

# **STAR- WRITER I**

**VERSION 3.0**

**CPC**

**UELZENER STR. 12  
2120 LÜNEBURG  
FERNRUF (041 31) 4 71 22**

**STAR  
DIVISION**

© 1986 by STAR-DIVISION GmbH · Änderungen vorbehalten

Druck:

Nordland Druck GmbH, 2120 Lüneburg

Autor von STAR-WRITER I 3.0

Frank Aeffner ; Programmierung & Handbuch

Copyright 1986 by STAR-DIVISION GmbH  
Uelzener Straße 12

D-2120 Lüneburg

Tel.: 04131/402550 (Bestellung)  
04131/47122 (Kundenbetreuung)

Alle Rechte vorbehalten, kein Teil des Handbuches sowie des dazugehörigen Programmes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem sonstigem Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung von STAR-DIVISION GmbH reproduziert oder vervielfältigt werden.

Wir werden jede uns bekanntwerdende nichtautorisierte Weitergabe dieses Programmes mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln verfolgen. Der Kunde erhält das Programm inklusive Diskette und Handbuch. Sollte der Kunde eine defekte Diskette erhalten, wird diese kostenlos umgetauscht. Für die Fehlerlosigkeit des Programmes wird ebenfalls keine Garantie übernommen, sollte ein Fehler entdeckt werden, ist STAR-DIVISION GmbH bestrebt, diesen so schnell wie möglich zu korrigieren.

ACHTUNG !

CP/M ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fa. DIGITAL RESEARCH Inc.  
WordStar ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fa. MICROPRO Inc.

4.0 DFÜ .....	35
4.1 Prinzip der Datenfernübertragung .....	35
4.2 Hinweise für Anfänger .....	36
4.3 Allgemeines zum DFÜ-Programm .....	37
4.4 Hauptmenue des DFÜ-Programms .....	38
4.4.1 F1 Online .....	38
4.4.2 F2 Parameter .....	38
4.4.3 F3 Datei senden .....	39
4.4.4 F0 EXIT .....	40
5.0 Briefkopf .....	40
5.1 Prinzip des Grafikprogramms .....	40
5.2 Hauptmenue mit Text .....	40
5.2.1 F1 Zeichen .....	41
5.2.2 F2 Sichern .....	41
5.2.3 F3 Löschen .....	41
5.2.4 F4 Bearbeiten .....	42
5.2.5 F0 Exit .....	42
5.3 Hauptmenue des Grafikprogramms .....	42
5.3.1 F1 Invers .....	42
5.3.2 F2 Farbe .....	42
5.3.3 F3 Gerade .....	42
5.3.4 F4 Linie .....	43
5.3.5 F5 Strahlen .....	43
5.3.6 F6 Dreieck .....	43
5.3.7 F7 Viereick .....	43
5.3.8 F8 Kreis .....	43
6.0 Zeicheneditor .....	44
6.1 Hauptmenue des Zeicheneditors .....	44
6.1.1 F1 Laden .....	44
6.1.2 F2 Sichern .....	44
6.1.3 F3 Kopie .....	44
6.1.4 F4 Löschen .....	45
6.1.5 F5 Editieren .....	45
6.1.6 F6 Reset .....	45
6.1.7 F0 EXIT .....	45
6.2 Hauptmenue Editor .....	45
6.2.1 F1 Invers .....	46
6.2.2 F2 Spiegel .....	46
6.2.3 F3 Del Horizontal .....	46
6.2.4 F4 Del Vertikal .....	46
6.2.5 F5 Ins Horizontal .....	46
6.2.6 F6 Ins Vertikal .....	46
6.2.7 F7 Drehen .....	46
6.2.8 F0 EXIT .....	46

## Inhaltsverzeichnis

1.0 Allgemeines zum Programm .....	4
1.1 Allgemeines zur Bedienung .....	4
1.2 Erstellen einer Masterdiskette .....	5
1.3 Installieren von STAR-WRITER .....	5
1.4 Starten von STAR-WRITER .....	9
1.5 Das Hauptmenue von STAR-WRITER .....	9
2.0 Textverarbeitung .....	10
2.1 Hauptmenue der Textverarbeitung .....	11
2.1.1 F1 Text bearbeiten .....	11
2.1.2 F2 Text anzeigen .....	12
2.1.3 F3 Dummy Text .....	12
2.1.4 F4 Drucken .....	12
2.1.5 F5 Disketten-Verwaltung .....	12
2.1.6 F0 EXIT .....	13
2.2 Der Texteditor .....	13
2.2.1 F1 Layout .....	14
2.2.2 F2 Hervorhebung .....	16
2.2.3 F3 Schrift .....	17
2.2.4 F4 Format .....	17
2.2.5 F5 Rechnen .....	18
2.2.6 F6 Block .....	20
2.2.7 F7 Suchen, Suchen und Ersetzen .....	21
2.2.8 F8 Mail .....	22
2.2.9 F9 Einfügemodus .....	23
2.2.10 F0 EXIT .....	23
2.3 Das Druck-Menue .....	25
2.3.1 F1 Druckereinstellung .....	25
2.3.2 F2 Text .....	28
2.3.3 F3 Adressen .....	28
2.3.4 F4 Briefkopf .....	29
2.3.5 F5 Zeichen .....	29
2.3.6 F6 Druck .....	30
2.3.7 F0 EXIT .....	30
3.0 Adressverwaltung .....	31
3.1 Hauptmenue der Adressverwaltung .....	31
3.1.1 F1 Laden / Anlegen .....	31
3.1.2 F2 Sichern .....	32
3.1.3 F3 Ändern .....	32
3.1.4 F4 Löschen .....	34
3.1.5 F5 Druck .....	34
3.1.6 F6 Anbinden .....	35
3.1.7 F0 EXIT .....	35

## Wichtige Information! Unbedingt lesen!

Sehr geehrter Kunde,

endlich ist es soweit, nach langem Warten können wir Ihnen jetzt die Version 3.0 des STAR-WRITER I vorstellen.

Das größte Manko der alten Versionen, das seitenorientierte Arbeiten, ist verschwunden, die Version 3.0 arbeitet textorientiert. D.h., es können längere Dokumente bearbeitet werden und auch die Arbeitsgeschwindigkeit ist deutlich verbessert worden. Natürlich sind auch eine Menge kleinere Änderungen gemacht worden, die das Arbeiten mit STAR-WRITER I sehr erleichtern.

Leider ist es uns nicht gelungen eine spezielle Version für den CPC 6128 zu erstellen, nach zweimonatiger Versuchsphase mußten wir wegen Erfolgslosigkeit aufgeben.

Ähnlich erging es uns mit der Vortex-Speicherweiterung, doch kurz vor der Auslieferung schafften wir es, daß die Vortex-Benutzer nun doch die Ramdisk als Datenlaufwerk benutzen können, was einen erheblichen Geschwindigkeitsvorteil darstellt.

Sollten Sie die Vortex-Erweiterung besitzen, stellen Sie dies im *INSTALL-Programm* mit J ein. Bitte beachten Sie, daß Sie die Ramdisk nur als Datenspeicher benutzen können, das Programm muß nach wie vor von Diskette geladen werden.

Wenn Sie mit dem *gepachten Vortex-CP/M* arbeiten, müssen Sie allerdings auf den Grafik- und Zeichsatzeditor verzichten, denn dieses Problem konnten wir noch nicht lösen. Selbstverständlich können Sie aber unter dem normalen CP/M diese Programmteile wieder benutzen.

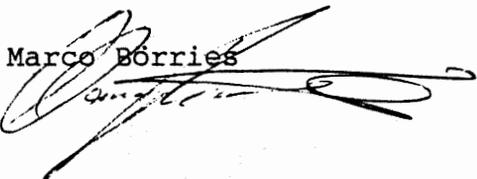
Für die Version 3.0 wurde ein komplett neues Handbuch geschrieben, welches aber nicht so ausführlich beschreibt wie das alte. Deshalb liegt diesem Paket auch noch das alte Handbuch bei. Wenn Sie also Verständnisschwierigkeiten haben sollten, schlagen Sie bitte dort nach.

Als letztes wäre noch zu erwähnen, daß STAR-WRITER I nicht mehr kopiergeschützt ist, d.h., daß Sie Ihre Sicherheitskopien nun selber erstellen können.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Arbeiten mit STAR-WRITER I.

Mit freundlichem Gruß

Marco Borries



## 1.0 Allgemeines zum Programm

STAR-WRITER I für die CPC Familie wurde mit dem Ziel entwickelt, möglichst alles was eine Textverarbeitung können sollte, in einem Programm zu vereinigen. Programme können theoretisch immer wachsen, sofern die Hardware (Rechner) keine Grenzen setzt. Bei der Entwicklung unseres Programms stießen wir leider immer wieder an die Grenzen der Maschinen. Sei es, daß wir uns immer wieder mit dem doch recht begrenzten Speicherplatz der CPC's begnügen müssen, oder den Kampf mit der ebenfalls begrenzten Kapazität der Floppys aufnehmen mussten. Wenn Sie einen Blick auf das Directory der STAR-WRITER Diskette werfen, werden Sie feststellen, daß beide Seiten der Diskette bis auf die letzten Bytes gefüllt sind. Da das komplette Programm aufgrund seines Umfanges nicht im Hauptspeicher gehalten werden kann, lädt STAR-WRITER sich selbstständig nach. Aus diesem Grund müssen Sie als Benutzer von nur einem Laufwerk, öfter einmal die Diskette wechseln. Diese Prozedur wurde aber auf ein Minimum begrenzt, so daß auch Benutzer mit nur einem Laufwerk relativ flüssig arbeiten können. STAR-WRITER I ab der Version 3.X unterstützt unter anderem auch eine RAM-Disc. Verfügt also Ihr CPC über mehr als 64K Hauptspeicher, können Sie sich eine RAM-Disc anlegen und hier je nach Größe Text, Programm oder gar beides ablegen.

Nach unseren Erfahrungen können Sie alle auf dem Markt befindlichen Drucker an das Programm anpassen. Hierzu dient das Installationsprogramm auf der Seite B der STAR-WRITER-Diskette. Zaubern allerdings kann STAR-WRITER noch nicht. Funktionen, die das Programm zwar unterstützt, der Drucker aber nicht kann, können wir auch nicht erzwingen.

### 1.1 Allgemeines zur Bedienung

STAR-WRITER befindet sich auf der Diskettenseite mit dem blauen Aufkleber. Da das Programm aber unter dem Betriebssystem CP/M läuft, müssen Sie als allererstes Ihr Betriebssystem, das Sie beim Kauf Ihres CPC Rechners mit erworben haben, auf die Diskette kopieren. Diesen Vorgang finden Sie im Kapitel 1.2 "Erstellen einer Masterdiskette" im Detail beschrieben.

Die Tastaturen der 3 verschiedenen CPC Rechner unterscheiden sich auf den ersten Blick zwar voneinander, aber in der folgenden Liste der zur Verfügung stehenden Tasten und ihre Funktion werden Sie immer die Tasten Ihres CPC wiedererkennen.

Die normalen Eingabetasten, alle Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen im Mittelfeld Ihrer Tastatur behalten die gewohnten Funktionen, sofern Sie diese nicht z.B. mit dem Zeicheneditor undefiniert haben. Der Zahlenblock bei den CPC464 und CPC664 Rechnern wird vom Programm als Funktionstasten F1 bis F10, sowie der 'kleinen ENTER-Taste' interpretiert. Cursorstasten dienen wie gewohnt zur Steuerung des Textcursors oder Menueauswahlbalkens in allen Programmteilen. Die Funktionen anderer Tasten werden in den entsprechenden Programmteilen erklärt.

### 1.2 Erstellen einer 'Master-Diskette'

Bevor Sie mit der STAR-WRITER Diskette überhaupt etwas anfangen können, muß das zum Ablauf des Programms notwendige Betriebssystem CP/M auf die Diskette kopiert werden. Da ein Betriebssystem ein Programm ist wie andere auch, dürfen wir CP/M nicht ohne weiteres mit verkaufen. Die Diskette ist aber so weit vorbereitet, daß Sie Ihr Betriebssystem ohne viel Aufwand auf die Diskette kopieren können. Um Ihr CP/M kopieren zu können, legen Sie Ihre CP/M Masterdiskette in das Laufwerk und starten, falls noch nicht geschehen, unter AMSDOS mit dem Befehl `!CPM` das Betriebssystem. Auf dieser Diskette befinden sich die Programme 'BOOTGEN.COM', mit dem Sie die Ladespur des CP/M auf die Diskette kopieren und das Programm 'SYSGEN.COM', das das eigentliche Betriebssystem kopiert. Zunächst rufen Sie das Programm BOOTGEN auf. Das Programm verlangt nun die 'source disk'. Da diese bereits im Laufwerk eingelegt ist, drücken Sie nur eine beliebige Taste. Das Programm liest nun von Ihrer Masterdiskette die Bootspuren und verlangt anschließend die 'destination disk'. Nun legen Sie die STAR-WRITER Diskette in das Laufwerk und lösen den Kopiervorgang mit einer beliebigen Taste aus. Nun erscheint die Frage 'Do you want to reconfigure another disk?'. Diese Frage beantworten Sie bitte mit Y für ja. Wieder verlangt das Programm die 'destination disk'. Nun drehen Sie die Diskette im Laufwerk um und lösen erneut den Kopiervorgang aus. Auf die erneute Frage einer weiteren Diskette antworten Sie bitte mit der Taste N für nein. Das Programm verlangt nun eine CP/M Diskette. Legen Sie nun Ihre CP/M Master-Diskette ein und bestätigen mit einer Taste Ihrer Wahl. Das Programm BOOTGEN wird nun verlassen und es erscheint auf dem Monitor wieder das System Prompt `A>`. Jetzt rufen Sie das Programm SYSGEN auf. Die Bedienung dieses Programms ist identisch mit der des Bootgen. Auch hier müssen Sie bitte beide Seiten der STAR-WRITER Diskette konfigurieren.

