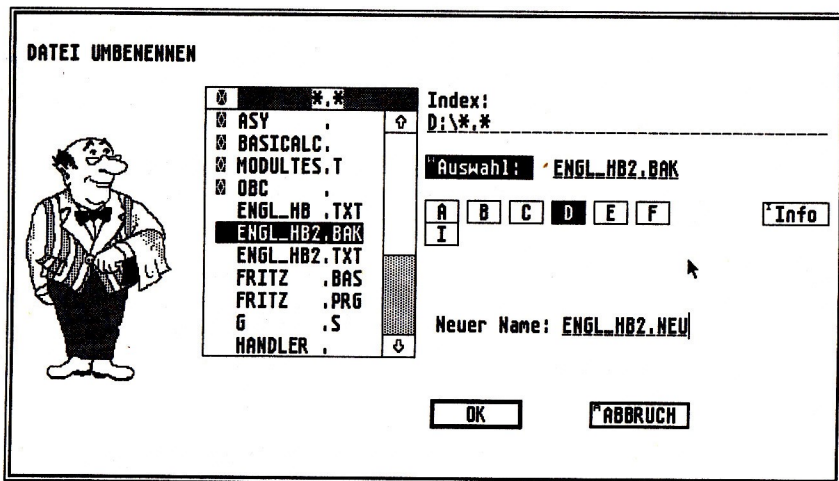


Abb. R-1, die Dateiauswahl-Box beim Umbenennen

Hier kann man, wie gewohnt, die zu ändernde Datei selektieren.

Indem Sie (mit der Taste [Pfeil runter] oder per Mausclick) in die untere Eingabezeile 'Neuer Name' gehen und dort von Hand den gewünschten neuen Programmnamen eintragen, können Sie die Funktion auslösen.

Die Rename-Funktion kann übrigens, wenn Sie TOS 1.4 verwenden, auch Ordner umbenennen.

Wie immer ist der Abbruch der Funktion durch Anklicken von 'Abbruch' oder durch die Taste [Undo] möglich.

Der Virus-Wächter

Auf dem ATARI ST haben in letzter Zeit bösartige kleine Programme Furore gemacht. Die Rede ist von Viren.

Ganz prinzipiell unterscheidet man 2 verschiedene Typen von Viren: die Bootsektorviren und die Linkviren. Letztere sind weniger verbreitet (weil viel schwerer zu programmieren), aber gefährlicher. Virenbefall kann, wenn der Viren-Programmierer seinen Virus entsprechend gestaltet hat, Ihre sämtlichen Daten löschen oder sogar Ihre Festplatte formatieren. Zum Glück gibt es aber nur wenige Viren, die so aggressiv programmiert sind.

Bootsektorviren

Ein solcher Virus kann sich nur installieren, wenn eine mit Bootsektorvirus infizierte Diskette beim Einschalten des Rechners oder bei Reset im Laufwerk ist.

MORTIMER erkennt ausführbare Boot-Sektoren und warnt Sie, wenn Sie eine Diskette mit ausführbarem Bootsektor verwenden. Dies kann ein Hinweis auf einen Bootsektor-Virus sein. Allerdings gibt es manche Spiele, die auch Verwendung vom Bootsektor machen. Auch die Betriebssystem-Disketten, die bei ST-Rechnern ohne ROMs verwendet werden, haben einen ausführbaren Bootsektor. Sie können also nicht sicher davon ausgehen, daß eine Diskette tatsächlich mit einem Bootsektor-Virus verseucht ist, wenn MORTIMER die entsprechende Meldung ausgibt! Andererseits können Sie sich sicher sein, daß eine Diskette nicht infiziert ist, wenn MORTIMER *keine* Meldung ausgibt.

Wenn Mortimer Sie warnt, kann ein Virus auf der Disk sein - muß aber nicht.

Mortimer warnt nicht: Keine Sorge, der Bootsektor hat bestimmt keinen Virus.

Mortimer warnt:

Vorsicht, vielleicht ist ein Virus auf dem Bootsektor.

Überprüfen Sie:

- Haben Sie die Diskette selbst formatiert? Ja: Virus
- Handelt es sich um eine selbststartende Diskette (z.B. Spiel)

Nein: wahrscheinlich Virus.

Ja: wahrscheinlich kein Virus.

Wenn Mortimer warnt, sollten Sie die Diskette mit einem Anti-Viren-Kit überprüfen (siehe Ende dieses Kapitels: "Was tun bei Virenbefall?")

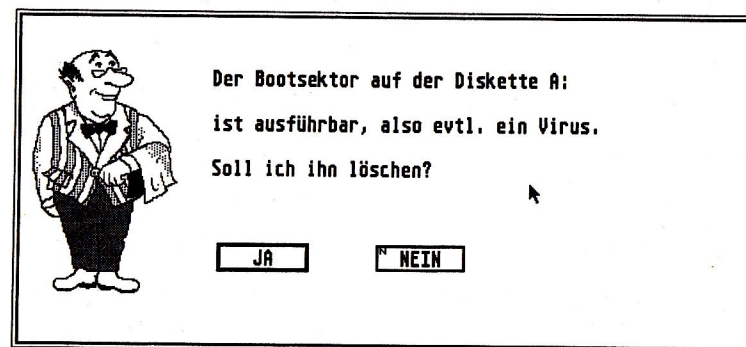


Abb. V-1, MORTIMER hat einen Virus entdeckt?

Achtung! Wichtig!

MORTIMER bietet Ihnen, wenn er einen ausführbaren Bootsektor entdeckt, das 'Löschen' an.

Bitte beachten Sie unbedingt, daß es 'erlaubte' ausführbare Bootsektoren gibt! Vor allem Spiele mit Autostart und alte TOS-Disketten haben häufig einen ausführbaren Bootsektor. Ohne diesen Bootsektor lassen sich die Spiele zumeist nicht mehr starten bzw. das TOS ist nicht mehr ladbar. Eine Reparatur ist nur durch den Hersteller möglich.

MORTIMER zerstört den ausführbaren Bootsektor, wenn Sie das Kommando 'Löschen' geben! Ein Virus ist damit sicher eliminiert, dasselbe gilt aber auch für "gutartige" Bootsektoren!

Wir lehnen jede Haftung im Zusammenhang mit gelöschten "gutartigen" Bootsektoren ab.

Linkviren

Bei einem Linkvirus handelt es sich um ein meist kurzes Programm, das andere Programme infiziert. Im Unterschied zu Bootsektor-Viren werden Programme und nicht Disketten infiziert. Es ist also nicht prinzipiell eine ganze Diskette verseucht, sondern nur einzelne Dateien auf ihr (im Extremfall alle).

Ein Linkvirus hängt sich an ein Programm an. Wenn das infizierte Programm gestartet wird, tritt zuerst der Linkvirus in Aktion. Dieser prüft dann zunächst, ob er noch andere Programme infizieren kann, indem er alle Programme auf der Diskette (der Harddisk, der Ramdisk) untersucht, ob sie schon infiziert sind. Findet der Virus ein nicht infiziertes Programm (das er an der Endung .PRG, .TOS, .TTP erkennen kann), dann lädt er es ein, hängt sich selbst an das Programm dran und speichert es wieder ab. Dann erst läßt er das Programm, in dem er selber "lebt", in Aktion treten.

Sie als Benutzer merken von diesem Vorgang nichts. Allenfalls fällt Ihnen auf, daß Ihr Textprogramm etwas länger zum Laden braucht als gewöhnlich. In Wirklichkeit hat sich aber der Linkvirus bereits fortgepflanzt; und beim Eintreten eines gewissen Ereignisses - z.B. nach 10 infizierten Programmen oder bei einer bestimmten Uhrzeit, oder wenn er Dateien eines bestimmten Typs auf der Diskette entdeckt - schlägt der Virus dann zu.

Nun eine gute Nachricht. Zwar sind Linkviren extrem gefährlich, sie sind aber (bisher) sehr selten anzutreffen und durch geeignete Hygienemaßnahmen einigermaßen sicher abzuwehren.

Anti-Viren-Programme haben es mit Linkviren schwer. Zumeist suchen sie nach einem bestimmten, bekannten Programmsegment des Virus. Wenn sie es gefunden haben, schlagen sie Alarm. Der Nachteil dieser Methode ist natürlich, daß sie nur bei bereits bekannten Linkviren greift - und natürlich nicht die Infektion verhindert, sondern nur eine bereits eingetretene Infektion entdeckt. Ein neu auftauchender Linkvirus wird nicht gemeldet.

MORTIMER schützt Sie zuverlässig vor Linkviren. Er greift dabei an einer Stelle an, die kaum umgangen werden kann: beim Schreiben des Virus-Codes in ein Programm hinein. Irgendwann muß natürlich der Virus das Programm beim Infizieren verändern - und das geschieht über einen Schreibzugriff.

MORTIMER überwacht nun *sämtliche Schreibzugriffe*, die in Ihrem Computer ausgeführt werden. Sobald ein Programm versucht, auf ein anderes Programm (also .PRG, .TOS, .TTP, .ACC) zu schreiben, schlägt MORTIMER Alarm. Es erscheint die Linkvirus-Alarm-Box:

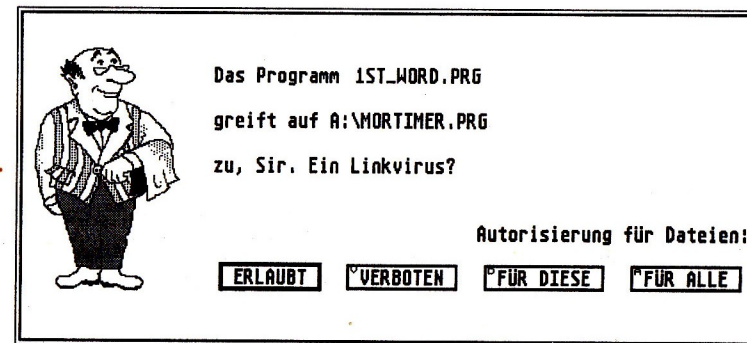


Abb. V-2, die Linkvirus-Alarm-Box

Im obigen Bild gezeigten Fall müssen Sie fast sicher von einem Linkvirus ausgehen: 1st_Word wird im Normalfall niemals versuchen, auf MORTIMER.PRG zu schreiben!

Es gibt aber auch Programme, die berechtigt sind, schreibend auf andere Programme zuzugreifen. Vor allem wären hier Assembler und Compiler zu nennen: Es ist ja gerade der Zweck eines Compilers, ein .PRG-Programm zu generieren! Hier sollte also MORTIMER eigentlich nicht eingreifen.

Um dieses Problem zu umgehen, können Sie MORTIMER sagen, welche Ihrer Programme berechtigt sein sollen, auf andere Programme schreibend zuzugreifen (lesen dürfen alle, dabei kann noch nichts passieren). Sobald Sie einmal eine solche Berechtigungs-Liste angefertigt haben, meldet sich MORTIMER nicht mehr, wenn Ihr Compiler ein Programm generiert. Er schlägt aber sofort Alarm, wenn Ihre Textverarbeitung das versucht!

Die Linkvirus-Alarm-Box hat 4 Knöpfe. Diese bedeuten im einzelnen:

- 'Erlauben' -wenn Sie diesen Knopf anwählen, dann darf das Programm dieses eine Mal auf das andere Programm zugreifen (und evtl. den Linkvirus weitergeben).
- 'Verboten' -in diesem Fall erhält das Programm, das schreiben möchte, vom GEMDOS die Meldung "Zugriff verboten". Damit können Sie die Ausbreitung des Linkvirus stoppen.
- 'Für diese' -der Zugriff ist erlaubt, und in Zukunft soll das schreibende Programm auf genau dieses Programm schreiben dürfen.
- 'Für alle' -der Zugriff ist erlaubt sein, und in Zukunft soll das schreibende Programm auf alle Programme schreiben dürfen.

Es ist auch möglich, über das Programm "EDIT_INF.PRG" die Zugriffsberechtigungen zu editieren und abzuspeichern. Genaueres lesen Sie bitte dort nach.

Wir möchten allerdings darauf hinweisen, daß Linkviren zur Zeit noch keine besondere Verbreitung auf dem ST erlangt haben. Es besteht unserer Meinung nach kein Grund zur Überreaktion oder gar Panik. Vorsicht ist bei Bootsektorviren geboten: diese sind außerordentlich verbreitet. Allerdings richten die meisten Bootsektor-Viren keinen oder kaum Schaden an, weil sie gutmütig programmiert sind.

Was tun, wenn Disketten oder Dateien infiziert sind?

Bei Bootsektorviren:

Alle Disketten auf den Virus überprüfen und ihn überall löschen. Es macht keinen Sinn, nur einen Teil der Diskettensammlung zu entseuchen, weil sich Bootsektorviren rasend schnell verbreiten.

Bei Linkviren:

Sehr schwierig. MORTIMER entdeckt zwar die Aktivität des Linkvirus und verhindert die weitere Ausbreitung, kann aber die befallenen Programme nicht mehr entseuchen. Löschen ist hier die sicherste Möglichkeit; wenn es sich um das einzige Original handelt: Wenden Sie sich an den Hersteller um Ersatz. Nur Assembler-Freaks können ein einmal befallenes Programm wieder säubern.

Vorsicht - wenn Sie tatsächlich Linkviren haben, sollten Sie auch für Ihre Compiler/Assembler die Zugriffsberechtigung sperren, bis sie sicher virenfrei sind. Wenn nämlich Ihr Compiler infiziert ist, infiziert er munter andere Programme weiter, ohne daß MORTIMER etwas meldet. Schließlich haben Sie es ihm ja erlaubt.

OMIKRON ist kein Spezial-Softwarehaus, was Viren angeht. Wir können Ihnen keinen weitgehenden Support zu diesem Thema anbieten. Vor allem bieten wir kein Programm an, das von Linkviren befallene Programme wieder restaurieren kann.

Sehr geeignete Programme zum Entfernen von Bootsektor-Viren finden Sie in den meisten PD-Sammlungen. Die beiden Programme VDU ('Virus Destruction Utility' und Sagrotan kennen zahlreiche gutartige Bootsektoren; sie zeigen also an: "Dies ist der Bootsektor des Spieles XYZ-keine Gefahr". Evtl. ist es sogar möglich, versehentlich gelöschte Bootsektoren mit Hilfe dieser Programme wieder aufzubringen und die Diskette damit zu reparieren.

Ship - Harddisk parken

Kommandozeile: EXECUTE X:\SHIP.PRG Knopf: HD-Ship

Nicht-Harddisk-Besitzer können gleich weiterlesen: diese Funktion in MORTIMER parkt die Harddisk, bringt also die Schreib-Lese-Köpfe in eine Position, in der das Landen der Köpfe beim Ausschalten der Harddisk nicht mehr schadet. Nur sehr wenige Harddisks für den ST haben eine automatische Parkfunktion (so daß beim Ausschalten die Köpfe automatisch in die richtige Stellung gefahren werden). Jeder Harddiskbenutzer sollte vor dem Ausschalten seiner Harddisk diese parken.

Weil es möglich ist, diverse Harddisks von verschiedenen Herstellern an den ST anzuschließen, ist es kaum möglich, ein allgemeines Parkprogramm zu schreiben. MORTIMER benutzt daher das vom Festplattenhersteller mitgelieferte Parkprogramm (meist mit dem Namen SHIP.PRG, daher der Name der MORTIMER-Funktion).

Im Prinzip führt also das Anklicken des Knopfes 'SHIP' im MORTIMER dieselbe Aktion aus, wie das Anklicken des Programms 'SHIP.PRG' vom Desktop aus.

Das Programm SHIP.PRG wird von MORTIMER auf MORTIMERS Standard-Pfad gesucht. Ist dort kein SHIP.PRG zu finden, meldet MORTIMER einen TOS-Fehler: "Datei nicht gefunden". Sie können sich also Ihr SHIP.PRG jederzeit auf MORTIMERS Standardpfad kopieren und danach das SHIP-Kommando von MORTIMER verwenden.

Wie Sie es vermeiden, nach jedem Systemneustart das SHIP-Programm aufs Neue kopieren zu müssen, falls Sie es auf der RAMDISK abgelegt haben, lesen Sie bitte im Kapitel "EDIT_INF" nach.

Damit das Kommando funktioniert, **muß das Programm 'SHIP.PRG' natürlich ohne GEM auskommen**, d.h. es gelten die gleichen Einschränkungen, wie unter "EXECUTE" (siehe dort).

Lupe

Kommandozeile: MAGNIFIER Knopf: 'Lupe'

Sobald Sie diesen Knopf angeklickt haben, wird MORTIMER sofort verlassen. Ab dann ist die Bildschirmlupe aktiv: der Bildschirm wird in 2*2facher Vergrößerung dargestellt. Vor allem für Grafikprogramme, aber auch für Textverarbeitung und DTP ist das praktisch.

Natürlich paßt dann nur noch jeweils ein Viertel des Gesamtbildschirms auf die darstellbare Fläche. Welcher Ausschnitt das ist, legt jeweils die Mausposition fest. Sie können also durch Bewegen der Maus den dargestellten Abschnitt verschieben.

Sämtliche Funktionen des Desktop und von (fast) allen Programmen bleiben ganz normal erhalten. Lediglich die Bildschirmdarstellung ist geändert.

Um die Lupe wieder auszuschalten, rufen Sie einfach MORTIMER noch einmal auf und klicken nochmals auf den 'Lupe'-Knopf.

Der Editor

Zweifellos ist der Editor eines der "Highlights" in MORTIMER: er steht Ihnen jederzeit zur Verfügung und erleichtert zahlreiche Aufgaben ganz enorm. Ob Sie das DESKTOP.INF editieren, schnell einen kurzen Text in Ihr Anwendungsprogramm einfließen lassen oder während dem Arbeiten in der Fibu schnell mal eine Mahnung ausdrucken wollen - all das und noch einiges mehr ist mit MORTIMERS Editor problemlos möglich. Zusätzlich ermöglicht es der Editor, bis zu 4 Texte gleichzeitig zu editieren.

Kommandozeile: EDITOR [<Dateiname>[;]]

Knopf: Editor

Wenn Sie den Editor mit Angabe eines Dateinamens aus der Kommandozeile aufgerufen haben, lädt MORTIMER die entsprechende Datei ein, nachdem der Editor aufgerufen wurde. Falls sich noch ein Text im Editor-Speicher befand, wird dieser, nach Bestätigung, gelöscht.

Beispiel: Sie wollen einen Schreibfehler in Ihrem Brief "MAHN.DOC" korrigieren. Sie geben in die Kommandozeile ein:

```
EDITOR MAHN.DOC
```

Der Editor wird gestartet und Ihr Brief MAHN.DOC wird automatisch geladen.

```
X: 1   Y: 1   Position: 1   Asc: 79   B:\MAHN.DOC   16:14:49
MIKRON-Software, Karl-Kircher-Str. 46, 7534 Birkenfeld 2
```

Sehr geehrte Damen und Herren,

sicher ist es Ihrer Aufmerksamkeit entgangen, daß unsere Rechnung Nr. _____ vom _____ über DM _____ noch zur Zahlung offensteht.

Wir möchten Sie bitten, das Versäumte in den nächsten Tagen nachzuholen.

Mit freundlichen Grüßen

Abb. E-1, der Editor

Die Funktionen des Editors

Der Editor arbeitet immer im Einfügemodus. Das heißt, daß beim Eintippen der Text hinter dem Cursor vor dem Cursor hergeschoben wird, und die neuen Buchstaben die alten nicht überschreiben.

Die oberste Bildschirmzeile enthält nicht den editierten Text, sondern die *Statuszeile* des Editors. In dieser Zeile erhalten Sie ständig folgende Informationen:

X: hier wird die X-Position (horizontal) des Cursors ausgegeben

Y: hier wird die Y-Position (vertikal) des Cursors ausgegeben.

Position: hier wird angegeben, auf dem wievielten Zeichen des editierten Textes der Cursor gerade steht. Wenn Sie gerade am Anfang des Textes mit dem Cursor sind, erscheint hier '1', sind Sie am Ende des Textes, erscheint hier die Länge des editierten Textes in Zeichen plus 1.

Asc: Hier finden Sie immer den ASCII-Code des Zeichens, auf dem der Cursor gerade steht.

Mit [Help] können Sie sich jederzeit eine Hilfe-Box anzeigen lassen, die eine Übersicht über alle Editorfunktionen enthält.

Natürlich beherrscht der Editor die üblichen Funktionen wie

[Pfeil hoch]	bewegt den Cursor eine Zeile nach oben
[Pfeil runter]	bewegt den Cursor eine Zeile nach unten
[Pfeil links]	bewegt den Cursor eine Spalte nach links. Wenn der Cursor ganz links in einer Zeile stand, geht er nach ganz rechts in der vorhergehenden Zeile.
[Pfeil rechts]	bewegt den Cursor um eine Spalte nach rechts. Stand er bereits ganz rechts am Zeilenende, geht er an den Anfang der nächsten Zeile.
[Backspace]	Bewegt den Cursor um eine Spalte nach links und löscht das Zeichen, das ursprünglich dort stand.
[Delete]	Das Zeichen unter dem Cursor wird gelöscht und der Rest der Zeile rutscht um eine Spalte nach links.

