

Inbetriebnahme des Druckers

- 1 Walzendrehknopf
- 2 Ein-/Ausschalter Separater Ein-/Ausschalter des Druckers (außen auf der rechten Seite), der jedoch nur nach Inbetriebnahme der BITSY funktionsfähig wird.
- 3 Walzenabstandhebel Mit dem Walzenabstandhebel lässt sich der Abstand des Typenrads zur Walze stufenlos einstellen. Für einfaches Papier sollte der Hebel senkrecht stehen oder nach vorne zeigen, für Vordrucksätze oder ausgesprochen dicke Blattsätze sollte er nach hinten gezogen werden.
- 4 Papierlöser Zieht man den Papierlöser nach vorne, so wird die Spannung der Andruckrolle zur Walze gelöst und man kann jetzt das Papier genau ausrichten.
- 5-7 Kontrolleuchten
- Power Die Kontrolleuchte "Power" leuchtet automatisch nach Einschalten der BITSY auf.
- Ribbon Die Kontrollanzeige "Ribbon" (Farbband) erscheint ebenfalls sofort nach Inbetriebnahme der BITSY.
- Ready Das mittlere Lämpchen "Ready"(fertig) leuchtet erst unmittelbar nach jedem gegebenen Druckbefehl (Drucken Seite; Drucken Datei; Drucken Mischen) auf.
- 8 Positionslineal Das Positionslineal dient lediglich der Orientierung, von bzw. bis zu welcher Position Sie drucken wollen. Die tatsächlichen Druckränder werden über das Arbeitsprogramm festgelegt.
- 9 Knopf zum Nachziehen des Farbbands Ist das Farbband nicht straff genug gespannt, so lässt es sich mit dem Knopf, der sich auf der rechten Seite vor der Walze befindet, festziehen.
Da sich dieser Knopf im Inneren des Druckers befindet, müssen Sie vorher die Abdeckhaube des Druckers abnehmen.
- 10 Typenradschalter Wollen Sie einen Text in Proportionalschrift ausdrucken, so müssen Sie darauf achten, daß das Typenrad für Proportionalschrift auch tatsächlich eingesetzt ist. Außerdem muß der Drucker umgeschaltet werden: Dazu stellen Sie den kleinen Hebel, der sich oberhalb der Vorspultaste (9) für das Farbband befindet, von der Position "Spec" (Special) um auf "Std" (Standard).

Wichtig: Befindet sich der Typenradschalter auf Position "Spec" (Special), so darf kein Proportionalspenrad eingelegt werden!

Typenrad- und Farbbandwechsel

Auswechseln von
Farbband und
Typenrad

a) Typenradwechsel

Nachdem Sie die Abdeckhaube abgenommen haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Den linken der beiden grauen Schalter mit der Aufschrift "0" (OPEN=öffnen) drücken.
2. Den roten Hebel nach oben ziehen und die Farbbandkassette nach oben abheben.
3. Typenrad mit Hilfe des roten Griffes nach vorne in Schräglage kippen und vorsichtig abziehen.
4. Neues Typenrad aufsetzen, wobei es genau auf den kleinen Haken eingedrückt werden muß.
5. Typenrad mit Hilfe des roten Griffes in Ausgangsposition bringen, anschließend den rechten grauen Knopf "C" (CLOSE=schließen) drücken.
6. Farbbandkassette wieder einlegen und Farbband mit dem sich auf der rechten Seite befindenden Knopf (9) spannen.

b) Farbbandwechsel

1. Den linken der beiden grauen Schalter mit der Aufschrift "0" (OPEN=öffnen) drücken.
2. Den roten Hebel nach oben ziehen und die Farbbandkassette abheben.
3. Farbband aus den beiden schwarzen Farbbandführungen entfernen.
4. Neue Kassette einlegen, bis sie hörbar einrastet.
5. Farbband in beide Farbbandführungen einziehen und um den Hebel (rechts hinter der Kassette) legen. Das Farbband muß zwischen Typenrad und Walze laufen.
6. Typenrad mit Hilfe des roten Griffes in Ausgangsposition bringen und anschließend den rechten grauen Knopf "C" (CLOSE=schließen) drücken.
7. Farbband durch Drücken des Knopfes (9) auf der rechten Seite vor der Walze spannen.

INHALTSVERZEICHNIS

Kolumnenverarbeitung	4/ 1
- Kolonne Markieren	4/ 1
- Kolonne Zwischenspeichern	4/ 3
- Kolonne Löschen	4/ 4
- Kolonne Verschieben	4/ 5
- Kolonne Bearbeiten	4/ 6
- Kolonne Fertig	4/ 7
 Spezifikation	4/ 8
 Drucken Datei	4/19
- Format	4/21
 Drucken Mischen	4/23
 Programmbefehle	4/27
- Schattenschrift	4/28
- Fettdruck	4/28
- Zeilenschaltung	4/28
- Zeichenabstand	4/29
- Zeilenvorschub	4/29
- Druckunterdrückung	4/30
- Blattvorschub	4/30
- Typenradwechsel	4/31
- Großschreibung	4/32
- Blocksatz	4/32
- Unterstreichung	4/33
- Horizontalpositionierung	4/34
- Vertikalpositionierung	4/35
- Verändern rechten Rand	4/36
- Verändern linken Rand	4/37
- Linken und rechten Rand gleichzeitig versetzen	4/38
- Setzen eines Tabulators	4/39
- Löschen aller Tabulatoren	4/40
- Löschen eines Tabulators	4/41
- TAB Sprung	4/42
- Dezimaltabulator	4/43
- Randzonenbearbeitung	4/44
- Absuluter Tabulator	4/47
- Rücktabulator	4/48
 Register	4/49
- Markieren Register	4/50
- Übertragen Register	4/50
- Abrufen Register	4/51
- Abrufen von Registern beim Druck	4/52
 Kopfbeschriftung	4/53
 Seitenendehinweis	4/57
 Verzeichnis	4/60
- Verzeichnis Datei <u>ohne</u> Datum	4/60
- Verzeichnis Kapitel	4/61
- Verzeichnis Datei oder Kapitel <u>mit</u> Datumsangabe	4/67
 Rücksprung	4/70

Kolonnenverarbeitung

Was sind
Kolonnen

Kolonnen bedeuten für BITSY senkrechte Spalten. Es ist möglich sowohl Zahlenaufstellungen, als auch Textspalten als Kolonnen zu erstellen.

Bei der Kolonnenverarbeitung ist es möglich, ganze Kolonnen oder Teile davon, zu erstellen, zu löschen, zu verschieben und zu bearbeiten.

Markieren von
Kolonnen

Um überhaupt mit Kolonnen arbeiten zu können, muß eine Kolonne genau definiert sein. Und zwar der Anfang und das Ende einer Kolonne.

Nehmen Sie z.B. folgendes auf:

So einfach ist das Verarbeiten von Kolonnen mit BITSY

1.900,50	2.000,00	2.100,40
450,90	3.220,50	260,00
45,60	28.450,00	5.900,50

Wenn Sie jetzt die zweite Kolonne "markieren" wollen, gehen Sie mit dem Cursor vor 2.000,00. Dann drücken Sie:



In der Kommandozeile steht:

KOLONNE ANFANG linker rand:

BITSY hat sich die Cursorposition gemerkt. Aus diesem Grund ist keine Eingabe erforderlich. Sie brauchen das Kommando nur bestätigen.

Kolonnenverarbeitung

Nach diesem Kommando wird der Text im Bildschirm so angezeigt, daß die erste Kolonnenzeile die oberste Bildschirmsseite wird. Der Text, der vor der definierten Kolonne steht also "So einfach ist das Verarbeiten von Kolonnen mit BITSY" wird dabei nicht gelöscht.

Optisch wird Ihnen die erfolgte Markierung durch ein kleines Quadrat (VariablenSymbol) in der Kommandozeile angezeigt.

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

1.900,50	2.000,00	2.100,40
450,90	3.220,50	260,00
45,60	28.450,00	5.900,50

Jetzt müssen Sie noch die Ende-Markierung durchführen. Sie gehen mit dem Cursor ans Ende der Kolonne rechts neben 2.000,00 und dann geben Sie ein:

KOM

K

E

↵

In der Kommandozeile steht:

KOLONNE ENDE rechter rand: n ↵

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

1.900,50	2.000,00	2.100,40
450,90	3.220,50	260,00
45,60	28.450,00	5.900,50

Das kleine Quadrat in der Kommandozeile verschwindet, wenn Sie SPCH SEITE oder KOM Fertig eingeben. Wenn Sie diese Markierung auf den linken oder rechten Rand setzen, wird sie zwar wirksam, das Quadrat in der Kommandozeile wird jedoch nicht angezeigt.

Kolonnenverarbeitung

Hier merkt sich BITSY ebenfalls durch Ansteuerung der Position mit dem Cursor den rechten Rand der Kolonne. Werden Anfang und Ende der Kolonne in der gleichen Zeile vorgenommen, so ist die Zeile, bis zu der man mit der Funktionstaste "REST" gelangt, gleich Kolonnenende.

Hinweis:

Diese Markierung muß immer vorgenommen werden, wenn Sie innerhalb einer Kolonne arbeiten wollen, egal ob Sie nun Bearbeiten, Löschen oder die gesamte Kolonne verschieben wollen.

Kolonne
Zwischen-
speichern

Wenn Sie z.B. eine Tabelle geschrieben haben und möchten eine Kolonne bzw. eine Spalte an einer anderen Stelle einfügen, dann gehen Sie folgendermaßen vor:

Markieren Sie die Kolonne, die Sie verschieben möchten, wie bereits beschrieben, also Anfangs- und Endemarkierung. Geben Sie dann ein:



In der Kommandozeile steht:

KOLONNE ZWISCHENSPEICHERN

(.....T.....T..T..T.....T.....)

1.900,50	2.100,40
450,90	260,00
45,60	5.900,50

Beachten Sie bitte, daß die nachfolgenden Kolonnen um die Anzahl der Stellen, die zwischen den Markierungen liegen, nach links verschoben werden, da dieser Text ja herausgenommen wurde.

Kolonnenverarbeitung

Wenn Sie jetzt den Inhalt des Zwischenspeichers an einer anderen Stelle einfügen wollen, muß diese Stelle auch wieder neu definiert werden. Sie setzen also wieder Ihre Anfangs- und Endmarkierungen. Anschließend können Sie den Befehl für "Einfügen Zwischenspeicher" eingeben.



Es wird angezeigt:

EINFÜGEN ZWISCHENSPEICHER RT

(.....T.....T.....T.....T.....)

1.900,50	2.100,40	2.000,00
450,90	260,00	3.220,50
45,60	5.900,50	28.450,00

Kolonnen
Löschen

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit ganze Kolonnen zu löschen, indem Sie die zu löschende Kolonne markieren und dann eingeben:



In der Kommandozeile steht:

KOLONNE LÖSCHEN RT

(.....T.....T.....T.....T.....)

1.900,50	2.100,40
450,90	260,00
45,60	5.900,50

Kolonnenverarbeitung

Hinweis:

Wenn Kolonnen gelöscht oder zwischen gespeichert werden, verschieben sich die nachfolgenden Kolonnen nach links, und zwar genau um die Anzahl von Schritten, die zwischen Anfangs- und Endmarkierung liegen. Wenn Sie also eine Kolonne markiert haben, und zwischen den beiden Markierungen sind 10 Zeichen, dann verschiebt sich nach der Durchführung der Löschung oder Zwischenspeicherung die folgenden Kolonnen um 10 Zeichen nach links.

Kolonnen
Verschieben

Falls Sie Kolonnen verschieben wollen, weil Sie z. B. eine Kolonne gelöscht oder zwischengespeichert haben, muß diese erst wieder markiert werden. Setzen Sie also wieder Ihr Anfangs- und Endesymbol. Anschließend gehen Sie mit dem Cursor an die Stelle, an der die Kolonne später stehen soll. Z. B. an die Position 17. Dann geben Sie ein:

KOM

K

V

←

In der Kommandozeile steht:

KOLONNE VERSCHIEBEN ←

(.....T..... .T..... .T.....T.....)

1.900,50	2.000,00	2.100,40
450,90	3.220,50	260,00
45,60	28.450,00	5.900,50

Wenn Sie eine Kolonne über den rechten Rand hinaus verschieben, wird dieser Teil der Kolonne gelöscht.

Kolonnenverarbeitung

Kolonne
Bearbeiten

Im ersten Beispiel haben Sie Zeilenkolationen bearbeitet. Das Gleiche, also Kolonnen löschen, zwischenspeichern und Einfügen gilt natürlich auch wenn Sie mit Texten arbeiten. Dazu muß auch zunächst einmal die Kolonne definiert werden. Sie setzen also ein Anfangs- und Endesymbol. Dann geben Sie ein:



In der Kommandozeile steht:

KOLONNE BEARBEITEN

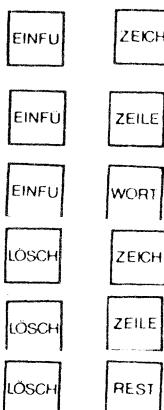
(.....T.....T..@.....T..@.....T.....)

1.900,50	2.000,00	2.100,40
450,90	3.220,50	260,00
45,60	28.450,00	5.900,50

In der Kommandozeile ist der Bearbeitungsmodus erkennbar durch das Verändern der Variablen-Symbole (Kolonnenräder) in die Baustein-Anfangssymbole.

Nach diesem Kommando bewegen Sie sich mit dem Cursor nur noch in der definierten Kolonne. Die Kolonnenräder sind dann gleichzusetzen mit dem linken und rechten Rand.

Im Bearbeitungsmodus können Sie folgende Funktionen innerhalb der Kolonne ausführen:



Weiterhin macht BITSY bei der Aufnahme eines neuen Textes einen automatischen Zeilenumbruch.

Kolonnenverarbeitung

Kolonne Fertig

Wenn Sie Ihren Text vollständig eingegeben haben, müssen Sie den Bearbeitungsmodus verlassen. Hierzu geben Sie folgendes Kommando:

KOM

K

F

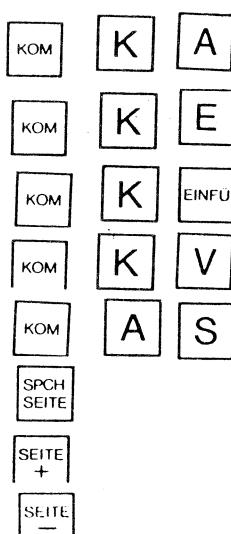
◀

In der Kommandozeile steht:

KOLONNE FERTIG

Die beiden Bausteinanfangssymbole (Kolonnenränder) in der Kommandozeile werden wieder in Variablen symbole geändert.

Der Bearbeitungsmodus wird ebenfalls abgeschlossen bzw. verändert bei der Eingabe der Kommandos:



Hinweis: Bei der Funktion "Speichern Seite" werden aufgenommene Kolonnen als normale Textseiten abgespeichert. Bei erneutem Anzeigen der Seite müssen die Kolonnen neu definiert werden.

Spezifikationen

Was bedeutet
Spezifikation?

Im Arbeitsprogramm TEXT werden für die Gestaltung Ihrer Bildschirmseite und Druckseite automatisch Standardwerte angelegt, die Sie natürlich individuell verändern können. Diesen Katalog der Standardwerte nennen wir Spezifikationen. Die Positionen 1-14 beziehen sich auf den Drucker, die Positionen 15-19 auf die Bildschirmseite.

Wann verändern Sie die Standardwerte?

1. Beim Aufnehmen, wenn Sie die von BITSY vorgeschlagenen Werte für Ihre Texte grundsätzlich ändern wollen, z.B. wenn Ihr rechter Rand im Bildschirm bei Position 70 stehen soll oder das Drucken ab der 10.Zeile beginnen soll. Die Werte, die Sie hier eingeben, werden automatisch für das ganze Kapitel gespeichert.
2. Beim Drucken einer Datei, wenn Sie für diesen Druckvorgang andere Werte eingeben wollen.

Wenn Sie sich ein Blatt Papier als Raster vorstellen, so bietet Ihnen BITSY drei Gestaltungsbereiche mit Standardwerten an.

1. Standardwerte für die horizontale Gestaltung der Druckausgabe
2. Standardwerte für die vertikale Gestaltung der Druckausgabe
3. Standardwerte für die Gestaltung der Bildschirmseite

Spezifikationen

Horizontale Gestaltung der Druckausgabe	Mit den Standardwerten für die horizontale Positionierung des Druckers legen Sie fest, an welcher Stelle, von links nach rechts, der Drucker einen Text ausgeben soll.
01 ANFANGSPOSITION	Als Anfangsposition wird die Position bezeichnet, ab der das Drucken Ihrer Texte beginnen soll. Anhand des Positionslineals können Sie entsprechend der Schritteinteilung (siehe Pos.05) Ihre Anfangsposition bestimmen. Wertebereich: 1-255.
05 TEIL.HORIZ.	Der Zeichenabstand, d.h. der Zwischenraum zwischen den einzelnen Zeichen, wird bei "TEIL.HORJZ." in Zeichen pro Zoll eingegeben. Die Eingabe sollte entsprechend dem eingesetzten Typenrad gewählt werden. Werte: 9,10,12 und 15.
07 SEITENNUMM.?	Mit BITSY ist es möglich, Ihre Seiten automatisch und fortlaufend in der ersten Zeile zu numerieren. Eingabe: J für Ja oder N für Nein.
08 POSITION	Durch Angabe der Position wird festgelegt, an welcher Zeichenposition die Seitennummer geschrieben werden soll. Anhand des Positionslineals können Sie entsprechend der Schritteinteilung (siehe POS.05) Ihre Anfangsposition bestimmen. Wertebereich: 1-255.
09 START WERT	Wollen Sie Ihre Texte fortlaufend mit einer Seitennummer versehen, so beginnt das automatische Zählwerk mit dem Wert, den Sie hier eingeben. Wertebereich: 1- ...
10 NR.AUF 1.SEITE?	Neben der individuellen Bestimmung des Start-Wertes bei der automatischen Seitennumerierung haben Sie auch noch die Wahlmöglichkeit, ob die Nummer auf die 1.Seite geschrieben werden soll oder erst auf die 2.Seite, z.B. wenn Sie bei einem Bericht das Deckblatt zwar in der Numerierung mit zählen möchten, jedoch erst auf der 2.Seite die Seitenzahl geschrieben werden soll. Eingabe: J für Ja oder N für Nein.

Spezifikationen

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	002
07	N
11	003
12	N

Ausgabe:

Einspannzeile

(
(

Text

Spezifikationen

Vertikale Gestaltung der Druckausgabe: Mit den Standardwerten für die vertikale Positionierung des Druckers legen Sie fest, in welcher Zeile, also von oben nach unten, der Drucker einen Text ausgeben soll.

02 ANFANGSZEILE
11 LEERZEILEN
BIS TEXT Diese beiden Spezifikationsnummern sind im Zusammenhang zu sehen, da die von Ihnen zu bestimmende "Anfangszeile" und die "Leerzeilen bis Text" davon abhängen, ob Sie eine Seitennumerierung und/oder eine Kopfbeschriftung wünschen. Danach lassen sich 4 Fälle unterscheiden.

1. Keine Seitennummerierung (Spez.-Nr.07=N) und keine Kopfbeschriftung (Spez.-Nr.12=N)

Anfangszeile: Die Textausgabe beginnt ab der Zeile, die Sie hier eingeben

Leerzeilen Falls hier Werte eingetragen sind, werden bis Text: diese ignoriert.