### 1.3 Installieren von STAR-WRITER

Mittels des INSTALL Programms auf der Seite B Ihrer Diskette, teilen Sie STAR-WRITER mit, wie Sie mit 'ihm' arbeiten wollen. Hier können Sie Ihre Gerätekonfiguration sowie Druckersteuerzeichen, die ja leider nicht für alle Druckertypen gleich sind, installieren. GeSTARTet wird dieses Installationsprogramm mit dem Kürzel INSTALL. Nachdem das Programm geladen ist, werden Sie aufgefordert, die Diskette umzudrehen, da der STAR-WRITER, den Sie installieren wollen, sich ja auf der Seite A der Diskette befindet. Haben Sie die Diskette gewendet, so bestätigen Sie das mit der ENTER-Taste. Nun baut das Programm einen auf dem ersten Blick hin gewaltigen Bildschirm auf. Aber keine Angst, auch hier wird nur mit Wasser gekocht. Der Bildschirm unterteilt sich in zwei Bereiche. Im oberen Teil finden Sie Installationsanweisungen für Farbeinstellung, Tastaturbelegung und Zweitlaufwerk. Der gesamte untere Teil enthält alle Drucker codes, die irgendwann an Ihren Drucker gesendet werden. Im Programm sind sonst keine konstanten Steuerzeichen enthalten. Sollte Ihr Drucker einmal nicht das tun, was Sie von ihm verlangen, so überprüfen Sie immer hier die eingestellten Codes mit den in Ihrem Druckerhandbuch. Nun zur Handhabung des Install-Programmes. Die einzelnen Positionen im Kopfteil steuern Sie mit dem Cursorbalken über die Cursorstasten an, der sich bei Programmstart in der Ecke oben links befindet.

Wollen Sie die entsprechende Position ändern, wählen Sie die Funktion mit der ENTER-Taste an. Der Cursorbalken verschwindet, und es erscheint dafür der Ihnen bekannte Blockcursor an der zu ändernden Position. Dort geben Sie die gewünschten Werte ein und schließen wieder mit der ENTER-Taste. Haben Sie den Kopfteil wie gewünscht eingestellt, schließen Sie diesen Bereich mit der Taste E für Ende. Der Cursorbalken erscheint nun im Teil der Druckersteuerzeichen. Die Anwahl der Codes erfolgt wie im Kopfteil. Nur hier wird der Druckercode, da der auch manchmal etwas länger werden kann, nicht hinter dem Menüpunkt eingegeben, sondern in der Mitte in dem gekennzeichneten Fenster. Wenn Sie mit dem Cursorbalken durch das Menü 'wandern', werden die entsprechenden Codes parallel dazu in dem Fenster angezeigt. Die Steuerzeichen werden alle im Dezimalmodus mit einem führenden # eingegeben. Was das bedeutet, veranschaulicht ein kleines Beispiel an dem Code für 'Drucker Reset'. Dieser Code wird in den meisten Handbüchern wie folgt dargestellt: `PRINT CHR$(27),CHR$(64)` als Synonyme Schreibweise zu den meisten Basic Dialekten. Im Installprogramm geben Sie diesen Code wie folgt ein: `:#27#64`. Die Eingabe schließen Sie auch hier mit der ENTER-Taste. Es werden vom Programm nur Zahlen und das # Zeichen zugelassen, so daß Fehleingaben auf ein Minimum reduziert sind. Es wird Ihre Eingabe gleich geprüft und so wie sie das Programm verstanden hat, angezeigt. Zur Korrektur von Fehleingaben haben die Tasten Cursor links und rechts sowie die Tasten CLR für Zeichen löschen und die Taste DEL für Zeichen links löschen ihre Bedeutung.

Anschließend möchte ich Ihnen die einzelnen Positionen der Installmaske im Detail erklären, da dem einen oder anderen die Beschriftung der Maske überhaupt nichts sagt.

**Zeichensatz laden :**

Zahl zwischen 0 und 4. Der der Nummer entsprechende Zeichensatz, den Sie mit dem Zeichensatzeditor generiert haben, wird bei ProgrammSTART geladen.

**Deutsche Tastatur :**

J oder N für ja oder nein. Bei J wird die Tastatur gemäß DIN für deutschen Zeichensatz umbelegt.

**Datenlaufwerk :**

Logische Laufwerkzuweisung nach CP/M. Arbeiten Sie mit nur einem Laufwerk steht dort ein A. Sie werden in diesem Fall an den entsprechenden Stellen aufgefordert, die Diskette zu wechseln. Verfügen Sie über ein Zweitlaufwerk tragen Sie hier ein B ein. Benutzen Sie eine RAM-Disk, als temporären Datenspeicher, tragen Sie bitte ein C ein.

**Schreibfarbe :**

Gemäß der Farbskala des CPC, Zahl zwischen 0 und 26.

**Vordergrund Farbe :**

Gemäß der Farbskala des CPC, Zahl zwischen 0 und 26.

**Rand Farbe :**

Gemäß der Farbskala des CPC, Zahl zwischen 0 und 26.

**Druckerinstallation****Breitschrift an/aus :**

Steuerzeichen, nach dem der Drucker auf Druck in doppelter Breite umschaltet. (Shift in)

Beispiel **B e i s p i e l**

**Komprimiert an/aus :**

Drucker schaltet auf Schmalschrift um. (Condensed)

Beispiel Beispiel

**Hoch stellen an/aus :**

Drucker verkleinert horizontal nach oben. (Superscript)

Beispiel **B e i s p i e l**

**Tief stellen an/aus :**

Drucker verkleinert horizontal nach unten. (Subscript)

Beispiel **B e i s p i e l**

**Doppelanschl. an/aus:**

Zeichen werden zweifach angeschlagen. (Doublestrike)

Beispiel **B e i s p i e l**

**Schattenschr. an/aus:**

Druckt Zeichen ein zweites Mal um eine Punktbreite versetzt darüber. (Emphasized)

Beispiel **B e i s p i e l**

**Unterstreichen :**

Text wird unterstrichen, je nach Drucker werden auch Leerzeichen unterstrichen. (Underline)

Beispiel B e i s p i e l

**Elite an :**

Eliteschriftmodus, entsprechen in der Regel 90 Zeichen/-Zeile

**NLQ an :**

Steuerzeichen für Schönschrift (Near Letter Quality)

**Kursiv an/aus :**

Zeichen werden schräg gedruckt. (Italics)

Beispiel *Beispiel*

**Proportionalschrift :**

Text wird auf Leerraum optimiert. Achtung :  
Diese Schrift zerstört den Blocksatz !!

Beispiel

**Drucker Anfangszust.:**

Steuerzeichen, um den Drucker in den Zustand zu versetzen, der mit den DIP-Schaltern eingestellt ist.

**Zeilenvorschub :**

0,5 bis 2 Zeilen Vorschub. Zeilenabstand zur nächsten Zeile. Hier bietet sich der Code für 'n/72' Zoll an. Eine halbe Zeile entspricht 6/72 Zoll.

**BitBildModus 1 + 2 :**

Steuerzeichen für den Grafikausdruck der Briefköpfe. Die abgetastete Punktbreite beträgt 639 Punkte, übertragen werden jeweils 7 Bit Worte.

**Zeilenvorschub 7/72":**

Druckervorschub bei Ausdruck des Briefkopfes. Auch hier empfiehlt es sich, den Code 'n/72' Zoll zu verwenden.

**Kopie Zeich. aus ROM:**

Steuerzeichen veranlaßt den Drucker, seinen festen Zeichensatz in den Bereich zu Laden, der verändert werden kann. (Copy Characters)

**Laden Zch. ins RAM:**

Die dem Steuerzeichen folgenden Informationen dienen der Zeichenveränderung im Drucker. (Down Load)

**Umschalten auf RAM:**

Nach diesem Steuerzeichen wird der veränderte Zeichensatz im Drucker benutzt. (Select defined characters)

**Anzahl Bytes/Zeic.:**

Anzahl der Informationen pro Zeichen, das im Drucker definiert werden soll.

**Druckattribut :**

Enthält Informationen, z.B. über die Position des Zeichen in der Zeichenmatrix. Bedeutung hängt von Ihrem Drucker ab. Hier muß ich Sie leider an Ihr Druckerhandbuch verweisen.

Haben Sie Ihren Drucker wie gewünscht angepasst, so verlassen Sie das Programm mit der Taste E für Ende. Das Installationsprogramm können Sie beliebig oft benutzen, ohne daß es irgendwelche Auswirkungen auf Ihren STAR-WRITER hat. Experimentieren Sie ruhig mit den Druckersteuerzeichen ein wenig herum. Wollen Sie Ihre Druckersteuerzeichen zu Papier bringen, so rufen Sie das Install-Programm in einer etwas anderen Form auf: **INSTALL P** Achten Sie aber bitte darauf, daß Ihr Drucker angeschlossen ist. Jetzt wird jeder Code mit seiner Bedeutung auf dem Drucker protokolliert, sobald Sie den Code mit der ENTER-Taste anwählen.

#### 1.4 Starten von STAR-WRITER

Wenn Sie dieses Kapitel lesen, sollte sich CP/M bereits auf Ihrer Diskette befinden. Befinden Sie sich noch im AMDOS (Basic) so geben Sie den Befehl **|CPM** ein.

##### *|CPM Enter-Taste*

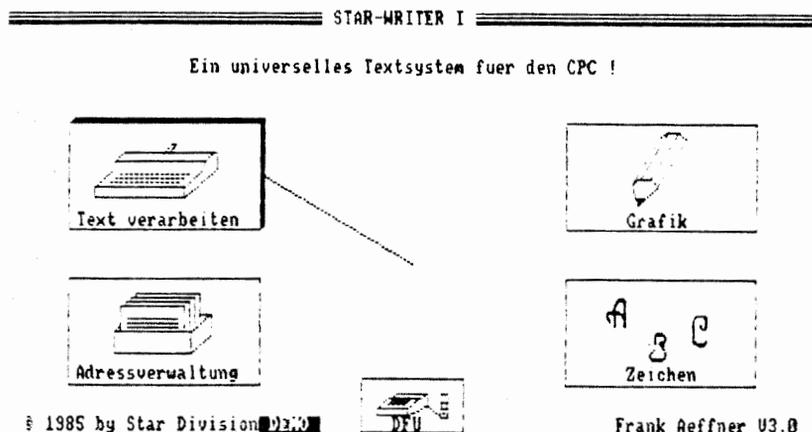
Das CP/M auf der STAR-WRITER Diskette wird nun geladen. Wenn auf dem Bildschirm das Systemprompt **A>** erscheint, starten Sie STAR-WRITER mit dem Befehl **WRITER**.

##### *A>WRITER Enter-Taste*

Das erste Modul von STAR-WRITER wird nun geladen und auf dem Bildschirm erscheint das Hauptmenue mit den von Ihnen im Install-Programm eingestellten Farben.

#### 1.5 Hauptmenue

Cursortasten : Auswahl der Module  
 kleine Entertaste : Laden eines Moduls  
 F0 : Programmende



STAR-WRITER ist in 5 Hauptmodule untergliedert. Das jeweils angewählte Modul ist mit einer Linie zum Zentrum des Bildschirms verbunden. Die Programmmodule wählen Sie mit den Cursorstasten an. Geladen wird das angewählte Modul, nachdem Sie die kleine Enter-Taste betätigt haben. Mit Ausnahme des DFÜ-Programms befinden sich alle Module auf der Seite A der Diskette.

**Text verarbeiten :**

Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich die eigentliche Textver- und -bearbeitung, Druck von Texten, Serienbriefen, Handzetteln u.s.w.

**Grafik :**

Mit Hilfe dieses Programm-Moduls erstellen Sie Ihren persönlichen Briefkopf, den Sie in Ihren Texten mit verarbeiten können.

**Zeichen :**

In diesem Modul stellen Sie sich Ihren eigenen Zeichensatz zusammen, den Sie nur für die persönliche Note Ihres STAR-WRITER benötigen, per Down-Load in den Drucker laden, um vielleicht ansprechendere Korrespondenz zu Drucken oder vielleicht Grafikzeichen erstellen, die Sie nach Belieben in Ihren Briefkopf einfügen können.

**Adressverwaltung :**

In diesem Programmteil verwalten Sie Geschäfts- oder Freundesadressen, die Sie in Texte integriert als Serienbriefe verschicken können. Ferner können Sie in diesem Programmteil Adressaufkleber und Listen drucken.

**DFÜ-Programm :**

Dieses Modul ermöglicht Ihnen den Austausch von Daten mit anderen Systemen über das Telefon, per Modem oder einfach per Kabel mit einem anderen Rechner. Voraussetzung allerdings ist für diesen Programmteil eine V24 Schnittstelle!

**2.0 Textverarbeitung**

Die Textverarbeitung gliedert sich nochmals in 3 Komponenten auf. Das Hauptmenue mit der Diskettenverwaltung, der Editor und das Druckprogramm. Texte zu be- oder verarbeiten, ist leichter gesagt als getan. Da die Texte irgendwo computerlesbar abgelegt werden und nicht nur einmal ausgedruckt werden sollen, benötigt STAR-WRITER die Diskette als Speichermedium. Diese Disketten müssen aber vor der Benutzung, wie Ihnen sicherlich bekannt ist, erst einmal formatiert werden, das heißt für den CPC lesbar aufgeteilt werden.

Haben Sie schon Erfahrungen mit Betriebssystemen gesammelt, so können Sie getrost zum nächsten Kapitel weitergehen. Dem Anfänger sei gesagt, die im Handbuch als Arbeitsdiskette bezeichnete Diskette muß ebenfalls im CP/M Format formatiert werden. Nun fast genug mit diesem Wort umhergeworfen, packen wir es einmal an. Nachdem Sie CP/M gestartet haben, rufen Sie auf Ihrer CP/M Master-Diskette das Programm FORMAT auf. Dieses Programm erzeugt, wie der Name nun auch verrät, die CPC lesbare Diskette im CP/M-Format. Das Programm fordert Sie auf, die zu formatierende Diskette in das Laufwerk zu schieben und mit irgend einer Taste zu bestätigen. ACHTUNG! Sollte sich auf dieser Diskette noch irgend etwas befinden, was für Sie von Wichtigkeit ist, betätigen Sie die Tastenkombination CTRL und C. Das Programm wird dadurch abgebrochen.

Eine Diskette, die mit dem *Format-Programm* behandelt wurde, ist immer ganz gelöscht!

## 2.1 Hauptmenue der Textverarbeitung

Cursortasten : Hoch und runter, Auswahl in den Pull-Down Menues.