Wenn Sie [Delete] am Ende einer Zeile drücken, wird die nachfolgende Zeile an die derzeitige Zeile angehängt. Um die Zeilen wieder zu trennen, können Sie einfach [Return] drücken: die derzeitige Zeile wird an der Cursorposition aufgetrennt.

[Home]	Der Cursor wird an den Textanfang positioniert. Befindet er sich bereits dort, wird er ans Textende gebracht.
[Control]-[Pfeil runter]	Diese Funktionen blättern jeweils eine Bildschirmseite hoch bzw. runter.
[Control]-[Pfeil hoch]	
[Control]-[Pfeil links]	Durch diese Tastenkombinationen springt der Cursor eine Seite rechts bzw. links.
[Control]-[Pfeil rechts]	
[Tab]	fügt Leerzeichen bis zur nächsten Tabulatorposition ein.

Verlassen des Editors

[Control]-[Q] oder [Alternate]-[Control]

verläßt den Editor.

[Control]-[Shift]-[Q] verläßt den Editor und löscht den Text.

Das Laden und Speichern von Texten

Sie können natürlich nicht nur neue Texte eintippen, sondern auch alte editieren. Um einen Text zu laden, geben Sie einfach

[Control]-[L] Text laden

ein. Es erscheint eine Dateiauswahlbox, in der Sie wie gewohnt den zu ladenden Text aussuchen können.

Abspeichern können Sie einen editierten Text wieder mit

[Control]-[S] Text speichern.

Auch hier erscheint wieder eine Dateiauswahlbox.

Der Editor kann auch mit Blöcken arbeiten. Die entsprechenden Befehle zum Laden und Speichern von Blöcken sind:

[Control]-[Shift]-[L] Block laden
[Control]-[Shift]-[S] Block speichern

Wechseln des Textes

MORTIMERS Editor bearbeitet bis zu vier Texte gleichzeitig. Sie können den Textspeicher einfach durch Drücken der Funktionstasten F1 - F4 wählen. Alle Texte bleiben in den vier Textspeichern solange erhalten bis sie gelöscht werden. Sie können z.B. den ersten der vier Texte mit einer Kurzanleitung oder Cross-Referenz versehen, die Sie dauernd zur Verfügung haben, während Sie im zweiten Ihre Programmdokumentation weiter schreiben und in einem anderen schnell mal nach sehen, was in der Datei 'MAHN.DOC' denn nun eigentlich genau drinsteht.

Natürlich ist es mit 'Block ausschneiden', 'Text wechseln' und 'Block wieder einfügen' auch möglich, zwischen den verschiedenen Texten hin und her zu kopieren.

MORTIMERS Editor verwaltet Blöcke. Das sind Ausschnitte aus dem aktuellen Text, die getrennt vom Text selbst manipuliert werden können. Einen Block markieren Sie mit

[Control]-[B] die Cursorposition als Blockanfang markieren

[Control]-[K] die Cursorposition als Blockende markieren

Der gesamte Text zwischen dem Blockanfang-Marker und dem Blockende-Marker ist nun der definierte Block. Blocks müssen nicht am Anfang einer Zeile beginnen; es ist möglich, sie mitten in einer Zeile anfangen und enden zu lassen. Zur Unterscheidung vom "normalen" Text wird der Blockbereich schwarz unterlegt.

X: 1 Y: 48 Position: 1728 Asc: 27 D:\ZND_SLM\AV.DOC

Für die Kündigung des Angestelltenvertrages gelten die gesetzlichen Bestimmungen. Die Kündigungsfrist ist die gesetzliche. Das Recht zur Außerordentlichen Kündigung richtet sich nach den entsprechenden gesetzlichen Vorschriften.

Frau Maier verpflichtet sich zur absoluten Verschwiegenheit über alle ihr zur Kenntnis gelangenden Angelegenheiten Dritten gegenüber und zwar auch für die Zeit nach Ihrem Ausscheiden.

Abb. E-2, ein Block wurde markiert

Mit dem so markierten Block können Sie eine ganze Menge machen.

Block laden und speichern:

[Control]-[Shift]-[L] Block laden
[Control]-[Shift]-[S] Block speichern

Block löschen

[Control]-[D] löscht einen markierten Block (unwiderruflich!)

Block bewegen

[Control]-[M] bewegt (M für engl. MOVE) den markierten Block an die Cursorposition. An der Stelle, an der der Block stand, wird er gelöscht und dafür an der Stelle des Cursors eingefügt. Der Cursor darf nicht innerhalb des markierten Blocks stehen.

Block kopieren

[Control]-[I] fügt einen Block an der Cursorstelle in das Dokument ein. Im Gegensatz zu [Control]-[M] wird der ursprüngliche Block nicht gelöscht, sondern bleibt erhalten. Mit [Control]-[I] wird also eine Kopie des Blockes erstellt und an der Cursorstelle in das Dokument eingefügt.

Block ausschneiden und merken

[Control]-[C] schneidet einen Block aus dem Text aus und merkt ihn. Der Block wird im ursprünglichen Text gelöscht. Der englische Fachausdruck dafür heißt 'CUT'. Diese Funktion ist die wichtigste Blockfunktion überhaupt.

Gemerkten Block wieder einfügen

[Control]-[P] fügt einen mit [Control]-[C] gemerkten Block ab der Cursorposition wieder in den Text ein. Der Block bleibt weiterhin gemerkt. Es ist also möglich, ihn an beliebig vielen Stellen hintereinander einzufügen.

Der mit [Control]-[C] gemerkte Block wird selbst dann nicht 'vergessen', wenn Sie den ganzen Text löschen, in ein anderes Editorfenster gehen oder einen neuen Text einladen. Er wird - *genauso wie der Text im Editor!!!!* - auch nicht vergessen, wenn Sie MORTIMER verlassen. Wenn Sie MORTIMER verlassen und wieder aufrufen, finden Sie denselben Text im Editor wieder vor, und auch der mit [Control]-[C] ausgeschnittene Block ist weiterhin gemerkt!

Mit Hilfe der Funktionen [Control]-[C] und [Control]-[P] ist es also möglich, Textbausteine von einem editierten Text in den anderen zu transferieren.

Die einzige Möglichkeit, den [Control]-[C]-Puffer zu löschen, ist es, einen neuen, kurzen Text dort hineinzukopieren (wieder mit [Control]-[C]). Das kann manchmal sinnvoll sein, um den vom Puffer belegten Speicher wieder einer sinnvolleren Verwendung zuzuführen.

Dadurch, daß der Editor seinen Inhalt beim Verlassen behält, können Sie sich häufig benutzte Tabellen und Dokumente im Editor ständig verfügbar halten. Arbeiten Sie z.B. im Export, könnten Sie sich ein Dokument mit den Länderkennziffern im Editor halten und bei Bedarf jederzeit schnell etwas darin nachsehen. Andere Anwendungen wären Kundenlisten, Telefonnummern und Adressen, das Pflichtenheft des gerade zu entwickelnden Programms, Ihr Terminkalender...

Block verstecken

[Control]-[H] schaltet die schwarz unterlegte Darstellung des Blocks aus. War sie bereits ausgeschaltet, schaltet [Control]-[H] sie wieder ein. Der Block bleibt weiterhin markiert, es wird lediglich die Darstellung auf dem Bildschirm aus- oder eingeschaltet.

Um eine Blockmarkierung ganz zu löschen, können Sie das Blockende an eine Stelle vor den Blockanfang setzen. Damit haben Sie einen 0-Zeichen-langen-Block definiert (also gar keinen Block).

Löschen von größeren Bereichen im Text

[Control]-[Y] löscht die aktuelle Cursorzeile

[LUND0] (ohne weitere Veränderungen dazwischen) holt die Zeile zurück.

[Control]-[D] löscht einen markierten Block

[Control]-[Shift]-[D] löscht den gesamten Text

Zeile einfügen

[Control]-[N] fügt eine Leerzeile ein.

Die Maus im Editor

Grundsätzlich können Sie mit linken Maustaste den **Cursor** frei im Text **positionieren**. Einfach auf die entsprechende Stelle zeigen und kurz anklicken. Sollte der Text in der angeklickten Zeile nicht bis zum Mauspfel reichen, so steht der Cursor am Ende der angeklickten Zeile.

Wenn Sie die linke **Maustaste gedrückt halten** und die Maus weiter bewegen, so wird von der angeklickten Stelle bis zu der Stelle, an der Sie die Maustaste wieder loslassen, ein **Block markiert**. Die schwarz unterlegten Blockbereiche folgen sozusagen genau der Mausbewegung. Wenn Sie dabei mit dem Mauspfel in die Nähe des oberen oder des unteren Bildschirmrandes kommen, wird der Text nach oben bzw. unten gerollt. Es ist also möglich, mit der Maus einen **Block über mehrere Seiten** zu markieren.

X: 34 Y: 36 Position: 1240 Asc: 111 D:\2ND_SLM\AV.DOC

Für die Kündigung des Angestelltenvertrages gelten die gesetzlichen Bestimmungen. Die Kündigungsfrist ist die gesetzliche. Das Recht zur Außerordentlichen Kündigung richtet sich nach den entsprechenden gesetzlichen Vorschriften.

Frau Maier verpflichtet sich zur absoluten Verschwiegenheit über alle ihr zur Kenntnis gelangenden Angelegenheiten Dritten gegenüber und zwar auch für die Zeit nach Ihrem Ausscheiden.

Die rechte Maustaste schneidet einen Block aus dem Text aus, falls ein Block markiert wurde (siehe [Control]-[C] 'Cut!'). Wenn kein Block existiert, fügt die rechte Maustaste einen ausgeschnittenen Block an der Cursorposition ein (siehe [Control]-[P] - Gemerkten Block einfügen). Durch diese zwei Funktionen ist es sehr elegant möglich, mit Hilfe der Maus Blöcke innerhalb eines Textes zu verschieben oder zu kopieren.

Zu beachten: Ein Block gilt natürlich auch dann als markiert, wenn er gerade versteckt ist, d.h. nicht schwarz unterlegt dargestellt wird.

Ausdrucken im Editor

Sie können den gesamten Text oder den markierten Block auf den Drucker ausgeben. Das geschieht mit

[Control]-[O] Ausdrucken des gesamten Textes
[Control]-[Shift]-[O] Ausdrucken des markierten Blocks

Anspringen einer bestimmten Zeile

Sie können den Cursor direkt auf eine bestimmte Zeile positionieren. Das geschieht mit

[Control]-[G]

MORTIMER fragt Sie nun in einer Dialogbox-Box, auf welche Zeile der Cursor gestellt werden soll.

Eingeben von Sonderzeichen

Zeichen, die Sie normalerweise nicht eingeben könnten (z.B. Zeichen 13=Return) können vom Editor trotzdem bearbeitet werden. Dazu können Sie den [Alternate]-xxx-Treiber von MORTIMER verwenden (siehe Kapitel 'Der Tastaturmakrotreiber'), also für Zeichen 13 [Alternate]-[0]-[1]-[3] eingeben. Alternativ schalten Sie im Editor mit [Control]-[A] in den Ascii-Modus: das nun folgende Zeichen (nur genau ein Zeichen!) wird als Zeichen übernommen (und nicht als Kommando). Sie können Zeichen 13 also mit [Control]-[A] und dann [Return] in Ihren Text eingeben.

Suchen und Ersetzen

[Control]-[F] Suchen eines Textes

Sobald Sie die Suchfunktion ausgelöst haben, fragt MORTIMER Sie nach dem Text, den er suchen soll. Der Suchtext darf bis zu 40 Zeichen lang sein. Wenn ein Leerzeichen am Ende des Suchtextes stehen soll, müssen Sie den zu suchenden Ausdruck in Anführungszeichen stellen (die Anführungszeichen werden nicht mitgesucht). Suchen nach Zeichen 0 (ASCII 0, nicht die Ziffer 0, nach dieser kann man suchen!) ist prinzipiell nicht möglich.

Wenn Sie nichts anderes angeben, sucht MORTIMER ab der Cursorposition in Richtung Textende. Klicken Sie auf den Knopf 'Ab Anfang', wird ab dem Textanfang gesucht.

Groß- und Kleinschreibung wird unterschieden.

Wenn MORTIMER den gesuchten Text gefunden hat, wird der Cursor darauf positioniert. Wollen Sie nach demselben Ausdruck weitersuchen, also die nächste Stelle im Text ermitteln, an der dieser Ausdruck noch einmal vorkommt, dann können Sie das mit

[Control]-[Shift]-[F] weitersuchen

erreichen.

Sobald MORTIMER den gesamten Text durchsucht hat, wird die Suchfunktion abgebrochen und MORTIMER meldet: 'Sir, ich habe alles durchsucht'.

[Control]-[R] suchen und ersetzen

Wie beim Suchen geben Sie hier den zu suchenden Ausdruck ein. Hinter 'Ersetzen durch' können Sie eingeben, durch was dieser Ausdruck ersetzt werden soll. Wenn Sie hier nichts eingeben, wird der Ausdruck durch 'nichts' ersetzt, also gelöscht.

Sie können wahlweise im ganzen Text ohne Abfrage suchen und ersetzen lassen, oder - indem sie 'mit Fragen' anklicken - sich jedesmal fragen lassen, ob die jeweilige Fundstelle tatsächlich geändert werden soll.

Es ist auch möglich, die 'Suchen und ersetzen'-Funktion auf den Bereich des markierten Blocks zu beschränken. Das geschieht mit

[Control]-[Shift]-[R] suchen und ersetzen innerhalb des markierten Blocks

Komprimieren des Editortextes

Da ein Text oft viele Leerzeichen enthält, liegt es nahe, diese platzsparender abzuspeichern. MORTIMERS Editor kann auf Wunsch Ihren Text durch Ersetzen mehrerer Leerzeichen durch ein Tabulatorzeichen komprimieren oder umgekehrt Texte, die auf diese Weise verkürzt wurden, wieder in ihre ursprüngliche Form bringen.

[Control]-[T] Tabulatoren komprimieren/expandieren

Die Tabulatorweite, d.h. wieviele Leerzeichen höchstens durch einen Tabulator ersetzt werden, ist einstellbar.

Datenaustausch des Editors mit dem Druckerspöler

Es ist möglich, die Daten des Editors (also den gerade editierten Text) und die Daten im Druckerspöler (also das, was ausgedruckt wird oder ausgedruckt werden soll) miteinander zu *vertauschen*. Der Editorinhalt wird also zum Spölerinhalt, und umgekehrt. Auf diese Weise können Sie den Inhalt des Spöler-Speichers bequem editieren, verändern, Teile löschen, Anpassungen vornehmen, kontrollieren oder was auch immer, und dann abspeichern oder wieder mit dem Spöler zurück-vertauschen, um es zu drucken. Es ist zweckmäßig, während solcher Operationen den Ausgang des Spölers zum Drucker zu sperren, weil sonst der Spölerinhalt dauernd auf den Drucker ausgegeben werden würde (vgl. Kapitel 'Spöler').

Der Austausch der Daten erfolgt mit

[Control]-[X] Text im Editor mit Spölerinhalt vertauschen

[Control]-[Shift]-[X] Text im markierten Block mit Spölerinhalt vertauschen

Texte in andere Programme übernehmen

Jedesmal wenn Sie den Text-Speicher wechseln (mit den Funktionstasten F1-F4) oder den Editor verlassen, dann wird der gerade markierte Block in den Tastatur-Textspeicher übernommen. Sie können also unter beliebigen Programmen ganze Textseiten 'eintippen' lassen (siehe Text-Einspielen, Kapitel Tastaturmakrotreiber).

Es ist also möglich, eine bestimmte Textstelle, z.B. eine Adresse, als Block zu markieren und diese unter einem Textverarbeitungsprogramm 'eintippen' zu lassen. Denkbar wäre auch, ganze Kommandofolgen im einem Text zu markieren, und damit dann einen anderen Text zu bearbeiten. Auf diese Weise ist es zum Beispiel möglich, eine Kommandofolge für MORTIMERS Editor zu erzeugen, der in einem Text alle Großbuchstaben durch Kleinbuchstaben ersetzt.

Bilder im Editor

Normalerweise ist es Aufgabe eines Editors mit Texten zu arbeiten, diese anzuzeigen und zu verändern. Wenn man jedoch statt mit Texten viel mit Graphiken und Bildern arbeitet oder sogar mit beidem gleichzeitig, dann braucht man einen Bilder-Anzeigemodus.

MORTIMERS Editor kann eine Datei anstatt als Text auch als Bild anzeigen. Es werden die drei gängigsten Formate unterstützt: PIC-Format (Doodle), Degas-Format (unkomprimiert) und GEM-IMG-Format.

Wenn Sie eine Bild-Datei in den Editor geladen haben (z.B. "A:\DEMO.IMG"), dann schalten Sie einfach mit Funktionstaste F9 in den IMG-Modus um, schon wird das Bild richtig angezeigt. Es ist sogar möglich, **IMG-Bilder anzuzeigen**, die **größer als der Bildschirm** sind. Sie können dann mit den Pfeiltasten den sichtbaren Ausschnitt über das Bild bewegen und sich so nach und nach das gesamte Bild ansehen.

Die anderen Bild-Formate sind über folgenden Funktionstasten verfügbar:

F6 PIC-Format (Doodle)
F7 Degas-Format (.PI3, .PI2 und Pi1, also nur unkomprimiert)
F9 IMG-Format

Die Funktionstaste F5 kehrt zurück zum Text-Modus.

Solange Bilder angezeigt werden, sind alle anderen Editorfunktionen blockiert. Sie können also nicht versehentlich 'in ein Bild schreiben'. Wird ein Bild jedoch im Text-Modus angezeigt, dann lassen sich auch hier (allerdings wohl wenig sinnvolle) Veränderungen vornehmen.

Der Taschenrechner

Kommandozeile: CALCULATE [<Ausdruck>] oder nur: <Ausdruck> (standardmäßig)

MORTIMER verfügt über einen Taschenrechner, der weit über das hinausgeht, was normale Accessory-Taschenrechner können. MORTIMER rechnet auf 19 Stellen genau, hat einen Zahlenbereich bis zehn hoch 4931 und hat so ziemlich alle mathematischen Funktionen integriert.

Außer den Grundrechenarten stehen Ihnen die folgenden Funktionen zur Verfügung:

^	allgemeine Potenzierung. Beispiel: 2^{600}
SQR	Quadratwurzel. Beispiel: SQR(24)
FACT	Fakultät. Beispiel: FACT(100)
SIN	Sinus. Beispiel: SIN(PI/3)
COS,TAN,COT	Cosinus, Tangens, Cotangens
EXP	Exponentialfunktion zur Basis e
LN	natürlicher Logarithmus
LOG	allgemeiner Logarithmus zur beliebigen Basis. Den dekadischen (zur Basis 10) Logarithmus von 20 berechnen Sie mit LOG(20,10)
ARCSIN, ARCCOS, ARCCOT, ARCTAN (oder ATN)	die inversen trigonometrischen Funktionen.
SEC, COSEC	Sekans und Cosekans
SINH	Hyperbelsinus
COTH	Hyperbelcotangens
SECH, COSECH	Hyperbelsekans und Hyperbelcosekans
ARSINH	Area Sinus Hyperbolicus
ARCOH	Area Cotangens Hyperbolicus

Als weiteres Leistungsmerkmal kann MORTIMER auch in hexadezimal und binär rechnen und ausgeben.

Wenn Sie zum Beispiel ausrechnen wollen, wieviel 2 hoch 600 ist, dann geben Sie einfach '2^600' in MORTIMERS Hauptauswahlbox ein und drücken Sie [RETURN]. Es erscheint MORTIMERS Taschenrechner-Box:

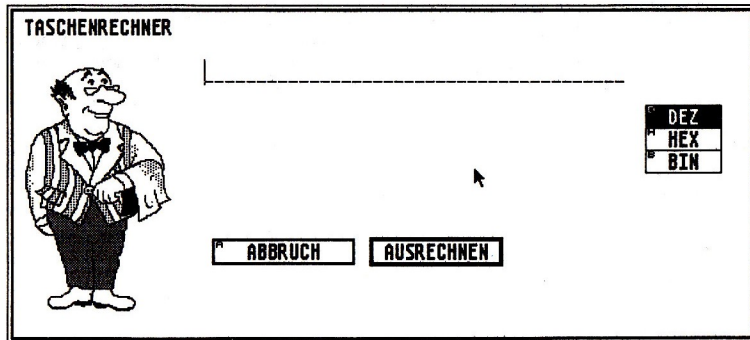


Abb. T-1, der Taschenrechner

Was können Sie nun im Taschenrechner machen?