Spezifikationen

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	002
07	J
11	003
12	N

Ausgabe:

Einspannzeile

(
(
(
 - 1 -
(
(
(
Text

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	004
07	J
11	-02
12	N

Ausgabe

Einspannzeile

(
 - 1 -
(
(
(
(
Text

Spezifikationen

2. Mit Seitennumerierung (Spez.-Nr.07=J) aber
keine Kopfbeschriftung (Spez.-Nr.12=N)

a) Positive Eingabe bei Leerzeilen bis Text

Anfangszeile: Die Seitennummer wird in die Zeile
gedruckt, die Sie hier angeben.

Leerzeilen Die Textausgabe beginnt ab der nächsten
bis Text: Zeile, die Sie hier eingeben.

b) Negative Eingabe bei "Leerzeilen bis Text"

Anfangszeile: Der Wert, den Sie hier eingeben, bezieht
sich auf die Textausgabe.

Leerzeilen Die negativen Werte bei "Leerzeilen bis
Text" bewirken, daß die Seitennummer von
der definierten (bestimmten) Textausgabe-
zeile ausgehend darüber geschrieben wird.
Zu beachten ist jedoch, daß die Zahl bei
"Leerzeilen bis Text" kleiner sein muß
als die Zahl bei "Anfangszeile".
Eine mögliche Anwendung dieser
Vorgehensweise ist z.B., wenn Ihre Text-
ausgabe immer ab einer bestimmten Zeile
beginnen soll und Sie nur die Seiten-
nummer darüber setzen wollen.

Spezifikationen

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	002
07	N
11	003
12	J (umfaßt 2 Zeilen)

Ausgabe:

Einspannzeile
(
(
Kopfbeschriftung
Kopfbeschriftung
(
Text

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	002
07	N
11	003
12	J (umfaßt 4 Zeilen)

Einspannzeile
(
(
Kopfbeschriftung
Kopfbeschriftung
Kopfbeschriftung
Text

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	003
07	N
11	-02
12	J (umfaßt eine Zeile)

Ausgabe:

Einspannzeile
Kopfbeschriftung
(
Text

Spezifikationen

3. Keine Seitennumerierung (Spez.-Nr.07=N) aber mit Kopfbeschriftung (Spez.-Nr.12=J)

a) Positive Eingabe bei Leerzeilen bis Text

Anfangszeile: Falls Sie in Ihren Texten eine Kopfbeschriftung vorgesehen haben, so beginnt die Kopfbeschriftung ab der Zeile, die Sie hier eingeben.

**Leerzeilen
bis Text:** Die "Leerzeilen bis Text" werden benötigt, damit Sie in diesen Zeilen die Kopfbeschriftung unterbringen können. Die Textausgabe beginnt ab der nächsten Zeile, die Sie hier eingeben. Sollte die Kopfbeschriftung über mehr Zeilen gehen als Sie hier eingeben, so werden die restlichen Zeilen der Kopfbeschriftung unterdrückt.

Spezifikationen

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	002
07	J
11	003
12	J (umfaßt 1 Zeile)

Ausgabe

Einspannzeile

(
)

- 1 -

Kopfbeschriftung

(
)

Text

Eingabe: Spez.-Nr. Wert

02	004
07	J
11	-02
12	J (umfaßt 1 Zeile)

Ausgabe

Einspannzeile

(
)

- 1 -

Kopfbeschriftung

(
)

Text

Spezifikationen

4. Mit Seitennumerierung (Spez.-Nr.07=J) und mit Kopfbeschriftung (Spez.-Nr.12=J)

a) Positive Eingabe bei Leerzeilen bis Text

Anfangszeile: Die Seitennummer wird in die Zeile gedruckt, die Sie hier angeben.

Leerzeilen bis Text: Die "Leerzeilen bis Text" werden benötigt, damit Sie in diesen Zeilen die Kopfbeschriftung unterbringen können. Die Textausgabe beginnt ab der nächsten Zeile, die Sie hier eingeben. Sollte die Kopfbeschriftung über mehr Zeilen gehen als Sie hier eingegeben haben, so werden die restlichen Zeilen der Kopfbeschriftung unterdrückt.

b) Negative Eingabe bei Leerzeilen bis Text

Anfangszeile: Der Wert, den Sie hier eingegeben, bezieht sich auf die Texteingabe.

Leerzeilen bis Text: Der negative Wert bei "Leerzeilen bis Text" bewirkt, daß die Seitennummer und die Kopfbeschriftung von der definierten (bestimmten) Textausgabezeile ausgehend darüber angebracht wird. Zu beachten ist jedoch, daß die Zahl bei "Leerzeilen bis Text" kleiner sein muß als die Zahl bei "Anfangszeile" und daß genügend Leerzeilen für die Kopfbeschriftung vorgesehen werden.

04 Teilung VERT.: Bei dieser Spezifikationsnummer wird der Zeilenabstand bestimmt.

Wertebereich 002 = 1-zeilig
003 = 1 1/2-zeilig
004 = 2-zeilig

06 Zeilen/Seite: Mit den Zeilen pro Seite legen Sie fest, wieviel Zeilen Sie auf dem Blatt drucken wollen und zwar beginnend ab der eigentlichen Textausgabe. Natürlich hängt die Wahl des Wertes davon ab, welchen Zeilenabstand Sie gewählt haben und wie lang Ihr Papier ist.

Spezifikationen

- 03 PAPIERLAENGE Mit der Papierlänge legen Sie fest, nach wieviel halben Zeilen, gerechnet von der Einspannzeile, ein neues Blatt angefangen werden soll. Bei einem DIN A-4-Blatt ist dieser Wert 072, d.h. nach 72 halben Zeilen macht BITSY einen Vorschub an den Anfang des nächsten Blattes, unabhängig davon, wieviel Zeilen tatsächlich auf das Blatt geschrieben werden, denn BITSY soll ja immer in derselben Zeile zu zählen beginnen.
- 12 KOPFBESCHR. Haben Sie bei der Gestaltung Ihrer Texte eine Kopfschriftung und/oder einen Seitenendehinweis vorgesehen und soll dies auch ausgedruckt werden, so müssen Sie hier ein "J" eingeben.
- 13 SEITENENDE-
HINWEIS
- 14 SEITENENDEZONE Mit der Bestimmung einer Seitenendezone können Sie Absätze vor Zerreissungen schützen. Dies bedeutet, wird innerhalb eines Zeilenbereiches, gerechnet ab der letzten Zeile auf dem Blatt (Spez.-Nr.06), vom Betriebssystem ein Absatz erkannt, so wird der ganze Absatz auf die nächste Seite übernommen. Voraussetzung: Bei der Formatangabe ist ein "F" eingetragen.
- Gestaltung der Bildschirmseite: Mit den Standardwerten für die Gestaltung der Bildschirmseite haben Sie die Möglichkeit, Tabulatorenabstände, den Rand, die Randzone und die Zeilenlänge festzulegen.
- 15 RANDZONE Die Randzone ist mit dem Klingelzeichen auf der Schreibmaschine vergleichbar, d.h. bis zum rechten Rand haben Sie die entsprechende Anzahl von Zeichen noch frei, danach erfolgt ein Zeilenumbruch auf die nächste Zeile. Geben Sie z.B. eine Randzone von "3" ein und drücken nach der Aufnahme von Texten die Taste RANDSTEU, so wird Ihnen ein Trennvorschlag unterbreitet. Die Funktion ist in diesem Fall gleichzusetzen dem Kommando RANDSTEUerung ABSATZ mit einer Randzone von 3 Zeichen.
- 16 TABULATORDIFF. Wollen Sie die Differenz zwischen den einzelnen Tabulatoren mit einem bestimmten Wert festlegen, so tragen Sie das bei dieser Spez.-Nr. ein.
- 17 LINKER RAND Position des linken Randes
- 18 RECHTER RAND Position des rechten Randes. Wollen Sie über die 80 Zeichen des Bildschirms noch weiter nach rechts schreiben, so müssen Sie zunächst die Zeilenlänge (Spez.-Nr.18) erhöhen, da RECHTER RAND und ZEILENLAENGE das Bildschirmraster vorgeben.
- 19 MAX.
ZEILENLAENGE Maximale Zeilenlänge in Zeilen.

Drucken Datei

Was bedeutet
DRUCKEN DATEI?

Das Drucken bildet den Schlußpunkt einer Kette von Funktionen.

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Arten des Druckens:

1. Drucken Seite, d.h. Drucken von Einzelseiten direkt aus dem Bildschirm (diese Funktion wurde bereits in der Programmierten Unterweisung beschrieben).
2. Drucken Datei, d.h. Drucken mehrerer Seiten aus einem Kapitel oder einer Datei.

DRUCKEN DATEI

Das Kommando DRUCKEN DATEI kann auf zweifache Art durchgeführt werden:

1. Wenn Sie keine Seite (gleichgültig ob freie Seite oder Textseite) im Bildschirm haben, wenn Sie sich also außerhalb einer Datei oder eines Kapitels befinden. Woran erkennt man das? Der Bildschirm ist dunkel. In der Kommandozeile steht nur das Fragezeichen.
2. Wenn Sie schon eine Seite im Bildschirm haben, also bereits in einer Datei oder einem Kapitel arbeiten und parallel aus derselben oder aus einer anderen Datei oder Kapitel drucken lassen wollen.

Wenn Sie keine Seite im Bildschirm haben, geben Sie ein:

[D] [D] [↔]

DRUCKEN DATEI eingabe gerät: MF2

Wenn Sie eine Seite im Bildschirm haben, geben Sie ein:

[KOM] [D] [D] [↔]

DRUCKEN DATEI eingabe gerät: MF2

Lassen Sie sich nicht irritieren! In der Kommandozeile wird automatisch das MF-Lesegerät angezeigt, mit dem Sie gerade gearbeitet haben. Das kann MF 1, aber auch MF 2 sein.

Ist die Anzeige richtig und die Diskette, von der gedruckt werden soll, liegt in dem bereits angezeigten MF-Gerät, geben Sie nur RETURN.

Drucken Datei

Ist die Anzeige falsch, geben Sie über die Schreibtastatur durch Übertippen das Lesegerät ein, in dem die Diskette liegt. Aus MF 1 wird also MF 2 oder umgekehrt. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN DATEI eingabe datei: BITSY



Lassen Sie sich nicht irritieren! Je nachdem wird entweder kein Dateiname oder der Name der Datei angezeigt, in der Sie gerade gearbeitet haben.

Ist die Anzeige richtig und es ist die Datei, aus der gedruckt werden soll, geben Sie nur RETURN.

Ist die Anzeige falsch oder fehlt der Dateiname geben Sie über die Schreibtastatur, gegebenenfalls durch Übertippen, den Namen der Datei ein, aus der gedruckt werden soll. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN DATEI eingabe kapitel:



Geben Sie über die Schreibtastatur den Namen des Kapitels ein, aus dem gedruckt werden soll. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN DATEI ab seitennummer: n



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Seitennummer ein, ab der gedruckt werden soll. Die eingegebene Seitenzahl zählt mit. Geben Sie RETURN.

Soll eine komplette Datei oder ein komplettes Kapitel ausgedruckt werden, geben Sie keine Seitennummer ein und gleich RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

Drucken Datei

"Format"

F = automatischer Seitenumbruch. Wenn Sie z. B. bei Spez.-Nr. 06 "Zeilen/Seite" einen Wert von 65 eingegeben haben, so wird nach der 65. Zeile ein Seitenumbruch gemacht, indem der nachfolgende Text automatisch auf die nächste Seite genommen wird. Durch Eingabe einer Seitenendezone (Spez.-Nr. 14) können Sie den letzten Absatz jedoch schützen.

B = Blocksatz. Jeden Text, den Sie aufgenommen haben, können Sie im Blocksatz ausdrucken ohne vorher über das Kommando Blocksatz den Blocksatz im Bildschirm erstellt zu haben. Es ist jedoch zweckmäßig, vorher eine Randsteuerung mit 3 - 4 Zeichen durchgeführt zu haben oder das FORMAT "R" gleichzeitig mit einzugeben.

R = Randsteuerung. Über das Format "R" wird beim Drucken automatisch eine Randsteuerung durchgeführt.

C = Code-Druck. Diese Formateingabe bewirkt eine Druckausgabe mit allen Code-Zeichen. Eine Übersicht über alle möglichen Code-Zeichen finden Sie auf einer weiteren Seite.

P = Proportional. Mit der Formateingabe "P" können Sie eine Proportionalschrift erzeugen. Allerdings müssen Sie dazu ein Proportionaltypenrad einlegen. Bei der Formateingabe "P" ist immer zusätzlich die Formateingabe "R" erforderlich.

E = Einzelblattverwendung. Falls bei Einzelblattverwendung ein Druckstop am Ende der Seite gewünscht wird, so geben Sie bei Format ein "E" ein. Nach dem Druckstop muß das Drucken fortgesetzt werden.

A = Textabstreichen. Wie bei der Formateingabe für den Blocksatz können Sie auch direkt beim Drucken einen Text abstreichen.

Bis zu 5 Formateingaben können Sie gleichzeitig eingeben, indem Sie die Buchstaben hintereinander ohne Zwischenraum eingeben. Einzige Ausnahme ist die Formateingabe "C". Wenn Sie "C" eingeben, werden keine weiteren Eingaben akzeptiert.

Drucken Datei

DRUCKEN DATEI bis seitennummer:



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Seitennummer ein, bis zu der gedruckt werden soll.
Geben Sie RETURN.

Soll eine komplette Datei oder ein komplettes Kapitel ausgedruckt werden, geben Sie keine Seitennummer ein und gleich RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN DATEI anzahl duplikate:



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Duplikatanzahl ein (z.B. 2). Es werden 2 Exemplare gedruckt. Soll nur 1 Exemplar gedruckt werden, braucht keine Stückzahl eingegeben zu werden. Es genügt RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

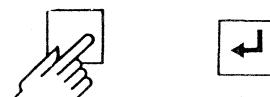
DRUCKEN DATEI format)FBRCPAE(:



Soll das DRUCKEN DATEI im Standardformat erfolgen, geben Sie gleich RETURN. Was die einzelnen Formateingaben beinhalten, lesen Sie bitte nebenstehend.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN DATEI spezifikation:



Soll das DRUCKEN DATEI im Standardformat erfolgen, geben Sie gleich RETURN. Wollen Sie für den Druckauftrag die Standardwerte verändern, so geben Sie hier ein "J" für "JA" ein. Der Druckauftrag wird ausgeführt.

Drucken Mischen

Was bedeutet
DRUCKEN MISCHEN?

Das Drucken bildet den Schlußpunkt einer Kette von Funktionen in der Stammdatenverarbeitung.

DRUCKEN MISCHEN

Das Kommando DRUCKEN MISCHEN kann auf zweifache Art durchgeführt werden:

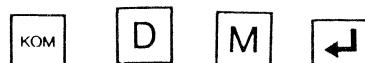
1. Wenn Sie keine Seite (gleichgültig ob freie Seite oder Textseite) im Bildschirm haben, wenn Sie sich also außerhalb einer Datei oder eines Kapitels befinden. Woran erkennt man das? Der Bildschirm ist dunkel. In der Kommandozeile steht nur das Fragezeichen.
2. Wenn Sie schon eine Seite im Bildschirm haben, also bereits in einer Datei oder einem Kapitel arbeiten und parallel aus derselben oder aus einer anderen Datei oder Kapitel drucken lassen wollen.

Wenn Sie keine Seite im Bildschirm haben, geben Sie ein:



DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät : MF2

Wenn Sie eine Seite im Bildschirm haben, geben Sie ein:



DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät : MF2

Lassen Sie sich nicht irritieren! In der Kommandozeile wird automatisch das MF-Lesegerät angezeigt, mit dem Sie gerade gearbeitet haben. Das kann MF1, aber auch MF2 sein.

Ist die Anzeige richtig und die Diskette, von der Ihr Standardbrief (also nicht die Adressdatei) gedruckt werden soll, liegt in dem angezeigten Gerät, geben Sie nur RETURN.

Drucken Mischen

Ist die Anzeige falsch, geben Sie über die Schreibtastatur durch Übertippen das Lesegerät ein, in dem die Diskette liegt. Aus MF1 wird also MF2 oder umgekehrt. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät: BITSY



Lassen Sie sich nicht irritieren! Je nachdem wird entweder keine Dateiname oder der Name der Datei angezeigt, in der Sie gerade gearbeitet haben.

Ist die Anzeige richtig und es ist die Datei, aus der der Standardbrief gedruckt werden soll, geben Sie nur RETURN.

Ist die Anzeige falsch oder fehlt der Dateiname, geben Sie über die Schreibtastatur, gegebenenfalls durch Übertippen, den Namen der Datei an, aus der gedruckt werden soll. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN eingabe kapitel:



Geben Sie über die Schreibtastatur den Namen des Kapitels ein, aus dem der Standardbrief gedruckt werden soll, so geben Sie RETURN.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN ab seitennummer: n



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Seitennummer ein, ab der gedruckt werden soll. Die eingegebene Seitenzahl hängt mit. Geben Sie RETURN.

Soll eine komplette Datei oder ein Komplettes Kapitel ausgedruckt werden, geben Sie keine Seitennummer ein und gleich RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN bis seitennummer:



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Seitennummer ein, bis zu der gedruckt werden soll.
Geben Sie RETURN.

Soll eine komplette Datei oder ein komplettes Kapitel ausgedruckt werden, geben Sie keine Seitennummer ein und gleich RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN anzahl duplikate:



Geben Sie über die Schreibtastatur die gewünschte Duplikatanzahl ein (z.B. 2). Es werden 2 Exemplare gedruckt. Soll nur 1 Exemplar gedruckt werden, braucht keine Stückzahl eingegeben zu werden. Es genügt RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN format)FBRCPAE(:



Soll das DRUCKEN MISCHEN im Standardformat erfolgen, geben Sie gleich RETURN.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN eingabe datei: BITSY



Lassen Sie sich nicht irritieren! Je nachdem wird entweder kein Dateiname oder der Name der Datei angezeigt, in der Sie gerade gearbeitet haben.

Ist die Anzeige richtig und es ist die Datei, aus der die Adressen gedruckt werden sollen, geben Sie nur RETURN.

Drucken Mischen

Ist die Anzeige falsch oder fehlt der Dateiname geben Sie über die Schreibtaastatur, gegebenenfalls durch Übertippen, den Namen der Datei an, aus der gedruckt werden soll. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN eingabe kapitel:



Geben Sie über die Schreibtaastatur den Namen des Kapitels ein, aus dem die Adressen gedruckt werden soll, so geben Sie RETURN.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

DRUCKEN MISCHEN spezifikation:



Soll das DRUCKEN MISCHEN im Standardformat erfolgen, geben Sie gleich RETURN. Wollen Sie für den Druckauftrag die Standardwerte ändern, so geben Sie hier ein "J" für Ja ein. Der Druckauftrag wird ausgeführt.

Programmbefehle

Was sind
Programmbefehle?