F1 bis F5 : Auswahl der Pull-Down Menues.

F0 : Rücksprung zum Hauptmenue, Abbruch eines Pull-Down Menues.

Kl. Entertaste : Anwahl des angezeigten Menuepunktes.

```

===== STAR WRITER I =====
F1-Bearbeiten F2-Anzeigen F3=Drucken Text F4=Drucken F5-Disc F0-Exit

```

```

===== Laufwerk : B 82kB frei =====
DFU .TXT DRUCK .TXT DATEI .TXT CHARAC .TXT DUMMY
GRAFIK .TXT STICHWORT.TXT

```

Der Bildschirm des Hauptmenues splittet sich in zwei Bereiche. Im Kopfteil mit der Menuezeile erscheinen die Pull-Down Menues, die Sie anwählen. Im unteren Bereich erscheint der Disketteninhalt, das Directory der angewählten Diskette angezeigt, die Sie im Install Programm als Arbeitslaufwerk angegeben haben. Nun zu den Funktionen im einzelnen:

### 2.1.1 F1 Bearbeiten (Text bearbeiten)

Über diesen Menuepunkt gelangen Sie in den Texteditor, um einen neuen Text zu erstellen, oder einen bestehenden Text zu verändern. Es klappt dort zunächst ein Pull-Down Menue herunter, in das Sie den Dateinamen eintragen, unter dem Sie den Text ablegen wollen, bzw. ein bestehender Text bereits abgelegt ist.

Die Eingabe des Namens beenden Sie mit einer der ENTER Tasten. Wenn nun wieder der Menuebalken erscheint, so bestätigen Sie den Dateinamen mit der kleinen ENTER-Taste. Wollen Sie die Funktion abbrechen, so drücken Sie statt dessen die Taste F0 (0). Wollen Sie aber Text unter diesem Namen verarbeiten, prüft das Programm die Gültigkeit des Programmnamens, d.H. entspricht der Name den CP/M Regeln. Anschließend lädt der STAR-WRITER ein weiteres Programmmodul von der Programmdiskette nach. Anwender mit nur einem Laufwerk werden an dieser Stelle wieder aufgefordert, die Disketten zu wechseln.

### 2.1.2 F2 Anzeigen (Text anzeigen)

Mit Hilfe dieses Menüpunktes können Sie bereits bestehende ASCII Texte vor Bearbeitung oder Druck nochmals auf dem Bildschirm anzeigen. Zunächst klappt auch hier ein Pull-Down Menue herunter, in das Sie den Dateinamen eintragen. Der Ablauf ist hier der gleiche wie unter F1. Existiert ein Text mit diesem Namen, so können Sie mit den Tasten CTRL+P den Drucker zur Ausgabe parallel schalten. Der Text wird dann, ohne Berücksichtigung der Steuerzeichen, auf dem Drucker mitprotokolliert. Die Tastenkombination CTRL+S stoppt die Bildschirmausgabe bis zum nächsten Tastendruck. CTRL+C bricht die Ausgabe ab. Wie Sie sehen, benutzt STAR-WRITER hier die gleichen Tastenkombinationen wie im Betriebs-System. Die Druckerausgabe schalten Sie auch während der Ausgabe mit CTRL+P ein und wieder aus.

### 2.1.3 F3 Dummy Text

Dieser Menüpunkt kommt in der Regel nie zum tragen. Die Erfahrung hat aber gezeigt, daß er durchaus hin und wieder, auch bei unsachgemäßer Handhabung, zum Einsatz kommt. Mit dieser Funktion können Sie die Arbeitsdatei des STAR-WRITER DUMMY, wieder verarbeiten. Diese Datei wird bei normaler Benutzung des Programms immer gelöscht sein. Sollten Sie aber in der Funktion des Programms gestört werden, sei es durch Stromausfall oder Überladung der Diskette, existiert immer noch die Arbeitsdatei die Sie hierdurch wieder lesen können. In das heruntergeklappte Pull-Down Menue tragen Sie den Dateinamen ein, unter dem Sie den Text später wieder ablegen möchten.

### 2.1.4 F4 Text Drucken

Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich ein weiteres Menue, das Druckmenue, das dritte Programm-Modul im Klan der Textverarbeitung. Hier konfigurieren Sie Ihren Drucker und bringen Ihre Texte entweder einzeln oder kombiniert mit Adressen zu Papier. Beschreibung siehe Druckmenue Seite 28.

### 2.1.5 F5 Discverwaltung

Dieser Menüpunkt unterstützt Sie bei einfacher Verwaltung Ihrer Arbeitsdiskette. Um also Dateien zu kopieren, löschen oder umzubenennen, brauchen Sie nicht mehr das Programm zu verlassen. Die einzelnen Punkte im Pull-Down Menue wählen Sie wie gewohnt mit den Cursor-Tasten aus, und mit der kleinen Enter-Taste führen Sie die Funktion aus.

Die Funktionen im einzelnen:

**Löschen:** Die im Menue eingetragene Datei wird von der Diskette gelöscht. Existiert die Datei nicht, gibt STAR-WRITER eine Fehlermeldung.

**Umbenennen:** Hier müssen Sie zwei Dateinamen eintragen. Der erste Name gibt die Datei an, die umbenannt werden soll, der zweite Name ist dann natürlicherweise der neue Dateiname.

**Kopieren:** Auch hier werden zwei Dateinamen verlangt. Der erste benennt die Quelldatei, der zweite Name ist der der Zieldatei. Existiert die Zieldatei bereits, wird diese ohne Vorwarnung überschrieben.

**Directory drucken:** Dieser Menüpunkt erlaubt eine Druckausgabe des Disketteninhaltes. Diese Funktion erleichtert das Katalogisieren Ihrer Diskettensammlung.

**Laufwerk:** Steht der Cursorbalken auf diesem Punkt, geben Sie einfach die Laufwerksangabe (A,B,C,M) über die Tastatur ein. Diese Funktion müssen Sie unbedingt ausführen, um eine gewechselte Diskette beim CP/M anzumelden. CP/M 2.2 erkennt leider nicht automatisch, wenn eine andere Diskette eingelegt wurde. Dieser Menüpunkt meldet die Diskette dem Betriebssystem an.

2.1.6 F0 EXIT

Aus Platzgründen wird dieser Punkt nicht in der Menuezeile angezeigt. Durch betätigen der Taste F0 gelangen Sie ohne Rückfrage des Systems in das Hauptmenue zurück.

2.2 Texteditor

- Cursortasten : Bewegen den Cursor in die entsprechenden Richtungen.
- Shift Cursor hoch : Bewegt den Cursor auf Seitenanfang.
- Shift Cursor runter : Bewegt den Cursor auf Seitenende.
- Shift Cursor links : Bewegt den Cursor auf Zeilenanfang.
- Shift Cursor rechts : Bewegt den Cursor auf Zeilenende.
- CTRL Cursor hoch : Bewegt den Cursor auf Textanfang.
- CTRL Cursor runter : Bewegt den Cursor auf Textende.
- CTRL Cursor links : Bewegt den Cursor ein Wort links.
- CTRL Cursor rechts : Bewegt den Cursor ein Wort rechts.



Der Cursorbalken steht auf dem ersten Menüpunkt. Mit den Cursor-tasten auf und ab wählen Sie die Menüpunkte aus, die Sie bearbeiten wollen. Die Punkte im einzelnen :

#### **R Rand**

In diesem Menüpunkt stellen Sie den rechten Rand ein, der den zu schreibenden Text rechts begrenzt. Erreicht der Cursor beim Schreiben diese Grenze, wird im 'Einfüge'-Modus die Zeile umgebrochen und eine Zeile eingefügt. Im 'Überschreib'-Modus steht der Cursor in der ersten Spalte der nächsten Zeile. Sie können diese Einstellung mit den Cursor-Tasten links für abwärts und rechts für aufwärts verändern. Wie Sie sehen, wird der aktuelle Schreibbereich gleich am unteren Bildschirmrand mit angezeigt.

#### **L Rand**

Dieser Menüpunkt ist Synonym zu dem rechten Rand; er stellt, wie Sie sich bereits gedacht haben, den linken Schreibrand ein. Im 'Einfüge'-Modus springt der Cursor automatisch an diese Position, sofern die Zeile noch nicht beschrieben ist.

#### **Blocksatz**

Dieser Menüpunkt wird mit einem 'Haken' gekennzeichnet, sobald er eingeschaltet ist. Hier stellen Sie ein, ob Sie den Text beim Erstellen gleich in Blocksatz formatiert haben wollen, oder lieber nur dem linken Rand angeglichen haben sehen. Die Textgestaltung schalten Sie mit der kleinen ENTER Taste um.

#### **Zeilen/S**

Hier stellen Sie die Brutto-Seitenlänge Ihrer Formulare ein. Ein normaler DIN A 4 Bogen, 11 Zoll, faßt 66 Zeilen bei einem Zeilenabstand von  $l=12/72$  Zoll. Ein Endlosbogen ist mit 12 Zoll etwas größer, faßt 72 Zeilen bei gleichem Zeilenabstand. Postkarten, Überweisungsträger oder eigene Formulare müssen Sie in Eigeninitiative anpassen. Die Zeilenlänge stellen Sie wie gewohnt mit den Cursor-tasten links und rechts ein. Jedoch ist ein Maximum von 72 Zeilen nicht zu überschreiten.

#### **Fußabst.**

Dieser Menüpunkt legt den Abstand des Textes zum unteren Formularrand fest. Diesen Wert stellen Sie wieder mit den Cursor-Tasten ein, bis maximal 20.

#### **Kopfabst.**

Synonym zum Fußabstand.

## Layout Nr

Hier wählen Sie eines der 9 möglichen Layouts an, die der STAR-WRITER verwalten kann. Alle Layouts können anders aussehen und können beliebig oft während einer Textbearbeitung gewechselt oder verändert werden. Bei Eintritt in den Editor wählt STAR-WRITER standardmäßig das Layout 1. Wählen Sie ein anderes Layout einfach durch Eingabe der entsprechenden Ziffer, 1 bis 9. Zusätzlich zu den im Pull-Down Menue angezeigten Informationen werden pro Layout die aktuellen Tabulatoren mit abgespeichert. Es ist also durchaus sinnvoll, bevor Sie eigentlich mit dem STAR WRITER arbeiten, auch für Sie gängige Layouts einzustellen. Die Anzahl von 9 ist in den meisten Fällen mehr als genug, Sie brauchen also nur so viel einzustellen, wie Sie für Ihre eigenen Bedürfnisse wirklich brauchen.

### 2.2.2 F2 Hervorhebung

Dieser Menüpunkt gestattet es Ihnen, Textpassagen oder nur Worte durch verschiedene Textgestaltungshilfen wie Text unterstreichen, fett oder doppelt drucken oder Kursivdruck, hervorzuheben. Auch dieser Menüpunkt wird wieder durch ein Pull-Down Menue unterstützt. Die einzelnen Punkte wählen Sie auch hier mit den Cursortasten an. Durch den Druck auf die kleine Enter-Taste wird in den Text ein Steuerzeichen eingefügt, das später beim Druck durch den entsprechenden Druckercode, den Sie im Install Programm abgelegt haben, ersetzt. Wollen Sie keines dieser Steuerzeichen wählen, verlassen Sie diesen Menüpunkt mit der Taste F0 (0 im Zehnerblock). Sie können die Steuerzeichen aber auch direkt mittels des angezeigten Buchstaben anwählen. In diesem Falle wird das Steuerzeichen eingefügt, wie durch die Anwahl mittels der kleinen Enter-Taste. Die Steuerzeichen können Sie im weiteren Verlauf der Textgestaltung behandeln wie jedes andere Zeichen auch. Sie könne es also auch löschen oder an andere Stellen kopieren. Zu dem Steuerzeichen, mit dem Sie die Hervorhebung einschalten, gehört natürlich auch eines, mit dem, Sie diese Funktion wieder abschalten. Das funktioniert genau wie das Einschalten. Das entsprechende Zeichen sieht auch genau so aus, wie das zum einschalten. STAR-WRITER weiß beim Drucken aber, ob der Modus bereits ein gestellt ist oder nicht, und sendet daher immer den dazu gegenteiligen Code. Die meisten Drucker behalten den eingestellten Code den ganzen restlichen Text bei, sofern Sie diesen nicht wieder abschalten. Achten Sie bitte darauf, daß zu jeder Hervorhebung, das abschaltende Zeichen im Text zu finden ist, da sonst verwirrende Druckergebnisse zu Tage kommen. Nun gibt es aber Drucker, die schalten einige Steuerzeichen ab, sobald sie eine neue Zeile beginnen. Auch das kann zu Mißverständnissen führen, wenn sich ein Code über mehr als eine Zeile erstreckt. Das erste Zeichen schaltet die Funktion ein, wird aber vom Drucker am Ende der Zeile wieder ausgeschaltet. Das ist natürlich auch ein unerwünschtes Druckergebnis. Aber Sie sind ja in einem solchen Falle immer in der Lage, den Text nach der Druckausgabe auf solche Fehler hin zu korrigieren. Eine weitere Fehlerquelle ist eine fehlerhafte Installation der Steuercodes im Install Programm. Sollte Ihr Drucker nicht das Gewünschte drucken und Sie finden im Text keine fehlerhaften Steuerzeichen, so kontrollieren Sie nochmals Ihre Installation.

### 2.2.3 F3 Schrift

Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen, in einem Text nach Wunsch die Schriftart zu wechseln. Mittels dieser Schriftarten können Sie Textpassagen besonders hervorheben, oder wie bei mathematischen Formeln Text hoch- oder tiefstellen.

Ein Beispiel bietet die folgende Formel :  $y=x^2$   
Oder hier ein Beispiel aus der Chemie :  $H^2O$

Sie sehen, auch verschiedene Schriften machen in einem Text durchaus Sinn. Wie auch unter F2 können Sie die entsprechenden Steuerzeichen auch direkt anwählen.