Wenn Sie nun etwas berechnen wollen (z.B. $1+1$), dann tippen Sie einfach [1][+][1] ein. In der Eingabezeile des Taschenrechners erscheint Ihre Eingabe ('1+1'). Um nun diesen Ausdruck zu berechnen, drücken Sie einfach [Return] (oder klicken auf 'Ausrechnen'). Sofort erscheint das Ergebnis:

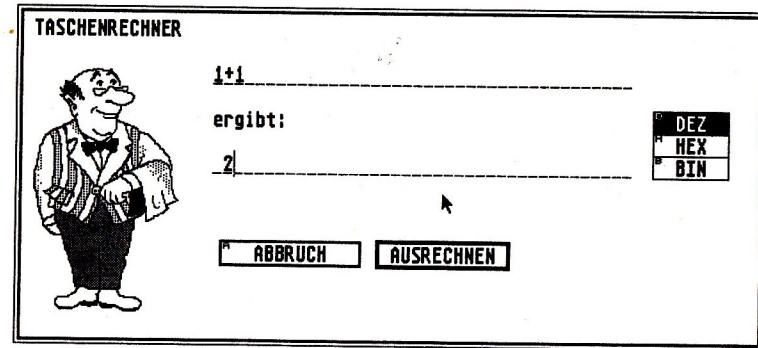


Abb. T-2, Ergebnis einer Berechnung

Es erscheint also eine weitere Zeile, in der das Ergebnis Ihrer Berechnung ausgegeben wird. Der Cursor ist hinter die letzte Ziffer des Ergebnisses gestellt, um das Weiterrechnen mit dem Ergebnis zu vereinfachen.

Nehmen wir zum Beispiel an, Sie wollten das Ergebnis von '1+1' mit 5 malnehmen. Nachdem Sie $1+1$ berechnet haben, steht in der unteren Zeile das Ergebnis ('2'), und dahinter der Cursor. Geben Sie nun einfach '*5' ein. In der unteren Zeile, die wie Sie sehen auch als Eingabezeile verwendet werden kann, steht jetzt '2*5'. Wenn Sie nun wieder [Return] drücken (oder auf 'Ausrechnen' klicken), wird der Ausdruck in der Cursorzeile ausgerechnet - in diesem Fall stand der Cursor in der unteren Zeile, also wird diese ausgerechnet. Auf diese Weise können Sie also mit dem Ergebnis einer Berechnung weiterrechnen.

Häufig kommt es vor, daß Sie nicht mit dem Ergebnis weiterrechnen wollen, sondern in Ihrem ursprünglichen Ausdruck eine Zahl ändern und denselben Ausdruck nochmals berechnen lassen. Ein Beispiel aus dem kaufmännischen Bereich wäre das Herausrechnen der Mehrwertsteuer aus Bruttopreisen nach der Formel:

$$\text{Mehrwertsteuer} = \text{Preis} / 1.14 * 0.14$$

Wenn Sie nun eine ganze Liste von Preisen haben, aus denen Sie jeweils die Mehrwertsteuer berechnen wollen, gehen Sie mit MORTIMER wie folgt vor:

Geben Sie zunächst in einer der beiden Eingabezeilen den ganzen Ausdruck für Ihren ersten Preis von der Liste ein, z.B. '19.80/1.14*0.14'. Lassen Sie sich Ihre Mehrwertsteuer aus DM 19.80 durch [Return] berechnen.

Anstatt jetzt beim zweiten Preis auf Ihrer Liste den ganzen Ausdruck neu einzugeben, bewegen Sie einfach mit [Cursor hoch] den Cursor wieder auf Ihre ursprüngliche Eingabe. Der Cursor steht jetzt in der Zeile, in der '19.80/1.14*0.14' steht. Ändern Sie die '19.80' in Ihren neuen Preis ab und drücken Sie [Return]. MORTIMER berechnet wieder den Inhalt der Zeile, in der der Cursor steht - und das ist gerade Ihre zweite Mehrwertsteuer.

Selbstverständlich können Sie in beiden Taschenrechner-Eingabezeilen wie gewohnt die ganze Eingabe mit [Esc] löschen bzw. mit [Home] an den Anfang der Zeile.

MORTIMER verarbeitet alle Eingaben außer in der gewohnten dezimalen Schreibweise auch in Hexadezimal, Binär und Oktal, und zwar auch mit Nachkommastellen und Exponenten.

Um MORTIMER zu sagen, daß eine Zahl nicht im dezimalen Zahlensystem eingegeben wurde, müssen Sie vor die Zahl ein sogenanntes Präfix stellen. Die folgenden Präfixe sind erlaubt:

\$ Hexadezimal. Beispiel: \$E8
 % Binär. Beispiel: %1100101
 & Oktal. Beispiel: &7372

Sie können, wie bereits erwähnt, auch in den drei anderen Zahlensystemen mit Nachkommastellen und Exponenten arbeiten. Beispiele dafür sind:

\$8.8 entspricht dezimal 8.5
 %0.11 entspricht dezimal 0.75

Exponenten werden prinzipiell mit 'E' eingegeben. Beispiele:

1.7 E 20 1.7 mal 10 hoch 20
 %.11 E 11 Binär .11 mal 2 (!) hoch 11 (11 binär, nicht dezimal!, also mal 2 hoch 3)

Letztere Darstellungsweise ist beim maschinennahen Programmieren sehr praktisch.

Im hexadezimalen Zahlensystem ist die Eingabe von Exponenten nicht möglich, weil es keine Unterscheidung zwischen 'E' als hexadezimaler Ziffer und 'E' als Exponentkennzeichen gibt.

Wenn Sie die obigen Beispiele einmal eingetippt haben, haben Sie bereits gesehen, daß die Ausgabe des Ergebnisses prinzipiell in dezimaler Notation erfolgt. Eine wichtige Anwendung haben Sie damit dann bereits nachvollzogen: das Umwandeln von Hex- oder Binärzahlen ins Dezimale mit MORTIMER.

Beispiel: Was ist \$C8 in dezimal?

Lösung: Sie tippen einfach '\$C8' (übrigens ist es egal, ob Sie Groß- oder Kleinbuchstaben verwenden) ein und drücken [Return]. Der Ausdruck in der Cursorzeile wird ausgerechnet und in dezimal ausgegeben. Das Ergebnis ist '200'.

MORTIMER kann aber auch in Hexadezimal oder Binär ausgeben. Dazu dienen die drei Knöpfe in der Taschenrechnerbox.

Durch Anklicken von 'Binär' werden alle Ausgaben binär (im Zweiersystem) gemacht, nach Anklicken von 'Hexadezimal' im Hexadezimalsystem. Dabei ist zu beachten, daß - im Gegensatz zum Zehnersystem und auch zur Eingabe - *nur ganzzahlige Werte im Bereich von -2 Milliarden bis +2 Milliarden ausgegeben werden* (long-integer-Bereich).

Beispiel: Sie wollen (dezimal) 200 in Hexadezimal umrechnen.

Klicken Sie zunächst auf den 'Hexadezimal'-Knopf. Dieser verfärbt sich schwarz. Geben Sie dann '200' ein und drücken Sie [Return]. Die Ausgabe erscheint in hexadezimal: \$000000C8.

Beispiel: Was ist binär 11101 in Hexadezimal?

Klicken Sie den 'Hexadezimal'-Knopf an. Dann geben Sie '%11101' ein und drücken [Return]. Sofort erscheint '\$0000001D' als Ergebnis.

Sie können den Taschenrechner auch direkt aus der Kommandozeile der MORTIMER-Hauptauswahlbox aus verwenden. Geben Sie nach dem Aufruf von MORTIMER einfach den zu berechnenden Ausdruck in die Kommandozeile ein und drücken Sie [Return]. Sofort erscheint die Taschenrechnerbox mit dem ausgerechneten Ergebnis.

Verwendung der elementaren Funktionen, Klammerebenen

MORTIMER beherrscht natürlich die Punkt-vor-Strichrechnung. Zusätzlich ist es möglich, Klammern zu setzen und beliebig zu verschachteln:

$$((2+3)*(3-4)+1)*0.7$$

Wenn Sie die elementaren Funktionen (Sinus, Logarithmus etc., eine vollständige Liste finden Sie am Anfang des Kapitels) verwenden möchten, geben Sie einfach den Namen der gewünschten Funktion und ihren Parameter in Klammern ein. Beispiel: Sie möchten den Sinus von 0.3 berechnen. Dann geben Sie ein:

'SIN(.3)' oder 'SIN(0.3)'
 und drücken zum Ausrechnen [Return].

Ergebnisse und Formeln in andere Programme übernehmen

Beim Verlassen der Taschenrechnerbox wird die Cursorzeile in den Tastatur-Textspeicher übernommen, d.h. Sie können entweder das Ergebnis oder die Formel über die Tastatur einfließen lassen (siehe Kapitel "Tastaturmakrotreiber").

Der Tastaturmakrotreiber

Drei verschiedene Features verbergen sich hinter dieser Überschrift: das Definieren von Tasten, das "Abspielen von Texten" und die Möglichkeit, mit [Alternate]-[xxx] beliebige ASCII-Zeichen einzugeben. Beginnen wir mit letzterer.

1. Alternate-xxx

Wenn Sie sich eine ASCII-Tabelle ansehen, dann stellen Sie fest, daß es 256 Zeichen gibt. Die Tastatur jedoch hat wesentlich weniger Tasten. Also ist es nicht möglich, alle Zeichen von der Tastatur aus einzugeben. Der ST hat zum Beispiel ein französisches 'a-accent grave' im Zeichensatz. Auf der französischen Tastatur gibt es eine einfache Möglichkeit, dieses Zeichen einzugeben - auf der deutschen Tastatur hingegen geht das nicht.

Um nun auch Zeichen eingeben zu können, die nicht auf der Tastatur definiert sind, bietet MORTIMER eine komfortable Möglichkeit, vorausgesetzt, Sie kennen den ASCII-Code des Zeichens.

Beispiel: Sie wollen 'a-accent grave' eintippen. Der ASCII-Code dieses Zeichens ist 138. Dann drücken Sie einfach die Taste [Alternate] und, während Sie [Alternate] gedrückt halten, auf dem Ziffernblock rechts auf der Tastatur hintereinander [1] [3] [3]. Diese Aktion hat *genau dieselbe Wirkung, als wenn Sie gerade auf einer französischen Tastatur die Taste 'a-accent grave' gedrückt hätten!* Wenn Sie sich gerade in einem Editor befinden, der dieses Zeichen darstellen kann (zum Beispiel im Editor von MORTIMER), dann sehen Sie das Zeichen auf dem Bildschirm.

Bitte beachten Sie, daß nur die Zifferntasten im Zehnerblock rechts auf der Tastatur verwendet werden können, nicht die Zifferntasten im Buchstabenblock!

2. Das Definieren von Tasten

Viele Programme erlauben die Belegung der Funktionstasten. Es ist zum Beispiel in OMIKRON.BASIC möglich, auf eine Funktionstaste (Beispiel: auf F4) einen ganzen Text zu legen. In einer Textverarbeitung sieht man den Sinn solcher Definitionen sofort ein: man definiert sich auf F4 "Sehr geehrte Damen und Herren,", auf F5 "mit freundlichen Grüßen" und so weiter. Aber auch in Programmiersprachen, die häufig mit Tastenkombinationen zu bedienen sind, ist es vorteilhaft, häufig verwendete Kombinationen auf eine Taste zu legen.

All das und noch einiges mehr kann MORTIMERS Tastaturmakrotreiber. Sie können

- beliebig lange Texte auf Tasten legen,
- sämtliche Tasten definieren, auch als Kombination mit [Shift], [Alternate] oder [Control]
- alle Kombinationen, auch [Alternate]-[Control]-[Esc] können auf Tasten gelegt werden.
- Tasten sperren, das heißt, Tasten auf 'kein Inhalt' definieren.

Während der Definition von Tasten erhalten Sie einige Informationen aus der Statuszeile, in der MORTIMER normalerweise die Uhr darstellt (rechts oben im Bildschirm). Immer, wenn im folgenden die 'Statuszeile' erwähnt wird, ist rechts oben der Bereich gemeint, in dem MORTIMER seine Uhr darstellt.

Der Makrotreiber hat 4 Tasten(-kombinationen), die ihn steuern. Diese sind standardmäßig:

- | | |
|----------------------|--|
| [Alternate]-[Tab] | beginnt eine Tastendefinition |
| [Alternate]-[Return] | beendet eine Tastendefinition (Haupttastatur; nicht "ENTER") |
| [Alternate]-[Undo] | schaltet den Makrotreiber ein und aus |
| [Alternate]-[Esc] | beginnt eine Makropause |

Nehmen wir an, Sie wollten die Taste [Control]-[S] belegen, und zwar mit 'Sehr geehrte Damen und Herren.'. Das heißt, jedesmal wenn Sie [Control]-[S] drücken, erscheint 'Sehr geehrte Damen und Herren.'. Dazu gehen Sie vor wie folgt:

1. Sie drücken [Alternate]-[Tab]
In der Statuszeile erscheint 'BEG DEF' für 'Beginn der Tasten-Definition'.

2. Sie drücken nun die Taste, die Sie definieren wollen: [Control]-[S]
In der Statuszeile erscheint nun 'DEF' als Zeichen für die eigentliche Definition.

Wenn Sie statt [Control]-[S] nur [S] gedrückt hätten, dann hätten Sie die Taste 'S' undefiniert. Prinzipiell ist das möglich, nur bedeutet 'S' eben dann nicht mehr 's', sondern immer 'Sehr geehrte Damen und Herren.'. Wenn Sie wirklich nur den Buchstaben s eintippen wollen, wäre das dann nicht mehr möglich (außer über [Alternate]-[xxx], das unabhängig von der Umdefinition noch geht!). Es ist also meistens sinnvoll, nicht die Taste selbst, sondern die Taste in Verbindung mit [Alternate], [Control] oder [Shift] zu definieren.

3. Sie geben nun ein, was auf die Taste definiert werden soll: Sehr geehrte Damen und Herren,

Während der ganzen Zeit sehen Sie in der Statuszeile den Schriftzug 'DEF'.

4. Sie beenden die Definition mit [Alternate]-[Return].
In der Statuszeile verschwindet die Meldung 'DEF'. Dann erscheint die Uhr wieder.

Die Taste [Control]-[S] ist hiermit undefiniert auf 'Sehr geehrte Damen und Herren,'.

Das Rückdefinieren

Wenn Sie einer Taste wieder ihre ursprüngliche Bedeutung geben wollen, dann müssen Sie die ursprüngliche Bedeutung wieder auf die Taste definieren. Beispiel: Sie haben aus Versehen auf die Taste S (ohne [Control]) den Text 'Sehr geehrte Damen und Herren' definiert, und wollen das wieder rückgängig machen. Gehen Sie dazu vor wie folgt:

1. [Alternate]-[Tab]: die Definition wird begonnen
2. [S] - Sie wollen die Taste [S] definieren
3. [S] - die Bedeutung der Taste [S] soll der Text 'S' sein!
4. [Alternate]-[Return] - Die Definition ist beendet. Die Taste [S] ist wieder normal.

Das Leerdefinieren

Sie können auf eine Taste auch gar nichts definieren. Das geht wie folgt:

1. [Alternate]-[Tab] Beginn der Tastendefinition
2. [L] - die Taste, die Sie definieren wollen
3. [Alternate]-[Return] - Ende der Definition. Sie haben keinen Text auf die Taste [L] gelegt.

Wenn Sie jetzt auf [L] drücken, wird der definierte Text ausgegeben. Weil kein Text definiert wurde, wird auch nichts ausgegeben - natürlich auch kein 'L'!

Wenn Sie auf diese Art und Weise mehrere Tasten leer definiert haben, können Sie eventuell gar nichts mehr eingeben. Dann sollten Sie sich diese Tasten wieder vernünftig zurückdefinieren oder MORTIMERS Tastaturmakros ganz ausschalten.

Der Sinn des Leer-Definierens ist es, bestimmte Tastenkommandos zu sperren. Wenn zum Beispiel Ihre Sekretärin zwar Ihre Textverarbeitung bedienen können soll, aber nicht in die Finanzbuchhaltung kommen darf (die mit [Control]-[F] aufgerufen wird), dann definieren Sie einfach [Control]-[F] leer.

Das Ausschalten/Einschalten des Makrotreibers

Wenn Sie den Makrotreiber ausschalten wollen, können Sie dies ganz einfach tun.

[Alternate]-[Undo]

Es erscheint für etwa eine Sekunde 'AUS' in der Statuszeile.

Sämtliche Umdefinitionen sind ausgeschaltet. Sie haben wieder die ursprüngliche Tastenbelegung vorliegen.

Nachmals [Alternate]-[Undo]

Es erscheint für etwa eine Sekunde 'EIN' in der Statuszeile.

Ab jetzt sind Ihre Umbelegungen wieder aktiv.

Die Makropause

Manchmal wünscht man sich eine unterbrechbare Tastendefinition. Ein typisches Beispiel wäre:

Bei einer Abnahmemenge von **1-4** Stück erhalten Sie **30** Prozent Rabatt.
Bei einer Abnahmemenge von **5-9** Stück erhalten Sie **40** Prozent Rabatt.
Bei einer Abnahmemenge von **10-14** Stück erhalten Sie **50** Prozent Rabatt.

Der fett geschriebene Teil ändert sich jedes Mal, der Rest bleibt gleich.

Um nun eine lange Tabelle mit lauter solchen Rabattsätzen einzugeben, können Sie natürlich 3 Tasten definieren: die erste mit 'Bei einer Abnahmemenge von ', die zweite mit ' Stück erhalten Sie ' und die dritte mit ' Prozent Rabatt'. Das würde das Eintippen nachher schon ganz wesentlich vereinfachen:

Aber für diesen Sonderfall, wenn nämlich ein kleiner Ausschnitt in einer Tastendefinition immer wieder anders eingegeben werden muß, gibt es die Makropause. Wenn Sie sich den obigen Text mit 2 Makropausen definieren und dann die undefinierte Taste betätigen, erscheint zunächst der Text 'Bei einer Abnahmemenge von '. Damit ist die Ausgabe erst einmal beendet, und Sie tippen weiter wie gewohnt: in diesem Fall die Stückzahl (Beispiel: '1-4'). Zum Abschluß der Makropause drücken Sie [Return]. Jetzt wird der Text 'erhalten Sie' ausgegeben. Bei der zweiten Makropause haben Sie wieder Gelegenheit, beliebig viel einzugeben: in diesem Fall '30'. Wenn Sie wieder [Return] drücken, ist auch die zweite Makropause beendet und der Rest des definierten Textes wird noch ausgegeben: 'Prozent Rabatt'.

Einbau von Makropausen in Tastendefinitionen

Eine Makropause definieren Sie während der Makrodefinition mit [Alternate]-[Esc] - Beginn der Makropausendefinition
In der Statuszeile erscheint der Text 'DEF EXP'.

Wenn Sie wollen, können Sie hier beliebige Texte eingeben. Solange 'DEF EXP' angezeigt wird, werden diese nicht in die Tastendefinition übernommen.

Sobald Sie [Return] drücken, erscheint wieder 'DEF' in der Statuszeile. Jetzt haben Sie eine Makropause definiert und die normale Tastendefinition wird fortgesetzt.

Sie können jederzeit, in jedem Programm, an jeder Stelle, Tasten definieren. Ein spezieller MORTIMER-Aufruf ist nicht erforderlich.

Sie können nicht nur normale Texte, sondern auch beliebige Steuertasten (Funktionstasten, [Delete], [Insert], [Esc]..., auch in Kombination mit [Shift], [Control], [Alternate]) auf eine Taste legen. Im OMIKRON.BASIC ist es zum Beispiel möglich, die Sicherheitsabfrage nach SYSTEM ([Alternate]-[CS]) gleich auf eine Taste zu legen.

Noch ein Beispiel: Sie könnten sich die Zifferntasten des Ziffernblocks mit den entsprechenden Pfeiltasten belegen: 8 für 'Pfeil hoch', 2 für 'Pfeil runter', 1 für 'Pfeil runter' 'Pfeil links' etc. Es gibt Tausende von sinnvollen Tastenbelegungen. Sie können sich mit MORTIMER Ihre eigene, auf Ihre Anwendung zugeschnittene Tastatur gewissermaßen maßschneidern.

Die dahinterstehende Technik

Die undefinierten Tasten werden beim Aufruf der Betriebssystem-Funktionen zum Taste-Abholen dem aufrufenden Programm übergeben. Fast alle Programme verwenden die Betriebssystem-Funktionen zum Abfragen der Tastatur, so daß MORTIMERS Tastendefinitionen in so gut wie allen Programmen zur Verfügung stehen.

Leider gibt es jedoch auch einige Programme, die die Tastatur nicht über Betriebssystemfunktionen auslesen, sondern direkt darauf zugreifen.

Zu diesen Ausnahmen zählen: SIGNUM!
 OMIKRON.DEBUGGER/ASSEMBLER

In diesen Programmen funktionieren MORTIMERS Tastendefinitionen nicht !

3. Das Abspielen von Texten

Diese MORTIMER Tastaturfunktion ermöglicht es, Texte in die Tastatureingabe einzuspielen. D.h. der Atari ST verhält sich so, als ob jemand dauernd irgendetwas eintippen würde. Die Tastatur wird quasi von Geisterhand bedient. Auf diese Weise ist es möglich, in jedes Programm Daten von außen einzubringen.