Mit BITSY als komfortablem Textsystem haben Sie die Möglichkeit Befehle in den Bildschirm zu schreiben, die dann vom System automatisch ausgeführt werden. Da diese Befehle Anweisungen für das Arbeitsprogramm "TEXT" sind, bestimmte Dinge auszuführen, nennen wir Sie "Programmbefehle". Diese Programmbefehle haben den Vorteil, daß einmal eingegeben, die Ausführung automatisch durch das Arbeitsprogramm "TEXT" erfolgt, wie z.B. die Kopfbeschriftung, Schattenschrift oder die Bestimmung eines unterschiedlichen Zeilenabstands.

Die Eingabe der Programmbefehle erfolgt ganz einfach, immer nach dem gleichen Schema in drei Schritten:

1. Sie leiten den Befehl ein durch eine geschützte, geöffnete Klammer:

SU (8

2. Sie schreiben den ganz bestimmten Programm Inhalt, der durch einen oder zwei Buchstaben mit oder ohne eine Zahl ausgedruckt oder dargestellt werden soll, z.B. "qe2" für Schattenschrift.

qe2

3. Sie schließen den Befehl ab, durch eine geschützte, schließende Klammer:

SU) 9

Der Programmbefehl (qe2) bewirkt nun z.B. ab dieser Stelle Schattenschrift.

Hinter Programmbefehlen wird dann ein Return gesetzt, wenn eine Zeilenschaltung erfolgen soll. Er wird selbst nicht mit ausgedruckt, sondern nur im Bildschirm angezeigt. Er ist ein sogenannter "Platzhalter" für die Ausführung des Befehls durch das Arbeitsprogramm "TEXT".

Sie werden sehen, mit BITSY ist selbst das Programmieren ein Vergnügen.

Programmbefehle

Schattenschrift: Eingabe: (qe2) Aufhebung: (-qe)

Beispiel:

So können Sie in (qe2) Schattenschrift (-qe) beim Druck Texte hervorheben.

Fettdruck: Eingabe: (qe1) Aufhebung: (-qe)

Beispiel:

Auch durch (qe1) Fettdruck (-qe) werden Texte beim Druck hervorgehoben.

Zeilenschaltung: Eingabe: (qv0.5) 1/4-zeilig
(qv1) 1/2-zeilig
(qv1.5) 3/4-zeilig
(qv2) 1-zeilig
(qv2.5) 1 1/4-zeilig
(qv3) 1 1/2-zeilig
(qv3.5) 1 3/4-zeilig
(qv4) 2-zeilig Aufhebung: durch Eingabe des Ursprungswert.

Beispiel:

Die Zeilenschaltung ermöglicht eine Eingabe von viertelzeilig bis zweizeilig. (qv3)

Sie brauchen nur den entsprechenden Wert hinter das qv zu setzen und BITSY führt unabhängig von den eingegebenen (qv2) Spezifikationswerten beim Drucken die gewünschten Zeilenschaltungen aus.

Programmbefehle

Zeichenabstand: Eingabe: Aufhebung:

- | | | |
|---------------|-----------------|----------------------|
| <u>(qh)</u> | Proportional | Durch Eingabe |
| <u>(qh9)</u> | 9 Zeichen/Zoll | des Ursprungswertes. |
| <u>(qh10)</u> | 10 Zeichen/Zoll | |
| <u>(qh12)</u> | 12 Zeichen/Zoll | |
| <u>(qh15)</u> | 15 Zeichen/Zoll | |

Wollen Sie einen Text in Proportionalschrift ausdrucken, müssen Sie darauf achten, daß das Typenrad für Proportionalschrift auch tatsächlich eingesetzt ist. Außerdem muß der Drucker umgeschaltet werden (kleiner Hebel oberhalb der Vorspultaste für das Farbband von "Spec" auf "Std" schalten).

Beispiel für Zeichenabstand:

Durch die Eingabe eines variablen (qh9) Zeichenabstandes (qh12) können Sie unabhängig von den Spezifikationswerten eine Schrittschaltung erreichen.

Zeilenvorschub: Der Zeilenvorschub auf dem Drucker bezieht sich immer auf den Zeilenabstand, wie er in den Spezifikationswerten oder den "programmierten" Zeilenschaltungen eingegeben wird. Bei Eingabe in den Spezifikationen oder in der programmierten Zeilenschaltung mit einem Wert von z.B. "2" wird ein 2-zeiliger Zeilenvorschub bei z.B. "3" ein 3-zeiliger Zeilenvorschub ausgeführt.

Eingabe:

- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| <u>(qi1)</u> | Zeilenvorschub um 1 Zeile vorwärts |
| <u>(qi2)</u> | " um 2 Zeilen " |
| <u>(qi3)</u> | " um 3 Zeilen " |
| usw. | |
| <u>(qi-1)</u> | " um 1 Zeile rückwärts |
| usw. | |

Beispiel:

Zwischen diesem Text und dem nachfolgenden Abschnitt soll ein Zwischenraum von 5 Zeilen freibleiben (qi5).

Bei Druck wird ganz einfach ein Zeilenvorschub um 5 Zeilen ausgeführt.

Programmbefehle

Druckunter-
drückung

Eingabe:

(q-)

Aufhebung:

(q+)

Beispiel:

Sie wollen beispielsweise ein vollständig erstellte Preisliste nicht allen gleichermaßen zugänglich machen.

Preisliste

	<u>(q-)</u> Einkaufspreis	<u>(q+)</u> Verkaufspreis
Waschmittel X	<u>(q-)</u> 5,50	<u>(q+)</u> 6,60
Waschmittel Y	<u>(q-)</u> 6,25	<u>(q+)</u> 7,55
Waschmittel Z	<u>(q-)</u> 7,00	<u>(q+)</u> 8,40

Blattvorschub

Eingabe:

(ff)

Beispiel:

Wollen Sie ab einer bestimmten Zeile einen Blattvorschub auf die erste Zeile des nächsten Blattes machen, so geben Sie ein:

(ff)

Typenradwechsel Eingabe:

(q:1) Mit den Zahlen von 1 bis 9 können Sie Ihre
(q:2) Ihre Typenräder selbst kennzeichnen.
(q:3)
(q:4)
bis
(q:9)

Um jederzeit bei der Druckausgabe das Typenrad wechseln zu können, gibt es den Befehl: (q:1) usw.

Beispiel:

An der Stelle, an der der Befehl steht, z.B. hier (q:1), bleibt der Drucker stehen und es erscheint im Bildschirm rechts oben der Bedienerhinweis DEAL (die Zahlen von 1 bis 9 sind Bezeichnungen für das Typenrad, die Sie selbst bestimmen können).

Sie können nun Ihr Typenrad wechseln und das Kommando Drucken Fortsetzen geben.

Programmbefehle

Großschreibung

Eingabe:

(uc)

Ausgabe:

(-uc)

Mit diesem Befehl arbeiten Sie, wenn Sie einen Text in Kleinbuchstaben eingegeben haben, die Ausgabe des Textes aber in Großbuchstaben erfolgen soll.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Blocksatz

Eingabe:

(rj)

Aufhebung:

(-rj)

Den Befehl (rj) geben Sie am Anfang des Textes ein, den Sie in Blocksatz darstellen oder schreiben möchten. Zum Aufheben des Blocksatzes setzen Sie am Ende des Textes den Befehl (-rj).

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Untersteichen

Eingabe:

(u1)

Aufhebung:

(-u1)

Mit den Befehlen (u1) und (-u1) markieren Sie Anfang und Ende eines Textes, der unterstrichen werden soll.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Horizontal-
Positionierung

Eingabe:

(hp 2)
(hp 3)
(hp 4)
(hp 5)

..
..

(hp 35)

usw.

Diesen Befehl geben Sie ein, wenn Sie einen Text, Zahl oder Betrag auf eine bestimmte Position setzen möchten.

Beispiel:

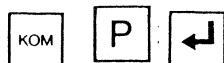
Bei Ihren Briefen soll die Ortsangabe immer auf Position 35 beginnen. Damit Sie nicht bei einem Brief zuerst mit dem Cursor zur Position 35 gehen und die Ortsbezeichnung eingeben müssen, können Sie die Position der Ortsangabe vorprogrammieren.

Ihr Text kann beispielsweise wie folgt aussehen:

(hp 35)Nürnberg, den

Der Befehl sagt lediglich aus, daß der nachstehende Text auf Position 35 versetzt wird.

Geben Sie den horizontalen Positionierbefehl vor einem Text ein und drücken anschließend Kommando Programmausführung, wird der Text nach der Eingabe



versetzt im Bildschirm angezeigt.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Soll die Positionierung nicht im Bildschirm angezeigt, sondern erst beim Ausdruck dargestellt werden, entfällt die Eingabe Kommando Programmausführung.

Vertikal-
Positionierung

Eingabe:

(vp 2)
(vp 3)
(vp 4)
..
..
(vp 50)
usw.

Geben Sie den vertikalen Positionierungsbefehl vor einem Text ein, so wird eine bestimmte Anzahl von Leerzeilen vor dem nachfolgenden Text vorprogrammiert.

Das kann z.B. wie folgt aussehen:

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir danken für Ihr Interesse an unserer BITSY.
Gerne sind wir bereit, Ihnen entsprechendes Informationsmaterial zuzusenden.

(vp 28) Außerdem laden wir Sie recht herzlich zu einer Vorführung in unserem Hause ein.

Der Positionierungsbefehl befindet sich am Anfang der 6. Zeile und besagt, daß der nachfolgende Text am Anfang der 28. Zeile ausgegeben wird.

Zum Ausführen dieses Befehls geben Sie



ein.

Wollen Sie die Leerzeilen nicht im Bildschirm angezeigt bekommen, so entfällt die Eingabe KOMmando Programmausführung. Der Positionierbefehl wird erst beim Drucken ausgeführt.

Merke:

Der Text wird nicht 28 Zeilen tiefer positioniert, sondern in der 28. Zeile ausgegeben.

Bei der Eingabe KOMmando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Verändern
rechten Rand

Eingabe:

(rm 2)
(rm 3)
(rm 4)
..
..
(rm 80)

usw.

Aufhebung:

Durch Eingabe
des Ursprungswertes.

Mit diesem Befehl arbeiten Sie, wenn Sie in einem bereits erfaßten Text den rechten Rand verändern wollen.

Wollen Sie in einem bereits aufgenommenen Text den rechten Rand verändern, z.B. von 60 auf 50, so müssen Sie am Anfang des Textes den Befehl (rm 50) und anschließend Kommando Programmausführung eingeben.

Nach der Eingabe



Wird die Zeile ab der 50. Position umgebrochen. Der Text nach dem 50. Zeichen wird automatisch in die nächste Zeile übernommen.

Soll dieser Vorgang nicht im Bildschirm erscheinen sondern nur beim Drucken durchgeführt werden, fällt die Eingabe Kommando Programmausführung weg.

Merke:

Der Befehl zum Ändern des rechten Randes muß immer in der 1. Zeile des Textes stehen, ab der eine andere Randbreite gewünscht wird.

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Verändern
linken Rand

Eingabe:

(lm 2)
(lm 3)
(lm 4)

..
..
(lm 10)

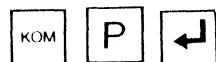
usw.

Aufhebung:

Durch Eingabe
des Ursprungswertes.

Dieser Befehl dient dem Verändern des linken Randes bei bereits aufgenommenen Texten.

Setzen Sie den Befehl (lm 10) am Anfang eines Textes und geben anschließend das Kommando Programmausführung ein, so wird der Text nach der Eingabe



auf Position 10 verschoben.

Soll dieser Vorgang nicht im Bildschirm angezeigt werden, entfällt die Eingabe Kommando Programmausführung.

Merke:

Der Änderungsbefehl zum Ändern des linken Randes muß immer am Anfang des zu ändernden Textes stehen.

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Linken und
rechten Rand
gleichzeitig
verändern

Eingabe:

(lm 15,60)
(lm 10,55)
(lm 20,80)

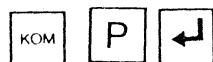
..
usw.

Aufhebung:

Durch Eingabe
des Usprungswertes.

Mit diesem Befehl können Sie in einem bereits erfassten Text gleichzeitig den rechten und linken Rand verändern.

Befindet sich der Befehl (lm 15,60) am Anfang eines Textes und Sie geben Kommando Programmausführung ein, so beginnt der Text nach der Eingabe



auf der Position 15 und endet auf Position 60.

Soll der Vorgang nicht am Bildschirm dargestellt werden, so entfällt die Eingabe Kommando Programmausführung.

Merke:

Der Befehl zum Ändern des rechten und linken Randes muß sich immer am Anfang des zu ändernden Textes befinden.

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Setzen von
Tabulatoren

Eingabe:

(tb 20)
(tb 40)
(tb 20,30,55)
•
usw.

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit, nachträglich einen oder mehrere Tabulatoren zu setzen.

Wollen Sie beispielsweise nachträglich einen Tabulator auf Position 20 setzen, so lautet die Eingabe

(tb 20).

Sollen mehrere Tabulatoren, z.B. auf den Positionen 20, 40 und 55 gesetzt werden, so lautet die Eingabe

(tb 20,40,55).

Geben Sie den Befehl zum Setzen eines oder mehrerer Tabulatoren in einem Text ein und drücken anschließend Kommando Programmausführung, werden nach der Eingabe



die gewünschten TAB'S gesetzt und in der Kommandozeile angezeigt.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Löschen aller
Tabulatoren
(-tb)

Der Befehl (-tb) dient dem Löschen aller Tabulatoren innerhalb eines bestimmten Textes.

Befindet sich der Befehl (-tb) in einem bestimmten Text, so geben Sie das KOMmando Programmausführung ein. Nach der Eingabe



werden alle Tabulatoren gelöscht.

Merke:

Bei der Eingabe KOMmando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Löschen eines
Tabulators

Eingabe:

(-tb 40)
(-tb 55)
(-tb 60)

usw.

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit einen bestimmten Tabulator zu löschen.

Haben Sie den Befehl (-tb 30) in einem Text eingegeben, wird der Tabulator auf Position 30 erst dann gelöscht, wenn Sie das Kommando Programmausführung eingeben. Nach der Eingabe

verschwindet der Tabulator automatisch aus der Kommandozeile.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

TAB-
Sprung

Eingabe:

(tb)

Durch die Eingabe des Befehls (tb) haben Sie die Möglichkeit, die nächste vom Lichtpunkt aus geschene TAB-Position anzuspringen und den Text, der hinter dem Befehl steht, an der TAB-Position auszugeben.

Beispiel:

An der Position 15 befindet sich ein Tabulator. Sie möchten, daß ein bestimmtes Wort automatisch auf diese Position gesetzt wird.

Ihr Text kann also lauten:

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir möchten Ihnen unsere

(tb)BITSY

vorstellen.

Zum Ausführen dieses Befehls erwartet BITSY von Ihnen die Eingabe des Kommandos Programmausführung.

Nach der Eingabe



wird das entsprechende Wort zur nächsten TAB-Position versetzt. In unserem Beispiel wäre das die Position 15.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Soll der Befehl nur beim Ausdrucken dargestellt werden, so entfällt die Eingabe Kommando Programmausführung.

Dezimal-
tabulator

Eingabe:

(dt)

Durch die Eingabe (dt) wird der nächste Tabulator, ab Lichtpunktposition angesprungen und der nachfolgende Wert dezimalstelligerecht angeordnet.

Beispiel:

Auf der Position 20 wurde ein Tabulator gesetzt. Nun möchten Sie die Zahlen 1.000.500,15; 1,25; 500,12; 10,00 und 2.111,00 dezimalstelligerecht untereinander bringen.

Ihr Text sieht wie folgt aus:

(dt)1.000.500,15
(dt)1,25
(dt)500,12
(dt)10,00
(dt)2.111,00

Nach der Eingabe Kommando Programmausführung werden die Werte dezimalstelligerecht untereinander dargestellt.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Sollen die Werte erst beim Ausdruck dezimalstelligerecht dargestellt werden und nicht im Bildschirm, so entfällt das Kommando Programmausführung.

Randzonens-
bearbeitung

Eingabe:

(hz 3)
(hz 5)
..
..
usw.

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit eine bestimmte Randzone festzulegen.

Haben Sie z.B. den Befehl (hz 3) in einem Text eingegeben und anschließend Kommando Programmausführung gedrückt, so wird nach der Eingabe



eine Randzone von 3 Zeichen bearbeitet. Das heißt, der Cursor bleibt an dem ersten Trennvorschlag stehen. Können Sie das Wort an dieser Stelle nicht trennen, so gehen Sie mit dem Cursor bis zur nächsten Trennungsmöglichkeit nach links und betätigen anschließend die Taste



BITSY setzt nun automatisch den Trennungsstrich ein und übernimmt die Zeichen nach dem Trennungsstrich in die nächste Zeile.

Können Sie das von BITSY vorgeschlagene Wort nicht trennen, müssen Sie mit dem Cursor auf das erste Zeichen des Wortes gehen und "Return" eingeben. Das Wort wird komplett in die nächste Zeile übernommen und der Cursor befindet sich beim nächsten Trennvorschlag.

Merke:

Schlägt BITSY Ihnen ein Wort zur Trennung vor, dürfen Sie um das Wort zu trennen, nur mit dem Cursor nach links gehen und nicht nach rechts.

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Randzonenbe-
arbeitung mit
Änderung des
rechten Randes

Eingabe:

(rm 65,7)
(rm 50,3)
(rm 55,5)

..
usw.

Mit diesem Befehl können Sie eine bestimmte Randzone festlegen und zusätzlich den linken Rand verändern.

Haben Sie den Befehl (rm 65,7) eingegeben, so wird nach der Eingabe



der rechte Rand auf Position 65 gesetzt und eine Randzone von 7 Zeichen bearbeitet. Das heißt, der Cursor bleibt beim 1. Trennvorschlag stehen und Sie können wie bei der Randzonenbearbeitung vorgehen.

Merke:

Bei der Eingabe KOMmando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Randzonendarbeitung mit Verändern des rechten und linken Randes

Eingabe:

(lm 10,65,7)
(lm 20,80,5)
(lm 15,70,3)

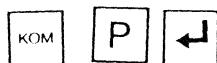
..

..

usw.

Dieser Befehl dient dem Bearbeiten einer Randzone und zusätzlich dem Verändern des rechten und linken Randes.

Steht der Befehl (lm 10,65,7) in einem Text, so wird nach der Eingabe



der linke Rand auf Position 10 und der rechte Rand auf Position 65 gesetzt. Außerdem wird eine Randzone von 7 Zeichen bearbeitet. Der Cursor befindet sich beim 1. Trennvorschlag. Gehen Sie nun wie bei der Randzonendarbeitung beschrieben vor.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Absoluter
Tabulator

Eingabe:

(at 5)
(at 2)
(at 6)

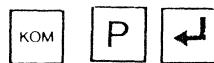
..

..

usw.

Durch die Eingabe eines absoluten Tabulators können Sie einen Text an einer bestimmten TAB-Position ausgeben.

Wurde der Befehl (at 5) eingegeben, wird der Text, der hinter dem Befehl steht, nach der Eingabe



an der 5. TAB-Position ausgegeben.

Beispiel:

Sie möchten eine Zeile Ihres Bausteins zur 5. TAB-Position versetzen, dann lautet die Eingabe

(....T....T....T....T....T....T....T....T....)

Durch die Eingabe eines absoluten Tabulators (at 5) werden Ihre Texte schnell und problemlos versetzt.

Drücken Sie nach der Eingabe Kommando Programmausführung die Taste



wird der Text wie folgt dargestellt:

(....T....T....T....T....T....T....T....T....)