### 2.2.4 F4 Format

Dieser Menüpunkt gestattet auch nachträgliche Textgestaltung. Als Grundlage bedient sich diese Funktion der von Ihnen eingestellten rechten und linken Ränder. Formatiert wird immer ab der Zeile Cursorposition bis zum nächsten Absatz, das heißt bis zur nächsten Leerzeile. Sie wählen die entsprechende Formatfunktion mit dem Cursorbalken an und führen diesen mit der kleinen Enter-Taste aus. F0 beendet diese Funktion. Den Ablauf der Funktionen können Sie am Bildschirm mitverfolgen. Doppelte Zeichenbreite wird vom STAR-WRITER nicht beim Format berücksichtigt.

### **Blocksatz**

Blocksatz sorgt für einen gleichmäßigen linken und rechten Randverlauf. Zu diesem Zweck optimiert STAR-WRITER zuerst die Zeile auf Leerzeichen, das heißt intern wird die Zeile zunächst in die Form des Flattersatz links gebracht. Das Programm testet dann, ob ein Teil der nächsten Zeile mit in die aktuelle Zeile übernommen werden kann. Ist das der Fall, so wird dieser Teil mit in die Zeile geschoben und ein Rest der Zeile wird mit Leerzeichen ausgefüllt. Trifft das Programm auf die letzte Zeile, so wird diese in die Form des Flattersatz links gebracht. Das wird Ihnen einleuchten, wenn Sie sich vorstellen, wie eine Zeile mit nur zwei Worten geblockt aussehen würde.

### **Trennvorschläge**

Dieser Menüpunkt wird mit der kleinen Enter-Taste ein und wieder ausgeschaltet. In ausgeschaltetem Zustand werden beim Blocksatz nur ganze Worte in die aktuelle Zeile mit übernommen. Ist diese Funktion eingeschaltet, so bricht STAR-WRITER die Zeile optimal um, das heißt er übernimmt so viel aus der nächsten Zeile, wie nur irgend möglich. Da das in den meisten Fällen zu Wortaufbrüchen kommen wird, bietet Ihnen das Programm aber einen invers dargestellten Trennstrich an, den Sie mit den Cursorasten an die richtige Position bringen können. Ist dieser korrekt positioniert, bestätigen Sie dieses mit eben dieser Trennstrich-Taste. Wollen Sie an keiner der möglichen Stellen einen Trennstrich setzen, so betätigen Sie eine andere Taste Ihrer Wahl. STAR-WRITER fügt selbstständig Worte zusammen, die mit dem Bindestrich getrennt sind, sollte das nötig sein.

**Zentrieren**

Diese Funktion wird eigentlich recht häufig bei Überschriften verwendet. Die so zu formatierenden Zeilen werden vom Programm zunächst auf Leerzeichen optimiert, das heißt auch hier werden erst alle überflüssigen Blanks aus der Zeile gelöscht. Dann wird die Zeile so weit in den linken und rechten Rand eingerückt, bis Sie genau mittig im Textfenster steht.

**Flattersatz rechts**

Diese Funktion richtet Ihren Text dem rechten Rand hin aus. Auch hier werden zunächst alle überflüssigen Leerzeichen aus der Textzeile gelöscht. Anschließend werden am Anfang der Zeile so viele Leerzeichen eingefügt, bis der Text am rechten Rand anliegt.

**Flattersatz links**

Das ist das so genannte Schreibmaschinen-Format. Der Text wird hier dem linken Rand angeglichen. Wie bei allen Funktionen auch hier, der Text wird zuallererst von überflüssigen Blanks befreit. Anschließend werden dem linken Rand entsprechend Leerzeichen in die Textzeile eingefügt.

*Der nachstehende Bildschirmausschnitt veranschaulicht die verschiedenen Formate des STAR-WRITER:*



**2.2.5 F5 Rechnen**

Wenn Sie schon einmal Texte mit Zahlen verknüpft haben, standen Sie bestimmt schon einmal vor dem Problem, an entsprechender Stelle auf einen Taschenrechner angewiesen zu sein, aber gerade keinen zur Hand zu haben. Diese Funktion soll Ihnen kleinere Rechenoperationen erleichtern. Diese Funktion spielt zusammen mit im Text stehenden Zahlen und diesem Pull-Down Menue, über das Sie die Rechenfunktionen steuern. Der Rechner übernimmt nur die Zahlen, die an der Cursorposition stehen. Ausgewertet wird dann von Cursor nach rechts, bis keine Ziffer oder Dezimalpunkt mehr gefunden wird. Ein Beispiel verdeutlicht diese Zahlenübernahme. Sie haben im Text die Zahl 123.45 stehen. Der Cursor muß nun auf der Eins stehen, damit die Zahl korrekt behandelt wird.

Steht der Cursor ein Zeichen zu weit links, so wird die Zahl gar nicht erkannt, steht der Cursor auf der 2, so wird nur 23.45 verarbeitet. Wie Sie sehen, wird beim STAR-WRITER der Punkt als Dezimalpunkt gelesen und nicht das Dezimalkomma! Diese Rechnerfunktion wurde nur für eine Berechnung mit zwei Stellen nach dem Dezimalkomma ausgerichtet. Wissenschaftliche Berechnungen sollten Sie also doch Ihrem dafür ausgelegten Taschenrechner überlassen. Die Rechnerfunktion verfügt über die folgenden Funktionen, die Sie zum einen über die Cursortasten und der kleinen Enter-Taste, oder direkt über das Symbol anwählen können.

8:EDIT.TXT 16 von 10 Übersicht Spalte: 1 Zeile:46 Seite:10  
 F1=Zurück F2=Hervorh. F3=Schritt F4=Format F5=Rechn F6=Block F7=Suchen F8=Liste

0.00
+
*
/
%
^
=
C

erläutern. Sie haben in  
 miteinander addieren wollen  
 anderen Stelle in den Text  
 Sie den Cursor auf die  
 drücken F5. Das Menue kl  
 Symbol + an. Die Zahl wird  
 nommen und angezeigt. Mit  
 wieder hoch und Sie bewege  
 Ziffer der zweiten Zahl.  
 Auswahl der Rechenfunctio  
 Rechenoperation wird in de  
 wieder die Taste F0, um  
 Jetzt bewegen Sie den Cursor an die Stelle im Text, wo Sie  
 das Ergebnis abgebildet haben wollen. Jetzt wieder die Taste  
 F5 und das Symbol = und das Ergebnis wird an der Cursorposit  
 tion eingefügt.

Sie sehen, auf einfache Weise können Sie auch tabellarisch  
 erfasste Werte bearbeitet werden. Mittels der Funktion C für  
 C(lear) im Pull-Down Menue löschen Sie den Rechenspeicher.  
 Alle Rechenarten werden auf die gleiche Weise bedient und  
 können selbstverständlich auch gemischt verwendet werden.

- + Addition, Übernahme in den Rechenspeicher
- Subtraktion
- \* Multiplikation
- / Division
- % Prozent
- ^ Potenz, max. 3
- = Übernahme des Rechenspeichers in den Text
- C Löschen des Rechenspeichers

Diese Funktionen dürften jedem geläufig sein, und brauchen wohl nicht näher erklärt zu werden. An einem kleinen Beispiel möchte ich Ihnen nun die Funktionsweise nochmals erläutern. Sie haben in Ihrem Text zwei Zahlen, die Sie miteinander addieren wollen und das Ergebnis an einer anderen Stelle in den Text übernehmen wollen. Dazu führen Sie den Cursor auf die erste Ziffer der ersten Zahl und drücken F5. Das Menue klappt herunter und Sie wählen das Symbol + an. Die Zahl wird nun in den Rechenspeicher übernommen und angezeigt. Mit der Taste F0 klappt das Menue wieder hoch, und Sie bewegen den Cursor auf die erste Ziffer der zweiten Zahl. Nun wieder die Taste F5 und die Auswahl der Rechenfunktion, z.B. \*. Das Ergebnis der Rechenoperation wird in dem Rechenfenster sichtbar. Nun wieder die Taste F0, um das Menue wieder hochzuklappen. Jetzt bewegen Sie den Cursor an die Stelle im Text, an der Sie das Ergebnis abgebildet haben wollen. Jetzt wieder die Taste F5 und das Symbol = und das Ergebnis wird an der Cursorposition eingefügt.

Sie sehen, auf einfache Weise können Sie auch tabellarisch erfasste Werte bearbeitet werden. Mittels der Funktion C für C(lear) im Pull-Down Menue löschen Sie den Rechenspeicher. Alle Rechenarten werden auf die gleiche Weise bedient und können selbstverständlich auch gemischt verwendet werden.



### 2.2.7 F7 Suchen und Ersetzen

Mittels dieser Funktion ermöglicht Ihnen STAR-WRITER eine Zeichenfolge in einem Text zu suchen, oder ggf. auch gegen eine andere auszutauschen. Gesucht wird immer ab Cursorposition vorwärts, entweder nur die aktuelle Seite, oder bis zum Ende des Textes. Als weitere Option kann jedes Austauschen nochmals vom System erfragt werden und falls unerwünscht, nicht ausgeführt werden. Jede der Funktionen in diesem Menue werden wie gewohnt mit den Cursortasten ausgewählt.



#### Suchen

Unter diesem Menüpunkt geben Sie die zu suchende Zeichenfolge ein. Steht der Cursorbalken auf Suchen, brauchen Sie lediglich die Zeichenfolge einzugeben. Steht dort bereits ein altes Wort, so wird dieses bei der Eingabe eines neuen Wortes gelöscht. Wird nur hier ein Begriff eingetragen, so fungiert diese Funktion als reine Suchoperation. Der Text, bzw. die Seite wird dann ab Cursorposition bis zum ersten gefundenen Wort durchsucht. Der Cursor steht dann auf dem ersten Zeichen des gefundenen Wortes.

#### Ersetzen

Um diesen Menüpunkt zum Ersetzen zu bewegen, geben Sie hier bitte die neue Zeichenkombination ein. Ist das neue Wort länger als das alte, kann die Zeile über den rechten Rand geschoben werden!

#### Nachfragen

Dieser Menüpunkt wird mittels der kleinen Enter-Taste ein, bzw. wieder ausgeschaltet. Diese Funktion ist selbstverständlich nur bei *Suchen-Ersetzen* sinnvoll und auch nur dann vom STAR-WRITER aktiviert. Ist Nachfragen ausgeschaltet, sucht und ersetzt STAR-WRITER selbstständig die Zeichenfolgen. Die Tauschoperationen werden auf dem Bildschirm angezeigt. Ist Nachfragen aktiv, zeigt STAR-WRITER das gefundene Wort invers an und wartet auf eine Eingabe von J, N oder F0. Getauscht wird nur bei J für ja, andernfalls bleibt das Wort unberührt. F0 bricht die Funktion an dieser Stelle ab.

Seite

Das ist eine der beiden Möglichkeiten den Text zu durchsuchen. Bestätigen Sie diesen Menüpunkt mit der kleinen Entertaste, so bezieht sich die Suchoperation nur auf die aktuelle Seite ab Cursorposition.

Text

Wählen Sie diesen Menüpunkt mit der kleinen Enter-Taste, so wird der restliche Text ab Cursorposition durchsucht. Gelangt STAR-WRITER an das Ende einer Seite, wird automatisch die nächste Seite nachgeladen und weiter durchsucht.

2.2.8 F8 Mail

STAR-WRITER ermöglicht Ihnen mittels der integrierten Adressverwaltung Serienbriefe zu erstellen, das heißt die in einer Datei stehenden Adressen und Grafiken in einen Text zu integrieren. Diese Funktion versieht den Text mit den entsprechen Steuerzeichen, die beim Drucken gegen die entsprechenden Daten in der Datei oder die Grafik ausgetauscht werden.



Im Druckprogramm liest STAR-WRITER die Adressdatei und druckt für jede gefundene Adresse einen Brief, in den er die gewünschten Daten an Stelle der Steuerzeichen einfügt. Sie sehen, STAR-WRITER macht Ihnen diese Arbeit recht leicht. Die Steuerzeichen fügen Sie genau wie andere Steuerzeichen in den Text ein. Wählen Sie mit den Cursor-tasten den gewünschten Punkt an und fügen dieses mit der kleinen Enter-Taste in den Text ein. Sie können natürlich auch die schnelle Methode der Anwahl benutzen, indem Sie einfach das Kurzsymbol des Menüpunktes, das Steuerzeichen direkt über die Tastatur eingeben. Wählen Sie F8 und anschließend das A, so wird das Zeichen für die Anrede in den Text eingefügt.

Briefkopf

Der erste Menüpunkt unter F8 fügt um den Text ein kleines Quadrat ein. Dieses Zeichen hat unter den Steuerzeichen einen Sonderstatus. An Stelle dieses Zeichens können Sie mit dem STAR-WRITER erstellte Grafiken frei in den Text einbinden. Allerdings müssen hier einige

Regeln beachtet werden. Das Druckprogramm verlangt dieses Zeichen immer in der ersten Spalte des Bildschirms. Nach diesem Zeichen müssen Sie noch ein paar Befehle eingeben, die STAR-WRITER sagen, welche Grafik in welcher Form an dieser Stelle eingefügt werden soll. Eine solche Kommandozeile sieht dann wie folgt aus :

**#,A,01,1**

Hinter dem Steuerzeichen folgen die Informationen über das Laufwerk, auf dem die KOPF Datei gesucht werden soll, welche Kopfnummer geladen wird und zum Schluß in welcher Form, Synonym der Druckform der Briefköpfe, die Grafik gedruckt werden soll. Die Beispielzeile heißt also übersetzt: Lade Bild von Laufwerk A mit der Nummer 01 in der Form 1. Existiert ein solcher Kopf beim Druck nicht, benutzt STAR-WRITER den Kopf 1 von der Datei, die sich auf der STAR-WRITER Programmdiskette befindet. Aneinanderfolgende Grafikbefehle werden auch bündig zu Papier gebracht, d.h. wenn Sie eine Reihe von Briefköpfen hintereinander drucken, werden diese als eine große Grafik zu Papier gebracht.

*Wie Sie Grafiken auf andere Disketten kopieren oder erstellen, entnehmen Sie bitte dem Kapitel über den Grafik-Teil.*

Grafikformen : 1 => BitBildModus 1 in einfacher Höhe  
2 => BitBildModus 1 in doppelter Höhe  
3 => BitBildModus 2 in einfacher Höhe  
4 => BitBildModus 2 in doppelter Höhe

**Tip :** Stellen Sie STAR-WRITER mittels der Taste F9 auf Überschreib-Modus, wenn Sie die Grafikdaten hinter dem Steuerzeichen eingeben, damit STAR-WRITER diesen Text nicht an einen eventuell eingestellten linken Rand formatiert. Sie können diesen Grafikbefehl in der gleichen Zeile auch kommentieren, da der Rest der Zeile beim Druck ignoriert wird.