Nehmen wir an, Sie haben sich ein Adreßverwaltungsprogramm gekauft. Leider müssen Sie aber feststellen, daß es nicht möglich ist, Ihre alte Adreßdatei mit dem neuen Programm weiterzuverarbeiten. Normalerweise hieße das: alles nochmal neu eintippen. Mit MORTIMER können Sie eintippen lassen! Lassen Sie sich von Ihrem Verwaltungsprogramm eine ASCII-Datei mit den Adreßdaten erzeugen, laden Sie diese diese in MORTIMERS Editor und markieren Sie die gewünschten Adressen als Block. Danach starten Sie Ihre Adreßverwaltung und mit [Alternate]-[Enter] (Ziffernblock) starten Sie die automatische Eingabe.

Es ist auch denkbar, nur eine Adresse zu markieren und diese dann in einen Brief einsetzen zu lassen (siehe Kapitel Editor).

Es sind noch andere Anwendungen denkbar: Auf der MORTIMER Diskette finden Sie die Datei "UP_LOW.CMD". Beides sind einfache Textdateien, die Kommandofolgen für MORTIMERS Editor enthalten. Laden Sie "UP_LOW.CMD" in den Textspeicher 4 und markieren Sie die beschriebenen Zeilen als Block. Wechseln Sie in Textspeicher 1 und laden Sie einen beliebigen Text. Wenn Sie nun mit [Alternate]-[Enter] (Ziffernblock) die Kommandosequenz abspielen, werden nach und nach sämtliche im Text vorkommenden Kleinbuchstaben durch Großbuchstaben ersetzt.

Sie sehen, welche mächtigen Kommandofolgen sich auf diese Art erzeugen lassen. Durch geeignete Steuertexte sind sehr komplexe Textveränderungen oder -umformatierungen mit einer einzigen Taste zu erledigen.

Mögliche Quellen der Text-Einfließen-Funktion:

1. Der letzte markierte Editor-Block wird nach dem Verlassen des Editors oder dem Wechseln in einen anderen Textspeicher auf Testendruck eingespült.
2. Taschenrechnerergebnisse oder die Taschenrechnerformel (abhängig von der Cursorposition siehe Kapitel Taschenrechner). Wenn Sie z.B. in einem Bericht o.ä. viel Zahlenmaterial berechnen und zu Papier bringen müssen, können Sie, indem Sie MORTIMERS Taschenrechner benutzen und dann die Ergebnisse einfließen, einiges an Tipparbeit sparen.
3. Beliebige ASCII-Zeichen nach Verlassen der ASCII-Tabellen-Box.

Wichtig: es wird beim Drücken von [Alternate]-[Enter] (Ziffernblock) immer der Text verwendet, der zuletzt geändert wurde. Wenn Sie also eben den Taschenrechner benutzt haben, erscheint dieser Text. Nach editieren von Texten und markieren von einem Textblock wird dieser Textblock verwendet usw..

Spooler

Kommandozeile: SPOOLER Knopf: Spooler

Sicherlich haben Sie sich schon öfters über lange Druckzeiten geärgert. Während der Drucker druckt - und das kann schon ziemlich lange gehen - ist der Rechner für alle anderen Arbeiten blockiert. Es sieht so aus, als ob das Ausdrucken den Rechner voll auslasten würde.

In Wirklichkeit arbeitet der ST nur einen geringen Teil der Druckzeit. Die restliche Zeit wartet er, bis der Drucker wieder bereit ist. Von der Kapazität her wäre der ST also durchaus in der Lage, während des Ausdrucks (fast) beliebige andere Dinge gleichzeitig zu erledigen. Sie könnten z.B. den zweiten Brief schon eintippen, während der erste noch gedruckt wird.

Programme, die den Ausdruck 'im Hintergrund' erledigen und dadurch ein paralleles Ausdrucken gleichzeitig zum normalen Betrieb ermöglichen, heißen 'Spooler'. MORTIMER verfügt über einen solchen Spooler.

Funktionsweise eines Druckerspoolers

Zunächst wird dem ausdruckenden Programm vorgegaukelt, es wäre ein ganz extrem schneller Drucker vorhanden, der die Zeichen praktisch in Nullzeit ausdrückt. Die Folge ist, daß das ausdruckende Programm (z.B. Ihre Textverarbeitung) schon nach sehr kurzer Zeit den Brief fertig 'ausgedruckt' hat und sich wieder arbeitsbereit meldet. Sie können dann mit diesem Programm weiterarbeiten (z.B. den nächsten Brief schreiben), es verlassen und etwas ganz anderes machen, und so weiter.

Was geschieht aber mit den Daten, die ausgedruckt werden sollen?

Der Spooler hat sich alle diese Daten im Speicher gemerkt. Ihr kompletter Ausdruck wurde also sozusagen "in den Speicher gedruckt". Und weil "in den Speicher drucken" natürlich viel viel schneller geht als auf Papier, ging Ihr Ausdruck auch praktisch sofort vonstatten.

Natürlich sollen die Daten später ja tatsächlich zum Drucker - dies erledigt der Spooler nun sozusagen "nebenbei".

Er schickt Zeichen für Zeichen aus seinem Speicher (wo er sich ja den ganzen Brief gemerkt hat) an den Drucker. Dazu prüft er jede $\frac{1}{200}$ Sekunde, ob der Drucker bereit ist, ein Zeichen zu empfangen. Falls nein, übergibt er die Kontrolle wieder dem gerade laufenden Programm, tut also gar nichts. Falls ja, gibt er so lange Zeichen an den Drucker aus, bis dieser 'nicht mehr bereit' meldet, und übergibt dann die Kontrolle wieder an das laufende Programm. Sie als Benutzer registrieren nur eine unwesentliche Verlangsamung des gerade laufenden Programms.

An der Funktionsweise eines Druckerspoolers sehen Sie auch gleich schon die Einschränkungen, die so ein Programm haben muß. Erst einmal benötigt der Spooler Speicher - und zwar mindestens so viel, wie Ihr Drucker an Daten bekommen soll. Vor allem im Grafikausdruck ist der Speicherbedarf enorm groß. Theoretisch kann eine einzige Seite Ausdruck auf einem 24-Nadel-Drucker bis zu 1,5 Megabyte Daten umfassen. Obwohl das im Normalfall weniger sein wird, können Sie nicht erwarten, daß Ihr Speicherplatz für lange Texte ausreicht, wenn diese im Grafikmodus gedruckt werden.

Und: natürlich ist der vom Spooler benötigte Speicher nicht mehr für Ihre Anwendungsprogramme verfügbar. Wenn Sie zum Beispiel in BASIC programmieren, kann es Ihnen passieren, daß Sie nur noch wenige kByte zum Programmieren freihaben - je nachdem, wieviel Speicher der Spooler gerade belegt. Merke: man kann Speicher nur einmal vergeben.

Wenn der Platz in Ihrem Spooler-Speicher nicht mehr ausreicht, meldet der Spooler dem Programm, das gerade ausdrückt, 'Drucker nicht bereit - bitte warten'. Es gehen also keine Daten verloren - aber Sie müssen genauso auf den Drucker warten wie ohne Spooler.

Bedienung von MORTIMERS Druckerspooles

Eigentlich muß ein Druckerspooles nicht bedient werden, wie Sie an der Funktionsbeschreibung sicher gemerkt haben. Er hält sich einfach im Hintergrund, merkt sich alles was gedruckt werden soll und druckt es - ebenfalls im Hintergrund - wieder aus.

Dennoch gibt es einige schöne Dinge, die man mit einem solchen Spooler noch machen kann. Wie Sie wissen, finden Sie Ihren gesamten Ausdruck im Speicher wieder. Aus dem Speicherinhalt gibt der Spooler die Daten an den Drucker weiter.


Sie können den Spooler aber anweisen, die Daten vor dem Ausdrucken nochmals zu 'sichten' und gegebenenfalls zu ändern. So gibt es Programme, die mit dem Ausdrucken von deutschen Umlauten (Ä, Ö, Ü) Schwierigkeiten haben: sie drucken für Ä beispielsweise das Zeichen Nr. 177 aus, der Drucker aber kennt Ä unter Zeichen Nr. 154. Die Folge ist ein Text ohne Umlaute. Wenn aber der Druckerspooles beim Ausdrucken aus jedem Zeichen 177 ein Zeichen 154 macht, bevor er es an den Drucker weitergibt, dann ist das Problem gelöst. MORTIMERS Druckerspooles kann solche Konvertierungen automatisch erledigen.

Als weitere Anwendung wäre es denkbar, daß Sie -beispielsweise während der Programmentwicklung - den Ausdruck auf Papier gar nicht wünschen. In diesem Fall könnten Sie dem Druckerspooles sagen: 'Nimm die Daten an, tue sie in den Speicher, aber gib sie nicht auf den realen Drucker aus'. Das ausdrückende Programm meint, es wäre ein Drucker angeschlossen, und druckt aus - Ihr Drucker aber bekommt keine Daten und Sie sparen Papier (und Lärm und Nerven).

Die Daten, die jetzt im Speicher stehen, können von MORTIMER entweder gelöscht oder in den Editor übernommen werden. Dort können Sie sich dann einfach und bequem ansehen, was Ihr Programm alles ausdrucken wollte; können einzelne Zeichen ändern und dann vielleicht doch noch ausdrucken. Sie sehen, daß sich mit dem MORTIMER-Spooler viele Dinge machen lassen.

Bitte rufen sie nun die Spooler-Einstellungen-Box auf, indem Sie in der Hauptauswahlbox von MORTIMER 'Spooler' anklicken.

**SPOOLER-
EINSTELLUNG**



CENTRONICS (PARALLEL)

EIN KONVERT

AUS LÖSCHEN

Eingang: STOP

Ausgang: CENTRONICS RS232

HALT Duplikate:

RS232 (SERIELL)

EIN KONVERT

AUS LÖSCHEN

Eingang: STOP

Ausgang: RS232 CENTRONICS

HALT Duplikate:

Abb. S-1, die Spooler-Einstellungen-Box

Zunächst springt die Zweiteilung der Box ins Auge: in Wirklichkeit sind es zwei fast gleiche Boxen, die übereinander angeordnet sind. Die obere Box ist mit CENTRONICS überschrieben, die untere mit RS232. Damit sind die beiden Schnittstellen des ST gemeint: die obere Box bezieht sich auf die Ausgabe über den parallelen Port (Centronics-Port, die meisten Drucker) und die untere Box bezieht sich auf die Ausgabe über den seriellen Port. Wenn Ihre Programme alle über die parallele Schnittstelle (Centronics) ausgeben, interessiert Sie nur die obere Hälfte der Box.

Weil der ST zwei Schnittstellen hat, hat MORTIMER auch zwei voneinander unabhängige Spooler. Der eine Spooler tut so, als ob er ein Drucker am Centronics-Ausgang wäre, der andere simuliert einen Drucker an der RS232-Schnittstelle. Sie können also mit MORTIMER zwei Programme gleichzeitig ausdrucken lassen (das eine über Centronics und das andere über RS232). Beide Programme wären ruckzuck fertig mit ihrem Ausdruck (jedenfalls wenn der Speicher ausreicht, um alle Ausgaben zwischenspeichern!), und dann würden beide Drucker gleichzeitig zwei verschiedene Texte ausdrucken - während Sie schon wieder ein neues Dokument bearbeiten. Obwohl zwei Drucker an einem Rechner wohl eher der Sonderfall sind, zeigt sich hier die Leistungsfähigkeit von MORTIMER.

Die beiden Knöpfe 'An' und 'Aus' in jeder der beiden Teil-Boxen schalten den Druckerspooles als Ganzes ein oder aus. Wenn der Knopf 'Aus' selektiert ist, verhält sich der ST beim Ausdrucken wie ein ST ohne MORTIMER.

Der 'Löschen'-Knopf löscht den internen Spooler-Speicher. Was noch im Speicher war, ist verloren. Wenn Sie den Spooler nur benutzen, um Druckerausgaben abzufangen, wenn Sie also gar keinen Ausdruck auf Papier wünschen, dann können Sie vor jedem neuerlichen Ausdruck wieder Speicherplatz schaffen, indem Sie 'Löschen' anklicken.

Der Knopf 'STOP' hinter dem Text 'Eingang:' bewirkt, daß der Spooler keine weiteren Daten mehr vom Rechner annimmt. Er entspricht damit einem Drucker, der 'Nicht bereit' meldet (das tut ein Drucker, wenn er 'OFF LINE' ist oder gerade druckt und nicht in der Lage ist, weitere Daten zu empfangen). Sobald Sie 'STOP' wieder de-selektieren, nimmt der Spooler wieder Daten an.

Der Knopf 'Halt' stoppt die Ausgabe aus dem Speicher an den Drucker. Sie können 'Halt' jederzeit anklicken, auch während gerade gedruckt wird. MORTIMER hört dann sofort auf, dem Drucker Daten zu liefern. Wenn Sie schon vor Beginn Ihres Ausdrucks den Knopf 'Halt' selektiert haben, nimmt der Spooler die Daten zwar an, gibt sie aber nicht an den Drucker weiter. Wenn Sie 'Halt' de-aktivieren, beginnt der Ausdruck auf den Drucker.

Hinter 'Duplikate:' können Sie eine Zahl eingeben. Wenn Sie zum Beispiel '2' eingeben, wird der Text im Spooler-Speicher nicht nur einmal, sondern dreimal auf den Drucker ausgegeben. Automatische Kopien für die Ablage sind damit kein Problem mehr - und beanspruchen auch keine Extra-Zeit!

Bei der Duplikat-Funktion ist allerdings folgendes zu beachten:


Der Spooler druckt immer seinen ganzen Speicherinhalt auf den Drucker. Wenn die Anzahl der Duplikate von Null verschieden ist, druckt er den Speicherinhalt nochmals.

Nehmen wir jetzt einmal an, Ihre Textverarbeitung wäre extrem langsam und würde zwischen zwei Zeilen beim Ausdruck eine halbe Minute warten. Dann würde MORTIMER die erste Zeile ausdrucken - und wäre der Meinung, das Dokument sei zu Ende. Deshalb würde er dann anfangen, die Duplikate auszudrucken. Die Folge wäre, daß Sie anstatt zweimal den ganzen Text zweimal die erste Zeile erhalten würden, danach die zweite Zeile nur einmal.

Um diesen Effekt sicher auszuschließen, können Sie mit dem Knopf 'Halt' die Ausgabe zum Drucker sperren, bis Ihr Brief ganz fertig ausgedruckt ist, und dann 'Halt' wieder de-selektieren. Dann druckt MORTIMER den ganzen Brief und als Kopie nochmals den ganzen Brief, so wie es sein muß.

Eine weitere interessante Eigenschaft des MORTIMER-Spoolers ist es, daß die Ausgabe von jedem der beiden Spooler auf jede der beiden Schnittstellen (Centronics oder RS232) erfolgen kann. Sie können also mit einem Programm, das auf die Centronics-Schnittstelle ausdrückt, trotzdem einen Drucker an der seriellen RS232-Schnittstelle ansprechen. Dazu dienen die Knöpfe 'Centronics' und 'RS232' hinter dem Text 'Ausgabe:'. Im Normalfall ist es sinnvoll, die Daten, die ein Programm auf die Centronics-Schnittstelle ausgibt, auch tatsächlich auf die Centronics-Schnittstelle weiterzugeben. Bei MORTIMER haben Sie die Wahl.

Als Beispiel folgt eine Box, bei der alle Ausgaben über Centronics vom Spooler abgefangen und über RS232 ausgegeben werden.



SPOOLER-EINSTELLUNG

CENTRONICS (PARALLEL)

Eingang:

Ausgabe:

Duplikate:

RS232 (SERIELL)

Eingang:

Ausgabe:

Duplikate:

Abb. S-2

Um Mißverständnissen vorzubeugen: wenn ein Programm 'über Centronics ausgibt', dann übergibt es Daten dem Betriebssystem und sagt diesem "diese Daten bitte über Centronics ausgeben". MORTIMERs Spooler sitzt im Betriebssystem und richtet sich nicht nach dem Programm, das ja auf Centronics ausgeben will, sondern nach den Einstellungen, die Sie in der Spooler-Einstell-Box getätigt haben. Im Normalfall - wenn Sie nichts umstellen - wird auch MORTIMER die Daten dann auf Centronics ausgeben.

Konvert

Der 'Konvert'-Knopf dient dem automatischen Konvertieren von zu druckenden Daten. Jedes einzelne Zeichen kann dabei in ein anderes Zeichen oder eine Kombination von Zeichen umgesetzt werden.

Welche Zeichen wie umgesetzt werden, bestimmen Sie mit dem Programm EDIT_INF.PRG. Dieses Programm ist in der Lage, die .CFG-Datei von 1st_Word in ein MORTIMER-Format umzuwandeln. Auf diese Weise können Sie fertige Druckeranpassungen von 1st_Word in MORTIMER verwenden.

Wenn 'Konvert' nicht selektiert ist, unterbleibt jede Anpassung, das heißt, alle Zeichen werden unverändert weitergegeben. Bei Grafikdruck muß 'Konvert' in jedem Fall de-selektiert sein, weil sonst Ihre Grafik nicht originalgetreu gedruckt wird.

Mortimer's RAMDISK


Übliche RAMDISKs reservieren sich bei der Installation einen festen Speicherplatz, der später nicht mehr geändert werden kann. Ob die RAMDISK Dateien enthält oder nicht, ist gleichgültig, sie benötigt immer denselben Speicherplatz. Ist sie dann ganz mit Dateien gefüllt, kann sie auch nicht mehr vergrößert werden - dann muß man eben Dateien löschen.

MORTIMERs RAMDISK ist flexibel. D. h. der Speicherplatzbedarf paßt sich dem aktuellen Inhalt der RAMDISK an: sind viele Dateien auf der RAMDISK, benötigt sie viel Speicher. Löscht man Dateien, so gibt auch die RAMDISK wieder mehr Speicher frei. Auf diese Art wird nicht unnötig Speicher von der RAMDISK blockiert.

Damit sind dynamische (flexible) RAMDISKs den üblichen RAMDISKs überlegen.

Wenn Sie MORTIMER installiert haben, hat er automatisch seine flexible RAMDISK auf dem ersten freien Laufwerk eingerichtet. Nehmen wir an, Sie hätten nur zwei Diskettenlaufwerke A: und B: angeschlossen (weitere Laufwerke sind nicht vorhanden), dann richtet MORTIMER seine RAMDISK auf Laufwerk C: ein. Haben Sie hingegen eine Harddisk mit den Partitionen C:, D: und E:, dann richtet MORTIMER seine RAMDISK auf Laufwerk F: ein.

Wenn Sie ein anderes Laufwerk wünschen, können Sie das mit Hilfe der RAMDISK-Einstellungen ändern. Klicken Sie dazu einfach auf den Knopf 'RAMDISK' (Kommando: RAMDISK).



RAMDISK EINSTELLUNGEN

Laufwerk :

Reservebereich Max:
Min:

Abb. RD-1, Einstellungen der RAMDISK

Mit Hilfe der Ihnen schon bekannten Knöpfe (siehe Dateiauswahlbox) mit den Laufwerkskennungen ('A'-'P') können Sie MORTIMERs RAMDISK als beliebiges Laufwerk anmelden.

Beispiel: Sie möchten die RAMDISK auf Laufwerk G: haben. Dann klicken Sie einfach den 'G'-Knopf an und verlassen die RAMDISK-Einstellungen-Box mit [Return] für OK.

Nun müssen Sie die RAMDISK noch im Desktop installieren. Das geschieht im Desktop-Menü 'Optionen' unter dem Menüpunkt 'Laufwerk anmelden'.

Wenn Sie Ihre RAMDISK einmal auf ein bestimmtes Laufwerk angemeldet haben, und nicht mehr nach jedem Kaltstart oder Einschalten des Rechners aufs neue im Desktop dieses Laufwerk anmelden wollen, können Sie sich die Einstellung mit 'Arbeit sichern' abspeichern.

VORSICHT!

Das Umstellen ist jederzeit möglich. Das heißt, es ist auch möglich, während ein Anwendungsprogramm noch eine Datei auf der RAMDISK geöffnet hat. Einem solchen Programm würden Sie durch Umstellen des RAMDISK-Laufwerks gewissermaßen den Boden unter den Füßen wegziehen: wenn es versucht, in die offene Datei zu schreiben oder aus ihr zu lesen, erhält es vom Betriebssystem eine Fehlermeldung zurück. Weil nur wenige Programme damit rechnen, daß ein Laufwerk so mirnichts-dirnichts verschwinden kann, dieser Fall also nicht vorgesehen ist, kann es zu Fehlern kommen.

Also: **stellen Sie immer sicher, daß beim Umbenennen der RAMDISK auf ein anderes Laufwerk alle Dateien auf der RAMDISK geschlossen sind!**

Schreibschutz

Wenn dieser Knopf selektiert ist, können keine Schreiboperationen auf die RAMDISK mehr durchgeführt werden. Sollten Sie es dennoch tun, erhalten Sie eine Fehlermeldung: 'Die Diskette in Laufwerk ... ist schreibgeschützt ...'.