Durch die Eingabe eines absoluten Tabulators werden Ihre Texte schnell und problemlos versetzt.

Merke:

Bei der Eingabe Kommando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Programmbefehle

Rück Tabulator Eingabe:

(bt)

Mit dem "Rück-Tabulator" ist das Zurückpositionieren eines Textes möglich, es kann ein Text ab dem davorliegenden Tabulator ausgegeben werden. Ein vorhandener Text wird dabei überschrieben.

Haben Sie den Befehl (bt) in einem Text eingegeben, wird das Wort, vor dem der Befehl steht, nach der Eingabe



an die vorhergehenden Tabulatorposition gesetzt. Der Text an dieser Stelle wird überschrieben.

Beispiel:

(....T....T....T.....T.....T.....T.....)

Text Text Text Text was ist (bt)TEXT

Nach der Eingabe KOMmando Programmausführung wird der Text folgendermaßen dargestellt.

(....T....T....T.....T.....T.....T.....)

Text Text Text TEXT

Merke:

Bei der Eingabe KOMmando Programmausführung muß sich der Cursor am Anfang des Bildschirms befinden.

Register

Was bedeutet Register?

Wenn Sie einen gleichen Text haben, den Sie bei Ihrer täglichen Arbeit neu eingeben müßten, können Sie diesen auch in ein Register laden. Das "Register" ist ein Speicher, in dem Sie Ihre Texte ablegen können und sie dann abrufen, wenn Sie sie gerade benötigen.

Es stehen Ihnen insgesamt 20 Register zur Verfügung. Die ersten 5 Register werden als Systemregister (Hauptregister/ Stammregister) bezeichnet.

Der Inhalt dieser Register bleibt auch nach Verlassen eines Kapitels bestehen. Das heißt, erst wenn Sie das Dienstprogramm "TEXT" mit "Rücksprung" verlassen bzw. das Betriebssystem neu laden, wird der Inhalt dieser Register gelöscht.

Für die ersten 5 Register steht Ihnen eine Gesamtkapazität von 240 Zeichen zur Verfügung, wobei jedes Register maximal 80 Zeichen enthalten kann.

Die Register 6 bis 20 sind Hintergrundregister. Der Inhalt dieser Register ist nach der Eingabe KOMmando Fertig oder nach Prozeßablauf gelöscht.

Die Gesamtkapazität der Register 6 bis 20 beträgt 512 Zeichen.

Was müssen Sie tun um diese Vorzüge kennenzulernen?

Bevor Sie das Register laden, schreiben Sie den Text auf eine freie Bildschirmseite.

Beispiel:

Grundschulung:

- Einführung der Texverarbeitung -

25.11.81

TA/fe

307

Versand

Nun haben Sie die Möglichkeit durch die Eingabe

Markieren Register

das Register zu laden und anschließend durch die Eingabe

Übertragen Register

den gewünschten Text in das Register zu übertragen.

Register

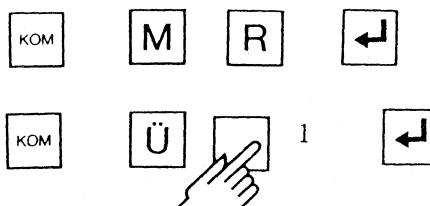
Markieren
Register

Sie markieren zeilenweise die Register und übertragen sie anschließend in den Speicher.

Beispiel:

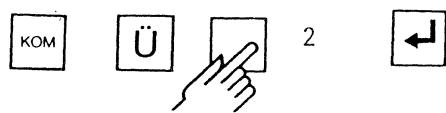
Grundschulung:
Einführung der Textverarbeitung
25.11.81

Gehen Sie mit dem Cursor in die Zeile "25.11.81" und geben ein:



Übertragen
Register

Wollen Sie alle Zeichen, die über dem Cursor stehen, in ein Register laden, so gehen Sie mit dem Cursor in die letzte Zeile, die noch mit in das Register übernommen werden soll, z.B. in die Zeile "Einführung in die Textverarbeitung" und geben ein:



Achten Sie aber darauf, daß Sie maximal 80 Zeichen in ein Register laden können.

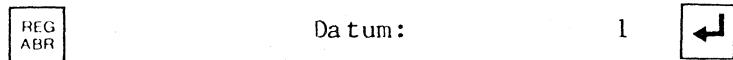
Register

Abrufen von
Registers

An jeder beliebigen Stelle können Sie nun die Register abrufen durch Drücken der Taste



Beispiel:



Sehr geehrter Herr Bittner,



findet am 4.12.81 in unserem Hause statt.

Im Bildschirm erscheint der Brief dann so:

Datum: 25.11.81

Sehr geehrter Herr Bittner,

die Grundschulung: Einführung der Textverarbeitung

findet am 4.12.81 in unserem Hause statt.

Register

Abruf von
Registern
beim Drucken

Wollen Sie sich die Register nicht im Bildschirm anzeigen lassen, sondern sie nur beim Drucken berücksichtigen, so schreiben Sie bei den entsprechenden Stellen den Programmbebefhl für das Register:

(r1) = Register 1
(r2) = Register 2
(r3) = Register 3
(r4) = Register 4
(r5) = Register 5
(r6) = Register 6
(r7) = Register 7
usw.
(r20) = Register 20

Beispiel:

Datum: (r1)

Sehr geehrter Herr Bittner,

Die (r2)

findet am 4.12.81 in unserem Hause statt.

Kopfbeschriftung

Was bedeutet
Kopfbeschrif-
tung?

Mit der Kopfbeschriftung ist es möglich, einen Textteil und/oder eine Seitennummer beim Drucken automatisch am Anfang jeder Seite erscheinen zu lassen.

Dies ist z.B. dann eine nützliche Hilfe, wenn Sie Tabellen erstellen und der Kopf immer gleich ist, wenn Sie bei Briefen die Folgeseiten mit einer Überschrift kennzeichnen wollen, also immer dann, wenn eine Kopfzeile mit einem gleichbleibenden Text und/oder Zahlen ausgefüllt werden soll.

Kopfbe-
schriftung

Die Kopfbeschriftung arbeitet ähnlich wie das Register. Sie schreiben in die erste Zeile der Bildschirmseite die gewünschte Kopfbeschriftung (hd) und laden durch den Drucke Seite oder Drucke Datei - Auftrag die Kopfbeschriftung in den Bildschirmspeicher. Soll die Kopfbeschriftung gedruckt werden, so brauchen Sie nur bei der "Spezifikationsnummer 12" ein "J" einzugeben. Alles Weitere übernimmt das Arbeitsprogramm TEXT für Sie. Zusammen mit der Fußbeschriftung (siehe nächsten Kapitelabschnitt) stehen Ihnen insgesamt 160 Zeichen zur Verfügung, d.h. die Kopfbeschriftung kann auch über mehrere Zeilen gehen.

Folgende Programmbefehle können Sie in der Kopfbeschriftung anbringen:

Fettdruck (qe1) (-qe)
Schattenschrift (qe2) (-qe)
Zeichenabstand (qh9) usw.
Typenradwechsel (q:1) bis (q:9)
Register (rl) bis (r5)

Zusätzlich ist noch eine automatische Seitennumerierung möglich. Dabei können Sie wählen zwischen

der aktuellen Seitennummer, Eingabe
wie sie bei Spez.-Nr. 9
START-WERT eingegeben wurde.

und

der folgenden Seitennummer, Eingabe
wie sie bei Spez.-Nr. 9
START-WERT eingegeben wurde

Kopfbeschriftung

Drei Möglichkeiten haben Sie, die Kopfbeschriftung auszuschließen:

1. Spez.-Nr. 12 = N
2. durch Aufheben der Kopfbeschriftung
Eingabe: (hd)
3. Durch Ausschalten des Geräts nach KOMmando FERTIG.

Wollen Sie die Kopfbeschriftung ab einer bestimmten Seite durch eine andere ersetzen, so geben Sie ab dieser Seite die neue Kopfbeschriftung ein.

Beispiele:

Sie geben z.B. ein:

S=001(001)
(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd Kopfbeschriftung mit BITSY)
Mit BITSY ist es ganz einfach möglich, eine Kopfbeschriftung beim Drucken auszuführen. Sie brauchen nur den Befehl sowie bei der Spez.-Nr. 12 ein "J" eingeben und über Drucken Seite oder Drucken Datei die Seiten ausdrucken.

S=002(002)
(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

So einfach funktioniert die Kopfbeschriftung mit BITSY

Der Ausdruck der Seite 1 sieht wie folgt aus:

Kopfbeschriftung mit BITSY

Mit BITSY ist es ganz einfach möglich, eine Kopfbeschriftung beim Drucken auszuführen. Sie brauchen nur den Befehl eingeben, in die Spez.-Nr. 12 ein "J" eingeben und über Drucken Seite oder Drucken Datei die Seiten ausdrucken.

Als Seite 2 wird folgender Text ausgedruckt:

Kopfbeschriftung mit BITSY

So einfach funktioniert die Kopfbeschriftung mit BITSY

Kopfbeschriftung

Beispiel

Eingabe:

S=001(001)
(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd)
[hd Anlage zum Schreiben vom 15.11.81 Seite - -]
Firma
Helmut Krauss
Lindenstr. 7

4040 Neuss

Sehr geehrter Herr Krauss,

Wir freuen uns, Sie zu unserer Verkaufsausstellung einladen zu dürfen.

S=002(002)
(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

9.00 Uhr Begrüßung
9.30 Uhr Moderne Textverarbeitung mit BITSY
•
•

Nach der Druckausgabe:

Firma
Helmut Krauss,
Lindenstr. 7

4040 Neuss

Sehr geehrter Herr Krauss,

wir freuen uns, Sie zu unserer Verkaufsausstellung einladen zu dürfen.

Anlage zum Schreiben vom 15.11.81 Seite -2-

9.00 Uhr Begrüßung
9.30 Uhr Moderne Textverarbeitung mit BITSY

Kopfbeschriftung

S=001(001)

(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd qe2) Protokoll(-qe) vom 30.7.81 Seite - -
Es wurde folgende Tagesordnung abgehandelt

S=002(002)

(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd)
Artikel Umsatz Kosten Gewinn
X 5.000,-- 4.000,-- 1.000,--

S=003(003)

(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd qe2) Protokoll(-qe) vom 2.8.81 Seite - -

Ausgabe nach dem Drucken:

Protokoll vom 30.7.81 Seite -1-

Es wurde folgende Tagesordnung abgehandelt

<u>Artikel</u>	Umsatz	Kosten	Gewinn
X	5.000,--	4.000,--	1.000,--

Protokoll vom 2.8.81 Seite -3-

Seitenendehinweis

Was bedeutet
Seitenende-
hinweis?

Mit dem Seitenendehinweis ist es möglich, einen Textteil und/oder eine Seitennummer beim Drucken automatisch am Ende einer Seite erscheinen zu lassen. Dies ist z.B. dann eine nützliche Hilfe, wenn Sie einen Hinweis auf die nächste Seite geben oder die aktuelle Seitennummer am Fuß des Textes eingeben wollen.

Seitenende-
hinweis

Den Seitenendehinweis können Sie unmittelbar unter die "Kopfbeschriftung" auf der Seite eingeben, ab der Sie einen Seitenendehinweis anbringen (ft...) möchten:

Durch Drucken Seite oder Drucken Datei wird der Seitenendehinweis in den Bildschirmspeicher geladen. Soll der Seitenendehinweis gedruckt werden, so brauchen Sie nur bei "Spezifikationsnummer 13" ein "J" eingeben. Alles Weitere übernimmt das Arbeitsprogramm TEXT für Sie. Bei der Aufnahme sollten Sie jedoch beachten, daß Sie genügend Zeilen für den Seitenendehinweis freilassen.

Zusammen mit der Kopfbeschriftung stehen Ihnen insgesamt 160 Zeichen zur Verfügung, d.h. der Seitenendehinweis kann auch über mehrere Zeilen gehen.

Folgende Programmbefehle können Sie in dem Seitenendehinweis anbringen:

Fettdruck (qe1) (-qe)
Schattenschrift (qe2) (-qe)
Zeichenabstand (qh9) usw.
Typenradwechsel (q:1) bis (q:9)
Register (rl) bis (r5)

Seitenendehinweis

Beispiel

Eingabe:

S=001(001)

(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

(hd)

(hd Anlage zum Schreiben vom 15.11.81

Seite =

(ft

Firma

Helmut Krauss

Lindenstr. 7

4040 Neuss

Sehr geehrter Herr Krauss,

wir freuen uns, Sie zu unserer Verkaufsausstellung einladen zu dürfen.

S=002(002)

(.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....T.....)

9.00 Begrüßung

9.30 Textverarbeitung mit BITSY

Seitenendehinweis

Nach der Druckausgabe:

Firma
Helmut Krauss
Lindenstr. 7

4040 Neuss

Sehr geehrter Herr Krauss,

wir freuen uns, Sie zu unserer Verkaufsausstellung einladen zu dürfen.

-2-

Anlage zum Schreiben vom 15.11.81 Seite -2-

9.00 Uhr Begrüßung
9.30 Uhr Moderne Textverarbeitung mit BITSY
•
•

Verzeichnis

Was bedeutet
Verzeichnis?

Da sich die Diskette in Seiten, Kapitel und Dateien gliedert, die vom Schreibenden frei eingegeben werden können, weiß nach Abschluß der Arbeiten im allgemeinen nur der Schreibende, unter welchen Namen sich welche Dateien und Kapitel auf der Diskette befinden. Als Gedächtnisstütze wird deshalb vom Bedienenden auf der Diskette ein Aufkleber angebracht, auf dem die Datei- und Kapitelnamen notiert sind.

Um die Arbeit im Umgang mit Disketten zu vereinfachen und das Wiederauffinden von Dateien und Kapiteln zu ermöglichen, falls der Aufkleber vergessen wurde, wird beim Einlegen des Arbeitsprogramms TEXT automatisch auf jeder Diskette ein Inhaltsverzeichnis angelegt.

Verzeichnis
Datei ohne
Datum

Das Verzeichnis kann angezeigt werden, wenn Sie keine Seite (gleichgültig, ob freie Seite oder Textseite) im Bildschirm haben, wenn Sie sich also außerhalb einer Datei oder eines Kapitels befinden. Woran erkennt man das? Der Bildschirm ist dunkel. In der Kommandozeile steht nur das Fragezeichen. Das ist der Fall, wenn ein Kapitel zuvor mit KOMmando Fertig beendet wurde. Oder unmittelbar nach Einlesen des Arbeitsprogramms TEXT, bevor mit Aufnehmen begonnen wurde.

Zum Aufrufen des Verzeichnisses geben Sie ein:

 **Verzeichnis eingabe gerät: MF2**

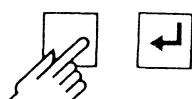


Lassen Sie sich nicht irritieren! In der Kommandozeile wird automatisch das MF-Lesegerät angezeigt, mit dem Sie gerade gearbeitet haben. Das kann MF1, aber auch MF2 sein.

Ist die Anzeige richtig und liegt die Diskette, deren Inhaltsverzeichnis aufgerufen werden soll, in dem bereits angezeigten MF-Gerät, geben Sie nur RETURN.

Ist die Anzeige falsch, geben Sie über die Schreibtastatur durch Übertippen das Lesegerät ein, in dem die Diskette liegt. Aus MF2 wird also MF1 oder umgekehrt. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

Verzeichnis name: a



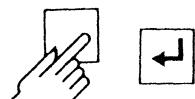
Ist Ihnen der Dateiname unbekannt, so geben Sie nur RETURN.

Verzeichnis

Verzeichnis

Es folgt automatisch in der Kommandozeile

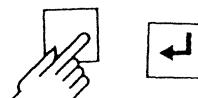
VERZEICHNIS datum (J/N): a



Auf die Ausgabe des Verzeichnisses mit Datumanzeige kommen wir noch zu sprechen. Geben Sie hier ein "N" für "Nein" ein.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile

VERZEICHNIS ausgabe gerät: VT1



In der Kommandozeile wird immer automatisch VT1 angezeigt. Das bedeutet: "Video Terminal" und ist der Bildschirm, auf dem Sie gerade arbeiten. Soll die Anzeige des Verzeichnisses auf dem Bildschirm erfolgen, geben Sie nur RETURN.

Es folgt automatisch auf dem Bildschirm das Inhaltsverzeichnis. Das Verzeichnis untergliedert sich in einen Kopf-, Rumpf- und Fußteil.

1. Kopfteil

Verzeichnis	MF2	09.11.81	11.20
-------------	-----	----------	-------

Eingabegerät	Datum	Uhrzeit
--------------	-------	---------

2. Rumpfteil

NAME	TYP	SEITEN	MAX.	ANGEL.	GEÄND.	UM
------	-----	--------	------	--------	--------	----

BITSY	D
UEB	D

NAME = Dateien, die auf dieser Diskette abgespeichert wurden. Hier z.B. "BITSY" und "UEB".

TYP = D für Datei

3. Fußteil

Im Fußteil wird die Speicherbelegung der Diskette angezeigt.

Verzeichnis

Reicht der Bildschirm nicht aus, um das Verzeichnis vollständig anzuzeigen, wandert der Cursor in die letzte Bildschirmzeile.

Mit der Taste

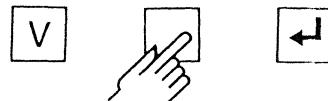
SEITE +

können Sie den Rest bildschirmweise abrufen.

Verzeichnis
Kapitel

Wenn Ihnen der Dateiname bekannt ist, können Sie sich die einzelnen Kapitel der jeweiligen Dateien anzeigen lassen.

Dazu geben Sie ein:



Verzeichnis eingabe Gerät: MF2

Lassen Sie sich nicht irritieren! In der Kommandozeile wird automatisch das MF-Lesegerät angezeigt, mit dem Sie gerade gearbeitet haben. Das kann MFl, aber auch MF2 sein.

Ist die Anzeige richtig und die Diskette, deren Inhaltsverzeichnis aufgerufen werden soll, liegt in dem bereits angezeigten MF-Gerät, geben Sie nur RETURN.

Ist die Anzeige falsch geben Sie über die Schreibtastatur durch übertippen das Lesegerät ein, in dem die Diskette liegt. Aus MF2 wird also MFl oder umgekehrt. Geben Sie RETURN. Es folgt automatisch in der Kommandozeile:

VERZEICHNIS name: a

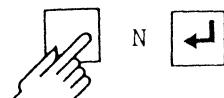


Geben Sie hier den Dateinamen ein z.B. BITSY.

Verzeichnis

Es erscheint automatisch in der Kommandozeile:

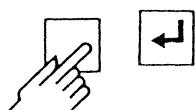
VERZEICHNIS datum (J/N): a



Auf die Ausgabe des Verzeichnisses mit Datumsanzeige kommen wir noch zu sprechen. Geben Sie hier ein "N" für "NEIN" ein.

Es folgt automatisch in der Kommandozeile

VERZEICHNIS ausgabe gerät: VT1



In der Kommandozeile wird immer automatisch VT1 angezeigt. Das bedeutet: "Video Terminal" und ist der Bildschirm, auf dem Sie gerade arbeiten. Soll die Anzeige des Verzeichnisses auf dem Bildschirm erfolgen, geben Sie nur RETURN.