### 2.2.9 F9 Einfüge-Überschreib Modus

Die Taste F9 schaltet STAR-WRITER in den Überschreib-, bzw. Einfügemodus um. Angezeigt wird der eingestellte Modus in der ersten Bildschirmzeile, über F4.

### 2.2.10 F0 Exit

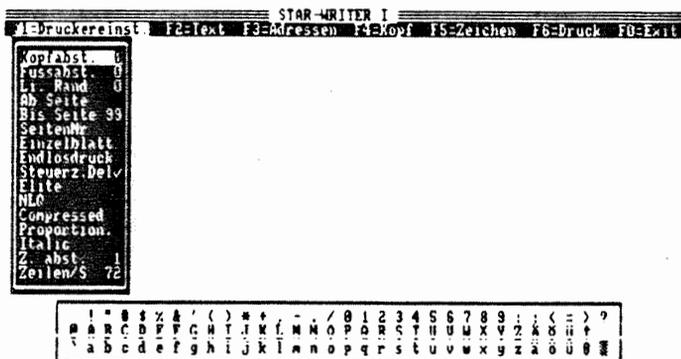
Dieser Punkt dient in erster Linie dazu, den Texteditor zu verlassen, zum zweiten, Textbausteine auf Diskette zu schreiben oder wieder in den Text einzulesen. Nach Druck auf die Taste F0 erscheint das folgende Pull-Down Menue dessen einzelne Punkte Sie wie gewohnt auswählen.



**2.3 Druckmenue**

Das Druckmenue ist der letzte Teil des Editormenues. Dieser Programmteil bringt Ihnen die geschriebenen Texte, auch mit Grafik und Adressen gemischt, zu Papier. Über die 6 Menüpunkte, die Ihnen hier zur Auswahl stehen, wählen Sie Form und Art der Textgestaltung auf dem Papier. Hier kommen die Druckersteuerzeichen, die Sie mittels des INSTALL-Programms installiert haben, dann auch endlich zum Einsatz. Fehlerhafte Druckergebnisse sind in fast allen Fällen auf eine falsche Druckerinstallation zurückzuführen. Um STAR-WRITER korrekt nutzen zu können, stellen Sie Ihren Drucker bitte wie folgt mittels der DIP-Schalter ein :

- Matrixmodus 80 Zeichen pro Zeile (PICA).
- Deutschen oder Internationalen Zeichensatz, je nach Druckwunsch.
- Bei Wagenrücklauf automatischen Zeilenvorschub.
- 12 Zoll Blattlänge
- 1 Zeile Vorschub entsprechen 12/72 Zoll



**2.3.1 F1 Druckereinstellung**

Mittels diesen Menüpunktes stellen Sie mittels der Steuerzeichen Ihren Druckwunsch ein. Die einzelnen Menüpunkte werden mit den Cursortasten ausgewählt, zum Teil mit der kleinen ENTER-Taste angewählt, oder mittels Cursor rechts oder links in ihren Werten verändert.

**Kopfabstand**

In diesem Punkt stellen Sie den Abstand von der aktuellen Druckkopfposition, dem Blattanfang, zur ersten gedruckten Zeile ein. Die eingestellte Zahl stellen Sie mittels Cursor links, Abnahme, bzw. Cursor rechts für einen Zuwachs des Abstandes ein.

In diesem Kopfteil werden sowohl die Kopfzeilen, als auch der Briefkopf gedruckt. Für eine Kopfzeile benötigen Sie also einen Kopfabstand von mindestens eins. Ein Briefkopf benötigt je nach Druckweise (Siehe F4) 8 oder 16 Zeilen Kopfabstand.

#### **Fußabstand**

Bedienung wie Kopfabstand. Hier wird, wie der Name schon sagt, der Abstand zwischen Textende und Seitenende festgelegt. Für eine Fußnote benötigen Sie verständlicher Weise wieder einen Mindestabstand von einer Zeile.

#### **Linker Rand**

Bedienung wie vor. Dieser linke Rand verschiebt den Text nochmals um den eingestellten Wert nach rechts auf dem Papier. Achten Sie bitte darauf, daß Zeilenlänge plus der hier eingestellte linke Rand nicht über den Wert von 80 Zeichen hinaus geht, sofern Sie nur über einen Drucker verfügen, der im Pica-Modus nur 80 Zeichen pro Zeile drucken kann. In diesem Falle würde der Drucker von sich aus die Zeile umbrechen. Das Druckbild und die Zeilenberechnung wären dann nicht mehr korrekt.

#### **Ab Seite**

Bedienung wie vor. In diesem Menüpunkt stellen Sie die STARTseite ein, ab der gedruckt werden soll. Sie können also in einem Textverbund die Seite auswählen, ab der der Druck gestartet werden soll. Haben Sie z.B. nur auf der 5. Seite Ihres Textes etwas geändert, stellen Sie hier die Seite 5 ein und brauchen dann nicht den gesamten Text erneut zu drucken.

#### **Bis Seite**

Bedienung wie vor. Dieser Menüpunkt ist das Gegenstück zu dem vorangegangenen. Hier stellen Sie also die letzte zu druckende Seite ein. Spinnen wir einmal das obige Beispiel weiter, so stellen Sie auch hier die Seite 5 ein. Jetzt druckt STAR-WRITER wirklich nur die Seite 5. Existiert diese Seite nicht, wird eben kein Text gedruckt.

#### **Seitennummer**

Bedienung wie vor. In diesem Menüpunkt stellen Sie die Seitennummer ein, die in den Kopf- oder Fußzeilen auf die Formulare gedruckt werden soll. STAR-WRITER beginnt mit dieser Seitennummer und addiert nach jedem Seitenwechsel eine dazu. Haben Sie z.B. einen längeren Text auf verschiedene Dateien oder Disketten verteilt, können Sie trotzdem ein durchnummeriertes Gesamtexemplar zu Papier bringen, in dem Sie diesen Menüpunkt eben entsprechend voreinstellen.

#### **Einzelblatt**

Dieser Menüpunkt wird mittels der kleinen ENTER-Taste aktiviert.

Ist dieser Punkt eingeschaltet, fordert STAR-WRITER Sie nach jeder gedruckten Seite auf, das Papier zu wechseln. Der Druck wird fortgesetzt, wenn Sie die kleine ENTER-Taste betätigen.

### Endlosdruck

Bedienung wie vor. Dieser Menüpunkt gestattet es, Programmlistings anderer Texteditoren über STAR-WRITER zu drucken. Ist dieser Menüpunkt eingeschaltet, werden Seitenendemarkierungen ignoriert und so lange gedruckt, bis die hier eingestellte Seitenlänge erreicht ist. Eine Seite die Sie also mit z.B. nur einer Zeile beschrieben haben, würde im ausgeschalteten Zustand auch eine ganze Seite belegen. Ist Endlosdruck eingeschaltet, wird die darauf folgende Textseite nach einer Leerzeile bündig gedruckt.

### Steuerzeichen ausfügen

Bedienung wie vor. Dieser Menüpunkt spielt eine Rolle bei einem formatierten Textausdruck. STAR-WRITER löscht im eingeschalteten Zustand Druckersteuerzeichen aus dem Text heraus, d.h. es fehlt nach Auswertung des Zeichens ein Buchstabe in der Zeile. Haben Sie den Text mit den Steuerzeichen formatiert, so fehlt jetzt dieses eine Zeichen in der Zeile. Ein Blocksatz wäre nicht mehr korrekt. Haben Sie die Steuerzeichen später eingefügt, den Blocksatz auf dem Bildschirm also zerstört, wird der Text wieder korrekt geblockt zu Papier gebracht. Stellen Sie hier also die Druckvariation entsprechend Ihrer Steuerzeichen im Textverbund ein.

### Elite

Bedienung wie vor. Hier stellen Sie die übergeordnete Druckart ein. Das entsprechende Steuerzeichen wird am Anfang jeder Seite, oder nach Druck einer Grafik an den Drucker gesendet. Elite erlaubt Ihnen eine Schriftbreite von 12 Zeichen / Inch, im Gegensatz Pica mit 10 Zeichen/Inch.

### NLQ

Bedienung wie vor. Ist dieser Punkt eingeschaltet, wird wie bei Elite das Steuerzeichen für Schönschrift an den Drucker gesendet. Diese Schriftart kann, wenn Ihr Drucker dieses erlaubt, mit Elite zusammen ausgeführt werden.

### Compressed

Bedienung wie vor. STAR-WRITER sendet hier das Steuerzeichen für komprimierten Druck an den Drucker. Einige Drucker unterscheiden sogar zwischen Elite und Pica Compressed, kann in diesen Fällen natürlich auch wieder gemischt angewendet werden.

### Proportionalschrift

Bedienung wie vor. Hier sendet STAR-WRITER den Steuercode für Proportionalschrift an den Drucker. Allerdings werden formatierte Texte nicht mehr im korrekten Format gedruckt, da der Drucker von sich in dieser Schriftart die Leerzeichen zwischen den einzelnen Buchstaben optimiert und STAR-WRITER nicht für einen Ausgleich sorgt.

### Italic

Bedienung wie vor. Sie können, ist dieser Punkt eingeschaltet, Ihren Text auch in der Standardschrift kursiv drucken. Aber Achtung! Haben Sie eine kursive Hervorhebung in Ihrem Text, so wird diese zum einen nicht hervorgehoben wie gewünscht, zum zweiten wird diese Schrift dann mit dem zweiten Steuerzeichen bis zum Ende der Seite ausgeschaltet.

### Zeilenabstand

Mittels der Cursortasten links und rechts stellen Sie hier den Zeilenabstand ein, in dem der Text gedruckt werden soll. Die entsprechenden Steuerzeichen werden wieder bei Beginn jeder Seite, oder nach Druck einer Grafik an den Drucker gesendet.

### Zeilen pro Seite

Bedienung wie vor. Dieser Menüpunkt definiert die Blattlänge im Zeilenabstand 1 (12/72 Zoll Zeilenvorschub). Ein Endlosbogen faßt 72 Zeilen, ein DIN/A 4 Bogen 66 Zeilen. Mittels dieser Einstellung können Sie auch Überweisungsträger oder andere ausgefallene Formate definieren.

### 2.3.2 F2 Text

Unter diesem Menue geben Sie den Dateinamen ein, den Sie drucken wollen. Hier wird noch nicht auf Existenz der Datei geprüft.

### 2.3.3 F3 Adressen

Wie der Text muß bei einem Zugriff auf Adressen auch diese Datei dem STAR-WRITER gemeldet werden. Den entsprechenden Dateinamen geben Sie hier ein. Beim Hochklappen des Pulldown Menues bleibt der Punkt Adressen in der Menuezeile stehen, sofern Sie die Eingabe mit der kleinen ENTER-Taste bestätigt haben. Das ist für Sie nochmals ein Zeichen, daß der Ausdruck mit Zugriff auf eine Adressdatei vollzogen wird. Verlassen Sie diesen Punkt mit F0, ist diese Funktion aufgehoben. Auch hier findet noch keine Existenzkontrolle statt.

### 2.3.4 F4 Briefkopf

Unter diesem Menue definieren Sie, ob der Text mit Briefkopf und wenn ja in welcher Form, gedruckt wird. Beide Menuepunkte werden über eine Zifferneingabe gesteuert. Im ersten Punkt laden Sie den der Ziffer entsprechenden Briefkopf aus der Datei auf der Programmdiskette. Hier sind Ziffern von 1 bis 4 zugelassen, andere Ziffern werden ignoriert. Die Eingabe einer 0 löscht die Briefkopfausgabe. Unter dem zweiten Punkt können Sie wieder eine Ziffer zwischen 1 und 4 eingeben. Die Bedeutung der einzelnen Ziffern entnehmen Sie der Tabelle.

Modus	BitBildModus	Höhe	Zeilen
1	1	einfach	8
2	1	doppelt	16
3	2	einfach	8
4	2	doppelt	16

Sie sehen, Ihnen stehen vier Möglichkeiten zur Auswahl, Ihren Briefkopf zu Papier zu bringen. Der entsprechende Briefkopf wird gleich nach Eingabe der Ziffer von der Diskette geladen und angezeigt.

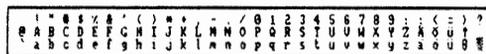
### 2.3.5 F5 Zeichen

Unter diesem Menue laden Sie, genauso wie den Briefkopf durch Eingabe einer Ziffer von 0 bis 4, einen Zeichensatz von der Programmdiskette. Ist der Zeichensatz geladen, wird er in dem dafür vorgesehenen Fenster angezeigt und anschließend der Drucker mit der Information geladen. Dafür sendet STAR-WRITER zunächst das Steuerzeichen, um den im Drucker vorhandenen Zeichensatz in den Druckerspeicher zu laden. Das ist für einige Druckertypen notwendig, bevor Sie Zeichen verändern können. Anschließend sendet STAR-WRITER den Code, um die anschließenden Daten als Zeicheninformationen zu interpretieren. Dieser Steuercode beinhaltet bei bisher allen Druckern in den letzten beiden Zeichen die Information, von welchem Zeichen bis zu welchem Zeichen verändert werden soll. (Von CHR(32) bis CHR(126) max in unserem Fall). STAR-WRITER erkennt diese beiden Zeichen und sendet nur Informationen für eben diese Zeichen. Alle andere Buchstaben bleiben unverändert. Da wir in unserem Zeicheneditor nur 8 Punkte breit definiert haben, füllt STAR-WRITER um die vom Drucker erwartete Anzahl der Informationen auf. Diese Anzahl, die der Drucker erwartet, definieren Sie auch im INSTALL Programm. Sollte Ihr Drucker beim Laden Druckoperationen beginnen, haben Sie entweder falsch installiert, oder Ihr Drucker verfügt nicht über diese Funktion.

Beachten Sie bitte, daß der CPC nur über eine 7 Bit-Schnittstelle verfügt und aus diesem Grund bei der Zeichensatz-Installation das 8 Bit, die obere Punktreihe der Zeichen, ignoriert wird.