Autoboot von der RAMDISK

Wenn Sie den Resetknopf an Ihrem ST drücken, werden bekanntlich die Accessories neu geladen und die Programme im AUTO-Ordner ausgeführt. Das Laufwerk, auf dem die Accessories gesucht werden und dessen AUTO-Ordner ausgeführt wird, ist normalerweise entweder Laufwerk A: oder Laufwerk C: (bei vorhandener Festplatte). Ist nun der 'AUTOBOOT' selektiert so ist MORTIMERS RAMDISK das Bootlaufwerk, d. h. die Accessories und der AUTO-Ordner werden von der RAMDISK geladen. Das geht dann wesentlich schneller als von Diskette.

Sie können nun einstellen, ob der Computer bei Reset von Laufwerk C: bzw. A: oder aber von der RAMDISK laden soll. Das geschieht mit dem Knopf 'Autoboot'. Es gilt:

AUTOBOOT selektiert:	Accessories und AUTO-Ordner werden von MORTIMERS RAMDISK geladen.
AUTOBOOT deselektiert:	Accessories und AUTO-Ordner werden von Laufwerk C: bzw. A: geladen.

Die Größe der RAMDISK

Der Speicherplatzbedarf ist - wie oben schon erwähnt - variabel, d.h. dem momentanen RAMDISK-Inhalt angepaßt. Bevor die RAMDISK das erste Mal angesprochen wird, belegt sie überhaupt keinen Speicher.

Wenn die RAMDISK jedoch einmal benutzt wurde, so ist ein gewisser Speicherplatz belegt. Selbst wenn alle Dateien wieder von der RAMDISK entfernt wurden, bleibt dieser Speicher blockiert, da einige interne Verwaltungsstrukturen bestehen bleiben.

Es gibt daher eine Möglichkeit, den Speicherbedarf der RAMDISK auf Null zu bringen: Klicken Sie einfach den **'Löschen'-Knopf** an. Dann passiert folgendes:

1. **Sämtliche Dateien werden von der RAMDISK gelöscht**
2. Die Verwaltungs-Sektoren werden gelöscht und der Speicherplatz freigegeben.

Die RAMDISK ist dann zwar noch auf ein Laufwerk angemeldet, beansprucht aber dann keinen Speicher mehr.

Sobald Sie nun wieder auf die RAMDISK zugreifen (z.B. etwas darauf abspeichern, oder auch nur ihre Größe oder ihr Inhaltsverzeichnis erfragen) initialisiert sie sich neu und arbeitet sofort ganz normal weiter.

ABGEMELDET meldet die RAMDISK ab, d.h. Ihr Inhalt bleibt nach wie vor bestehen, nur ist sie nicht mehr als Laufwerk verfügbar. Wird zusätzlich noch "Löschen" angeklickt, so wird die RAMDISK **vollständig entfernt**, d.h. alles ist so wie ohne RAMDISK.

Die Flexibilität hat allerdings auch einen Nachteil, den wir nicht verschweigen wollen: wenn ein anderes Programm den gesamten Speicher für sich beansprucht, dann kann sich die RAMDISK nicht mehr vergrößern, weil sich das Betriebssystem weigert, ihr irgendwelchen Speicher zu geben. Wenn solche Programme laufen, kann also MORTIMERS RAMDISK nicht mehr vergrößert, sondern nur noch verkleinert werden.

Zum Glück gibt es nicht viele Programme, die prinzipiell den ganzen freien Speicher reservieren. Sollte die RAMDISK unter einem solchen Programm melden 'Disk .. antwortet nicht ...', dann muß der Reservebereich vor dem Start eines solchen Programms so groß gewählt werden, daß immer noch genügend Platz zum Abspeichern auf der RAMDISK zur Verfügung steht.

Auch das **Desktop** des neuen Betriebssystems (TOS 1.4/Rainbow-TOS) reserviert zum Kopieren von Dateien den gesamten Speicher. Wollen Sie also viele Dateien kopieren, müssen Sie **vorher** die Reservegrenze genügend groß machen. Noch einfacher: Sie kopieren gleich alles mit Mortimer, dort tritt die Schwierigkeit gar nicht auf.

Eine weitere Schwierigkeit entsteht aus der Tatsache, daß eine flexible RAMDISK jederzeit vom Betriebssystem Speicher anfordern können muß. Es gibt einige Programme, die zu Programmstart einmal beim Betriebssystem anfragen: "Wieviel Speicher gibt es?", und dann während dem Programmlauf davon ausgehen, daß tatsächlich so viel Speicher zur Verfügung steht.

Ist aber eine flexible RAMDISK im Einsatz, kann diese evtl. irgendwann Speicher für sich angefordert haben. Damit steht dem Programm dann nicht mehr soviel Speicher zur Verfügung, wie es glaubt - und damit ist der Absturz des Rechners bereits fast sicher. Diese Art von Fehler wird häufig der RAMDISK angelastet - schließlich funktioniert ohne sie alles richtig. Der eigentliche Übeltäter ist aber das darunterliegende Anwendungsprogramm.

Um dies zu vermeiden, können Sie die Einstellung 'Memtop - Gesperrt' wählen (siehe MEMORY). Dadurch wird ein Neuanlegen bzw. Freigeben von Speicher verhindert, so daß oben genannte Probleme nicht mehr auftreten können.

Wie bereits erwähnt, können Sie unter 'Reservebereich' den Platz einstellen, den sich MORTIMER für verschiedene Zwecke reserviert. Alle MORTIMER-Funktionen, die Speicher benötigen, nehmen sich diesen erst einmal aus dem Reserve-Bereich. Wenn der Reservebereich zu klein geworden ist, versucht MORTIMER vom Betriebssystem zusätzlichen Speicher nachzufordern - *es sei denn, der 'Gesperrt'-Knopf ist selektiert*. Wenn 'Gesperrt' selektiert wurde, holt sich MORTIMER unter keinen Umständen mehr zusätzlichen Speicher vom Betriebssystem. Er lebt sozusagen vom Eingemachten - und das ist in diesem Fall der Reservespeicher, dessen Größe Sie unter 'Reservebereich:' eingeben können (vergleiche auch Abschnitt 'MEMORY').

Auch die RAMDISK und der Spooler muß dann mit dem Reservespeicher auskommen. Sie kann sich also um maximal die Größe des Reservespeichers vergrößern.

Format

Kommandozeile: FORMAT Knopf: Format

Mit der Format-Funktion können Sie, wie der Name schon sagt, Disketten formatieren.

Format wird einfach durch Anklicken des 'Format'-Knopfes aufgerufen:

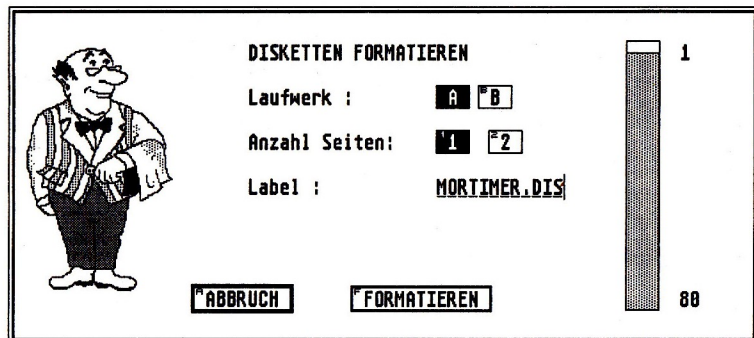


Abb. F0-1, das Formatieren

MORTIMER kann nur Disketten formatieren, keine Harddisk-Partitionen und keine RAMDISK. (Harddisk-Partitionen können prinzipiell nicht einzeln formatiert werden; und um die RAMDISK vollständig zu löschen, finden Sie unter den RAMDISK-Einstellungen den Knopf 'Löschen'. Bitte schlagen Sie dort nach, wenn Sie die RAMDISK löschen wollen.)

Mit den Knöpfen 'A' und 'B' selektieren Sie das Laufwerk, mit dem Sie formatieren wollen. Sie haben dann die Wahl zwischen einseitigen und zweiseitigen Disketten und können hinter 'Label:' noch den Diskettennamen eingeben.

Es ist mit MORTIMER nicht möglich, sogenannte Sonderformate zu erzeugen, bei denen z.B. mehr Sektoren pro Spur formatiert werden.

Display

Kommandozeile: DISPLAY Knopf: Anzeige

Mit dieser Funktion schalten Sie den Darstellungsmodus der Bildschirmanzeige um. Sie können wählen zwischen:

- Anzeige aus: Es wird gar nichts angezeigt, d.h. alles ist genauso wie ohne MORTIMER.
- Meldungen: Wichtige Meldungen wie Tastaturstatus, Editormodus usw. werden angezeigt, die Uhrzeit oder das Datum jedoch nicht.
- Meldungen & Uhrzeit: Wie oben, doch wenn nichts weiter zu melden ist, erscheint wieder die Uhrzeit. Durch Drücken von [Alternate] oder [Control] schaltet die Anzeige auf das Datum um. Bei [Alternate] wird auch der Wochentag angezeigt.

Durch Anklicken der Uhrzeit bzw. des Datums können diese in den Text eingespielt werden.

Speicherverwaltung

Da MORTIMER von allen Programmen aus erreicht werden kann, also zu Zeiten aktiv wird, zu denen das gerade arbeitende Programm nicht damit rechnet, daß sich irgendetwas an der Speicherbelegung ändern könnte, gibt es mit manchen Anwendungen Probleme.

Diese Probleme sind leider von prinzipieller Natur. Der ST ist nun mal nicht auf Multitaskingbetrieb eingerichtet, und selbst an die bestehenden Konventionen zur Speicherverwaltung, die immerhin ein eingeschränktes Multitasking ermöglichen, halten sich zahlreiche Programme nicht. Und gegen ein solches Programm, das sich nicht an die Konventionen hält, läßt sich leider nicht viel tun.

MORTIMER erkennt solche Programme und sperrt gegebenenfalls von sich aus seine Speicherverwaltung. Dies ist an der eingeschalteten Notsperrung zu erkennen (siehe MEMORY).

Macht ein bestimmtes Programm häufiger Schwierigkeiten, ohne daß MORTIMERS automatisches Absichern greift, dann können Sie MORTIMER das Vergrößern und Verkleinern seines Arbeitsspeichers auch manuell verbieten. Sie entscheiden dann, wieviel Speicher Sie MORTIMER geben wollen, und damit muß er dann auskommen. Wie das geht, lesen Sie bitte im Kapitel "RAMDISK" und im Kapitel "MEMORY" nach.

Die Speicherverwaltung von MORTIMER muß zwei Anforderungen gerecht werden. Zunächst muß sie immer mit möglichst wenig Speicher insgesamt auskommen, und dann muß sie in der Lage sein, alle MORTIMER-Funktionen mit dem Speicher zu versorgen, den diese brauchen. Weil einige echte 'Speicherfresser' darunter sind (z.B. der Editor, die RAMDISK oder der Druckerspöler), ist das keine ganz einfache Aufgabe.

Das Problem wurde folgendermaßen gelöst:

MORTIMER reserviert sich immer nur so viel Speicher, wie er tatsächlich benötigt. Unter der Funktion 'Memory' können Sie sich MORTIMERS aktuelle Speicherbelegung - das heißt, wieviel Speicher er für was benötigt - ansehen.

Nun gibt es aber einige Programme, die für sich den gesamten Speicher reservieren. Unter solchen Programmen wäre es für MORTIMER noch nicht einmal möglich, ein einziges Byte für sich zu beanspruchen. Die Folge wäre, daß so gut wie keine MORTIMER-Funktion unter einem solchen Programm verfügbar wäre.

Um diesem Problem vorzubeugen, reserviert sich MORTIMER eine gewisse Menge Speicher als Reserve. Selbst wenn also ein Programm sich den gesamten restlichen Speicher holt, hat MORTIMER immer noch seine Reserve, mit der er arbeiten kann. Natürlich sind dann die speicherintensiven Funktionen (Ramdisk, Spöler, Editor) in ihrer Funktion auf kleinere Anwendungen beschränkt - aber sie funktionieren noch.

Technisches zur Speicherverwaltung; für Profis:


MORTIMER setzt die Systemvariable MEMTOP herunter, um sich Speicher zu verschaffen. Er wächst also von oben nach unten.

Dieser am oberen Ende des Anwenderspeichers liegende Bereich wird von Mortimer selbst verwaltet und auf die einzelnen Funktionen (RAMDISK, Spöler, Editor ...) verteilt.

Memory

Kommandozeile: MEMORY Knopf: Speicher

Die Speicherverwaltung von MORTIMER, die Sie gerade kennengelernt haben, können Sie mit der Memory-Funktion beeinflussen und überwachen. Hauptsächlich dient MEMORY zu Ihrer Information, welcher MORTIMER-Job gerade wieviel Speicher Ihres Systems verwendet. Aber es ist auch möglich, einige sehr wichtige Einstellungen hier zu treffen.



MORTIMER SPEICHERBELEGUNG

Frei	:3483744	RAMDISK	:0
Editor	:0	Mortimer	:62188
Spooler1	:0	Conv1	:0
Spooler2	:0	Conv2	:0
Lupe	:32000	Access	:0
Macros	:0	Cut/Paste	:0

Mentop GESPERRT FREI BILD RETTEN

Notssperre EIN AUS

Reservebereich Max: 67584 Min: 65536

Abb. M-1, die Speicherbelegungs-Box

Die obere Hälfte dieser Box besteht nur aus Informationen. Es ist nicht möglich, die dort angegebenen Zahlen zu ändern. Hier wird dargestellt, welche MORTIMER-Jobs im Moment wie viel Speicher (in Bytes) verwendet. Im einzelnen bedeutet:

- Frei:** der Speicher, den Mortimer benutzen kann. Falls das Anlegen von GEMDOS-Speicher erlaubt - Memtop also 'Frei' ist, steht hier der freie GEMDOS-Speicher plus Mortimer's Reserve. Ist es dagegen verboten, so bleibt nur die Reserve übrig.
- Editor:** Der Speicherplatzbedarf der Editor-Texte (alle zusammengenommen).
- Spooler1:** Der Speicherplatzbedarf des Centronics-Spoolers.
- Spooler2:** Dasselbe für den RS232-Spooler.
- Lupe:** Dieser Speicher wird zum Zwischenspeichern des Bildschirminhalts beim Aufrufen von MORTIMER sowie für die Lupenfunktion verwendet. Meist 32000.
- Macros:** Der Platz, den die Tastendefinitionen einnehmen.
- Ramdisk:** Der Speicherbedarf der RAMDISK zur Zeit. Je nach Füllungsgrad der RAMDISK sehr verschieden.
- Mortimer:** Diesen Speicher benötigt MORTIMER selbst (der Programmcode).

- Conv1:** Der Speicherbedarf der Konvertierungstabelle für den Spooler 1 (siehe dort)
- Conv2:** dasselbe für den RS232-Spooler Spooler 2
- Access:** der Speicherbedarf für die Erlaubt-Liste des Linkviruswächters
- Cut/Paste:** der Speicherbedarf des Cut/Paste - Buffers

Die Einstellungen bei Memory

Wie Sie bereits mehrfach gelesen haben, reserviert sich MORTIMER Speicher nach Bedarf und gibt diesen wieder frei, wenn er nicht mehr benötigt wird. Dies kann für Programme, die nicht sauber programmiert sind, zum Problem werden. Um jedoch auf jeden Fall volle Kompatibilität zu haben, können sie MORTIMERS Speicherverwaltung auf einer bestimmten Größe gewissermaßen 'einfrieren'. Mit diesem Speicher muß er dann auskommen. Das Einfrieren geschieht mit dem 'Gesperrt'-Knopf.

Sobald Sie 'Gesperrt' selektiert haben, reserviert MORTIMER keinen Speicher mehr beim Betriebssystem und gibt auch keinen mehr frei. Der Knopf 'Frei' hebt diesen Zustand wieder auf (siehe Speicherverwaltung).

Wenn MORTIMER ein kritisches Programm erkannt hat, sperrt er von sich aus die Speicherverwaltung (d.h. er reserviert nichts neu und gibt auch nichts zurück). Wenn dies der Fall ist, schaltet MORTIMER die Notssperre ein. Diese Sperre einfach wieder abzuschalten birgt ein gewisses Risiko, schließlich wurde der Speicher von Mortimer nicht umsonst gesperrt. Bevor jedoch nichts mehr geht, weil keinerlei Speicher zur Verfügung steht, können sie den Speicher von Hand wieder freigeben, um wenigstens weiter arbeiten zu können. Beim Verlassen des verursachenden Programms wird die Sperre natürlich automatisch zurück genommen.

Wenn Sie den Knopf 'BILD RETTEN' nicht selektiert haben, gibt MORTIMER bei Bedarf den Speicherplatz für die Lupe und das Bildschirm-Retten frei. Wir empfehlen, das 'BILD RETTEN' nur im äußersten Speicherplatz-Notfall abzuschalten, da sonst unter Umständen der Bildschirm nicht restauriert werden kann und somit MORTIMERS Dialogboxen einfach auf dem Schirm stehenbleiben.

Hinter 'Reservebereich' finden Sie zwei Eingabefelder: 'Max' und 'Min'. Mit diesen beiden Eingaben können Sie festlegen, wieviel Speicher sich MORTIMER vom Betriebssystem holt, ohne diesen Speicher gerade aktuell zu benötigen (als Reserve). Wenn Sie 0 eingeben, muß MORTIMER wegen jedem einzelnen Byte beim Betriebssystem nachfragen - und wenn dort gerade nichts frei ist, sind manche Funktionen eben blockiert. Geben Sie hingegen sehr viel ein, fehlt Ihnen dieser Platz eventuell irgendwann in einem Anwenderprogramm. Ein guter Kompromiß sind 64kByte (ca. 65000 Byte).

Mit den Angaben 'Min' und 'Max' hat es folgende Bewandnis:

Wenn die unter 'Min' angegebene Zahl von Bytes im Reservespeicher unterschritten wird (z.B. wenn Sie eine Datei auf die RAMDISK kopieren), fordert MORTIMER neuen Speicher beim Betriebssystem an.

Wird mehr als die unter 'Max' angegebene Zahl von Bytes im Reservespeicher frei (z.B. weil der Spooler leergedruckt ist), dann gibt MORTIMER den überzähligen Speicher an das Betriebssystem zurück.

Um zu vermeiden, daß MORTIMER ständig vom Betriebssystem anfordert und dem Betriebssystem zurückgibt, sollte eine gewisse Puffer-Differenz zwischen 'Max' und 'Min' eingestellt werden. Beispiel: 'Min' auf 60 kByte, 'Max' auf 70 kByte.

Wenn Sie 'Gesperrt' selektieren, sollten Sie vorher 'Min' und 'Max' auf einen vernünftig hohen Wert gestellt haben, sonst hat z.B. MORTIMERS RAMDISK kaum noch Aufnahmekapazität, das gleiche gilt für den Editor, den Spooler etc.

Reset

Kommandozeile: RESET Knopf: Reset

Diese Funktion löst einen Neustart des Rechners aus und bewirkt in etwa das gleiche wie der Resetknopf.

Dabei haben Sie die Möglichkeit, zwischen Kalt- und Warmstart zu wählen:

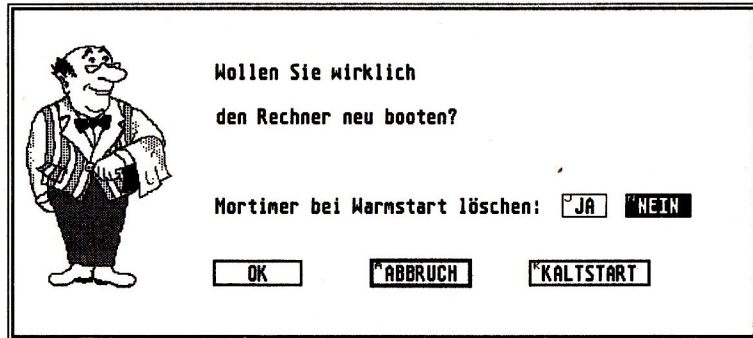


Abb. RB-1, Rechner neu booten

Wenn Sie 'Abbruch' anklicken, wird kein Reset ausgeführt. Wählen Sie 'OK' an, wird das im Rechner befindliche Betriebssystem neu gestartet. Wenn es von Disk geladen wurde, wird es nicht nochmals geladen; d.h. es wird ein Warmstart durchgeführt. MORTIMER bleibt installiert, der Inhalt von MORTIMERS RAMDISK bleibt erhalten, falls Sie nicht extra das Löschen von MORTIMER beim Warmstart anwählen.

Klicken Sie dagegen auf '**Kaltstart**', dann wird die gesamte Prozedur wie beim Rechner einschalten durchlaufen: eventuell Betriebssystem laden, Speicher löschen, usw. MORTIMER ist danach nicht mehr installiert (es sei denn, er wäre im AUTO-Ordner, dann installiert er sich gleich wieder), die **RAMDISK ist gelöscht** etc. - eben genau wie nach dem Einschalten. Es gilt:

'OK' anklicken wirkt wie ein Drücken des Reset-Knopfes

'Kaltstart' anklicken wirkt wie aus- und wieder einschalten des Rechners.