Es folgt automatisch auf dem Bildschirm das Inhaltsverzeichnis. Das Verzeichnis untergliedert sich in einen Kopf-, Rumpf- und Fußteil.

Verzeichnis

Verzeichnis

1. Kopfteil

Verzeichnis MF2 BITSY 09.11.81 11.20

Eingabe- gerät	Eingabe- datei	Datum	Uhrzeit
-------------------	-------------------	-------	---------

2. Rumpfteil

NAME	TYP	SEITEN	MAX.
\$TEMP\$	K	2	62
BRIEF	K	2	62

NAME = Kapitel der Datei, die eingegeben wurde hier z.B. das Kapitel "BRIEF". Der Name "\$Temp\$" bezeichnet das Inhaltsverzeichnis der Datei.

TYP = K für Kapitel

SEITEN = Anzahl der Seiten, die in diesem Kapitel abgespeichert wurden. Für das Inhaltsverzeichnis \$Temp\$ werden automatisch bei der Aufnahme 2 Seiten angelegt.

MAX. = "MAX." bezeichnet die maximal mögliche Seitenzahl in diesem Kapitel. Z.B. können Sie im Kapitel "BRIEF" maximal 62 Seiten abspeichern.

3. Fußteil

Im Fußteil wird die Speicherbelegung der Diskette angezeigt.

Reicht der Bildschirm nicht aus, um das Verzeichnis vollständig anzuzeigen, wandert der Cursor in die letzte Bildschirmzeile.

Mit der Taste

SEITE +

können Sie den Rest bildschirmweise abrufen.

Verzeichnis

Verzeichnis Datei Mit BITSY haben Sie die Möglichkeit, das Verzeichnis einer oder Kapitel Diskette mit einer Datumsanzeige ausgeben zu lassen. Dazu mit Datumsan- ist folgende Voraussetzung erforderlich:

Nach dem Laden des Betriebssystems erscheint die Meldung

BITSY: *****

Wählen Sie Ihr Programm

Falls Sie single density-Disketten verwenden, legen Sie nun Ihre Diskette mit dem Arbeitsprogramm TEXT ein.

Nun geben Sie ein:

ID TagMonatJahr Stunde Minute

z.B.

ID 091181

11 20



Sie teilen dem System in dieser Weise das Tagesdatum und die Uhrzeit mit und haben somit die Möglichkeit, innerhalb des Verzeichnisses eine gewisse "Registratur" zu führen. Zur Kontrolle der Eingabe können Sie anschließend eingeben:

TI

In unserem Beispiel würde im Bildschirm erscheinen:

09.11.81 11:20:10

Zusätzlich zum Tagesdatum und der Uhrzeit werden noch die Sekunden angezeigt.

Verzeichnis

Verzeichnis

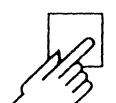
Anschließend können Sie das TEXT-Programm aufrufen mit

TEXT 

und das Verzeichnis anzeigen lassen.

Geben Sie bei

VERZEICHNIS datum (J/N): a

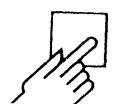
 J 

erscheinen bei Datei oder Kapitel folgende zusätzliche Angaben:

ANGEL. = Datum, wann Datei oder Kapitel angelegt wurde
GEÄND. = Datum, wann das letzte Mal in der Datei bzw.
 im Kapitel etwas geändert wurde
UM. = Uhrzeit, wann die Änderung vorgenommen wurde

Soll das Verzeichnis nicht im Bildschirm angezeigt, sondern direkt ausgedruckt werden, so überschreiben Sie VT1 mit PR1 bei

VERZEICHNIS ausgabe gerät: VT1

 PR1 

Rücksprung

Was bedeutet
Rücksprung?

Nach Einlesen des Betriebsprogramms wurde über die Tastatur das Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen.

Soll in ein anderes Arbeitsprogramm gewechselt werden, z.B. FORMAT, KOPIER oder NAME, so ist ein Rücksprung aus dem Programm "TEXT" erforderlich.

Rücksprung

Ein Rücksprung kann nur durchgeführt werden, wenn Sie keine Seite (gleichgültig ob freie Seite oder Textseite) im Bildschirm haben, wenn Sie sich also außerhalb einer Datei oder eines Kapitels befinden. Woran erkennt man das? Der Bildschirm ist dunkel. In der Kommandozeile steht nur das Fragezeichen.



Geben Sie RETURN. Der Rücksprung ist durchgeführt, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM BEendet. WÄHLEN SIE IHR NÄCHSTES PROGRAMM:

Im Arbeitsspeicher ist nun nur noch das Betriebsprogramm eingelesen. Durch Eingabe des Namens des nun gewünschten Arbeitsprogramms und RETURN wird das betreffende Programm eingelesen.

INHALTSVERZEICHNIS

Format	5/ 1
- Aufrufen Format	5/ 1
- Initialisieren	5/ 2
- Anlegen Datei	5/ 4
- Anlegen Kapitel	5/ 6
- Anlegen I-Datei	5/ 8
- Löschen Datei	5/ 9
- Löschen Kapitel	5/10
- Löschen I-Datei	5/11
 Format im Arbeitsprogramm TEXT	5/12
- Anlegen Datei	5/12
- Anlegen Kapitel	5/13
- Anlegen I-Datei	5/14
- Löschen Datei	5/15
- Löschen Kapitel	5/16
- Löschen I-Datei	5/17
 Kopier	5/18
- Aufrufen Kopier	5/18
- Kopieren Gerät	5/19
- Kopieren Datei	5/22
- Kopieren Kapitel	5/24
- Kopieren Kapitel <u>zu</u> Kapitel	5/25
- Kopieren Kapitel <u>an</u> Kapitel	5/26
- Kopieren <u>zwei</u> Kapitel in <u>ein</u> Kap.	5/28
- Kopieren I-Datei	5/29
 Name	5/30
- Aufrufen Name	5/30
- Umbenennen Datei	5/31
- Umbenennen Kapitel	5/32
- Umbenennen I-Datei	5/33
 Inhalt	5/34
- Aufrufen Inhalt	5/34
- Anzeigen Inhalt I-Datei (Baust.)	5/35
- Anzeigen Inhalt I-Datei (Stammd.)	5/36
 Sort	5/37
- Aufrufen Sort	5/37
- Sortieren von Bausteinen aus <u>einem</u> Kapitel	5/38
- Sortieren von Bausteinen aus <u>zwei</u> Kapiteln	5/40
- Sortieren von Stammdaten aus <u>einem</u> Kapitel	5/42
- Sortieren von Stammdaten aus <u>zwei</u> Kapiteln	5/44

FORMAT

Was bedeutet
"FORMAT?"

Die bisherigen Funktionen haben Sie alle auf einer Diskette vorgenommen, auf der bereits ein Text vorhanden war. Wenn Sie allerdings eine Diskette völlig neu anlegen wollen, muß diese erst in eine maschinenlesbare Form gebracht werden. Würden Sie eine fabrikneue Diskette nach den bisherigen Methoden einlesen, dann kann das nicht funktionieren, da die Diskette noch keine Befehle annehmen kann. Den Vorgang, die Disketten BITSY-gerecht zu organisieren, nennen wir "formatieren". Es gibt dafür ein besonderes Arbeitsprogramm, nämlich "FORMAT".

Aufrufen
"FORMAT"

Das Programm können Sie einlesen

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY: xxxx

?

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

Sie geben ein:

FORMAT



- nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Sie geben ein:

FORMAT

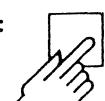


Es erscheint automatisch im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION :



FORMAT

Initialisieren

Der erste Vorgang, wenn Sie eine fabrikneue Diskette benutzen wollen, ist, diese BITSY-gerecht zu formatieren. Wir nennen dies "Initialisieren", d.h. der Diskette die "BITSY-Initialen" bekannt zu geben.

Dazu geben Sie "IN" für "Initialisieren" ein:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION :  IN 

Es erscheint automatisch im Bildschirm:

GERÄT : AL 5 DY
UNBEDINGT INITIALIS.(N/J): N



Die Bezeichnung "AL 5" bei "GERÄT" ist für die weitere Bearbeitung ohne Bedeutung, da diese Angabe nur für das Arbeitsprogramm selbst bestimmt ist.

Die Bezeichnung "DY" steht dagegen immer dort, wo Sie eine Eingabe machen können oder müssen, so wie hier an dieser Stelle.

Sollten Sie das Programm "FORMAT" nach dem Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben, so wird Ihnen an dieser Stelle automatisch das Gerät angezeigt, mit dem Sie zuletzt gearbeitet haben, also MF1 oder MF2.

Ein vorgegebenes Gerät bzw. Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Geben Sie nun das Gerät an, in dem Sie Ihre neue Diskette initialisieren wollen, z.B. MF2.

GERÄT: AL 5  MF2 

Da Ihre fabrikneue Diskette noch nicht initialisiert ist, überschreiben Sie bei "UNBEDINGT INITIALIS.(N/J)" das automatisch vorgegebene "N" mit einem "J":

UNBEDINGT INITIALIS.(N/J):  J 

Die Diskette ist initialisiert, wenn im Bildschirm erscheint:

**FUNKTION AUSGEFÜHRT
PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet
PROGRAMM BEendet. WAHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:**

?

FORMAT

Ist die Diskette aber bereits initialisiert und Sie geben ein "N" ein, so erscheint die Meldung:

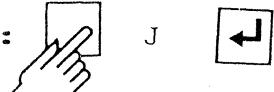
GERÄT BEREITS INITIALISIERT

**PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet
PROGRAMM MIT FEHLERN BEENDED.
?**

Sie haben nun die Möglichkeit

1. jedes andere Programm aufzurufen (überzeugen Sie sich aber davon, daß Sie auch die Diskette eingelegt haben, auf der sich das Arbeitsprogramm befindet, das Sie aufrufen wollen)
2. das Programm "FORMAT" neu aufzurufen und
 - eine Diskette unbedingt zu initialisieren

UNBEDINGT INITALIS. (N/J):



- eine Datei und/oder ein Kapitel anzulegen oder zu löschen.

FORMAT

Anlegen Datei

Durch die Funktion "Initialisieren" haben Sie die Diskette "BITSY-gerecht" formatiert. Um aber Texte aufnehmen zu können, müssen Sie auf der Diskette noch Orientierungshilfen setzen. Solche Orientierungshilfen sind die "Datei" und das "Kapitel".

Sie legen also nach dem Initialisieren der Diskette zunächst eine Datei an.

Rufen Sie zunächst das Programm "FORMAT" wieder auf.

Es erscheint im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION :



Als "FUNKTION" geben Sie nun "AD" für "Anlegen Datei" ein:

FUNKTION :



Es erscheint im Bildschirm:

DATEI-NAME : AL 5 DY

ANZ.KAP-/INDEX : 30



Da es nicht genügt anzugeben, wie die Datei heißen soll, muß zunächst einmal das Gerät angegeben werden, in dem Sie die Diskette eingelegt haben, auf der eine Datei angelegt werden soll.

Also überschreiben Sie "DY" z.B. mit MF2 (sollten Sie das Programm "FORMAT" nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen oder zuvor eine Diskette initialisiert haben, so wird Ihnen automatisch das Gerät angezeigt, mit dem Sie zuletzt gearbeitet haben).

FORMAT

Ein vorgegebenes Gerät bzw. Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

DATEI-NAME: AL 5  MF2

Sämtliche Eingaben, die eine Verbindung herstellen sollen, werden durch einen "Punkt" miteinander verbunden, so wie jetzt hier. Bei der Vergabe des Dateinamens können Sie bis zu 8 Buchstaben und/oder Zahlen verwenden, aber keine Satzzeichen, keine Sonderzeichen und keine Umlaute. Der Dateiname soll z.B. lauten "POST". Also geben Sie ein:

DATEI-NAME: AL 5  MF2.POST 

Die maximale Anzahl der Kapitel, die Sie in dieser Datei anlegen wollen, können Sie in der nächsten Zeile eintragen. Die Anzahl muß jedoch ein Vielfaches von 10 sein, also 10, 20, 30 usw. und wird Ihnen vom System bereitgehalten, unabhängig davon, wieviel Kapitel Sie tatsächlich anlegen.

Haben Sie z.B. einen Wert von "30" eingetragen und nur 25 Kapitel tatsächlich angelegt, so könnten Sie, falls die Speicherkapazität der Diskette dies zuläßt, noch 5 Kapitel zusätzlich anlegen. Ein 31. Kapitel wäre dagegen nicht mehr möglich.

In der Praxis wird man in der Regel jedoch mit max. 30 Kapiteln auskommen, so daß Sie hier nur Return drücken

ANZ.KAP./INDEX : 30 

Die Datei ist angelegt, wenn die Meldung erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

**PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:
?**

Wie Sie Dateien auch mit dem Arbeitsprogramm "TEXT" anlegen können, zeigen wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt dieses Kapitels.

FORMAT

Anlegen Kapitel

Nachdem Sie eine Datei angelegt haben, können Sie nun auch von vornherein ein Kapitel anlegen.

Rufen Sie zunächst das Programm "FORMAT" wieder auf.

Es erscheint im Bildschirm

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION : 

Als Funktion geben Sie nun "AK" für "Anlegen Kapitel" ein:

FUNKTION :  AK 

Es erscheint im Bildschirm

KAPITEL-NAME AL 5 DY 

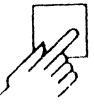
MAX. SEITENANZ. : 248

Da es nicht genügt anzugeben, wie das Kapitel heißen soll, muß zunächst einmal das Gerät angegeben werden, in dem Sie die Diskette angelegt haben, auf der Sie Ihre Datei bereits angelegt haben.

Also überschreiben Sie "DY" z.B. mit "MF2.POST", wobei "POST" der Dateiname sein soll. (Sollten Sie das Programm "FORMAT" nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen oder zuvor eine Datei angelegt haben, so wird Ihnen automatisch das Gerät, die Datei und eine vom System automatisch angelegte Datei ("\$TEMP\$") angezeigt, mit der Sie zuletzt gearbeitet haben.)

Ein vorgegebenes Gerät bzw. Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

FORMAT

KAPITEL-NAME: AL 5  MF2.POST

Sämtliche Eingaben, die eine Verbindung herstellen sollen, werden durch einen "Punkt" miteinander verbunden, so wie jetzt hier.

Bei der Vergabe des Kapitelnamens können Sie bis zu 8 Buchstaben und/oder Zahlen verwenden, aber keine Satzzeichen, keine Sonderzeichen und keine Umlaute.

Der Kapitelname soll z.B. lauten "231181":

KAPITEL-NAME AL 5 MF2.POST.231181 

Die maximale Anzahl der Seiten, die Sie in diesem Kapitel anlegen wollen, können Sie in der nächsten Zeile eintragen. Die Anzahl muß jedoch ein Vielfaches von 62 betragen, also 62, 124, 248 usw. und wird Ihnen vom System bereitgestellt, unabhängig davon, wieviel Seiten Sie tatsächlich abspeichern.

Haben Sie z.B. einen Wert von 248 eingetragen und nur 240 Seiten tatsächlich abgespeichert, so könnten Sie, falls die Speicherkapazität der Diskette dies zuläßt, noch 8 Seiten zusätzlich abspeichern. Eine 249. Seite wird dagegen nicht mehr möglich.

In der Praxis wird man in der Regel jedoch mit max. 248 Seiten auskommen, so daß Sie hier nur Return drücken.

MAX. SEITENANZ. : 248 

Das Kapitel ist angelegt, wenn die Meldung erscheint:

FUNKTION AUSGEFÜHRT

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Natürlich können Sie auch Kapitel direkt über das "Aufnehmen" im Arbeitsprogramm "TEXT" anlegen. Die maximale Seitenanzahl beträgt in diesem Fall immer "248".

Wie Sie Kapitel desweiteren mit dem Arbeitsprogramm "TEXT" anlegen können, zeigen wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt dieses Kapitels.

FORMAT

Anlegen
I-Datei

Sie haben die Möglichkeit nach einer Datei und einem Kapitel zusätzlich eine I-Datei anzulegen.

Rufen Sie zunächst das Programm "FORMAT" wieder auf.

Es erscheint im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION : 

Als Funktion geben Sie nun "AI" für "Anlegen I-Datei" ein:

FUNKTION :  AI 

Es erscheint im Bildschirm

INDEX-FILE-NAME AL 5 DY

An dieser Stelle erwartet BITSY von Ihnen die Eingabe des Gerätes, des Dateinamens und des Namens der I-Datei.

Die Eingabe kann z.B. lauten:

INDEX-FILE-NAME AL 5  MF2.POST.231181I 

Die I-Datei ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

**FUNKTION AUSGEFÜHRT
PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet
PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:**

?

Wie Sie eine I-Datei mit dem Arbeitsprogramm "TEXT" anlegen können, zeigen wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt dieses Kapitels.

FORMAT

Löschen Datei

Wollen Sie eine bereits angelegte Datei von der Diskette löschen, so sind die Arbeitsschritte analog zu denen beim Anlegen von Dateien.

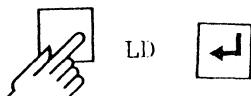
Sie rufen das Programm "FORMAT" auf. Es erscheint automatisch im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION : 

Sie geben "LD" für "Löschen Datei" ein:

FUNKTION : 

Es erscheint im Bildschirm:

NAME AL 5 DY

Hier geben Sie das Gerät ein, z.B. "MF2", sowie den zu löschenen Dateinamen z.B.

NAME AL 5  MF2.POST 

Die Datei ist von der Diskette gelöscht, wenn im Bildschirm erscheint:

FUNKTION AUSGEFÜHRT

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

PROGRAMM BEendet. WÄHLEN SIE IHR NÄCHSTES PROGRAMM:

?

Wie Sie Dateien mit dem Arbeitsprogramm "TEXT" löschen können, zeigen wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt dieses Kapitels.

FORMAT

Löschen Kapitel

Wollen Sie ein bereits angelegtes Kapitel von der Diskette löschen, so sind die Arbeitsschritte analog zu denen beim Anlegen von Kapiteln.

Ist die Datei zuvor gelöscht worden, so wurden automatisch auch die Kapitel dieser Datei gelöscht.

Sie rufen das Programm "FORMAT" auf. Es erscheint automatisch im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN: IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION : 

Sie geben "LK" für "Löschen Kapitel" ein:

FUNKTION :  LK 

Es erscheint im Bildschirm:

NAME AL 5 DY

Hier geben Sie zunächst das Gerät ein, z.B. MF2, dann den Dateinamen, in der das Kapitel steht, und dann den zu löschenen Kapitelnamen z.B.:

NAME AL 5  MF2.POST.231181 

Das Kapitel ist von der Diskette gelöscht, wenn im Bildschirm erscheint:

**FUNKTION AUSGEFÜHRT
PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet
PROGRAMM BEENDET. WÄEHLEN SIE IHR NÄECHSTES PROGRAMM:**

?

Wie Sie Kapitel mit dem Arbeitsprogramm "TEXT" löschen können, zeigen wir Ihnen in einem gesonderten Abschnitt dieses Kapitels.

FORMAT

Löschen
I-Datei

Wollen Sie eine bereits angelegte I-Datei löschen, so sind die Arbeitsschritte analog zu denen beim Anlegen einer I-Datei.

(Haben Sie aber zuvor die entsprechende Datei gelöscht, so wurde automatisch auch die I-Datei gelöscht.)