### 2.3.6 F6 Druck

Dieses Menue STARTet den eigentlichen Druck. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie eine Textdatei unter F2 definiert haben. Nach Anwahl dieses Punktes, testet STAR-WRITER die Existenz der gewünschten Dateien. Gibt es keine solche Datei, oder nur eine Datei die nicht gedruckt werden kann (Programm, Adressdatei), gibt STAR-WRITER eine Fehlermeldung an Sie weiter. Sind die Dateien in Ordnung, klappt das Pulldown Menue herunter.



Im oberen Punkt wird nochmals die zu druckende Datei angezeigt. Bestätigen Sie diesen Punkt mit der kleinen ENTER-Taste, beginnt der Druck.

#### Kopftext

Wählen Sie diesen Punkt mit der kleinen ENTER-Taste, erwartet STAR-WRITER die Eingabe einer Kopfzeile, die im Kopfabstand auf jeder Seite auf dem Text gedruckt wird. Enthält diese Kopfzeile ein #, wird dieses Zeichen gegen die aktuelle Seitennummer getauscht, die Sie unter F1 definiert haben. Ist dort keine Seitennummer eingegeben, wird das # gedruckt.

#### Fußtext

Bedienung und Funktion wie Kopftext für Fußteil des Textes.

#### Kopien

Hier können Sie dem STAR-WRITER instruieren, wie oft der Text gedruckt werden soll. Mittels der Cursortasten links und rechts stellen Sie hier eine Anzahl von 0 bis 99 ein. Bei einer eingestellten Zahl von 2, werden 1 + 2 Kopien gedruckt.

### 2.3.7 F0 Exit

Ende des Druckprogrammes, Rückkehr zum Editorhauptmenue. Diese Funktion wird nochmals erfragt und entweder mit j für ja bestätigt, oder mit n für nein abgebrochen.

### 3.0 Adressverwaltung

Wie der Name schon sagt, bietet Ihnen STAR-WRITER die Möglichkeit über eine integrierte Adressverwaltung einen oder mehrere Adressstämme zur Serienbriefgestaltung oder eigenständiger Arbeit zu erhalten und zu bearbeiten. Sie brauchen also nicht auf weitere Programme zurückzugreifen, wenn Sie Adressen verwalten wollen. Dieses Programm bietet Ihnen die Möglichkeit nach verschiedenen Kriterien in der Datei zu suchen, selektiert andere Dateien wieder aufzubauen und direkt aus diesem Programm-Modul Adresslisten und Etiketten zu drucken. Wollen Sie Texte mit diesen Adressen versehen, oder eigene Listen oder Etiketten kreieren, benutzen Sie den Texteditor und das Druckprogramm, in dem Sie auch verschiedene Schriften vom Programm aus einstellen können.

STAR-WRITER I			
F1=Laden F2=Sichern F3=Ändern F4=Löschen F5=Druck F6=Anbinden F0=Exit			
Anrede :	<input type="text" value="I"/>	Dateiname :	
Vorname :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Nachname :		Suchkriterium :	
Strasse :		<input type="text"/>	
PLZ/Ort :		Satz Nr. :	
Telefon :		<input type="text" value="I"/>	Satz Anzahl :
Bemerkung :		<input type="text"/>	

#### 3.1 Hauptmenü

Das Adressmenü bietet Ihnen 7 verschiedenen Menüpunkte, die Sie wie gewohnt über die Funktionstasten anwählen. Alle Menüpunkte werden wieder durch Pull-Down Menues unterstützt. Als Datenspeicher dient auch hier eine im Systemformat formatierte Diskette. Werden die Adressen mit Texten kombiniert, wird die entsprechende Datei auf der Textdiskette benötigt. Sie können also die Textdiskette auch für die Adresshaltung benutzen. Aber achten Sie bitte auf die begrenzte Speicherfähigkeit der Datenträger!

##### 3.1.1 F1 Laden/Anlegen

In diesem Menüpunkt definieren Sie die Datei, mit der Sie arbeiten wollen. In diesem Menü geben Sie wie gewohnt einen Dateinamen ein, der eine Adressdatei bezeichnet. Existiert keine solche Datei, legt STAR-WRITER eine neue Datei mit diesem Namen auf der Diskette an. Um eine Übersicht über Ihre Dateien zu erhalten, empfiehlt es sich, die Adressdateien mit der Endung .ADR zu benennen. So finden Sie sofort Ihre Adressdateien auf den Disketten heraus. Verlassen Sie dieses Menü mit der kleinen ENTER-Taste, ist die so benannte Datei geöffnet und in Fenster DATEINAME : angezeigt.

### 3.1.2 F2 Sichern/Selektieren

Unter diesem Menüpunkt werden geöffnete Dateien geschlossen und neue Dateien durch eine bestehende, bereits geöffnete Datei, neu erstellt.

The screenshot shows the STAR-WRITER I software interface. At the top, a menu bar contains the following options: F1=Laden, F2=Sichern, F3=Ändern, F4=Löschen, F5=Druck, F6-Anbinden, F0=Exit. A pull-down menu is open under F2=Sichern, listing the following options: Dateiname, Anr., Suchen nach, Vorname, Nachname, Strasse, PLZ, Bemerkung, Str., PLZ/Ort, Telefon, and Bemerkung. The main window displays a form with several input fields: Dateiname, Suchkriterium, Satz Nr., and Satz Anzahl. The form also includes labels for Anr., Vorname, Nachname, Strasse, PLZ, Bemerkung, Str., PLZ/Ort, Telefon, and Bemerkung. A cursor is visible in the Dateiname field.

Die Selektion in eine Serienbriefdatei erklärt sich am leichtesten an einem kleinen Beispiel.

#### Erstellen einer Serienbriefdatei

Nehmen wir einmal an, Sie haben eine Datei mit 300 Adressen geöffnet. Diese Datei fungiert bei Ihnen als eine Hauptdatei, in der alle Ihre Adressen abgelegt sind. Nun wollen Sie alle Personen im Postleitzahlenbereich 2000 anschreiben. Geben Sie nun einen Dateinamen ein, unter dem die neue Datei angelegt werden soll. Geben Sie keinen neuen Dateinamen ein, gehen nach dem Sortiervorgang alle anderen Adressen in dieser Datei verloren. Nun bewegen Sie den Cursorbalken auf den Punkt PLZ und bestätigen mit der kleinen ENTER-Taste. Über dem Feld Suchkriterium steht nun der Suchbegriff PLZ. Geben Sie nun die gewünschten 2000 ein und bestätigen wieder mit der kleinen ENTER-Taste. Die Quelldatei wird nun nach diesen Adressen durchsucht und die gefundenen Namen in die neue Datei geschrieben. Anschließend werden beide Dateien wieder geschlossen und das Pull-Down Menue klappt wieder nach oben.

#### Schließen einer Datei

Haben Sie eine Datei wie gewünscht abgehandelt, oder versehentlich die falsche Adressdatei geladen, schließen Sie die Datei ebenfalls mit F2=Sichern. Verlassen Sie das Programm-Modul, werden offene Dateien automatisch geschlossen.

### 3.1.3 F3 Ändern

Dieses Menue ist ein Schlüsselpunkt in der Adressverwaltung. Hier verändern Sie bestehende Adressdaten oder fügen neue in der Datei an. Auch eine neue Datei wird über dieses Menue mit Daten gefüllt.

STAR-WRITER I						
F1=Laden	F2=Sichern	F3=Ändern	F4=Loeschen	F5=Druck	F6=Anbinden	F0=Exit
Anrede :	Suchen nach:	Dateiname :				
Vorname :	Nachname	Suchkriterium :				
Nachname :	Strasse	Satz Nr. :				
Strasse :	PLZ	Satz Anzahl :				
PLZ/Ort :	Bemerkung					
Telefon :	Anfuegen					
Bemerkung :						

### Ändern vorhandener Datensätze

Zunächst müssen Sie den Datensatz, der verändert werden soll, einmal aus der Menge der bestehenden Adressen herausfinden. Dazu stellt Ihnen STAR-WRITER 5 Möglichkeiten zur Verfügung. Suchen Sie nach Name, Straße, PLZ-Ort oder nach der Bemerkung. Wählen Sie den entsprechenden Punkt mit den Cursor Tasten an und bestätigen Sie mit der kleinen ENTER-Taste. Das Feld Suchkriterium wird nun mit der neuen Überschrift versehen und Sie geben in den Fenstern den entsprechenden Suchbegriff ein. Schließen Sie die Eingabe wieder mit der kleinen ENTER-Taste ab. STAR-WRITER durchsucht nun die Datei nach Adressen mit diesem Suchbgriff. Sie können auch Teilqualifizierte Begriffe eingeben, wie z.B. alle Namen die mit M beginnen. Dazu geben Sie nur das M ein, STAR-WRITER gibt dann den ersten Namen mit dem Buchstaben beginnend als gefunden aus. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob der Suchbegriff in Groß- oder Kleinbuchstaben eingegeben wurde. Der gefundene Satz wird direkt in der Maske angezeigt. Ebenso werden die Felder Satz Nr und Satz Anzahl in den entsprechenden Fenstern gefüllt. Satz Nr gibt die Nummer in der Datei, Satz Anzahl die Gesamtanzahl Adressen in der Datei an.

Wollen Sie direkt auf einen bestimmten Satz über die Satznummer zugreifen, wählen Sie irgend eines der Suchkriterien an und geben anstelle des Suchbegriffes die Satznummer von einem # Zeichen geführt ein. (#254 sucht Satz 254)

### Anfügen neuer Datensätze

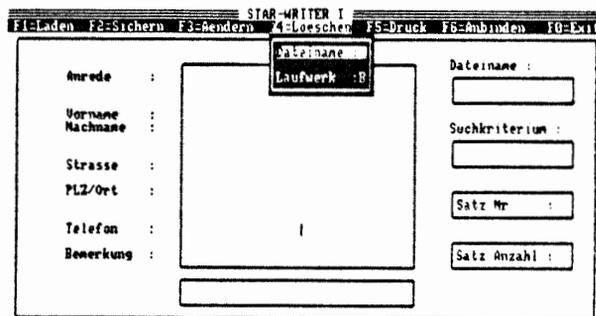
Unter diesem Menuepunkt fügen Sie neue Datensätze an die Datei an. Ist die Datei leer, handelt sich also um eine neue Datei, wird sie hier das erstemal mit Daten gefüllt. Die aktuelle Satznummer und Satzanzahl (Größe der Datei) wird immer parallel angezeigt. Auch dieser Menuepunkt wird wie alle anderen auch mit der kleinen ENTER-Taste angewählt.

### Folgende Tasten bewegen Sie durch die Maske

Cursor hoch	:	Eingabefeld nach oben
Cursor runter	:	Eingabefeld nach unten
Cursor links	:	Zeichen links
Cursor rechts	:	Zeichen rechts
DEL	:	Zeichen links löschen
CLR	:	Zeichen unter Cursor löschen
ENTER	:	nächstes Eingabefeld
ENTER klein	:	Eingabeende

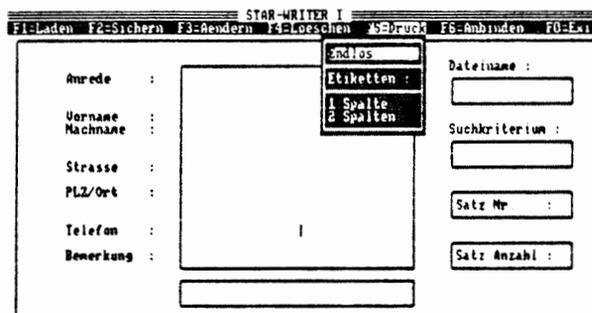
**3.1.4 F4 Löschen**

Über dieses Menue löschen Sie Adressdateien auf der Diskette, die Sie nicht mehr benötigen, ohne daß Sie das Programm-Modul Adressverwaltung verlassen müssen. In das heruntergeklappte Menue tragen Sie wie gewohnt die Datei ein, die gelöscht werden soll. Bestätigen Sie die Eingabe wie immer so auch hier, mit der kleinen ENTER-Taste. Bevor die Datei endgültig gelöscht wird, fragt STAR-WRITER nochmals nach, ob Sie diese Datei wirklich löschen wollen. Sind da also wichtige Daten enthalten ??



**3.1.5 F5 Drucken**

Auch die Adressverwaltung bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Daten auf dem Drucker zu protokollieren, oder Adressaufkleber in zwei Formen zu drucken, ohne daß Sie das Druck-Modul aus der Textverarbeitung benutzen müssen. Sollte die Druckausgabe hier aber nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, stellen Sie sich selbst einen Text mit den entsprechenden Steuerzeichen her, stellen die Anzahl der Zeilen/Seite im Druckprogramm entsprechend kurz und schon haben Sie Listen oder Aufkleber Ihrer Wahl. Aber nun zu diesem Druckprogramm.



Das Pull-Down Menue spricht eigentlich schon Bände. Wählen Sie die Druckform mit den Cursorstasten wie gewohnt an und STARTEN Sie den Druck, wie soll es auch anders sein, mit der kleinen ENT einen Serienbrief an zwei Personengruppen schicken. Beide Personengruppen haben Sie in zwei Dateien selektiert. Nun können Sie die Druckoperationen zweimal mit je einer Adressdatei starten. So wird der Druck aber unerwünscht unterbrochen. Also binden wir mit Hilfe dieses Menues beide Dateien zusammen.

### 3.1.6 F6 Anbinden

In das Pull-Down Menu geben Sie den Dateinamen an, die an die geöffnete Datei angebinden werden soll. STAR-WRITER liest also die dort angegebene Datei und bindet sie an die bereits geöffnete Datei an.

### 3.1.7 F0 Exit

Wie alle anderen Programm-Module auch, wird die Adressverwaltung über F0 verlassen. Auch hier wird nochmals zur Sicherheit vom STAR-WRITER Ihre Entscheidung erfragt. Bei positiver Antwort werden eventuell offen gelassene Dateien geschlossen und in das Hauptmenue zurückgekehrt.

## 4.0 DFÜ-Programm

Dieser Teil des Handbuches widmet sich dem integrierten Datenfernübertragungsprogramm. Doch bevor wir auf die Bedienung eingehen, wollen wir dem DFÜ-Anfänger doch einmal einen kleinen Einblick in die Welt der DFÜ bieten.