Wichtige Bemerkung: Wollen Sie verhindern, daß MORTIMER beim Warmstart des Rechners installiert bleibt, drücken Sie einfach die **'UNDO'-Taste**. Dadurch wird verhindert, daß MORTIMER sich resident im Speicher hält, d.h. die RAMDISK, der Spooler .. und MORTIMER selbst werden gelöscht. Diese Notbremse ermöglicht es Ihnen auch sämtliche Daten, die Mortimer noch gespeichert hat, auf Diskette zu sichern. Wenn Sie die Frage 'Sichern als RESCUE.INF (J/N) ?' mit "Ja" beantworten, werden alle geretteten Daten in eine Info-Datei gesichert, sodaß es möglich ist, nach dem vollkommenen Neustart des Rechners, z.B. die Daten der RAMDISK zurückzuholen.

Load_Inf

Kommandozeile: LOAD_INF Knopf: INF laden

Mit dieser Funktion können Sie eine Info-Datei laden und damit die Grundeinstellungen Ihres MORTIMER verändern. Das betrifft die Tastaturmakros, die Speichergrenzen, die Zugriffsberechtigungen des Linkviruswächters, den Aufbau der MORTIMER-Hauptauswahl-Box usw. - genaueres finden Sie im Kapitel 'Edit-Inf'.

Die Funktion 'Load Inf' ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel zum Arbeiten in CALAMUS andere Tastaturmakros haben wollen als in OMIKRON.BASIC. Im OMIKRON.BASIC wollen Sie zum Beispiel unter [Control]-[ES] 'SAVE' definiert haben, in CALAMUS hingegen 'Sehr geehrte Damen und Herren,'.

Dann erzeugen Sie sich zwei verschiedene MORTIMER-Info-Dateien (vgl. auch 'EDIT_INF') und speichern diese unter verschiedenen Namen - sagen wir, MORTCAL.INF und MORTBAS.INF - ab. Wenn Sie nun anfangen, mit CALAMUS zu arbeiten, dann wählen Sie vorher den Knopf 'Load Inf' an und laden 'MORTCAL.INF'. Unter CALAMUS ist dann [Control]-[ES] mit 'Sehr geehrte Damen und Herren,' belegt.

Sobald Sie CALAMUS verlassen und anfangen, etwas in OMIKRON.BASIC zu programmieren, rufen Sie MORTIMER kurz auf und laden 'MORTBAS.INF'. Ihr MORTIMER läuft jetzt mit anderen Voreinstellungen - Sie haben nun auf [Control]-[ES] 'Save' definiert.

Da eine Info-Datei aus mehreren Blöcken bestehen kann, müssen Sie auswählen, welche Blöcke geladen werden sollen und welche nicht.

MORTIMER versucht schon beim Initialisieren, eine Info-Datei zu laden. Diese sucht er unter dem Namen 'MORTIMER.INF' auf dem Laufwerk, auf dem auch MORTIMER selbst ist. MORTIMER.INF enthält also die Einstellungen von MORTIMER nach dem Hochstarten, und sollte zuzusagen die Standardeinstellungen beinhalten.

Save_Inf

Kommandozeile: SAVE_INF Knopf: standardmäßig nicht vorhanden

Dieses Kommando erzeugt eine Info-Datei für Mortimer, die Sie mit 'Load_Inf' wieder laden können (s.o.). Es können beliebige Info-Blöcke abgespeichert werden. Dabei werden immer die aktuellen Einstellungen (z.B. die aktuellen Tastaturmakros) gesichert. Welche Einstellungen sich hinter den einzelnen Block-Bezeichnungen verbergen, finden Sie im Kapitel 'EDIT_INF - das Konfigurationsprogramm zu MORTIMER'.

Execute

Kommandozeile: EXECUTE Knopf: Start PRG

Execute führt Programme aus. Da MORTIMER nun unter jedem Programm aufrufbar ist, und seinerseits also Programme ausführen kann - bedeutet das nicht, daß nun jedes Programm von jedem Programm aus verwendbar wird? Ist es nicht jetzt möglich, 1st_Word von Signum aus, Adimens von DRAW! und den Compiler aus dem Assembler aufzurufen? Die Antwort ist - leider - meist Nein. Die wichtige Einschränkung bei Execute lautet:

Ein mit Execute gestartetes Programm darf kein GEM benutzen!!!

Kein GEM heißt gar kein GEM! Schon das am Anfang eines jeden GEM-Programms enthaltene Application_Init genügt - und die Folgen sind nicht kalkulierbar.

Was Sie also nicht dürfen:

1st_Word, OMIKRON.BASIC, Calamus, Signum, etc. starten

Was Sie dürfen:
SHIP.PRG, den IDEAL usw. starten.

Wenn Sie in OMIKRON.BASIC programmieren, können Sie sich Programme schreiben, die von Execute ausführbar sind (die also von jedem Programm aus aufgerufen werden können!). Dazu müssen Sie darauf achten, daß Sie keine Befehle des BASIC verwenden, die ihrerseits das GEM benutzen (MOUSEON, DRAW, TEXT, LINE STYLE= sind nur ein paar Beispiele). Dann müssen Sie das Programm compilieren und müssen es mit CUTLIB kürzen. So hergestellte Programme lassen sich dann mit Execute ausführen.

Nachmals: Es mag möglich sein, daß auch GEM verwendende Programme mit Execute startbar sind. Das ist dann allerdings Zufall! Bitte wenden Sie sich nicht mit Problemen mit der Funktion 'Execute' an uns, wenn Sie nicht absolut sicher sind, daß das aufgerufene Programm kein GEM verwendet.

Snapshot

Kommandozeile: Snapshot Knopf: Snapshot

'Snapshot' ist englisch und heißt soviel wie 'Schnappschuß'. Mit der Snapshot-Funktion ist es möglich, beliebige Bildschirmhalte zu irgendeinem Zeitpunkt auf Diskette zu speichern. Das können dann Bilder sein, die ein Programm dokumentieren (alle Bilder dieser Anleitung wurden mit einem Snapshot gemacht), oder auch Bilder, die besonders schöne Szenen aus Spielen usw. festhalten (z.B. der Beweis, daß Sie erstmals den Computer im Schach auf Stufe 3 geschlagen haben).

Mit MORTIMER ist es also möglich, den Bildschirm, den Sie gerade vor sich sehen, zu Dokumentationszwecken oder zum Bearbeiten als Datei auf die Diskette zu bringen. Dazu gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie MORTIMER in dem Moment auf, in dem der Bildschirm wie gewünscht aussieht.
2. Klicken Sie den Knopf 'Snapshot' an. Die MORTIMER Hauptauswahlbox verschwindet, und es erscheint wieder der Bildschirm in dem Zustand vor dem MORTIMER-Aufruf. *Sie haben aber MORTIMER noch nicht verlassen! Das erkennen Sie am Mauszeiger: die Maus wird als Fadenkreuz, und nicht mehr als Pfeil dargestellt.*
3. Sie können jetzt den gewünschten Bildausschnitt selektieren. Wenn Sie den gesamten Bildschirm merken wollen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste. Wenn aber Ihr Bild nur einen Teil des Bildschirminhalts enthalten soll, dann können Sie jetzt einen rechteckigen Ausschnitt festlegen, dessen Inhalt gemerkt wird. Dazu klicken Sie zunächst mit der linken Maustaste den oberen linken Punkt des zu merkenden Bereichs an. *Ohne die Maustaste loszulassen*, bewegen Sie nun die Maus auf den unteren rechten Punkt des gewünschten Bereichs. Wie vom Desktop her gewohnt, wird der dadurch selektierte Bereich durch eine Box dargestellt, deren Größe sich mit der Mausposition ändert. Sobald Sie den gewünschten Bereich festgelegt haben, lassen Sie die linke Maustaste los.

4. Es erscheint die Snapshot-Box:

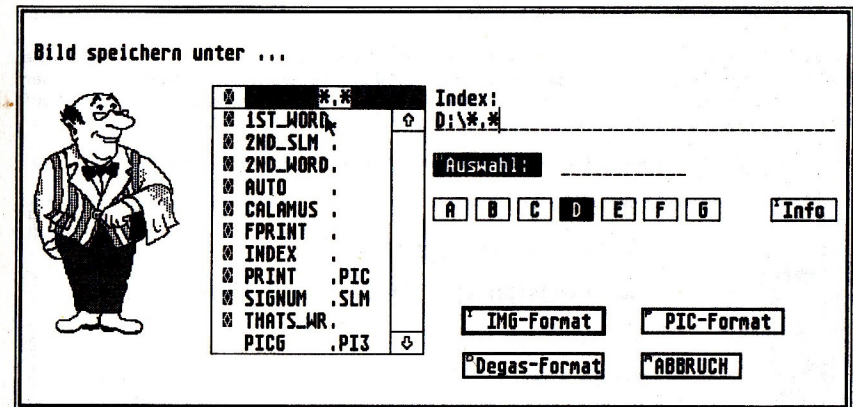


Abb. SN-1, die Snapshot-Speicher-Box

Hier können Sie wie gewohnt den Namen angeben, unter dem das Bild abgespeichert werden soll. Es stehen drei Formate zur Verfügung:

-das PIC-Format.

In diesem Format wird der Bildschirmspeicher 1:1 in die Datei kopiert. Bei einem normalen Bildschirm (d.h. kein Großbildschirm) ist die erzeugte Datei 32k lang. Dieses Format kann von allen Grafikprogrammen verarbeitet werden. Es hat den Nachteil, daß es keine Farbinformationen enthält, und außerdem immer den gesamten Bildschirm umfaßt. Ausschnitte von Bildschirmen können nicht im .PIC-Format abgespeichert werden.

Wenn Sie also einen Ausschnitt ausgeschnitten haben und anschließend als .PIC abspeichern, speichert MORTIMER trotzdem das gesamte Bild. Das PIC-Format wird standardmäßig von DRAW! verwendet. PICs können in OMIKRON.BASIC einfach mit BLOAD eingeladen werden. Das ist weder mit DEGAS, noch mit IMG-Formaten möglich!

-das DEGAS-Format

Dieses Format ist ebenfalls sehr verbreitet. Wie beim .PIC ist es auch hier nicht möglich, Ausschnitte abzuspeichern.

-das IMG-Format

Das IMG-Format, auch GEM-IMAGE-Format, kann von vielen Programmen verarbeitet werden und erlaubt als einziges das Abspeichern von Bildausschnitten. Wenn Sie also nur einen Ausschnitt eines Bildes bearbeiten wollen, müssen Sie diesen Ausschnitt als IMG abspeichern.

Sound – Der Gong beim Aufrufen

Kommandozeile: SOUND Knopf: standardmäßig nicht vorhanden

Wenn Sie der Gong beim Aufrufen von MORTIMER stört, so läßt er sich mit diesem Befehl ein- und ausschalten.

MOUSE

Kommandozeile: MOUSE Knopf: Quickmaus

Unter MORTIMER steht Ihnen ein sogenannter Quickmaus-Treiber zur Verfügung. D.h. die Bewegungen des Mauspeils auf dem Bildschirm erfolgen schneller als bisher bei gleicher Bewegung der Maus. Wie schnell (oder langsam) sich die Maus bewegen soll, kann auf komfortable Weise eingestellt werden.

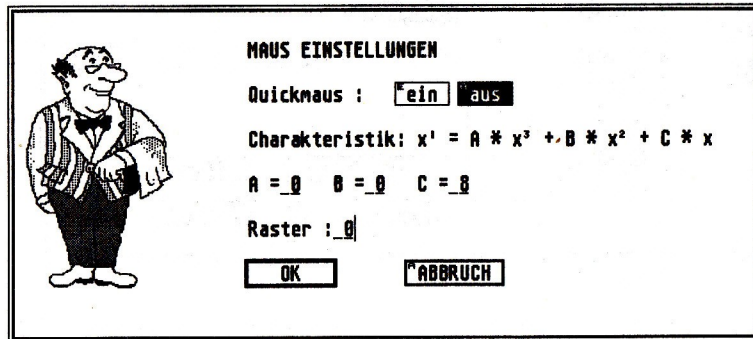


Abb. QM-1, die Mauseinstellungen

Ob und wie die Mausbewegungen verändert werden sollen können Sie unter MORTIMER durch Eingeben dreier Konstanten bestimmen. Sie definieren dadurch sozusagen eine Kennlinie, die die Mauspeilbewegungen über der Mausgeschwindigkeit beschreibt. Dadurch ist ein ganz unterschiedliches dynamisches Verhalten realisierbar, so daß jeder für sich eine geeignete Einstellung findet.

Wenn MORTIMERS Quickmause aktiv ist, so werden zunächst alle Mausbewegungen um den Faktor 8 verlangsamt. Wenn Sie also z.B. $A = 0$, $B = 0$ und $C = 8$ wählen, verhält sich die Maus ganz normal. $C = 16$ bewirkt entsprechend eine Verdopplung, $C = 4$ dagegen eine Halbierung der Mauspeilgeschwindigkeit. Ein Eintrag von $B < > 0$ bewirkt eine überproportionale (nämlich quadratische) Beschleunigung, wenn die Maus schneller bewegt wird. Dadurch kann man einerseits die Maus langsam sehr fein positionieren, andererseits trotzdem schnell vom einem Bildschirmrand zum anderen springen.

Am besten Sie versuchen verschiedene Einstellungen bis Sie Ihre persönliche Quickmaus-Einstellung gefunden haben.

Ist unter Raster eine von Null verschiedene Zahl eingetragen, so läßt sich der Mauszeiger nicht mehr auf jeden Bildschirmpunkt positionieren, sondern nur noch auf bestimmten Rasterpunkten. Der Mauszeiger springt dann bei Mausbewegungen von einem Rasterpunkt zum nächsten. Dies erleichtert in Zusammenarbeit mit manchen Grafik- oder CAD-Programmen die genaue Mauspositionierung erheblich. Die Größe des Rasters ist beliebig einstellbar; ist sie null, so ist das Raster ausgeschaltet. Das Raster funktioniert nur, wenn gleichzeitig auch die Quickmouse aktiv ist.

Screen

Kommandozeile: SCREEN Knopf: Bildsch.

Wenn Sie lange Zeit den Bildschirminhalt nicht ändern, weil Sie z.B. gerade eine Kaffeepause einlegen, so laufen Sie Gefahr, daß sich das immer gleiche Muster in die Leuchtschicht Ihres Monitors einbrennt. Um dem vorzubeugen, verfügt Mortimer über einen Bildschirmschoner mit einstellbarer Abschaltzeit. Ist der Bildschirmschoner aktiv und wurde eine gewisse Zeit lang keine Taste mehr gedrückt, und auch die Maus nicht mehr bewegt, so schaltet MORTIMER den Bildschirm dunkel.

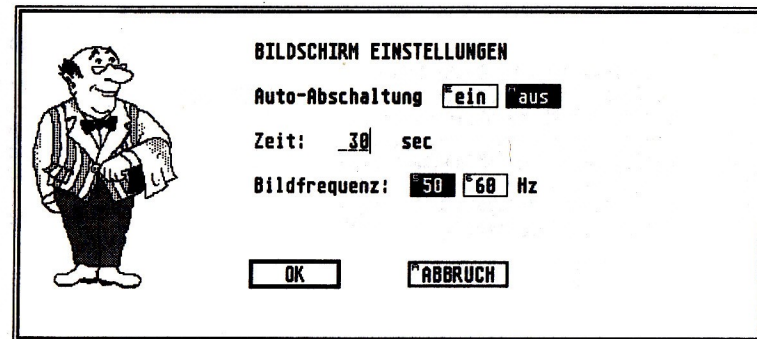


Abb. SC-1, die Bildschirmeinstellungen

Sobald Sie die Maus bewegen oder eine Taste drücken, erscheint das Schirmbild wieder und sie können wie gewohnt weiter arbeiten.

Wenn Sie mit einem Farbmonitor arbeiten, können Sie hier direkt die Bildwiederholfrequenz von 50 auf 60 Hz umschalten. Falls Ihr Monitor 60 Hz noch synchronisieren kann, ist dieser Darstellungsmodus wesentlich angenehmer für die Augen, da das Bild nicht so stark flimmert. Auf einem Schwarz-Weiß-Monitor ist diese Einstellung wirkungslos.

Set_Path

Kommandozeile: SET_PATH Knopf: Std.-Pfad

Setzen des Standard-Pfades. MORTIMER verwendet für manche Kommandos einen Standard-Pfad, d.h. ein bestimmtes Laufwerk und einen bestimmten Ordner. In diesem Ordner werden Programme und Daten zu bestimmten Befehlen gesucht. Wollen Sie z.B. Ihre Festplatte parken, dann drücken Sie den Knopf "HD-Ship". MORTIMER sucht nun das Programm SHIP.PRG immer auf dem Standardpfad, ohne das es zusätzlicher Angaben bedarf. Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß man auf bestimmte Programme oder Daten immer sofort zugreifen kann, ohne den genauen Pfad angeben zu müssen.

Wenn Sie den Standardpfad auf MORTIMERS RAMDISK einstellen, so wird das RAMDISK-Laufwerk immer aktuell eingesetzt.

ASCII - Tabelle

Kommandozeile: ASCII

Knopf: standardmäßig nicht vorhanden

Dieses Kommando stellt eine ASCII-Tabelle auf dem Bildschirm dar. Ein Computer codiert intern alle Zeichen nach einem bestimmten Code. Beim Atari ST und bei vielen anderen Computern ist dies der sogenannte ASCII-Code (American Standard Code for Information Interchange). Will man nun ein bestimmtes Zeichen eingeben, welches über die Tastatur nicht erreichbar ist, so muß man dessen ASCII-Code wissen, um es mit [Alternate]-[Ziffer] eingeben zu können (siehe Kapitel "Tastaturmakrotreiber").

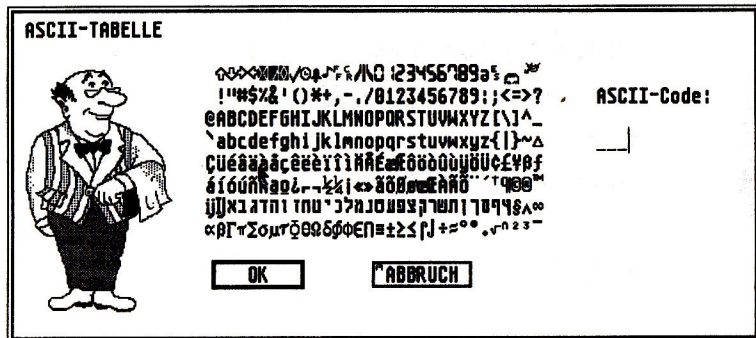


Abb. ASC-1 die ASCII-Tabelle

Diese Box stellt alle Zeichen auf dem Bildschirm dar. Das Anklicken eines Zeichens schreibt dessen ASCII-Code rechts ins Eingabefeld. Das hier ausgewählte ASCII-Zeichen befindet sich danach im Tastatur-Textspeicher (siehe Kapitel "Tastaturmakrotreiber").

Show_PIC

Kommandozeile: SHOW_PIC

Knopf: Bild anz.

Dieses Kommando zeigt ein Bild auf dem Bildschirm an. Es werden folgende Formate unterstützt:

-das PIC-Format (Extension: .PIC)

-das DEGAS-Format (Extension: .PI3 , .PI2 , .PI1 je nach Auflösung)

-das IMG-Format (Extension: .IMG)

MORTIMER erkennt das Format an der Extension, sollten Ihre Bilder andere Extensions haben, sehen Sie bitte unter 'Bilder im Editor' nach, wie Sie die Bildformate umschalten können.

Verlassen wird der Bild-Anzeige-Modus mit [Control]-[Q] bzw. [Control]-[Shift]-[Q]. Wenn Sie mit [Control]-[Q], verlassen bleibt das Bild im Speicher und kann - ohne es nochmal laden zu müssen - wieder angezeigt werden.

EDIT_INF

- das Konfigurations-Programm zu Mortimer

Oft kommt es vor, daß besonders nützliche speicherresidente Utilities über die gleichen Tasten gesteuert werden wie bestimmte Anwenderprogramme. Wie viele Programme benutzen z.B. die eigentlich für die Bildschirmhardcopies vorgesehene Tastenkombination [Alternate]-[Help] ? Ist ein solches Programm erst einmal installiert, läßt sich die ursprüngliche Funktion nicht mehr erreichen und so manche Anwendung wartet dann vergeblich auf die gewünschte Taste. Das passiert Ihnen unter Mortimer bestimmt nicht. Hier ist jede Taste und jeder Knopf mit 'EDIT_INF.PRG' einstellbar.