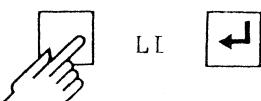
Sie rufen das Programm "FORMAT" auf. Es erscheint automatisch im Bildschirm:

INITIALISIEREN; ANLEGEN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

FUNKTIONEN : IN, AD, LD, AK, LK, AI, LI

FUNKTION : 

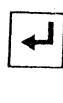
Sie geben "LI" für "Löschen I-Datei" ein:

FUNKTION : 

Es erscheint im Bildschirm:

NAME AL 5 DY

Hier geben Sie das Gerät, den Dateinamen sowie den zu löschen-
den I-Dateinamen an, z.B.:

NAME AL 5  MF2.POST.2311811 

Die I-Datei ist gelöscht, wenn im Bildschirm die Meldung
erscheint:

FUNKTION AUSGEFÜHRT

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

PROGRAMM BEendet. WÄHLEN SIE IHR NÄCHSTES PROGRAMM:

?

Wie Sie eine bzw. mehrere I-Dateien mit dem Arbeitsprogramm
"TEXT" löschen können, zeigen wir Ihnen in einem weiteren Ab-
schnitt dieses Kapitels.

FORMAT

im Arbeitsprogramm TEXT

Anlegen Datei

Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie auf bereits initialisierten Disketten Dateien anlegen. Dazu rufen Sie das Programm "TEXT" auf.

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY xxxx

?

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

Sie geben ein:

TEXT



- nach dem Rücksprung aus dem Programm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Sie geben ein:

TEXT

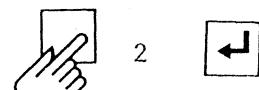


Es erscheint in der Kommandozeile das Fragezeichen. Nun geben Sie ein

FAD

FORMAT ANLEGEN DATEI eingabe gerät: MF1a

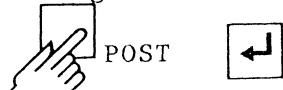
Da sich Ihre Diskette in Station 2 befindet, geben Sie hier ein:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN DATEI name: a

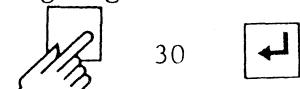
Hier geben Sie den gewünschten Dateinamen ein:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN DATEI anzahl kapitel/I-dateien: n

Hier geben Sie die gewünschte Anzahl von Kapiteln an, die angelegt werden sollen, z.B. "30"



Die Datei ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERS.1.5) BEendet

?

FORMAT
im Arbeitsprogramm TEXT

Anlegen Kapitel

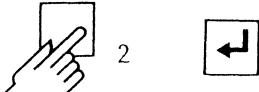
Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie nach dem Anlegen von Dateien auch Kapitel anlegen.

Putzen Sie dazu das Programm "TEXT" auf.

Nun geben Sie ein:

FAK

FORMAT ANLEGEN KAPITEL eingabe gerät: MFla



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN KAPITEL eingabe datei: a

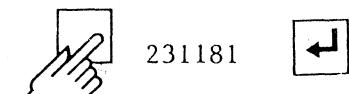
Hier geben Sie den Dateinamen an, in der das Kapitel angelegt werden soll:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN KAPITEL kapitel: a

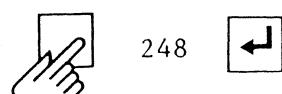
Hier geben Sie den gewünschten Kapitelnamen, z.B. "231181" ein:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN KAPITEL max.seitennummer: n

Hier können Sie die max. Seitenanzahl des Kapitels bestimmen (ausführlicher siehe Beschreibung des Programms "FORMAT").



Das Kapitel ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

?

FORMAT
im Arbeitsprogramm TEXT

Anlegen
I-Datei

Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie auf bereits initialisierten Disketten nach Dateien und Kapiteln auch I-Dateien aufnehmen.

- nach Einfügen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY xxxx

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

Sie geben ein:

TEXT 

- nach dem Rücksprung aus dem Programm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

**PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:
?**

Sie geben ein:

TEXT 

Es erscheint in der Kommandozeile das Fragezeichen. Nun geben Sie ein

FAI

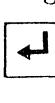
FORMAT ANLEGEN I-DATEI eingabe gerät: MFI

 2 

Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN I-DATEI eingabe datei:

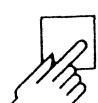
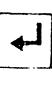
Hier geben Sie den gewünschten Dateinamen ein:

 POST 

Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN I-DATEI name :

An dieser Stelle geben Sie den gewünschten I-Dateinamen ein:

 231181I 

Die I-Datei ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

?

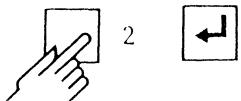
FORMAT
im Arbeitsprogramm TEXT

Löschen Datei

Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie bereits angelegte Dateien auch löschen.

Rufen Sie dazu das Programm "TEXT" auf. Nun geben Sie ein:
FLD

FORMAT LÖSCHEN DATEI eingabe gerät: MFI



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN DATEI name: a

Hier geben Sie den gewünschten Dateinamen ein, der gelöscht werden soll.



Die Datei ist von der Diskette gelöscht, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

?

FORMAT

Im Arbeitsprogramm TEXT

Löschen Kapitel

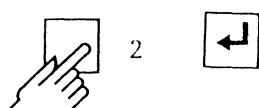
Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie bereits angelegte Kapitel auch löschen.

Ist die Datei zuvor gelöscht worden, so wurden automatisch auch die Kapitel dieser Datei gelöscht.

Rufen Sie das Programm "TEXT" auf und geben ein:

FLK

FORMAT LÖSCHEN KAPITEL eingabe gerät: MFI



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN KAPITEL eingabe datei: a

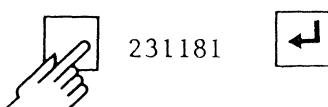
Hier geben Sie den Dateinamen ein, aus der das Kapitel gelöscht werden soll:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN KAPITEL name: a

Hier geben Sie den Kapitelnamen ein, der gelöscht werden soll



Das Kapitel ist von der Diskette gelöscht, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

?

FORMAT
im Arbeitsprogramm TEXT

Löschen
I-Datei

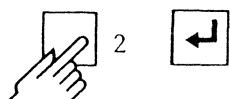
Im Arbeitsprogramm "TEXT" können Sie bereits angelegte I-Dateien auch löschen.

Ist die Datei zuvor gelöscht worden, so wurden automatisch auch die Kapitel und I-Dateien dieser Datei gelöscht.

Rufen Sie das Programm "TEXT" auf. Nun geben Sie ein:

FLI

FORMAT LÖSCHEN I-DATEI eingabe gerät: MFI



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN I-DATEI eingabe datei:

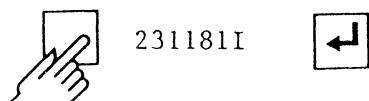
Hier geben Sie ein:



Es erscheint im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN I-DATEI name:

Sie geben ein:



Die I-Datei ist gelöscht, wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM FORMAT (VERSION 1.5) BEendet

?

KOPIER

Was bedeutet
"KOPIER"?

Mit dem Arbeitsprogramm "KOPIER" können Sie ganze Datenträger, Dateien, Kapitel oder Seiten von einem Datenträger zum anderen oder auf den gleichen Datenträger speichern, ohne daß Sie seitenweise im Arbeitsprogramm abspeichern müssen. Eine wichtige Funktion der Datensicherung und der Vereinfachung des mühsamen Speichervorgangs also.

Das Arbeitsprogramm "KOPIER" ist dabei so angelegt, daß Sie nur die Eingabe und die Ausgabe bestimmen müssen, alles weitere wird vom Programm gesteuert.

Aufruf
"KOPIER"

Das Programm können Sie einlesen:

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY: xxxx

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

?

- nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Sie geben ein:

KOPIER



Es erscheint im Bildschirm:

K O P I E R

KOPIER-FUNKTIONEN: KG: KOPIERE GERÄT
 KD: KOPIERE DATEI
 KK: KOPIERE KAPITEL
 KI: KOPIERE I-DATEI

FUNKTION:



Kopiere
Gerät

KOPIER

Immer dann, wenn Sie den ganzen Inhalt einer Diskette, also sämtliche Dateien und Kapitel auf eine andere Diskette bringen wollen, kopieren Sie von Gerät zu Gerät.

Dazu geben Sie ein:

FUNKTION :  KG 

Es erscheint automatisch im Bildschirm:

EINGABE	:	AL 5 DY
AUSGABE	:	AL 6 DY
STOP VOR START?	:	N
INIT.GERÄT	:	N

Die Bezeichnung "AL 5" bei "EINGABE" bzw. "AL 6" bei "AUSGABE" ist für die weitere Bearbeitung ohne Bedeutung, da diese Angabe nur für das Arbeitsprogramm selbst bestimmt ist.

Die Bezeichnung "DY" steht dagegen immer dort, wo Sie eine Eingabe machen können oder müssen, so wie hier an dieser Stelle.

Sollten Sie das Programm "KOPIER" nach dem Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben, so wird Ihnen an dieser Stelle automatisch das Gerät angezeigt, mit dem Sie zuletzt gearbeitet haben.

Ein vorgegebenes Gerät bzw. Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Wenn Sie z.B. den Inhalt einer Diskette von Station 1 nach Station 2 kopieren wollen, geben Sie nun ein:

EINGABE	:	AL 5	 MF1 
AUSGABE	:	AL 6	 MF2 

KOPIER

Geben Sie bei "STOP VOR START" ein "J" ein, wird das Kopierprogramm vor der Ausführung unterbrochen, z.B. um die Diskette zu wechseln oder um sicherzugehen, daß Sie das Ein- und Ausgabegerät richtig gewählt haben. Bei "N" wird der Kopiervorgang sofort gestartet.

Geben Sie z. B. ein "J":

STOP VOR START? :  J 

Eine Eingabe von "N" bei "INIT.GERÄT" bewirkt, daß der Datenträger im Ausgabegerät nur initialisiert wird, wenn er noch nicht initialisiert ist. Geben Sie ein "J" ein, wird auf jeden Fall initialisiert.

INIT.GERÄT:  N 

Es erscheint im Bildschirm:

**KOPIERE VON MF1 NACH MF2 ?
FORTSETZUNG MIT "FORT" ODER "HALT" ODER "WECH"?**

Sie können nun mehrmals kontrollieren, ob Ihre Eingabe stimmt.

HALT geben Sie ein, wenn Ihre Eingabe nicht stimmt, oder Sie das Programm "KOPIER" abbrechen oder beenden wollen. Das Arbeitsprogramm "KOPIER" wird damit beendet und Sie können es wieder neu aufrufen.

FORT geben Sie ein, wenn Ihre Eingabe stimmt, d.h. Sie wollen von MF1 nach MF2 kopieren.

Bevor Sie jedoch die Eingabe mit Return abschließen, können Sie an dieser Stelle, falls erforderlich, die Disketten wechseln, indem Sie z.B. die Diskette mit dem Arbeitsprogramm "KOPIER" aus der Station herausnehmen und die zu kopierende Arbeitsdiskette in die Station 1 und die Arbeitsdiskette, auf die kopiert werden soll, in die Station 2 einlegen.

KOPIER

WECH geben Sie ein, wenn die Ein- und Ausgabegeräte nicht stimmen, Sie z.B. nicht von MF1 nach MF2 sondern von MF2 nach MF1 kopieren wollen.

RT Nach Return erscheint die richtige Reihenfolge und Sie können eingeben "FORT" oder "HALT" oder noch einmal "WECH".

Ist der Kopiervorgang beendet, erscheint im Bildschirm:

**KOPIERE VON MF1 NACH MF2 ?
FORTSETZUNG MIT "FORT" ODER "HALT" ODER "WECH":**

Wollen Sie nun noch weitere Disketten "kopieren", so nehmen Sie die bereits kopierte Diskette und eventuell auch die zu kopierenden Disketten heraus, legen die "neuen" Disketten ein (achten Sie aber bitte darauf, daß die zu kopierende Diskette in unserem Beispiel in Station 1 und die Diskette auf die Sie kopieren wollen in Station 2 eingelegt werden muß) und setzen das Kopieren fort mit:

FORT 

Soll das Kopieren beendet werden, so legen Sie in Station 1 das Arbeitsprogramm "KOPIER" wieder ein und geben ein:

HALT 

Nun können Sie das Programm "KOPIER" oder jedes andere Programm aufrufen.

KOPIER

Kopiere
Datei

Wollen Sie nicht eine ganze Diskette, sondern nur eine Datei kopieren, so rufen Sie das Programm "KOPIER" auf.

Wichtig ist jedoch, daß die Diskette, auf die Sie kopieren wollen, bereits initialisiert worden ist. (siehe Programm "FORMAT").

Geben Sie dann ein:

FUNKTION :  KD 

Es erscheint im Bildschirm:

EINGABE-DATEI: AL 5 DY
AUSGABE-DATEI: AL 6 DY
STOP VOR START ?: N

Da es nicht genügt anzugeben, wie die Datei heißt, die kopiert werden soll bzw. die neu angelegt werden soll, muß zunächst einmal das Gerät und dann die Datei angegeben werden.

Sollten Sie das Programm "KOPIER" nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben, oder zuvor bereits mit dem Programm "KOPIER" gearbeitet haben, so wird Ihnen automatisch das Gerät und der Name angezeigt, mit dem Sie zuletzt gearbeitet haben.

Ein vorgegebenes Gerät bzw. Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Geben Sie z.B. ein:

EINGABE-DATEI: AL 5  MF1.DATEI1 
AUSGABE-DATEI: AL 6  MF2.DATEI2 

Der Dateinamen der Ausgabedatei kann gleich dem Dateinamen der Eingabedatei sein oder unterschiedlich - gerade so, wie es Ihre Aufgabe erfordert.

STOP VOR START :  J 

Die Bedeutung des "STOP VOR START" finden Sie auf den vorangehenden Seiten.

KOPIER

Nach diesen Eingaben werden alle Kapitel der angegebenen Datei in die neue Datei kopiert. Ist diese neue Datei noch nicht angelegt, wird sie vor dem Kopiervorgang vom System angelegt.

In der untersten Bildschirmzeile wird das gerade kopierte Kapitel und die bearbeitete Seite angezeigt.

Ist die Ausgabedatei bereits vorhanden und sind bereits Kapitel gespeichert, werden diese Kapitel nicht gelöscht, es sei denn, die Kapitel haben den gleichen Namen.

Der Kopiervorgang ist beendet, wenn im Bildschirm erscheint:

WEITER ?

Nehmen Sie nun die Diskette aus der Station heraus und legen die Diskette mit dem Arbeitsprogramm "KOPIER" in die Station 1 ein.

Geben Sie Return:



Sie können nun das Programm "KOPIER" oder jedes andere Programm aufrufen.

KOPIER

Kopiere
Kapitel

Wollen Sie aus einer Datei nur ein ganz bestimmtes Kapitel und nur bestimmte Seiten kopieren, so rufen Sie das Programm "KOPIER" auf.

Wichtig ist bei dieser Funktion, daß die Diskette, auf die Sie kopieren wollen, bereits initialisiert und eine Datei angelegt ist.

Nach dem Programmablauf geben Sie ein:

FUNKTION :  KK 

Es erscheint im Bildschirm:

```
EINGABE-KAPITEL 1: AL 5 DY
EINGABE-KAPITEL 2: AL 7 DY
AUSGABE-KAPITEL : AL 6 DY
STOP VOR START ? : N
SEITEN-SELEKTION : N
```

Sie haben nun 3 Möglichkeiten ein Kapitel zu kopieren:

1. Kapitel zu Kapitel
2. Kapitel an Kapitel
3. Zwei Kapitel in ein Kapitel

KOPIER

Kopieren
Kapitel zu
Kapitel

Beim Kopieren "Kapitel zu Kapitel" brauchen Sie nur bei "EINGABEKAPITEL 1" und "AUSGABEKAPITEL 1" eine Eingabe zu machen, indem Sie in folgender Reihenfolge angeben:

GERÄT.DATEI.KAPITEL



Beispiel:

Kopieren Kapitel: A zu Kapitel: B
Datei: DEMO Datei: DEMO
Gerät: MF1 Gerät: MF2

Eingabe:

EINGABE-KAPITEL 1: AL 5 MF1.DEMO.A



EINGABE-KAPITEL 2: AL 7 DY



AUSGABE-KAPITEL : AL 6 MF2.DEMO.B



Die Bedeutung des "STOP VOR START" finden Sie auf den vorausgehenden Seiten.

Geben Sie hier z.B. ein:

STOP VOR START? :



J



Wollen Sie alle Seiten eines Kapitels kopieren, so geben Sie bei "SEITEN-SELEKTION ?" ein "N" ein. Sollen aus dem Kapitel nur ganz bestimmte Seiten kopiert werden, so geben Sie hier ein "J" ein.

SEITENSELEKTION :



N



KOPIER

Kopieren
Kapitel an
Kapitel

Beim Kopieren "Kapitel an Kapitel" benötigen Sie beide "Eingabekapitel" und das "Ausgabekapitel", wobei die Kapitel folgende Bedeutung haben:

EINGABE-KAPITEL 1 = das Kapitel, an das angefügt werden soll.
EINGABE-KAPITEL 2 = das Kapitel, das kopiert werden soll.
AUSGABE-KAPITEL = das Kapitel, an das angefügt werden soll.

Die Eingabe lautet immer:

GERÄT.DATEI.KAPITEL

Beispiel:

Kopieren Kapitel: A Kapitel: B
 Datei: DEMO an Datei: TB
 Gerät: MF1 Gerät: MF2

Eingabe:

EINGABE-KAPITEL 1: AL 5 MF2.TB.B



EINGABE-KAPITEL 2: AL 7 MF1.DEMO.A



AUSGABE-KAPITEL : AL 6 MF2.TB.B



Die Bedeutung des "STOP VOR START ?" finden Sie auf den vor-
ausgehenden Seiten.

Geben Sie hier ein:

STOP VOR START ? :  J 

Wie Sie eine Seitenselektion eingeben, ist auf den vorausge-
henden Seiten beschrieben.

Geben Sie hier z. B. ein:

SEITEN-SELEKTION :  N 

Der Kopiervorgang startet. In der unteren Bildschirmseite
wird die gerade bearbeitete Seite aus dem Kapitel angezeigt.

Das Eingabekapitel wird an das bereits vorhandene Ausgabekapitel angefügt.

Der Kopiervorgang ist beendet, wenn im Bildschirm erscheint:

WEITER ?

KOPIER

Nehmen Sie nun die Diskette aus der Station 1 heraus und legen die Diskette mit dem Arbeitsprogramm "KOPIER" in die Station 1 ein.

Geben Sie Return:



Sie können nun das Programm "KOPIER" oder jedes andere Programm aufrufen.

KOPIER

Kopieren zwei
Kapitel in
ein Kapitel

Beim Kopieren von zwei Kapiteln in ein Kapitel benötigen Sie beide Eingabekapitel und das Ausgabekapitel, wobei die Kapitel folgende Bedeutung haben:

- EINGABE-KAPITEL 1: das Kapitel, das als erstes Kapitel kopiert werden soll.
EINGABE-KAPITEL 2: das Kapitel, das als zweites kopiert werden soll.
AUSGABE-KAPITEL : das Kapitel, in das beide Eingabekapitel hineingeschrieben werden sollen.