Folgende Hardware benötigen Sie zusätzlich:

- RS-232, V24 Schnittstelle
- Akustikkoppler

Nur so können Sie problemlos in die Welt der Datenfernübertragung einsteigen.

### 4.1 Prinzip der Datenfernübertragung

Wenn Sie mit einer Datenbank über den Akustikkoppler und der Schnittstelle verbunden sind und eine Taste auf Ihrem CPC drücken, lösen Sie eine Menge Funktionen auf Ihrem Rechner aus.

Wie Sie wissen, werden alle Buchstaben und Zeichen im Computer durch einen ASCII-Code dargestellt. Jedem Zeichen ist hier eine Zahl zugeordnet, die zwischen 0 und 127 liegt.

Der Rechner arbeitet mit 8 Bit großen Zahlen, das heißt ein Buchstabe ist gleich einem Byte, intern werden alle 8 Bit gleichzeitig transportiert. Der Rechner arbeitet also parallel. Ein Akustikkoppler ist aber, auch aufgrund der einadrigen Datenleitung, nur in der Lage bitweise zu transportieren. Ein Zeichen wird also in 8 Einzelinformationen verwandelt. Diese Arbeit übernimmt die Schnittstelle.

#### Was passiert nun, wenn Sie eine Taste drücken ?

Das Programm nimmt den Tastendruck auf und schickt den ASCII Code des Zeichens an die Schnittstelle. Hier wird der Code in eine serielle Bitfolge verwandelt, wobei die Schnittstelle 1 oder 2 Bits hinzufügt, die dann im Akustikkoppler wiederum in Töne verwandelt werden, die durch die Telefonleitung gesendet werden. Die Gegenstelle, der Host-Rechner, empfängt die Töne, wertet diese aus und schickt seinerseits wieder eine Bitfolge an seine Schnittstelle, die daraus wieder ein Zeichen macht. Der Host-Rechner verarbeitet dann diese Zeichen, wie das Programm ihm es vorschreibt.

Sie können sich sicherlich vorstellen, daß eine schlechte Telefonverbindung hier eine Menge Schaden anrichten kann. Aus diesem Grund arbeitet man meistens im Vollduplex Betrieb, der eine große Datensicherheit garantiert. Hier werden die empfangenen Zeichen an die Gegenstelle zurückgesandt und dort verglichen. Es wird dann so lange dieses Zeichen übertragen, bis der Test positiv ausfällt.

Nun ist der Begriff Halbduplex Betrieb sicherlich kein Geheimnis mehr für Sie. Richtig, hier wird keine Prüfung des Zeichens vorgenommen, also verarbeitet wie empfangen. Im Betrieb mit einer Mailbox sollten Sie aus Gründen der Datensicherheit immer im Vollduplex Betrieb arbeiten.

#### Mailbox, was ist denn das schon wieder?

Eine Mailbox ist nichts anderes als auch ein Computer, der aufgrund seiner Hard- und Software in der Lage ist, selbstständig mit anderen Computern zu kommunizieren. Hauptaufgabe einer Mailbox ist es, Nachrichten zu speichern und ggf. an andere Mailboxteilnehmer weiterzuleiten. Kurz gesagt, eine Mailbox ist ein elektronischer Briefkasten, in dem Sie Informationen ablegen und empfangen können.

#### 4.2 Hinweise für den Anfänger

Der Einstieg in die Datenfernübertragung läuft erfahrungsgemäß nie ohne Probleme ab. Oft handelt es sich hier aber um Bedienungsfehler, und nicht um technische Probleme. Da kann es schon einmal passieren, das der Rechner am anderen Ende der Leitung unwillig reagiert und sich mehr oder weniger humorvoll verabschiedet.

Ist eine Verbindung mit einer Mailbox oder einer Datenbank zustande gekommen, sollte ein Datenton im Hörer zu vernehmen sein. Ist dies der Fall, legen Sie den Hörer in die Gummimuschel des Akustikkopplers. Die Übertragung kann beginnen.

### Voraussetzung für eine einwandfreie Übertragung

- DFÜ Programm muß betriebsbereit sein
- der Akustikkoppler muß mit dem CPC verbunden sein

Wie es nun weitergeht, hängt nun entscheidend vom angewählten System ab. Meistens sendet dieses zur Eröffnung einen Vorspann, der den Systemnamen, einige Informationen zum System sowie weitere Hinweise zum Einloggen, auch als Login bezeichnet, beinhaltet. Diese Anweisungen sollten genauestens beachtet werden, um nicht zuviel Zeit mit falschen Eingaben zu vergeuden. Manche Systeme erwarten vor der Abgabe des Vorspannes ein Carriage Return (CR, Enter). Sollte das der Fall sein, betätigen Sie die große Enter-Taste Ihres CPC. Danach wird die Übertragung fortgesetzt. Häufig wird vom Anrufer verlangt, sich mit einer USER-ID (persönliche Kennnummer) oder einem Code-Wort vorzustellen. Sollten Sie über keine ID verfügen, weil Sie sich zum ersten mal in diesem System befinden, können Sie sich meistens mit dem Codewort GAST oder GUEST in das fremde System einloggen. Als Gast stehen Ihnen meistens nicht alle Funktionen des Systems zur Verfügung, deshalb sollten Sie sich später eine solche ID beschaffen.

Bei vielen Mailboxen besteht die Möglichkeit, sich kostenlos ein Codewort geben zu lassen. Damit steht Ihnen dann die Vielfalt dieser Mailbox zur Verfügung. Bei gewerblichen Datenbanksystemen wie Datex-P, ist die Einrichtung einer ID gebührenpflichtig, aber auch diese Systeme stellen meistens eine Funktion zur Verfügung, mit der sich Besucher in das System einschalten können.

Hier endet unser Ausflug in die Welt der Datenfernübertragung. Eines nur noch zum Schluß. Wenn Sie eine Verbindung mit einem System abrechnen wollen, legen Sie den Hörer nicht einfach auf. Beenden Sie die Sitzung mit einem LOGOFF. Dieser Befehl meldet Sie beim System ab und Sie blockieren nicht die Leitung für andere Benutzer.

Nun viel Spaß bei der Datenfernübertragung und denken Sie an Ihre Telefonrechnung, denn auch die DFÜ kostet Einheiten!

### 4.3 DFÜ Programm

Gängige Akustikkoppler übertragen Daten mit 300 Baud, Bits pro Sekunde). Bei dieser Geschwindigkeit ist es nicht mehr möglich alle Informationen, die auf dem Bildschirm erscheinen, zu lesen. Deshalb werden diese Daten in ein Protokoll geschrieben, das intern vom Programm verwaltet wird. Das Protokoll faßt 25.000 Zeichen, was in den meisten Fällen wohl ausreicht. Mittels der COPY-Taste können Sie das Protokoll unterbrechen und wieder fortsetzen. Dieses Protokoll kann später mit der Textverarbeitung meistens weiterverarbeitet, aber mindestens gedruckt werden. Funktion des Menues vom DFÜ Modul ist es, sich an die Arbeitsweise der Gegenstelle anzupassen. Da sich das DFÜ-Programm auf der B-Seite der Programmdiskette befindet, fordert STAR-WRITER Sie auf, die Diskette zu drehen. Hier wartet STAR-WRITER entweder auf ein F0, um diese Funktion abzubrechen, oder die kleine ENTER-Taste zur Ausführung des Befehls.

#### 4.4 Hauptmenue DFÜ

In gewohnter Weise erscheint auch hier das Hauptmenue dieses Moduls. Der eingerahmte Teil des Bildschirms ist die spätere Arbeitsfläche, die Ihnen zur Kommunikation freisteht.



##### 4.4.1 F1 Online

Dieser Menüpunkt ist das Kernstück des DFÜ-Programms. Hier beginnt die Übertragung und empfängt die gesendeten Daten und schreibt diese auf Wunsch in das Protokoll. Sie geben in das Menue wie gewohnt Namen und Laufwerk der Datei ein, in die das Protokoll geschrieben werden soll. Eine bereits bestehende Datei wird nicht Nachfrage überschrieben. Generell werden alle empfangenen Texte auf dem Bildschirm dargestellt, werden also nicht automatisch in das Protokoll geschrieben. Mit Druck auf die COPY-Taste, speichern Sie parallel mit, die Daten werden also in die Datei geschrieben. Auf die gleiche Weise schalten Sie den Speichervorgang wieder ab.

Die einzelnen Zustände des Protokolls werden in den Meldungen **Mitspeichern aktiv** und **Mitspeichern Passiv** quittiert. Zwei weitere Funktionen von Wichtigkeit sind das Unterbrechen und wieder Fortsetzen der Übertragung. Hierzu dienen die Tasten F4 für Unterbrechen, und F5 für Fortfahren. Auch diese Tasten sollten Sie sich merken. Wollen Sie eine Datei senden, geben Sie erst unter F3 einen Dateinamen an.

##### 4.4.2 F2 Parameter

Mit Hilfe dieses Menüpunktes passen Sie STAR-WRITER an alle gängigen Datenbanken an. Dazu müssen Sie zunächst einmal wissen, welche Parameter die Gegenstelle benötigt. Daten einer Mailbox entnehmen Sie Zeitschriften, die eine spezielle Rubrik für Mailboxen eingerichtet haben. Schwieriger wird es mit fremden Mailboxen. Hier müssen Sie entweder probieren, oder die erforderlichen Parameter erfragen. Der angewählte Parameter im Menue wird wie gewohnt mit einem Haken gekennzeichnet.



### Baudrate

Diese Menuepunkte bestimmen die Geschwindigkeit, mit der übertragen werden soll.

### Datenbits

Hier stellen Sie ein, wie viele Bits ein Zeichen bedeuten. ASCII Standard ist ein 7-Bit Code, also haben wir hier 7 Bit voreingestellt. Eine falsche Einstellung hat zur Folge, daß alle Zeichen falsch interpretiert werden.

### Parität

Die Paritätsprüfung ist standardmäßig eingestellt. Die Parität dient der Fehlererkennung bei der Übertragung.

### Stopbits

Der Standard ist ein Stopbit, doch einige Mailboxen verlangen ein weiteres Bit. Dieses Bit sagt der Gegenstelle, das ein komplettes Zeichen übertragen wurde.

### Duplex

Dieser Punkt bestimmt die Übertragungsart, siehe 4.1.

#### 4.4.3 F3 Datei senden

Mittels dieses Menuepunktes senden Sie eine Datei an die Gegenstelle. Es ist dabei egal, ob es sich bei dieser Datei um eine Textdatei, Basic-Programm oder anderen Source-Code handelt. Wichtig ist nur, daß die zu sendende Datei eine ASCII Datei ist. Wie gewohnt, tragen Sie hier den Namen und das Laufwerk der zu sendenden Datei ein. Mit der kleinen ENTER-Taste bestätigt, beginnt STAR-WRITER mit der Übertragung. Beachten Sie bitte, daß bei dieser Funktion das Protokoll gelöscht wird und automatisch auf mitspeichern passiv umgeschaltet wird.

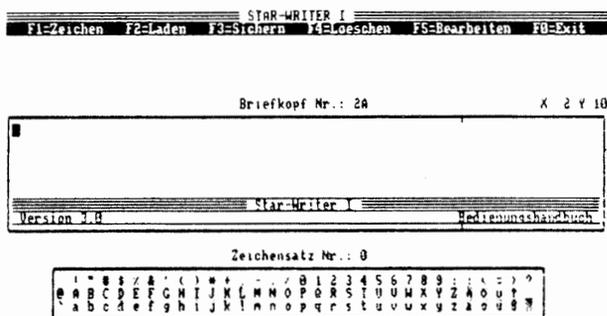
Natürlich können Sie die Übertragung wieder mit der Taste F0 abbrechen, ist dann aber nicht wieder fortzusetzen. Für Unterbrechungen stehen Ihnen wieder die Tasten F4 und F5 für die Fortsetzung zur Verfügung.

**4.4.4 F0 Exit**

Wie soll es auch anders sein, hier gelangen Sie wieder zurück in das Hauptmenue des STAR-WRITER.

**5.0 Grafik/Briefkopf**

Dieser Teil des STAR-WRITER stellt Ihnen einen kleinen Grafik-Editor zur Verfügung, mit dem Sie Briefköpfe oder andere Grafiken, wie z.B. Schaltpläne oder Grundrisse, erstellen können. Lassen Sie Ihre Phantasie spielen, falls Sie diesen Teil des STAR-WRITER nicht beruflich nutzen. Das Grafikprogramm ist in zwei Hauptmenues aufgeteilt. Das erste Hauptmenue beinhaltet die Diskettenzugriffe wie Speichern und Laden von Grafiken und Zeichensätzen sowie die Texteingabe in die Grafik. Der zweite Teil beinhaltet den Grafikeditor, der zur Unterstützung verschiedene Grundgrafiken bietet.



**5.1 Prinzip des Grafikprogramms**

Die zu beschreibende Fläche des Briefkopfes beträgt 8 Zeilen mit je 78 Zeichen im Textmodus und 64\*624 Bildpunkte für die Grafik. Diese Grafiken können einzeln als Briefkopf, oder einzeln und gekettet in einen Text eingebunden werden. (Siehe Textverarbeitung F8=Mail) Auf der Programmdiskette können Sie bis zu 4 Grafiken, auf anderen Datendisketten bis zu je 9 Grafiken speichern. Sie könnten also 9 Grafiken mit 8 Zeilen auf eine Datendiskette speichern und die dann gekettet auf 72 oder 144 Zeilen ausdrucken. Diese Grafiken müssen zum Druckzeitpunkt unbedingt auf der Textdiskette gespeichert sein, da STAR-WRITER während des Drucklaufes auf diese Datei zugreift. Eine Grafikdatei heißt hier immer KOPF.

**5.2 Hauptmenue mit Text**

Im Texthauptmenue befindet sich ein Textcursor im Grafikfenster, an dessen Stelle Sie über die Tastatur wie gewohnt Text eingeben.