Die Datei "MORTIMER.INF"

Mortimer merkt sich alle Einstellungen in einer speziellen Datei, welche sich normalerweise im AUTO-Ordner des Bootlaufwerks befindet. Wenn Mortimer gestartet wird, z.B. beim Hochbooten des Rechners, werden alle diese Einstellungen geladen, so daß Sie Ihren Mortimer immer gleich im richtigen Erscheinungsbild vorfinden. Die MORTIMER.INF-Datei besteht aus verschiedenen Blöcken, die verschiedene Informationen enthalten:

- | | |
|------------|--|
| SETUP1: | Diverse Einstellungen (z.B. Display/Uhr an/aus)
Aussehen des Mortimer-Hauptmenüs
Hotkeys (Taste für Mortimer-Aufruf ...)
Maus- und Bildschirmeinstellungen
Das RAMDISK-Laufwerk, die Reservengrenzen |
| SETUP2: | Liste der ausführbaren Dateien (siehe Menüpunkt 'Programmdateien') |
| ACCESS: | Liste der Zugriffsberechtigungen (welches Programm darf auf welche Datei zugreifen) |
| TASTATUR: | Alle gespeicherten Tastatur-Makros |
| RAMDISK: | Der Standard-Inhalt der Mortimer-RAMDISK. Die Mortimer-RAMDISK ist nach dem Neustart nicht unbedingt leer, sondern kann bereits verschiedene Dateien enthalten. |
| KON-CENTR: | Die Konvertier-Tabelle für die Zeichenkonvertierung der Centronics-Schnittstelle. |
| KON-RS232: | Die Konvertier-Tabelle für die Zeichenkonvertierung der RS232-Schnittstelle. |
| Editor1-4: | Die vier Editortexte |

All dies können Sie sich mit 'EDIT_INF.PRG' ansehen, es bei Bedarf verändern und wieder abspeichern. Dabei werden die einzelnen Blöcke grundsätzlich getrennt behandelt, d.h. sie werden einzeln editiert, können einzeln geladen und gesichert werden.

Ist Mortimer resident, so besteht zusätzlich die Möglichkeit, einen Block direkt aus dem internen Mortimerspeicher zu übernehmen. Dieser Block kann nun verändert oder nur angezeigt und dann anschließend wieder in Mortimers internen Speicher zurückgeschrieben werden. Auf diese Weise ist es möglich, direkt in MORTIMERS Speicher Einstellungen (z.B. das Hauptmenü) zu verändern, ohne erst eine MORTIMER.INF-Datei abspeichern zu müssen.

EDIT_INF verwendet für alle Operationen zunächst nur einen internen Buffer von dem aus Sie dann wahlweise auf Diskette abspeichern oder in den residenten Mortimer zurückschreiben können.

Bild II-1 gibt eine Übersicht über die möglichen Transferfunktionen mit denen Sie Ihre INF-Datei verschieben und verwalten können.

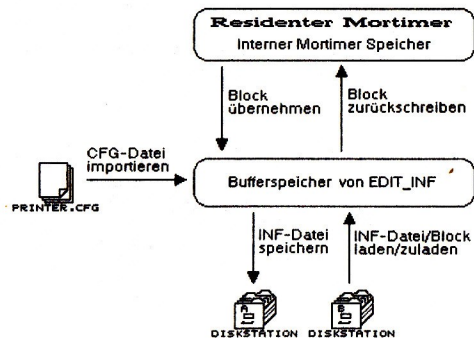


Bild II-1

Die Menüpunkte

Im Folgenden werden nun die Menüpunkte der Reihe nach beschrieben. Dies sollte eine leichte Bedienung des Programms ermöglichen, auch ohne daß ein Gesamtüberblick über alle Funktionen vorausgeschickt wird.

INF-Datei laden ...

Bevor Sie irgend etwas ansehen oder ändern können, müssen Sie erst einmal eine MORTIMER.INF-Datei laden. Es wird immer die gesamte INF-Datei mit allen in ihr enthaltenen Blöcken geladen.

INF-Datei speichern ...

INF-Datei abspeichern

Welche Teile sollen gesichert werden ?

<input checked="" type="checkbox"/> SETUP1	<input type="checkbox"/> SETUP2	<input type="checkbox"/> ACCESS	<input type="checkbox"/> TASTATUR
<input type="checkbox"/> RAMDISK	<input type="checkbox"/> KON-CENTR	<input type="checkbox"/> KON-RS232	
<input type="checkbox"/> EDITOR 1	<input type="checkbox"/> EDITOR 2	<input checked="" type="checkbox"/> EDITOR 3	<input type="checkbox"/> EDITOR 4

Wird ein Knopf deselektiert, der mit dem Muster unterlegt ist, so wird dessen Block nicht mit abgespeichert. Die Änderungen, die Sie an diesem Block gemacht haben, sind dann beim Verlassen des Programms verloren.

Die im Speicher befindlichen Blöcke werden auf Disk gesichert. In der Blockauswahlbox sind die Knöpfe aller im Buffer vorhandenen Blöcke bereits selektiert (schwarz eingefärbt). Sollten Sie an einem Block irgend etwas geändert haben, so wird dessen Knopf mit einem Graumuster unterlegt. Abgespeichert werden natürlich nur die ausgewählten Blöcke. Sie können dadurch also INF-Dateien erzeugen, die nur bestimmte Blöcke enthalten.

INF-Block zuladen ...

BLÖCKE zuladen

Welche Blöcke sollen geladen werden ?

<input type="checkbox"/> SETUP1	<input type="checkbox"/> SETUP2	<input type="checkbox"/> ACCESS	<input type="checkbox"/> TASTATUR
<input type="checkbox"/> RAMDISK	<input type="checkbox"/> KON-CENTR	<input type="checkbox"/> KON-RS232	
<input type="checkbox"/> EDITOR 1	<input type="checkbox"/> EDITOR 2	<input type="checkbox"/> EDITOR 3	<input type="checkbox"/> EDITOR 4

Möglichkeit, alle Informationen, die die INF-Datei enthält, blockweise zu laden und abzuspeichern, kann man sich beliebige INF-Dateien zusammenbauen. Diese enthalten z.B. immer das gleiche Hauptmenü, aber die Makrobelegung der Tastatur unterscheidet sich, je nachdem ob sie gerade mit einer Textverarbeitung oder mit einem Programmierer zusammenarbeiten.

Wie beim Menüpunkt 'INF-Datei laden ...' müssen Sie zunächst eine INF-Datei auswählen. Anschließend können Sie entscheiden, welche Blöcke Sie laden möchten und welche nicht. In der Blockauswahlbox sind die Knöpfe aller in dieser Datei vorhandenen Blöcke aktiv. Wählen Sie nun die Blöcke aus, die Sie zuladen möchten. Ein entsprechender Block, der schon im Speicher steht, wird durch Zuladen überschrieben. Durch die

Block übernehmen ...

BLÖCKE übernehmen

Welche Blöcke sollen übernommen werden ?

<input type="checkbox"/> SETUP1	<input type="checkbox"/> SETUP2	<input type="checkbox"/> ACCESS	<input type="checkbox"/> TASTATUR
<input type="checkbox"/> RAMDISK	<input type="checkbox"/> KON-CENTR	<input type="checkbox"/> KON-RS232	
<input type="checkbox"/> EDITOR 1	<input type="checkbox"/> EDITOR 2	<input type="checkbox"/> EDITOR 3	<input type="checkbox"/> EDITOR 4

Mit diesem Menüpunkt können Sie einzelne INF-Blöcke aus dem residenten Mortimer übernehmen (siehe Bild II-1). Wie bei 'INF-Block zuladen' erscheint zunächst die Blockauswahlbox, mit der Sie die Blöcke bestimmen, welche Sie übernehmen wollen. Sie können dadurch z.B. die unter Mortimer gerade aktive Tastaturbelegung übernehmen und anschließend abspeichern. Wird diese Datei unter dem Namen 'MORTIMER.INF' in den AUTO-Ordner kopiert, so steht diese Tastaturbelegung beim Neustart des Rechners sofort zur Verfügung. Einen Sonderfall stellt der RAMDISK-Block dar. Dieser Block enthält einfach alle momentan auf der Mortimer RAMDISK vorhandenen Dateien. Wird dieser Block ebenfalls mitgesichert, so wird die RAMDISK beim nächsten Kaltstart automatisch wieder mit all den Dateien versehen, die sich beim Absichern darauf befunden haben. Wenn Sie also Ihre Arbeit am Rechner beenden und noch wichtige Daten auf der RAMDISK haben, können Sie diese z.B. so auf einfache Weise sichern und am nächsten Tag mit demselben RAMDISK-Inhalt fortfahren.

Die Editor-Blöcke enthalten einfach die vier Editor-Texte, so daß es mit einem abgespeicherten Editor-Block möglich ist, einen bestimmten Text immer sofort bereit zu haben (z.B. eine Kurzanleitung o.ä.).

Block zurückschreiben ...

BLÖCKE zurückschreiben

Welche Blöcke sollen zurückgeschrieben werden ?

SETUP1 SETUP2 ACCESS TASTATUR

RAMDISK KON-CENTR KON-RS232

EDITOR 1 EDITOR 2 EDITOR 3 EDITOR 4

Abbruch OK

Die in der Blockauswahlbox gewählten Blöcke werden in den residenten Mortimer zurückgeschrieben. Dadurch werden alle Änderungen, die Sie an den verschiedenen INF-Blöcken vorgenommen haben, sofort wirksam. Sollten Sie also den Hotkey für Mortimer-Aufrufen geändert haben, so wird Mortimer fortan nur noch auf die neue Tastenkombination reagieren. ACHTUNG: Indem Sie einen Block in den residenten Mortimer zurückschreiben, ist er natürlich

noch nicht gesichert. Mortimer selbst steht ja auch nur im Arbeitsspeicher, dessen Inhalt ja bekanntlich bei Abschalten des Rechners verloren geht. Sollten Sie also wichtige Neueinstellungen vorgenommen haben, vergessen Sie nicht, diese zu sichern !

CFG-Datei importieren

Die beiden Spooler für die RS232- und die Centronics-Schnittstelle können auf Wunsch zusätzlich eine Zeichenkonvertierung durchführen. Mit diesem Menüpunkt können Sie die Zeichendefinitionen einer 1st_Word-kompatiblen CFG-Datei einlesen. Diese Dateien enthalten

Für welche Schnittstelle soll die Konvertierung gelten ?

Centr. RS232 Abbruch

- neben einigen Formatanweisungen - eine Zeichenkonvertiertabelle, die es ermöglicht einzelne Zeichen umzuwandeln. D.h. es ist zum Beispiel möglich, deutsche Umlaute, "ß" oder griechische Sonderzeichen (soweit sie Ihr Drucker beherrscht) direkt auszudrucken. Nach dem Laden wird ein Mortimer Konvert-Block erzeugt, der

wahlweise einer der beiden Schnittstellen zugeordnet wird. Es ist deshalb auch möglich, für jede Schnittstelle eine unterschiedliche Zeichenkonvertiertabelle zu verwenden (es sind ja auch zwei verschiedene Drucker angeschlossen). Sollten Sie bereits mit einer Textverarbeitung ausdrucken (wie z.B. 1st_Word), dann sollten Sie die Zeichenkonvertierung des Spooler (siehe Spooler) natürlich abschalten.

Programm verlassen ...

Das Programm wird, ohne den Buffer zu sichern, verlassen. Eine Sicherheitsabfrage erfolgt nur, falls Sie irgend etwas geändert, aber noch nicht gesichert haben.

Hauptmenü ...

Wenn Sie Mortimer aufrufen, erscheint die Ihnen sicher schon bekannte Hauptauswahlbox:

„Ihrer Vorkaufsheit haben geläutet ?“

MIKRON
Soft & Hardware GmbH
A. Södler, S. Rinke 1989

<input type="checkbox"/> Editor	<input type="checkbox"/> Ship	<input type="checkbox"/> Ordner	<input type="checkbox"/> Reset
<input type="checkbox"/> Lupe	<input type="checkbox"/> Format	<input type="checkbox"/> Snapshot	<input type="checkbox"/> RAM-Disk
<input type="checkbox"/> Umbenenn	<input type="checkbox"/> Std.-Pfad	<input type="checkbox"/> Bild anz.	<input type="checkbox"/> Start PRG
<input type="checkbox"/> Bildsch.	<input type="checkbox"/> Löschen	<input type="checkbox"/> Kopieren	<input type="checkbox"/> Quicknaus
<input type="checkbox"/> INF laden	<input type="checkbox"/> Speicher	<input type="checkbox"/> Spooler	<input type="checkbox"/> Anzeige

Kommando: _____ OK

Dabei werden auf dem Bildschirm insgesamt 20 verschiedene Knöpfe und eine Kommandozeile dargestellt. Das Aussehen dieser Knöpfe und deren Wirkung können Sie mit diesem Menüpunkt ganz Ihren persönlichen Bedürfnissen anpassen.

Kommandos des Hauptmenüs

Knopf : B Ship |
Kommando : EXECUTE X:\SHIP.PRG _____

ZURÜCK VOR OK Abbruch

Der Knopftext besteht immer aus 10 Zeichen, wobei das erste für den kleinen Buchstaben links oben in der Ecke eines Knopfes steht. Dieser erste Buchstabe bestimmt über welche [Alternate]-Kombination dieser Knopf ausgelöst wird. Zulässig sind hier

nur die Großbuchstaben "A"-"Z" und die Ziffern "0"-"9". Ist die erste Stelle leer (Space), so hat der Knopf keinen kleinen Buchstaben und kann auch nicht über die Tastatur betätigt werden. Der Rest des Knopftextes ist beliebig und kann ganz Ihrem persönlichen Geschmack angepaßt werden. Ob Sie also lieber mit "Copy" oder mit "KOPIERE" Dateien kopieren wollen, bleibt Ihnen überlassen.

Der hinter "Kommando:" stehende Befehl wird beim Drücken des Knopfes ausgeführt. Es gelten folgende Regeln :

Endet der Befehl mit einem '+', so wird der beim Mortimer-Aufruf eingegebene Text an das Kommando angehängt. Beispiel: Das Kommando lautet 'EXECUTE +' und unten steht 'C:\SHIP.PRG', dann wird der Befehl 'EXECUTE C:\SHIP.PRG' ausgeführt, d.h. das Programm 'C:\SHIP.PRG' wird gestartet.

Ein 'X:\' als Pfad wird automatisch durch den Mortimer-Standard-Pfad ersetzt. Deshalb können Sie z.B. mit 'EXECUTE X:\SHELL.PRG' Ihre Shell immer von der RAMDISK starten, falls der Standard-Pfad auf die RAMDISK eingestellt ist. Der Standard-Pfad läßt sich durch SET_PATH einstellen. Ist der Standard-Pfad auf MORTIMERS RAMDISK eingestellt, so ändert sich dieser bei Umbenennen des Laufwerks entsprechend.

Mit den Knöpfen 'VOR' und 'ZURÜCK' können Sie alle Befehle nach und nach durchblättern, bis Sie zum Schluß den Standard-Befehl, der zum 'OK'-Knopf gehört, erreichen. Der Befehl, der hier eingetragen ist, wird immer dann ausgeführt, wenn Sie den 'OK'-Knopf oder [Return] drücken. Wenn Sie also z.B. 'ASCII' als Kommando einstellen, wird beim Drücken von [Return] immer automatisch die ASCII-Tabelle aller Zeichen angezeigt.

ACHTUNG: Beim Vor- oder Zurückblättern werden eventuelle Änderungen automatisch (also auch ohne daß Sie 'OK' gedrückt haben) übernommen.

Div. Einstellungen ...

GLOBALE VOREINSTELLUNGEN	
Display (Uhr)	Aus Hold Uhr
Memtop	Gesperrt Frei
Min-Alloc :	65536...
Max-Alloc :	67584...
SSP-Save :	1024...
<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Abbruch"/>	

Unter diesem Punkt können Sie ein paar globale Einstellungen vornehmen, die allerdings für den normalen Alltagsbetrieb von untergeordneter Bedeutung sind. Zunächst können Sie das Bildschirmdisplay rechts oben, das normalerweise die Uhrzeit anzeigt, an- und abschalten. Memtop auf 'Gesperrt' gesetzt verhindert weiteres Anlegen von Speicher unter Mortimer, was aus Kompatibilitätsgründen bei manchen Programmen nötig ist. Normalerweise bleibt Memtop immer auf 'Frei'. Die beiden nächsten Zahlen geben an, wann Mortimer beginnt, überflüssigen Speicher wieder freizugeben, bzw. wieviel Speicher er im Voraus reserviert,

bzw. wieviel Speicher er im Voraus reserviert, falls Mortimers Speicher knapp wird. Wenn Sie wissen, daß Sie z.B. viel Platz auf der RAMDISK brauchen, und ein Programm starten, welches den gesamten Arbeitsspeicher für sich belegt, dann sollten Sie hier die entsprechende Menge vorreservieren, damit Ihnen nicht plötzlich der Platz ausgeht. Der SSP-Save-Bereich sollte mit 1024 Bytes gewählt werden.

Macros ein/aus ...

Neudefinition der Taste, die die Tastaturmakros ein- und ausschaltet.

Macro-Start ...

Neudefinition der Taste, die die Makro-Definition einleitet.

Macro-Expansion ...

Neudefinition der Taste, die eine Makro-Expansions-Pause einfügt.

Macro-Ende ...

Neudefinition der Taste, die die Makro-Definition beendet.

Mortimer-Aufruf ...

Neudefinition der Taste, die Mortimer aufruft.

Text einspielen ...

Neudefinition der Taste, die einen Text einfließen läßt.

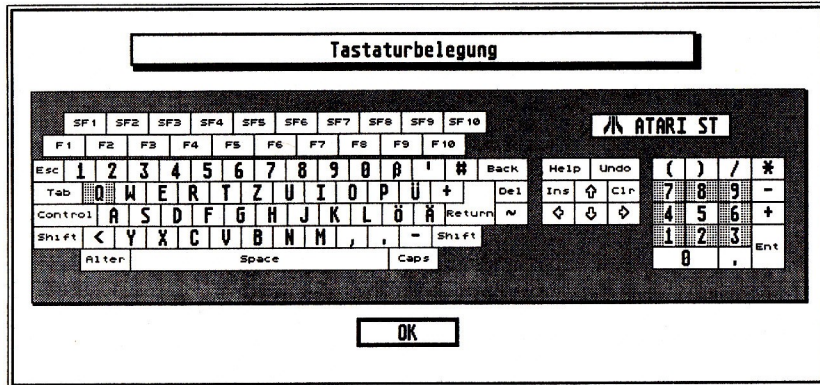
Durch diese sechs Menüpunkte können Sie alle Mortimer-Funktionen, die direkt über Tastatur verfügbar sind, auf beliebige Tasten legen. Dadurch können Sie Mortimer an die von Ihnen verwendete Software anpassen, so daß es nicht zu Überschneidungen kommen sollte.

TASTEN-DEFINITION FÜR
Mortimer_Aufruf
Die Taste war [Alt]-[Ctrl]
Drücken Sie nun die neue Taste (Abbruch -> Maustaste)

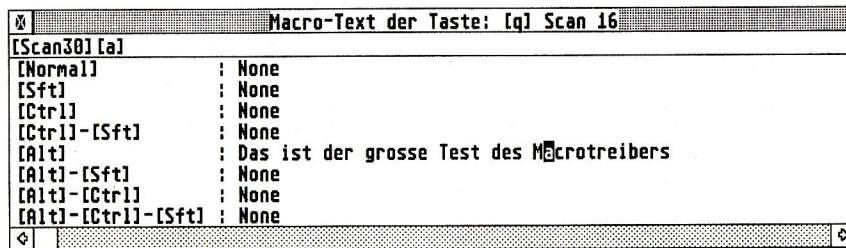
Immer wenn Sie einen dieser Menüpunkte aufrufen, erscheint die Tastendefinitionsbox. Nun drücken Sie die neue gewünschte Taste und die Box verschwindet. Möchten Sie die Tastenkombination doch nicht ändern, drücken Sie einfach die rechte oder die linke Maustaste. Eine Besonderheit gilt es zu beachten: Um Mortimer aufzurufen genügt eine beliebige Tastenkombination, also z.B. auch [Shift links]-[Shift rechts]. Bei allen anderen muß man jedoch mindestens eine 'normale' Taste mit auswählen, eine Kombination von Shift-Tasten allein genügt nicht (Shift-Tasten sind: [Shift], [Control], [Alternate]). Es muß also eine der gedrückten Tasten keine Shift-Taste sein.

Macros anzeigen ...

Beim Anwählen dieses Menüpunktes erscheint eine der Tastatur entsprechende Dialogbox. Das gesamte Tastenfeld, einschließlich aller Funktionstasten, wird auf dem Bildschirm dargestellt. Sind nun irgendwelche Tastendefinitionen geladen, so werden diese Tasten grau (bzw. rot) eingefärbt.



Ein Anklicken einer solchen Taste bringt nun ein Fenster zum Vorschein, in welchem alle auf diese Taste definierten Macros angezeigt werden. Es werden immer alle acht möglichen Belegungen auf einmal dargestellt.



Ganz links steht, zu welcher Shiftkombination das Macro gehört, ob Sie Ihr Macro also z.B. nur auf die Taste [a] oder auf [Alternate]-[Shift]-[A] gelegt haben. Nach dem Doppelpunkt steht der Macrotext der Taste. 'None' bedeutet, daß auf dieser Shiftkombination überhaupt kein Macrotext definiert wurde.

Sie können nun mit den Cursortasten (Pfeiltasten) den Cursor beliebig durch den Text bewegen, allerdings nicht über das Ende der Textdefinition hinaus. Zusätzlich können Sie den Cursor auch direkt mit der Maus positionieren - ein einfacher Mausklick genügt.