Die Eingabe ist immer:

GERÄT.DATEI.KAPITEL

Beispiel:

Kopieren Kapitel: A Kapitel: B
Datei: DEMO an Datei: TB
Gerät: MF1 Gerät: MF1

in Kapitel: C
Datei: DEMO
Gerät: MF2

Eingabe:

EINGABE-KAPITEL 1: AL 5 MF1.DEMO.A 
EINGABE-KAPITEL 2: AL 7 MF1.TB.B 
AUSGABE-KAPITEL : AL 6 MF2.DEMO.C 

Die Bedeutung des "STOP VOR START ?" und "SEITENSELEKTION" finden Sie auf den vorausgehenden Seiten.

Geben Sie hier ein:

STOP VOR START ?:  J 
SEITEN-SELEKTION:  N 

KOPIER

Der Kopiervorgang startet. In der unteren Bildschirmseite wird die gerade bearbeitete Seite aus dem Kapitel angezeigt.

Das Eingabekapitel 1 wird in das bereits vorhandene Ausgabe-
kapitel geschrieben, daran wird das "Eingabekapitel 2"
angefügt, so daß in dem Ausgabekapitel zunächst das
Eingabekapitel 1 (z. B. auf den Seiten 1-5) und dann das
Eingabekapitel 2 (z. B. auf den Seiten 6 bis 16) unter einem
Kapitelnamen stehen.

Der Kopiervorgang ist beendet, wenn im Bildschirm erscheint:

WEITER ?

Nehmen Sie nun die Diskette aus der Station 1 heraus und legen Sie die Diskette mit dem Arbeitsprogramm "KOPIER" in die Station 1 ein.

Geben Sie Return:



Sie können nun das Programm "KOPIER" oder jedes andere Programm aufrufen.

Kopieren
I-Datei

Die Funktion "KOPIERE I-DATEI" ist für ganz spezielle I-Dateien vorgesehen, die Sie im Regelfall jedoch nicht benötigen.

NAME

Was bedeutet
"NAME"?

Mit dem Dienstprogramm "NAME" haben Sie die Möglichkeit,
Datei-, Kapitel- oder I-Dateinamen zu ändern.

Aufruf "NAME"

Das Programm können Sie einlesen

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY: xxxx

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

?

Sie geben ein:

NAME



- nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Sie geben ein:

NAME



Es erscheint automatisch im Bildschirm:

U M B E N E N N E N

UMBENENNEN FUNKTIONEN: UD: UMBENENNEN DATEI

UK: UMBENENNEN KAPITEL

UI: UMBENENNEN I-DATEI

FUNKTION:



NAME

Umbenennen
Datei

Wenn Sie einen Dateinamen ändern wollen, geben Sie ein:

FUNKTION:



UD



Es erscheint automatisch im Bildschirm:

ALTER NAME: AL 5 DY

NEUER DATEINAME:

Die Bezeichnung "AL 5" bei "ALTER NAME" ist für die weitere Bearbeitung ohne Bedeutung, da diese Angabe nur für das Arbeitsprogramm selbst bestimmt ist.

Die Bezeichnung "DY" steht dagegen immer dort, wo Sie eine Eingabe machen können oder müssen, so wie hier an dieser Stelle.

Sollten Sie das Programm "NAME" nach dem Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben, so wird Ihnen an dieser Stelle automatisch das Gerät und die Datei angezeigt, mit der Sie zuletzt gearbeitet haben.

Ein vorgegebenes Gerät bzw. einen Namen können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Da es nicht genügt, anzugeben, welche Datei umbenannt werden soll, muß zunächst einmal das Gerät angegeben werden, in der sich die Diskette mit dem alten Dateinamen befindet.

Sämtliche Eingaben, die eine Verbindung herstellen sollen, werden durch einen "Punkt" miteinander verbunden, so wie jetzt hier, z. B.:

ALTER NAME: AL 5



MF2.POST



In der nächsten Zeile geben Sie einfach nur den neuen Dateinamen ein, z.B.:

NEUER DATEINAME:



BRIEF



Der neue Dateiname mit dem gleichen Inhalt ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

NAME (VERSION 1.2) BEendet

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

NAME

Umbenennen
Kapitel

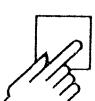
Zum Ändern von Kapitelnamen rufen Sie wieder das Programm "NAME" auf. Es erscheint im Bildschirm:

UMBENENNEN

UMBENENNEN FUNKTIONEN: UD: UMBENENNEN DATEI
UK: UMBENENNEN KAPITEL
UI: UMBENENNEN I-DATEI

FUNKTION: 

Sie geben ein:

FUNKTION:  UK 

Es erscheint im Bildschirm:

ALTER NAME: AL 5 DY

NEUER KAPITEL-NAME:

Da es nicht genügt, anzugeben, welches Kapitel umbenannt werden soll, muß zunächst einmal das Gerät angegeben werden, in das Sie die Diskette eingelegt haben, auf der der Kapitelname der bestimmten Datei geändert werden soll.

(Sollten Sie das Programm "NAME" nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben oder zuvor eine Datei umbenannt haben, so wird Ihnen automatisch das Gerät und die Datei angezeigt, mit der Sie zuletzt gearbeitet haben.)

Einen vorgegebenen Namen bzw. Gerät können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Haben Sie z.B. bereits eine Datei "BRIEF" und ein Kapitel "231181" angelegt und wollen den Kapitelnamen ändern, so geben Sie ein:

ALTER NAME : AL 5  MF2.BRIEF.231181 

Der neue Kapitelname soll z.B. heißen "VERTR", also geben Sie nur den neuen Kapitelnamen in der nächsten Zeile ein:

NEUER KAPITEL-NAME:  VERTR 

Der neue Kapitelname mit dem gleichen Inhalt ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

**NAME (VERSION 1.2) BEendet
PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:**

?

NAME

Umbenennen
I-Datei

Wenn Sie eine I-Datei umbenennen wollen, rufen Sie das Programm "NAME" auf und geben ein:

FUNKTION:



U1



Er erscheint automatisch im Bildschirm:

ALTER NAME : AL 5 DY

NEUER NAME I-DATEI:

Da es nicht genügt, anzugeben, welche I-Datei umbenannt werden soll, muß zunächst einmal das Gerät angegeben werden, in das Sie die Diskette eingelegt haben, auf der der Name der gewünschten I-Datei geändert werden soll.

(Sollten Sie das Programm "NAME" nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT" aufgerufen haben, so wird Ihnen an dieser Stelle automatisch das Gerät und die Datei angezeigt, mit der Sie zuletzt gearbeitet haben.

Einen vorgegebenen Namen bzw. Gerät können Sie löschen, indem Sie unter das entsprechende Zeichen gehen und die Taste ABS drücken.

Haben Sie z.B. bereits eine I-Datei mit dem Namen "231181I" angelegt und wollen den I-Dateinamen ändern, so lautet die Eingabe:

ALTER NAME AL 5



MF2.BRIEF.231181I



Der neue I-Dateiname soll z.B. heißen "300581I", also geben Sie nur den neuen I-Dateinamen in der nächsten Zeile an:

NEUER NAME I-DATEI:



300582I



Der neue I-Dateiname mit dem gleichen Inhalt ist angelegt, wenn im Bildschirm erscheint:

NAME (VERSION 1.2) BEendet

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

INHALT

Was bedeutet
"INHALT"?

Mit dem Programm "INHALT" können Sie sich den Inhalt einer I-Datei anzeigen lassen.

Dafür müssen Sie aber zuvor

- über das Programm "FORMAT" eine I-Datei angelegt und
- mit dem Programm "SORT" die von Ihnen aufgenommenen Bausteine oder Stammdaten in die I-Datei (bzw. I-Dateien) sortiert haben.

(Die folgenden Eingabebeispiele beziehen sich auf die in Kapitel "SORT" angegebenen

- Bausteine in: Datei Kapitel I-Datei
 BAUST UEB BAUSTI
 KAP2

- Stammdaten in: Datei Kapitel I-Datei
 STAMM STAMM1 STAMMI
 STAMM2

Diesen Beispielen entsprechend lauten auch die Anzeigen im Bildschirm während des Programms "INHALT".)

Aufrufen
"INHALT"

Das Programm können Sie einlesen

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY xxxx
?

WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:

Sie geben ein:

INHALT



- nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:
?

Sie geben ein:

INHALT



Es erscheint automatisch im Bildschirm:

I N H A L T I - D A T E I :
I-DATEI : AL 5 DY
AUSGABEGERÄT : AL 4 DY

INHALT

Anzeigen Inhalt
I-Datei
(Bausteine)

Nach Aufruf des Programms "INHALT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei sowie der I-Datei an, deren Inhalt Sie sich anzeigen lassen wollen, also in unserem Beispiel:

I-DATEI : AL 5  MF2.BAUST.BAUSTI 

Bei "AUSGABEGERÄT" wird vom System automatisch "VT1", d.h. "Bildschirm" angezeigt. Wollen Sie eine Ausgabe der I-Datei auf dem Bildschirm, so geben Sie nur Return:

AUSGABEGERÄT: AL 4 VT1 

Wünschen Sie jedoch eine Ausgabe der I-Datei über den Drucker, so lautet die Eingabe:

AUSGABEGERÄT: AL 4  PRI 

Es erscheint im Bildschirm:

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

NAME DER INDEX-DATEI: MF2. BAUST. BAUSTI

ANZAHL BEARBEITETER SCHLÜSSEL = 6; SCHLÜSSEL-LÄNGE = 2.

DATEINAME = BAUST. UEB ; SCHLÜSSEL- NAME = \$

a u	1
h a	1
k e	2
m e	1
r e	1
r e	2

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

INHALT

Anzeigen Inhalt
I-Datei
(Stammdaten)

Nach Aufruf des Programms "INHALT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei sowie der I-Datei an, deren Inhalt Sie sich anzeigen lassen wollen, also in unserem Beispiel:

I-DATEI : AL 5



MF2. STAMM. STAMMI



Bei "AUSGABEGERÄT" wird vom System automatisch "VT1", d.h. "Bildschirm" angezeigt. Wollen Sie eine Ausgabe der I-Datei auf dem Bildschirm, so geben Sie nur Return:

AUSGABEGERÄT: AL 4 VT1



Wünschen Sie jedoch eine Ausgabe der I-Datei über den Drucker, so lautet die Eingabe:

AUSGABEGERÄT: AL 4



PR1



Es erscheint im Bildschirm:

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

NAME DER INDEX-DATEI: MF2. STAMM. STAMMI

ANZAHL BEARBEITETER SCHLÜSSEL = 6; SCHLÜSSEL-LÄNGE = 10.

DATEINAME = STAMM. STAMMI; SCHLÜSSEL- NAME = NAM

Jäger	2
Klomp	1
Kraus	1
Pfeiffer	2
Richter	1
Weber	2

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:
?

SORT

Was bedeutet
SORT ?

Aufgabe des SORT-Programms ist es, Stammdaten und Bausteine nach einem Schlüssel zu sortieren, wodurch ein schnellerer Zugriff ermöglicht wird. Voraussetzung für ein ablaufähiges Sortierprogramm ist, daß Daten (Bausteine oder Stammdaten) in einem gesonderten Kapitel abgespeichert sind. Dafür muß zuvor über das Programm "FORMAT" eine I-Datei angelegt worden sein.

Unter "Schlüssel" versteht man

- beim Sortieren von Bausteinen einen Wert zwischen 1 und 16, der es ermöglicht, Bausteine in alphabetische und numerische Reihenfolge zu bringen.
- beim Sortieren von Stammdaten ein Sortierkriterium, wie z.B. NAM, PLZ, ORT usw., d.h. ein Kennzeichen, das Sie in Ihrem Stammdatensatz vergeben haben und wonach Sie die Stammdaten ordnen wollen.

Aufrufen
"SORT"

Das Programm können Sie einlesen:

- nach Einlesen des Betriebssystems, wenn im Bildschirm erscheint:

BITSY: *** WAEHLEN SIE IHR PROGRAMM:**

Sie geben ein:

SORT



- nach Rücksprung aus dem Arbeitsprogramm "TEXT", wenn im Bildschirm erscheint:

**PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES
PROGRAMM:**

?

Sie geben ein:

SORT



Es erscheint im Bildschirm:

ERSTELLEN INHALTSVERZEICHNIS

INDEX-DATEI : AL 5 DY

KAPITEL 1 : AL 6 DY

KAPITEL 2 : AL 7 DY

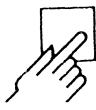
BAUSTEINE(B) ODER STAMMDATEN(S):

SORT

Sortieren von
Bausteinen
aus einem
Kapitel

Wenn Sie folgende Bausteine in Kapitel "UEB" in der Datei "BAUST" aufgenommen haben und diese sortieren wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Die Bausteine können z.B. heißen:



Autoteile
Autoteile GmbH & Co.KG
Reparaturwerk f. Dieselmotoren
Seeweg 3

7000 Stuttgart 51

Ø

Hapa
HAPA AG
Stahlgroßhandel
Pirkheimer Str. 103

8000 München 1

Ø

Rendita
RENDITA
Versicherungs GmbH
Am Ring 33

3000 Hannover 1

Ø

Meier
Hans Meier
Mühlenweg 8

6000 Frankfurt

Ø

Nach Aufruf des Programms "SORT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei und der I-Datei an, in die Sie die Bausteine sortieren wollen, also z.B.

INDEX-DATEI: AL 5  MF2.BAUST.BAUSTI 

Nach "KAPITEL 1:" erwartet BITSY die Eingabe des Gerätes sowie den Datei- und Kapitelnamen, unter dem Sie die Bausteine abgespeichert haben:

KAPITEL 1: AL 6  MF2.BAUST.UEB 

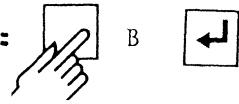
Da Sie die Bausteine in diesem Beispiel in einem einzigen Kapitel aufgenommen haben, erübrigt sich hier die Angabe bei "KAPITEL 2", Sie bestätigen sie nur

KAPITEL 2: AL 7 DY 

SORT

Anschließend geben Sie ein "B" ein, da Sie Bausteine sortieren wollen

BAUSTEINE(B) ODER STAMMDATEN(S):



Es erscheint im Bildschirm

SCHLÜSSELLÄNGE:

Hier haben Sie die Möglichkeit, eine Zahl von 1 bis 16 einzugeben.

Geben Sie z.B. ein

SCHLÜSSELLÄNGE:



so werden die Bausteine nur nach den ersten zwei Stellen ihres Bausteinamens (= Buchstaben und/oder Zahlen, die unmittelbar hinter dem Anfangssymbol in der Anfangszeile stehen) sortiert.

Im Bildschirm erscheint die Meldung:

**0028000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÜGUNG
BEARBEITET WURDE SEITE 0001.
ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET
BEGINN DES SORTIERVORGANGS
ENDE DES SORTIERVORGANGS: 0004 BAUSTEINE/STAMMDATEN
SORTIERT**

**PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEendet - SORTIERPROGRAMM
AUSGEFÜHRT**

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

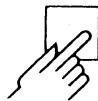
?

SORT

Sortieren von
Bausteinen
aus zwei
Kapiteln

Wenn Sie Bausteine auf einer oder mehreren Seiten in zwei Kapiteln (jedoch einer Datei!) aufgenommen haben und diese sortieren wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Im vorhergehenden Beispiel haben Sie bereits 4 Bausteine in Kapitel "UEB" in der Datei "BAUST" aufgenommen. Jetzt legen Sie über "FORMAT" das Kapitel "KAP2" an und geben weitere Bausteine ein, z.B.



Ørenninger
Karl-Heinz Renninger
Rechtsanwalt u. Notar
Fasanenweg 83

2408 Timmendorf

Ø

Økern
Kern & Kühne
Schwimmbadtechnik
Eubingstr. 96

3500 Kassel

Ø

Nach Aufruf des Programms "SORT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei und der I-Datei an, in die Sie die Bausteine sortieren wollen, also z.B.

INDEX-DATEI: AL 5



MF2.BAUST.BAUSTI



Nach "KAPITEL 1:" erwartet BITSY die Eingabe des Gerätes sowie den Datei- und Kapitelnamen, unter dem Sie die Bausteine abgespeichert haben:

KAPITEL 1: AL 6



MF2.BAUST.UEB



Da Sie in diesem Beispiel weitere Bausteine in Kapitel "KAP2" innerhalb der gleichen Datei "BAUST" aufgenommen haben, geben Sie jetzt das Gerät, den Datei- und neuen Kapitelnamen an.

Die Folge ist, daß die Bausteine des Kapitels "KAP2" an die des Kapitels "UEB" angekopiert und neu mit in die bereits angelegte I-Datei sortiert werden.

KAPITEL 2: AL 7



MF2.BAUST.KAP2



Anschließend geben Sie ein "B" ein, da Sie Bausteine sortieren wollen

BAUSTEINE(B) ODER STAMMDATEN(S):



SORT

Es erscheint im Bildschirm

SCHLÜSSELLANGE:



Hier haben Sie die Möglichkeit, eine Zahl von 1 bis 16 einzugeben. Haben Sie allerdings vorher Bausteine aus einem Kapitel sortiert und dabei den Sortierschlüssel "2" angegeben, so müssen Sie diesen auch jetzt wieder verwenden, da sonst folgende Fehlermeldung am Bildschirm erfolgt:

LÄNGE, KAPITEL- ODER SCHLÜSSEL-NAMEN STIMMEN NICHT ÜBEREIN

PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEendet - SORTIERPROGRAMM AUSGEFÜHRT

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Geben Sie nun also ein:

SCHLÜSSELLANGE:



so werden die Bausteine aus dem zweiten Kapitel mit in die I-Datei hineinsortiert.

Folgende Meldung erscheint im Bildschirm:

**0001 SEITEN AUS KAPITEL "BAUST.KAP2" KOP.SEITE:00001
0028000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÜGUNG
BEARBEITET WURDE SEITE 0002.
ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET
BEGINN DES SORTIERVORGANGS
ENDE DES SORTIERVORGANGS: 0002 BAUSTEINE/STAMMDATEN SORTIER'**

PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEENDED - SORTIERPROGRAMM AUSGEFÜHRT

PROGRAMM BEENDED. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

SORT

Sortieren von
Stammdaten
aus einem
Kapitel

Wenn Sie folgende Stammdaten in Kapitel "STAMM1" in der Datei "STAMM" aufgenommen haben und diese sortieren wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Die Stammdaten können z.B. heißen:



① PNR 32984
① GES Herrn
① NAM Klomp
① VNA Manfred
① PAN r Herr Klomp
① GEB 5.6.42
① STR Berliner Allee 11
① ORT 4000 Düsseldorf 1
②
① PNR 12345
① GES Herrn
① NAM Kraus
① VNA Helmut
① PAN r Herr Kraus
① CEB 15.4.58
① STR Lindenstr. 7
① ORT 4040 Neuss
②
① PNR 32716
① GES Herrn
① NAM Richter
① VNA Jochen
① PAN r Herr Richter
① GEB 5.10.60
① STR Dammstr. 3
① ORT 4000 Düsseldorf 4
②

Nach Aufruf des Programms "SORT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei und der I-Datei an, in die Sie Stammdaten sortieren wollen, also z.B.