Die Space-Taste (Blank oder Leertaste) löscht kein Zeichen. Um Zeichen zu löschen, benutzen Sie die DEL Taste, sie löscht das Zeichen links. Die einzelnen Positionen steuern Sie wie gewohnt mit den Cursor-Tasten an. Ein kleiner Leckerbissen bietet die Tastenkombination SHIFT + Cursor hoch, bzw. runter in der ersten, bzw. letzten Zeile des Grafikfensters. Diese Tastenkombination rollt den Grafikbildschirm hoch und runter. Das erleichtert das Aneinanderketten von Grafiken ungemindert. Sie laden das erste Grafikfenster und rollen dieses Stück für Stück aus dem Editorbereich. So können Sie bequem an diese Grafik anbinden. Allerdings bleibt ein so herausgerollter Grafikteil verloren, Sie können diesen Teil nicht wieder zurückrollen.

### 5.2.1 F1 Zeichen

Mittels dieses Menues laden Sie einen anderen, vielleicht grafisch interessanteren Zeichensatz. Eine Eingabe von 0 bis 4 ist zugelassen. Andere Ziffern werden ignoriert. Der neue Zeichensatz wird sofort aktiviert und im Zeichenfenster angezeigt.

### 5.2.2 F2 Laden

Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen einen Diskettenwechsel. Sie geben bei einem Laufwerkswechsel die entsprechende Bezeichnung im zweiten Punkt ein, geladen wird die Grafik, deren Kenn-Nummer Sie im ersten Punkt eingeben. Im Laufwerk A stehen Ihnen Ziffern zwischen 1 und 4 zur Verfügung, alle anderen Laufwerke akzeptieren Ziffern zwischen 1 und 9. Der Briefkopf, bzw. Grafik wird sofort geladen, nachdem STAR-WRITER die Diskette dem Betriebssystem angemeldet hat.

### 5.2.3 F3 Sichern

Dieser Menüpunkt ist synonym zum vorangegangenen Punkt. Auch hier können Sie vor dem Speichervorgang die Diskette wechseln, da auch hier eingeloggt wird. Sie können auf diese Weise Grafiken von einer Diskette auf eine andere kopieren. Anzumerken wäre nur noch, daß STAR-WRITER immer aufeinanderfolgende Bildnummern vergibt. Speichern Sie z.B. Grafik 7, es existieren aber nur 3 Grafiken in der Datei, so wird die neue Grafik unter Nummer 4 abgelegt. Existierende Grafiken werden ohne Warnung überschrieben.

### 5.2.4 F4 Löschen

Dieser Menüpunkt löscht den Grafikbildschirm. Diese Funktion wird nochmals von STAR-WRITER erfragt, die Sie mit j für ja oder n für nein beantworten.

### 5.2.5 F5 Bearbeiten

Wechsel in das Grafikhauptmenue.

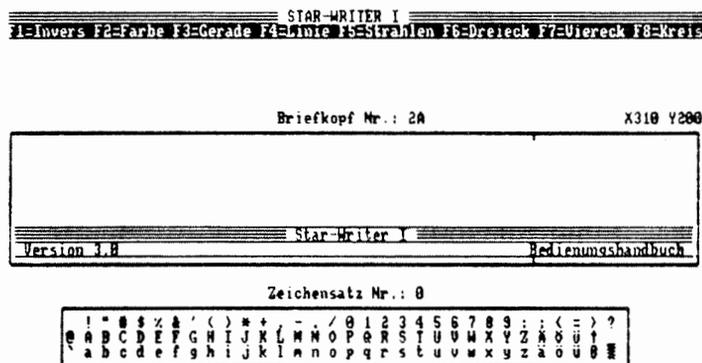
### 5.2.6 F0 Exit

Ende des Grafikmoduls. Auch diese Funktion wird auf gewohnte Weise von STAR-WRITER erfragt.

## 5.3 Grafik Hauptmenue

In diesem Teil des Grafik-Moduls können Sie die Briefköpfe pixelweise verändern. 8 Menüpunkte unterstützen Ihre Arbeit mit Ihren wohl-bekanntesten Grundgrafiken, die im folgenden näher erklärt werden. Nachstehend die Tasten, die hier Ihre Funktion haben. Der Grafik-cursor ist durch ein Fadenkreuz dargestellt.

Cursortasten : bewegen den Grafikcursor  
 CLR : löscht den Bildschirm  
 COPY : Markiert einen Punkt  
 DEL : löscht alle markierten Punkte



### 5.3.1 F1 Invers

Diese Funktion invertiert die Grafik. Durch nochmaligen Druck auf F1 erhalten Sie den alten Bildzustand zurück.

### 5.3.2 F2 Farbe

F2 wechselt die Schreibstiftfarbe. Der Menüpunkt zeigt die aktuelle Schreibfarbe an.

### 5.3.3 F3 Gerade

Diese Funktion benötigt eine Markierung mit der COPY-Taste. Von der aktuellen Cursorposition wird eine Gerade zur ersten Markierung gezogen, die Markierung ist anschließend nicht mehr vorhanden.

#### 5.3.4 F4 Linie

Diese Funktion schalten Sie mit F4 ein und wieder aus. Der aktuelle Zustand wird in der Menuezeile angezeigt. Im eingeschalteten Zustand wird an der aktuellen Cursorposition ein Punkt in Schreibstiftfarbe hinterlassen.

#### 5.3.5 F5 Strahlen

Dieser Punkt arbeitet wie Gerade, mit dem Unterschied, daß hier der markierte Punkt nicht gelöscht wird. Sie können also beliebig viele Geraden in einem Punkt vereinigen, ohne diesen Punkt immer wieder neu markieren zu müssen.

#### 5.3.6 F6 Dreieck

Richtig, dieser Menüpunkt zeichnet Ihnen Dreiecke. Hierzu benötigen Sie natürlich drei Eckpunkte. Zwei Punkte setzen Sie mittels der COPY-Taste, den dritten nehmen Sie mit der aktuellen Cursorposition ein. Nach dem Druck auf F6 erscheint nun ein Pull-Down Menue, in dem Sie mit den Cursortasten einstellen, ob Sie das Dreieck nur als Rahmen haben möchten, oder lieber eine ausgefüllte Version Ihres Dreieckes erzeugen wollen. Mit der kleinen ENTER-Taste wählen Sie Ihr Dreieck, F0 verläßt das Menue. Die Markierungen sind nach der Zeichnung nicht mehr vorhanden.

#### 5.3.7 F7 Viereck

Natürlich, dieser Menüpunkt zeichnet ein Viereck. Hier benötigen Sie eine Markierung, die die linke obere Ecke Ihres Viereckes markiert. Die aktuelle Cursorposition stellt dann die linke untere Ecke. Auch hier können Sie zwischen einem ausgefüllten und einem Rahmenviereck wählen. Die Markierung ist anschließend gelöscht.

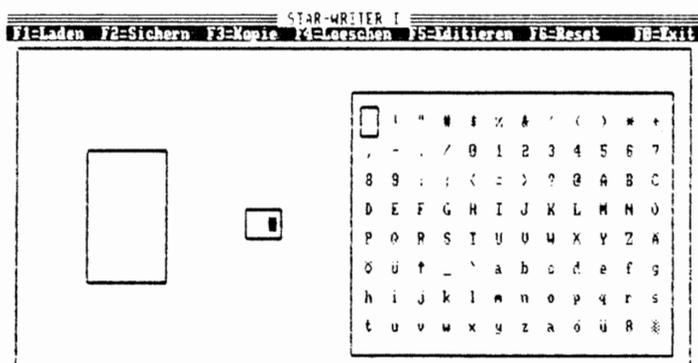
#### 5.3.8 F8 Kreis

Dieser Punkt ermöglicht die Kreation von Kreisen. Hier wird auch wieder eine Markierung benötigt, die den Mittelpunkt des Kreises festlegt. Die aktuelle Cursorposition steht dann auf dem Kreisrand. Auch hier können Sie zwischen einem normalen Kreis, oder einer Kreisscheibe wählen. Der Cursor steht anschließend auf dem Kreismitelpunkt. Das ermöglicht eventuell das Zeichnen von Kreisen mit dem gleichen Mittelpunkt, da auch hier die Markierung gelöscht wird.

F0 verläßt den Grafikmodus in den Textmodus, die aktuelle Grafikcursorposition bleibt erhalten.

## 6.0 Zeicheneditor

Der Zeicheneditor ermöglicht Ihnen komfortabel Ihren eigenen Zeichensatz zur Textbearbeitung oder zum Laden des Druckers, sofern dieser über eine solche Funktion verfügt, zu erstellen. STAR-WRITER bietet Ihnen 5 verschiedene Zeichensätze, die auf der Programmdiskette in der Datei ZEICHEN abgelegt sind. Diese Datei muß, um einen ordnungsgemäßen Ablauf des Programms zu gewährleisten, auf der Programmdiskette vorhanden sein. Die einzelnen Zeichensätze sind mit den Nummern 0 bis 4 zu laden und zu speichern. Beim Kauf des STAR-WRITER ist unter Satz 0 der normale Schneider-Satz, Satz 1 deutscher Zeichensatz und unter Satz 2 ein Demo-Satz abgelegt.



### 6.1 Hauptmenue

Der Zeicheneditor gliedert sich in zwei Hauptmenues. Das erste Menue, das beim Modul START erscheint, beinhaltet die Diskettenzugriffe und die Auswahl des zu verändernden Zeichens. Hier tritt ein Cursor in Gestalt eines Rahmens in Erscheinung, den Sie mit den Cursortasten wie gewohnt im Zeichensatzfenster bewegen.

#### 6.1.1 F1 Laden

Mittels dieses Menues laden Sie einen von 5 Zeichensätzen. Durch Eingabe einer Ziffer von 0 bis 4 wird der entsprechende Zeichensatz geladen. Etwaige Veränderungen im bereits angezeigten Zeichensatz sind dann verloren.

#### 6.1.2 F2 Sichern

Dieses Menue ist synonym zu F1. Hier wird der angezeigte Zeichensatz auf der Diskette gesichert. Benutzen Sie eine andere Zeichensatznummer als die angezeigte, wird der andere Zeichensatz ohne Vorwarnung überschrieben.

#### 6.1.3 F3 Kopie

Diese Funktion dient dazu, ein Zeichen auf ein anderes zu kopieren. F3 kopiert zunächst das Zeichen auf dem der Cursor steht in einen Puffer.

Das Pulldownmenue enthält dann das gepufferte Zeichen. Bewegen Sie dann den Cursor auf das Zielzeichen. Mit der kleinen ENTER-Taste lösen Sie dann das gepufferte Zeichen wieder aus, es wird nun auf die Cursorposition kopiert. Der Kopiepuffer ist anschließend wieder leer.

#### 6.1.4 F4 Löschen

Diese Funktion löscht die Zeichenmatrix des mit dem Cursor gekennzeichneten Zeichens. Diese Funktion wird vom STAR-WRITER nochmals vor Ausführung erfragt. Sie antworten dann mit j für ja oder n für nein. Diese Funktion erleichtert die Neugestaltung eines Zeichens, Sie brauchen dann nicht erst per Hand alle Punkte aus der Matrix zu löschen.

#### 6.1.5 F5 Editieren

Wechsel in das zweite Hauptmenue, das Editormenue.

#### 6.1.6 F6 Reset

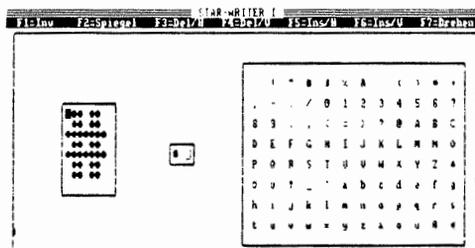
Diese Funktion setzt den geladenen Zeichensatz auf den Standard Zeichensatz des CPC zurück.

#### 6.1.7 F0 Exit

Wie überall im STAR-WRITER verlassen Sie auch hier das Modul mit F0. Auch hier wird der Abbruch mit einer Sicherheitsabfrage belegt. Ein nicht gesicherter Zeichensatz den Sie verändert haben, wird nicht automatisch gesichert!

### 6.2 Editormenue

STAR-WRITER stellt Ihnen auch hier Hilfen, die Ihnen die Neukonstruktion von Zeichen erleichtern. Die einzelnen Funktionen werden wie gewohnt über die Funktionstasten angewählt. Das zu verändernde Zeichen wird zu Anfang vergrößert in dem Editorfenster angezeigt. Mit einem bekannten Blockcursor steuern Sie die einzelnen Positionen im Zeichen an. Verlassen Sie diese Funktion mit F0, werden die Veränderungen nicht in das Zeichen übernommen, erst der Druck auf die kleine ENTER-Taste verändert das Zeichen. Mittels der COPY-Taste setzen oder löschen Sie einen Punkt.



### 6.2.1 F1 Invers

F1 invertiert die Zeichenmatrix. Gesetzte Punkte werden gelöscht, freie Stellen mit einem Punkt belegt. Das Zeichen wird invers dargestellt. Ein erneuter Druck auf F1 stellt den alten Zustand wieder her.

### 6.2.2 F2 Spiegel

Das Zeichen wird an der senkrechten Mittelachse gespiegelt, links und rechts vertauscht.

### 6.2.3 F3 DEL/H Punktreihe waagrecht löschen

Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, wird gelöscht. Die unteren Zeilen rücken automatisch auf.

### 6.2.4 F4 DEL/V Punktreihe senkrecht löschen

Die Spalte, in der sich der Cursor befindet, wird gelöscht. Die rechten Spalten rücken automatisch auf.

### 6.2.5 F5 INS/H Punktreihe waagrecht einfügen

Eine Punktreihe wird an der Cursorposition eingefügt. Alle anderen Zeilen darunter werden nach unten verschoben. Die letzte Zeile geht dadurch verloren.

### 6.2.6 F6 INS/V Punktreihe senkrecht einfügen

Eine Punktspalte wird an der Cursorposition eingefügt. Alle Spalten rechts vom Cursor werden nach rechts verschoben. Die Spalte rechts außen geht verloren.

### 6.2.7 F7 Drehen (90 Grad)

Diese Funktion dreht das Zeichen in der Matrix um den rechten Winkel. Viermaliges drehen des Zeichens erzeugt wieder das Ausgangszeichen.

### 6.2.8 F0 Exit

F0 Rückkehr zum Hauptmenue ohne Zeichensicherung.

kleine ENTER-Taste, Rückkehr zum Hauptmenue mit Sicherung.