In der Info-Zeile des Fensters wird immer das Zeichen auf dem sich der Cursor gerade befindet, genau angezeigt. Im Fenster selbst werden nämlich nur die 'darstellbaren' Zeichen aufgelistet. Darstellbar heißt, daß dieses Zeichen einen gültigen ASCII-Code hat. Dies ist z.B. bei allen Buchstaben und Zahlen der Fall, es gibt aber auch Tasten, die sich nicht darstellen lassen, so z.B. die Funktions- oder Cursortasten.

Welcher Taste das Zeichen unter dem Cursor in der Macrodefinition entspricht, sehen Sie deshalb nur in der Infozeile. Sie wirkt sozusagen wie eine Lupe für das Cursorzeichen.

Zwei besondere 'Tasten' gilt es noch zu erwähnen:

- [Pause]:** an dieser Stelle wird beim Expandieren eine Pause eingelegt. (siehe Macrodefinition).
- [Ende]:** die Ende-Marke der Macrodefinition. Besteht eine Macrodefinition nur aus einer Ende-Marke, so wird die zugehörige Taste durch nichts ersetzt, d.h. einfach verschluckt.

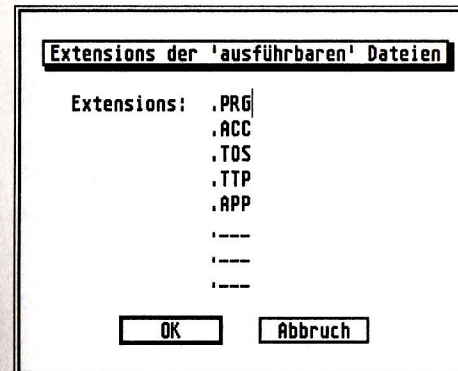
Um die angezeigten Macros zu editieren, stehen folgende Tasten zur Verfügung:

- [Escape]:** Die Macrodefinition der Cursorzeile wird gelöscht.
- [Delete]:** Das Zeichen unter dem Cursor wird gelöscht. Eine Ende-Marke kann nur dann gelöscht werden, wenn sonst nichts mehr in dieser Zeile steht. Einem vorhanden Macrotext kann also nicht die Ende Marke entfernt werden, es sei denn es ist nur noch die Ende-Marke übrig.
- [Insert]:** Vor dem Cursorzeichen wird eine weitere Taste eingefügt. Es erscheint eine Box, die Sie zum Drücken der einzufügenden Taste auffordert. Um also die Taste [Space] einzufügen, drücken Sie zunächst [Insert]. Daraufhin erscheint die Box und dann Drücken Sie die Taste [Space].

Durch Schließen des Fensters (links oben anklicken) gelangen Sie wieder in die Tastaturbox zurück.

Diese Möglichkeit, die Macrodefinitionen zu editieren, dient normalerweise nicht dazu, eine Macrodefinition zu erstellen. Diese Definition wird man normalerweise in einem Editor oder in dem Programm, in dem man das Macro verwenden möchte, mit MORTIMER selbst vornehmen. Sollte es jedoch passieren, daß bei einer längeren Definition gerade ein oder zwei Zeichen nicht stimmen, so können Sie dies leicht abändern, ohne alles noch einmal neu eingeben zu müssen.

Programmdateien ...



In dieser Dialogbox können Sie bis zu acht Extensions für 'ausführbare' Programme angeben. Alle Programmdateien, die auf eine dieser Extensions enden, unterliegen der Zugriffskontrolle. D.h. auf diese Dateien darf niemand mehr zugreifen, der nicht eine Erlaubnis dafür hat. Auf diese Weise soll verhindert werden, daß Linkviren unbemerkt andere Programme infizieren. Man kann auf diese Weise natürlich auch andere Dateien vor ungewünschtem Zugriff schützen. Tragen Sie z.B. '.BAS' ein, dann wird jeder Zugriff auf ein BASIC-Programm überwacht und nur nach Genehmigung zugelassen.

Berechtigungen ...

Zugriffsberechtigungen	
Programm:	Datei:
OM-BASIC.PRG	?????????.BAS
COMPILER.PRG	-----!----
OM-ASSEM.PRG	-----!----
SERIAL.PRG	OM-ASSEM.PRG
SERIAL.PRG	OM-DEBUG.PRG
-----!----	-----!----
-----!----	-----!----
-----!----	-----!----

Hier können Sie sich alle bereits erteilten Zugriffsgenehmigungen ansehen, neue hinzufügen oder auch welche herauslöschen. Ein Programm kann mehrere Einträge haben, da es vielleicht nur die Schreib-Erlaubnis für bestimmte Dateien hat. Steht unter Datei überhaupt nichts eingetragen, dann darf dieses Programm auf alle Dateien zugreifen. Zusätzlich zur normalen Erlaubnis für bestimmte Dateien ist es auch möglich, nur bestimmte Dateitypen zuzulassen. Tragen Sie hierzu einfach z.B. '?????????.PRG' um ein Programm nur auf '.PRG'-Dateien zugreifen zu lassen. Erlaubt als Joker-Zeichen ist nur das '?', '*.PRG' muß also wie oben beschrieben angegeben werden.

Zum Löschen einer Zugriffsberechtigung genügt das Löschen des Programmnamens, der Inhalt des Dateifeldes ist dann hinfällig. Mit den [Vor] und [Zurück] Knöpfen können Sie alle Einträge durchblättern.

feldes ist dann hinfällig. Mit den [Vor] und [Zurück] Knöpfen können Sie alle Einträge durchblättern.

ACHTUNG: Beim Vor- oder Zurückblättern werden eventuelle Änderungen automatisch (also auch ohne daß Sie 'OK' gedrückt haben) übernommen.

Referenzkarte Editor

Editierfunktionen

[Help]	Hilfefunktion
[Undo]	Zeile wiederherstellen
[Home]	Cursor auf Textanfang/Textende
[Tab]	Leerzeichen bis zum nächsten Tabulator einfügen
[Alternate]-[Control]	Editor verlassen
[Control]-[Q]	Editor verlassen
[Control]-[Shift]-[Q]	Editor verlassen und Text/Bild löschen
[Control]-[Pfeil hoch]	eine Seite hochblättern
[Control]-[Pfeil runter]	eine Seite runterblättern
[Control]-[Pfeil links]	eine Seite links
[Control]-[Pfeil rechts]	eine Seite rechts
[Control]-[Y]	Zeile löschen
[Control]-[Delete]	Zeile löschen
[Control]-[N]	Leerzeile einfügen (NEW LINE)
[Control]-[Insert]	Leerzeile einfügen
[Control]-[Shift]-[CD]	gesamten Text löschen
[F1] [F2] [F3] [F4]	Umschalten der Texte
[F5] - [F10]	Anzeige Modus
[Control]-[G]	gehe zu Zeile
[Control]-[A] Ascii-Modus	

Suchen und Ersetzen

[Control]-[F]	suchen
[Control]-[Shift]-[F]	weilersuchen
[Control]-[R]	Suchen mit Ersetzen (REPLACE)
[Control]-[Shift]-[R]	Suchen mit Ersetzen innerhalb des Blocks

Laden, Speichern, Drucken

[Control]-[L]	Text laden (Laden)
[Control]-[S]	Text speichern (Speichern)
[Control]-[Shift]-[S]	Block abspeichern
[Control]-[Shift]-[X]	Blockinhalt mit Spoolerinhalt vertauschen
[Control]-[Shift]-[L]	Block laden
[Control]-[O]	Text drucken (OUTPUT TEXT)
[Control]-[Shift]-[O]	Block drucken
[Control]-[X]	Editorinhalt mit Spoolerinhalt vertauschen
[Control]-[Shift]-[X]	Blockinhalt mit Spoolerinhalt vertauschen

Blockoperationen

[Control]-[B]	Blockanfang markieren
[Control]-[C]	Block ausschneiden und merken (CUT)
[Control]-[D]	Block löschen
[Control]-[H]	Block verstecken (HIDE)
[Control]-[I]	Block einfügen (INSERT)
[Control]-[K]	Blockende markieren
[Control]-[M]	Block verschieben (MOVE)
[Control]-[P]	gemerkten Block wieder einfügen (PASTE)

[Control]-[Shift]-[R]	Suchen und Ersetzen innerhalb des Blocks
[Control]-[Shift]-[S]	Block abspeichern
[Control]-[Shift]-[X]	Blockinhalt mit Spoolerinhalt vertauschen
[Control]-[Shift]-[L]	Block laden
[Control]-[Shift]-[O]	Block drucken

[Control]-[T] Tabulatoren expandieren/komprimieren

Referenzkarte Taschenrechner

Funktionen:

+ - * / ^

SQR Quadratwurzel

FACT Fakultät

SIN,COS,TAN,COT,SEC,COSEC

ARCSIN,ARCCOS,ARCCOT,ARCTAN (oder ATN)

Winkelfunktionen

..und ihre Umkehrfunktionen

EXP Exponentialfunktion zur Basis e (2.718281828..)

LN Logarithmus zur Basis e

LOG Logarithmus mit beliebiger Basis (LOG(Zahl,Basis))

SINH,COTH,SECH,COSECH,ARSINH,ARCOTH

hyperbolische Funktionen

\$ Hexadezimalzahl

% Binärzahl

& Oktalzahl

Referenzkarte Tastaturmakros

[Alternate]-[Tab]	Beginn der Definition
[Alternate]-[Return]	Abschluß der Definition
[Alternate]-[Undo]	Makrotreiber ein/ausschalten
[Alternate]-[Esc]	Makropause definieren

Für den Anfänger: was ist ein Pfad? und was ist eine Extension?

Da Dateinamen, Verzeichnisse, Pfade und ähnliche Begriffe in Mortimer eine sehr große Rolle spielen, wollen wir hier nochmals auf Ihre genauen Bedeutungen eingehen:

Ein Dateiname besteht aus drei Teilen:

```
Der Laufwerkname:  A:
Der Pfadname:      \AUTO\
Der Dateiname:     ADRESSEN.DAT
```

Der Laufwerkname ist ein Name von "A:" bis "P:". Wenn er weggelassen wird, so bezieht sich die Datei automatisch auf das Standardlaufwerk, also meist das Laufwerk, dessen Fenster im Desktop oben liegt.

Ist das erste Zeichen des Pfadnamens ein Rückwärts-Schrägstrich (Sie erreichen ihn mit [Alternate]-[Shift]-[\\]), so wird vom obersten (Haupt-, Wurzel-) Inhaltsverzeichnis ausgegangen, ansonsten vom Standardpfad des Laufwerks.

Hoppla, haben Sie richtig mitgelesen? Offensichtlich gibt es für jedes Laufwerk einen eigenen Standardpfadnamen. Sie können das ausprobieren:

- Öffnen Sie im Desktop je ein Fenster von Laufwerk A: und B:.
- Öffnen Sie in jedem der beiden Fenster einen Ordner (am besten, sie nennen den Ordner auf Laufwerk A: "EINS" und den auf Laufwerk B: "ZWEI").
- Rufen Sie die Mortimer-Funktion "NEUER ORDNER..." auf und wählen Sie abwechselnd die Knöpfe für Laufwerk A: und B: an.

Sie sehen am Index der Dateiauswahl-Box, daß für Laufwerk A: und B: verschiedene Standardpfade eingestellt sind (nämlich A:\EINS\ und B:\ZWEI\).

Ein Ordnername mit Rückwärts-Schrägstrich bedeutet im Pfadnamen, daß der entsprechende Ordner geöffnet werden soll. Zwei Punkte mit Rückwärts-Schrägstrich schließen den Ordner wieder:

A:\AUTO\..\MORTIMER.PRГ bezeichnet also beispielsweise die Datei "MORTIMER.PRГ" im Oberverzeichnis (..) des Unterverzeichnisses AUTO (AUTO\) - was man natürlich auch mit A:\MORTIMER.PRГ direkt erreichen könnte.

Der eigentliche Dateiname besteht (genauso wie Ordnernamen) aus bis zu acht Zeichen, dann optional eine sog. Extension: ein Punkt und drei weitere Zeichen. Die Extension ist normalerweise:

```
.PRГ, .TOS oder .TTP      für Programme
.DOC, .TXT                für Texte, Anleitungen
.INF                      für Einstellungs-Dateien
.BAS                      für BASIC-Programme
```

Bei Ordnernamen verwendet man in der Regel keine Extension.

In Dateinamen können auch sog. Joker-Zeichen verwendet werden. Das Fragezeichen kann beliebige Zeichen ersetzen. Das Stenchen kann den Rest des Dateinamens oder der Extension ersetzen. Beispiele:

```
A:\AUTO\*.PRГ            wählt alle Programme im AUTO-Ordner aus
A:\AUTO\MORTIMER.*      wählt sowohl MORTIMER.PRГ als auch MORTIMER.INF aus.
A:\TE?T                  wählt sowohl die Datei TEST als auch die Datei TEXT aus.
```

Im Laufwerksnamen und in den Ordnernamen des Pfades sind Joker-Zeichen nicht zulässig.

Abschalten des Gongs	63
Abspielen von Texten	47
Alternate-xxx	44
Anlegen eines neuen Ordners	25
Anleitung zur Bedienung des Handbuchs	7
Anti-Viren-Programme	28
ASCII - Tabelle	66
Attribut-Knopf (kopiierdialog)	23
Aufruf als Kommando in der Kommandozeile	10
Aufruf durch [Alternate] und Taste	10
Aufruf durch Anklicken eines Knopfes in der Haupt-Auswahlbox	10
Aufrufen von MORTIMER	9
Ausdrucken im Editor	37
Ausschalten/Einschalten des Makrotreibers	46
Autoboot von der RAMDISK	54
Bedienung von MORTIMERS Druckerspooter	50
Berechtigungen	76
Bestätigungs-Box	14
BILD RETTEN Knopf	59
Bilder im Editor	39
Bildformate	63
Bildschirmeinstellungen	65
Bildschirmschoner	65
Bildschirm retten	59
Block ausschneiden und merken	35
Block bewegen	35
Block kopieren	35
Block laden und speichern:	35
Block löschen	35
Block übernehmen	69
Block verstecken	36
Block zurückschreiben	70
Blockfunktionen des Editors	34
Bootsektor	27
Bootsektor, ausführbarer	27
Bootsektor, Löschen des	28
Bootsekturviren	27
CFG-Datei importieren	70
Dateiauswahl Box	17
Dateiauswahl-Box beim Umbenennen	26
Datenaustausch des Editors mit dem Druckerspooter	38
Datum-Knopf (Kopiierdialog)	23
Definieren von Tasten	44
Dialogboxen von MORTIMER	15
Diverse Einstellungen (der MORTIMER.INF Datei)...	72
Druckerspooter	49
Dynamische RAMDISK	53
EDIT_INF	67
Editor	32
Einbau von Makropausen in Tastendefinitionen	47
Einfrieren der Speicherverwaltung	59
Einleitung	6
Einspielen von Texten	47
Einstellungen bei Memory	59
Einstellungen der RAMDISK	53
Ergebnisse und Formeln in andere Programme übernehmen	43
Execute	61
Flexible RAMDISK	53

Formatieren	56
Frei/Belegt Knopf	20
Funktionen des Editors	32
Gemerkten Block wieder einfügen	35
Gesperrt-Knopf	59
Gong-Abschalten	63
Größe des Reservebereichs	59
Hauptauswahlbox	9
INF-Block zuladen	69
INF-Datei laden	61/68
INF-Datei speichern	61/68
Infektion mit Viren - was tun ?	30
Info-Knopf in MORTIMERS Datei-Auswahlbox	19
Installation von MORTIMER	8
Kaltstart	60
Knöpfe in MORTIMERS Dialogboxen	15
Knopf: 'Mit Attribut'	23
Knopf: 'Mit Datum'	23
Kommandos des Taschenrechners	40
Kommandozeile	10
Kompatibilität zu Programmen (Speicherverwaltung)	57
Komprimieren des Editortextes	38
Kopier-Auswahlbox	21
Kopieren mehrerer Dateien gleichzeitig	23
Kopieren von Dateien	21
Laden und Speichern von Texten	33
Leerdefinieren	45
Linkviren	28
Linkvirenschutz	29
Linkvirus-Alarm-Box	29
Löschen - Auswahl	13
Löschen - Knopf der RAMDISK	54
Löschen des Bootsektors	28
Löschen einer Datei/eines Ordners	13
Löschen von Mortimer	60
Lupe	31
Macros anzeigen	74
MAGNIFIER	31
Makropause	46
Maus im Editor	36
Maus, Quick-	64
Mauseinstellungen	64
Mausraster	64
Memory	58
Memory, Einstellungen bei	59
MORTIMER.INF	67
Mouse	64
Neuer Ordner	25
Pfad, was ist ein Pfad ?	79
Programmdateien	75
Programme starten	61
Quickmouse	64
RAMDISK	53
RAMDISK, Autoboot von der	54
RAMDISK, der 'ABGEMELDET'-Knopf	55
RAMDISK, der 'Löschen' Knopf.	54
RAMDISK: Kopieren unterm DESKTOP	55
RAMDISK meldet: Laufwerk antwortet nicht	55

RAMDISK, Schreibschutz der	54
RAMDISK-Laufwerk, Umstellen des	54
Referenzkarte Editor	77
Referenzkarte Taschenrechner	78
Referenzkarte Tastaturmakros	78
Rename - das Umbenennen von Dateien	26
Reservebereich	59
Reset	60
Retten von Daten nach dem RESET	60
Rückdefinieren	45
Schreibschutz der RAMDISK	54
Schutz vor Linkviren	28
Screen	65
Selektieren von mehreren Dateien gleichzeitig	18
Selektieren von Ordnern	18
Ship - Harddisk parken	31
Show_PICTURE	66
Snapshot	62
Speicherbelegung (Speicherverwaltung)	57
Speicherbelegungs-Box	58
Speicherplatzmangel der RAMDISK	55
Speicherplatzmangel (Speicherverwaltung)	57
Speicherverwaltung	57
Speicherverwaltung, Einfrieren der	59
Spooler	49
Spooler Einstellungen	50
Start von Programmen	61
Starten von MORTIMER	8
Suchen und Ersetzen	37
Suchen von Dateien	20
Systemanforderungen	5
Tabulatoren expandieren/komprimieren	38
Taschenrechner	40
Taschenrechner, Die Kommandos	40
Tastaturmakros	44
Tastaturmakrotreiber	44
Texte einfließen lassen	47
Texteditor	32
Übernehmen von Texten und Formeln in andere Programme	39
Überschreibbox	23
Übersicht über alle MORTIMER-Funktionen	11
Überwachung der Schreibzugriffe	28
Umbenennen beim Kopieren	23
Umstellen des RAMDISK-Laufwerks	54
Und wenn es nicht klappt?	11
Verlassen des Editors	33
Virus	27
Virus-Wächter	27
Warmstart	60
Wechseln des Textes	34

WOHL DEM, DER EINEN BUTLER HAT! Denn Mortimer erledigt all die nützlichen Kleinigkeiten, für die Sie sonst erst immer das Programm verlassen müßten. Und als guter Butler steht Ihnen Mortimer immer zur Verfügung: in allen Programmiersprachen, allen Textverarbeitungsprogrammen und in jeder Datenbank – also nicht nur in GEM-Programmen.

So vielseitig steht Mortimer zu Diensten:

- Mortimer kopiert jederzeit Dateien, formatiert Disketten und legt Ordner an.
- Mortimer schützt zuverlässig vor Boot- und Linkviren-Aktivität – sogar vor unbekanntem Linkviren!
- Alle Druckerausgaben übernimmt automatisch Mortimers Druckerspooles. Er druckt im Hintergrund, während Sie weiterarbeiten.
- Wenn Sie im Desktop einen Text anklicken, startet Mortimer automatisch seinen Texteditor: Statt [anzeigen/drucken/Abbruch] können Sie bequem blättern, scrollen und editieren.
- Mit seiner großen Funktionsvielfalt ist der Editor auch sonst immer für Sie da.
- Sie können jederzeit Mortimers Taschenrechner benutzen.
- Mortimer speichert Tastenfolgen als Tastatur-Makros ab.
- Mortimer enthält eine Lupe, ein Snapshot, einen Bilder-Anzeiger, eine ASCII-Tabelle – nützliche Werkzeuge, die Mortimer jederzeit für Sie bereithält.
- Mortimer enthält eine flexible RAM-Disk, die sich je nach Platzbedarf vergrößert und verkleinert.

Und braucht so wenig Speicher:

Mortimer belegt nur ca. 60K, da er vollständig in Assembler geschrieben ist. Alle Mortimer-Operationen sind über eine raffinierte Speicherverwaltung verknüpft: Braucht beispielsweise der Druckerspooles Speicherplatz, leiht er sich einfach ein paar Kilobyte von der RAM-Disk. Und gibt sie nach dem Ausdruck wieder zurück.

Mortimer für alle Atari ST

Lassen Sie sich von Mortimer verwöhnen mit Bedienungs-komfort, den Ihr ATARI ST bisher nicht kannte! Ein Luxus, den sich jeder leisten kann.