INDEX-DATEI: AL 5  MF2.STAMM.STAMM1 

Nach "KAPITEL 1:" erwartet BITSY die Eingabe des Gerätes sowie den Datei- und Kapitelnamen, unter dem Sie die Stammdaten abgespeichert haben:

KAPITEL 1: AL 6  MF2.STAMM.STAMM1 

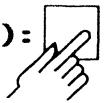
Da Sie die Stammdaten in diesem Beispiel in einem einzigen Kapitel aufgenommen haben, erübrigt sich hier die Angabe bei "KAPITEL 2", Sie bestätigen sie nur

KAPITEL 2: AL 7 DY 

SORT

Anschließend geben Sie ein "S" ein, da Sie Stammdaten sortieren wollen

BAUSTEINE(B) ODER STAMMDATEN(S): S



Es erscheint im Bildschirm

SORTIERSCHLÜSSEL

NAME :

LÄNGE(1-16):

Bei "NAME" geben Sie den Schlüssel an, nach dem Ihre Stammdaten geordnet werden sollen. Wollen Sie eine Sortierfolge z.B. nach den Familiennamen haben, so geben Sie ein:

SORTIERSCHLÜSSEL

NAME : NAM



LÄNGE(1-16): 10



Die Eingabe z.B. einer "10" bewirkt, daß die Stammdaten entsprechend ihres "NAM" in den ersten 10 Stellen sortiert werden.

Das gleiche gilt auch für alle weiteren von Ihnen verwendeten Schlüsselbezeichnungen wie z.B. PNR, GES, NAM usw.

Die Sortierfolge entspricht wie beim Sortieren von Bausteinen auch hier dem Alphabet. Bei Zahlenangaben, z.B. PNR oder GEB, wird aufsteigend sortiert.

Es erscheint im Bildschirm:

**0028000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÜGUNG
BEARBEITET WURDE SEITE 0001.
ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET.
BEGINN DES SORTIERVORGANGS
ENDE DES SORTIERVORGANGS: 0003 BAUSTEINE/STAMMDATEN SORTIERT**

PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEendet - SORTIERPROGRAMM AUSGEFÜHRT

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

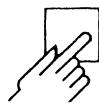
?

SORT

Sortieren von
Stammdaten
aus zwei
Kapiteln

Wenn Sie Stammdaten auf einer oder mehreren Seiten in zwei Kapiteln (jedoch einer Datei!) aufgenommen haben und diese sortieren wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Im vorhergehenden Beispiel haben Sie bereits 3 Stammdaten im Kapitel "STAMM1" in der Datei "STAMM" aufgenommen. Jetzt legen Sie über "FORMAT" das Kapitel "STAMM2" an und geben weitere Stammdaten ein, z.B.



∅PNR 32473
∅GES Herrn
∅NAM Pfeiffer
∅VNA Fritz
∅PAN r Herr Pfeiffer
∅GEB 15.6.59
∅STR Grafenstr. 11
∅ORT 4000 Düsseldorf 3
∅
∅PNR 45672
∅GES Frau
∅NAM Jäger
∅VNA Petra
∅PAN Frau Jäger
∅GEB 7.9.52
∅STR Königstr. 24
∅ORT 1000 Berlin
∅
∅PNR 56575
∅GES Frau
∅NAM Weber
∅VNA Jutta
∅PAN Frau Weber
∅GEB 1.1.49
∅STR Am Sand 23
∅ORT 5000 Köln 20
∅

Nach Aufruf des Programms "SORT" geben Sie zunächst das Gerät, den Namen der Datei und der I-Datei an, in die Sie die Stammdaten sortieren wollen, also z.B.

INDEX-DATEI: AL 5



MF2.STAMM.STAMMI



Nach "KAPITEL 1:" erwartet BITSY die Eingabe des Gerätes sowie den Datei- und Kapitelnamen, unter dem Sie die Stammdaten abgespeichert haben:

KAPITEL 1: AL 6



MF2.STAMM.STAMMI



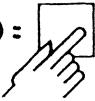
SORT

Da Sie in diesem Beispiel weitere Stammdaten in Kapitel "STAMM2" innerhalb der gleichen Datei "STAMM" aufgenommen haben, geben Sie jetzt das Gerät, den Datei- und neuen Kapitelnamen an:

Die Folge ist, daß die Stammdaten des Kapitels "STAMM2" an die des Kapitels "STAMM1" angekopiert und neu mit in die bereits angelegte I-Datei sortiert werden.

KAPITEL 2: AL 7  MF2.STAMM.STAMM2 

Anschließend geben Sie ein "S" ein, da Sie Stammdaten sortieren wollen

BAUSTEINE(B) ODER STAMMDATEN(S):  S 

Es erscheint im Bildschirm:

SORTIERSCHLÜSSEL

NAME :

LÄNGE(1-16):

Bei "NAME" geben Sie den Schlüssel an, nach dem Ihre Stammdaten geordnet werden sollen. Wollen Sie eine Sortierfolge z.B. nach den Familiennamen haben, so geben Sie "NAM" ein.

Haben Sie jedoch vorher schon Stammdaten aus einem Kapitel sortiert und dabei den Sortierschlüssel "NAM" eingegeben, so müssen Sie diesen auch jetzt wieder vergeben, da sonst eine Fehlermeldung am Bildschirm erscheint (siehe unten).

Bei "LÄNGE" können Sie eine Zahl zwischen 1 und 16 eingeben. Haben Sie jedoch vorher Stammdaten aus einem Kapitel sortiert und dabei die Länge mit "10" angegeben, so müssen Sie diesen auch jetzt wieder verwenden, da sonst folgende Fehlermeldung am Bildschirm erscheint:

LÄNGE, KAPITEL- ODER SCHLÜSSEL-NAMEN STIMMEN NICHT ÜBEREIN

PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEendet - SORTIERPROGRAMM AUSGEFÜHRT

PROGRAMM BEENDET. WAHLEN SIE IHR NÄCHSTES PROGRAMM:

?

Geben Sie nun also ein:

SORTIERSCHLÜSSEL

NAME :  NAM 

LÄNGE(1-16):  10 

SORT

Geben Sie nun also ein:

SORTIERSCHLÜSSEL

NAME :  NAM 
LÄNGE(1-16) :  10 

so werden die Stammdaten aus dem zweiten Kapitel ("STAMM2") mit in die I-Datei hineinsortiert.

Folgende Meldung erscheint am Bildschirm:

0001 SEITEN AUS KAPITEL "STAMM-STAMM2" KOP.SEITE:00001
0028000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÜGUNG.
BEARBEITET WURDE SEITE 0002.
ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET
BEGINN DES SORTIERVORGANGS
ENDE DES SORTIERVORGANGS: 0003 BAUSTEINE/STAMMDATEN SORTIERT

**PROGRAMM SORT VERS. 4.1 BEendet - SORTIERPROGRAMM
AUSGEFÜHRT**

PROGRAMM BEendet. WAEHLEN SIE IHR NAECHSTES PROGRAMM:

?

Abschnitt 1

Adreßverarbeitung
(96 K)

INHALTSVERZEICHNIS

Adreßprogramm	6/ 1
- Aufrufen Adreßprogramm	6/ 1
- Aufnehmen Adressen	6/ 3
- Ändern Adressen	6/ 4
- Kopieren Adressen	6/ 8
- Kopieren Adressen (unselektiert)	6/10
- Kopieren Adressen (selektiert)	6/10
- Fertig	6/11
Drucken Mischen	6/12
- Anlegen einer Briefseite	6/12

Adreßverarbeitung

Was bedeutet
Adreßverar-
beitung?

Mit Hilfe der "Adreßverarbeitung" können Sie Adressen schnell und unkompliziert erfassen, speichern, ändern, kopieren und drucken.

Aufruf des
Adreßprogramms

Das "Adreßprogramm" ist im Arbeitsprogramm TEXT enthalten. Es gibt zwei Möglichkeiten das Adreßprogramm zu laden.

1. Direkt nach Einlesen des Arbeitsprogramms "TEXT". Das Fragezeichen steht in der Kommandozeile.
2. Nach Kommando Fertig, wenn Sie die Textbearbeitung abgeschlossen haben. Das Fragezeichen steht in der Kommandozeile.

Geben Sie nun ein:

P

PROGRAMM

Es erscheint automatisch im Bildschirm ein Menü der Möglichkeiten, die Sie mit dem Adreßprogramm haben:

A	AUFNEHMEN	ADRESSEN
Ä	ÄNDERN	ADRESSEN
DA	DRUCKEN	AUFHEBEN
DF	DRUCKEN	FORTSETZEN
DH	DRUCKEN	HALT
DM	DRUCKEN	MISCHEN
F	FERTIG	
K	KOPIEREN	ADRESSEN

Aufnehmen
Adressen

Für die Aufnahme von Adressen sollten Sie zweckmäßiger Weise eine eigene Datei anlegen, erforderlich ist auf jeden Fall ein eigenes Kapitel.

Geben Sie nun ein:

A

AUFNEHMEN ADRESSEN eingabe gerät: MFL

Adreßverarbeitung

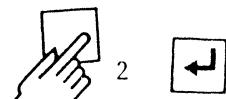
Für das Arbeiten mit der Adreßmaske benutzen Sie bitte neben der Schreibtastatur nur folgende Funktionstasten:

EINGABE	FUNKTION
CURSOR NACH RECHTS	Cursor bewegt sich innerhalb eines Feldes nach rechts
CURSOR NACH LINKS	Cursor bewegt sich innerhalb eines Feldes nach links
TAB, ZEILE, CURSOR, NACH UNTEN	Cursor springt auf die Anfangsposition des nächsten Feldes
RÜCKTAB, CURSOR NACH OBEN	Erstes Zeichen eines Feldes: - Cursor springt auf die Anfangsposition des vorhergehenden Feldes
	Sonst: - Cursor springt auf das erste Zeichen des Feldes
RETURN	Die restlichen Zeichen des Feldes nach dem Cursor werden gelöscht und der Cursor springt auf die Anfangsposition des folgendes Feldes
EINFÜGEN ZEICHEN	Es werden innerhalb eines Feldes Zeichen einfügen
LÖSCHEN ZEICHEN	Es werden innerhalb eines Feldes Zeichen gelöscht
EINFÜGEN ZEILE	Es wird eine Zeile in das vorhergehende Feld eingefügt, wenn es zweizeilig sein kann
LÖSCHEN ZEILE	Es wird eine Zeile gelöscht, wenn sie die zweite Zeile eines Feldes ist
SPCH SEITE	Die Adresse wird gespeichert
KOM	Sprung in die Kommandozeile

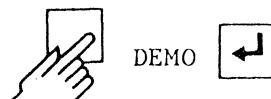
Adreßverarbeitung

Aufnehmen
Adressen

Es wird hier immer das Gerät angezeigt, in dem Sie zuletzt gearbeitet haben.



AUFNEHMEN ADRESSEN eingabe datei: a



AUFNEHMEN ADRESSEN kapitel: a



Im Bildschirm erscheint nun eine "Adreßmaske":

Kennzeichen	KEN: ..
Name/Firma	NAM: ..
zu Händen	HDN: ..
Straße, Hausnummer	STR: ..
Postleitzahl	PLZ: ..
Ort	Ort: ..
persönliche Anrede	PAN: ..
Variable 1	VAL: ..
Variable 2	VA2: ..

In diese Maske werden nun die Adressen eingetragen. Dabei muß des Ende der Zeile nicht mit einem Return abgeschlossen werden. Adreß-Felder, die Sie nicht ausfüllen wollen überspringen Sie einfach mit der Taste ZEILE. Eine Adresse sollte insgesamt nicht mehr als 400 Zeichen umfassen.

Die Felder "NAM", "HDN" und "ORT" können zwei Zeilen umfassen.

Durch "EINfügen ZEILE" fügen Sie die benötigte Zeile ein.

Nachdem Sie eine Maske ausgefüllt haben, drücken Sie die Taste



Die Adresse wird in das Kapitel geschrieben, der Cursor steht wieder in der ersten Zeile.

Wenn Sie keine weiteren Adressen aufnehmen wollen, drücken Sie die KOMmando-Taste und können jede weitere Funktion des "Adreßprogramm" ausführen, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben.

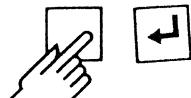
Adreßverarbeitung

Ändern Adressen Wollen Sie Adressen ändern, löschen oder einfügen, so geben Sie ein:



ÄNDERN ADRESSEN eingabe Gerät: a

Es wird hier immer das Gerät angezeigt, indem Sie zuletzt gearbeitet haben:



ÄNDERN ADRESSEN eingabe datei: a

Es erscheint hier immer die Datei in der Sie zuletzt gearbeitet haben.



ÄNDERN ADRESSEN kapitel: a



Es erscheint nun in der zweiten Bildschirmzeile die Frage:

Welche Adressen sollen bearbeitet werden? Bitte Maske ausfüllen

Adreßverarbeitung

In der dritten Zeile erscheint eine Auflistung der möglichen Funktionen:

- m: maske - nach Eingabe "m" erscheint wieder die Suchmaske und Sie können eine neue Suchbedingung ein-
- n: nächste - nach Eingabe "n" wird die nächste Adresse, auf der die Suchbedingung zutrifft angezeigt. Ist keine entsprechende Adresse mehr vorhanden, wird wieder die zuerst gefundene angezeigt.
- e: einfügen - nach Eingabe "e" und Return erscheint das Adressmenue, jetzt kann eine neue Adresse aufgenommen werden, die dann vor der angezeigten Adresse abgespeichert wird.
- l: löschen - nach Eingabe "l" wird die angezeigte Adresse gelöscht.
- ä: ändern - nach Eingabe "ä" und Return können Sie die angezeigte Adresse ändern; anschließend wird sie mit SPCH SEITE auf die gleiche Stelle zurückgespeichert.

Alle Funktionen außer "n: nächste" werden erst nach Return ausgeführt.

Unter der Zeile der möglichen Funktionen erscheint die Suchmaske.

Sollen alle aufgenommenen Adressen überprüft werden, so darf die Maske nicht ausgeführt werden. Drücken Sie einfach



und die erste Adresse erscheint in der Suchmaske.

Adreßverarbeitung

Durch Drücken der Taste

N

können Sie sich alle Adressen nacheinander in den Bildschirm holen u. a. verändern (siehe oben "Funktion").

Wollen Sie nur ganz bestimmte Adressen in der Suchmaske anzeigen lassen, so gehen Sie in der Maske durch Drücken der Taste ZEILE zu dem "Begriff" nach dem Sie suchen wollen.

Beispiel:

Postleitzahl PLZ: 8500

Sollen alle Adressen mit der "PLZ" 8500 angezeigt werden, so schreiben Sie

Postleitzahl PLZ: 8500

und drücken

SPCH SEITE

Die erste Adresse mit der "PLZ" 8500 erscheint im Bildschirm. Durch die Taste "n" können Sie sich nacheinander alle Adressen mit der "PLZ" 8500 anzeigen lassen und/oder verändern.

Kennzeichen KEN: ..1

Sollen alle Adressen gefunden werden, deren Kennzeichen drei Stellen und an dritter Stelle eine "1" hat, so müssen die beiden ersten unterstrichenen Punkte erhalten bleiben und an die dritte Stelle eine "1" geschrieben werden. Durch Drücken der Taste

**SPCH
SEITE**

erscheint nun die erste Adresse in der Suchmaske, die als Kennzeichen drei Stellen hat, wobei die dritte Stelle eine "1" ist.

Adreßverarbeitung

Kennzeichen KEN: ..1.

Sollen alle Adressen gefunden werden, die als Kennzeichen vier Stellen und an dritter Stelle eine 1 haben, so müssen die beiden ersten unterstrichenen Punkte erhalten bleiben, in der dritten Stelle eine "1" eingetragen werden und danach ein unterstrichener Punkt eingetragen werden.

Zu beachten ist, daß das Verändern der Adressen über die Textbearbeitung in dem Kapitel, in dem die Adressen gespeichert sind, sehr leicht zu Fehlern führen kann. Deshalb verändern Sie bitte Adressen immer nur über das Adreßprogramm.

Wenn Sie keine weiteren Adressen verändern wollen, drücken Sie die KOMmando-Taste und können jede weitere Funktion des "Adreßprogramm" ausführen, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben.

Adreßverarbeitung

KOPIEREN ADRESSEN

Das Unterprogramm "Kopieren Adressen" hat zwei Aufgaben:

1. Durch "Kopieren Adressen" werden die Adressen in das Ausgabekapitel kopiert und zusätzlich wird dort ein neues Feld mit dem Schlüssel "ADR" angelegt. Dieses Feld erscheint nach "KEN" und setzt die postalische Adresse aus dem Inhalt der Felder "NAM", "HDN", "STR", "PLZ" und "ORT" zusammen:

KEN 1	KEN 1
NAM Riedmüller AG	ADR Riedmüller AG
HDN Herrn Maier	Herrn Maier
STR Mühner Str. 12	Mühner Str. 12
PLZ 8500	
ORT Nürnberg 10	8500 Nürnberg 10
PAN r Herr Maier	
VAL 0911	NAM Riedmüller AG
VA2 23 23 23	HDN Herrn Maier
	STR Mühner Str. 12
	PLZ 8500
	ORT Nürnberg 10
	PAN r Herr Maier
	VAL 0911
	VA2 23 23 23

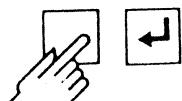
2. Haben Sie die Möglichkeit die Adressen nach von Ihnen bestimmten Kriterien auszusortieren, d.h. zu selektieren

Wollen Sie Adressen kopieren, geben Sie ein:



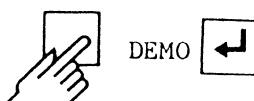
KOPIEREN ADRESSEN eingabe gerät: MF2

Es erscheint hier immer das Gerät mit dem Sie zuletzt gearbeitet haben.



KOPIEREN ADRESSEN eingabe datei: a

Es erscheint hier immer die Datei, in der Sie zuletzt gearbeitet haben.



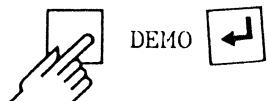
KOPIEREN ADRESSEN kapitel: a



KOPIEREN ADRESSEN ausgabe gerät: a



KOPIEREN ADRESSEN eingabe datei: a



KOPIEREN ADRESSEN kapitel: a

zweckmäßigerweise legen Sie für kopierte Adressen immer ein separates Kapitel an



Adreßverarbeitung

In der zweiten Zeile erscheint die Frage:

Welche Adressen sollen bearbeitet werden? Bitte Maske ausfüllen

Kopieren Adressen (unselektiert) Sollen alle Adressen kopiert werden, so darf die Maske nicht ausgefüllt werden. Durch Drücken der Taste



wird der Kopiervorgang gestartet.

Kopieren Adressen (selektiert) Wollen Sie nur ganz bestimmte Adressen kopieren, z.B. weil Sie nur die Verkäufer aus einem bestimmten Verkaufsbezirk anschreiben wollen oder Sie eine Personalaufstellung getrennt nach Arbeitern und Angestellten ausdrucken möchten, so geben Sie in der Suchmaske das Kriterium oder mehrere Kriterien gleichzeitig an, nach denen die Adressen abgelegt werden sollen.

Beispiel:

Postleitzahl PLZ: 4000

oder

Kennzeichen KEN: 01
Postleitzahl PLZ: 2000

Für jede Adressenselektion muß jedoch ein eigenes Kapitel angelegt werden.

Durch Drücken der Taste



wird der Kopiervorgang gestartet.

Adreßverarbeitung

Fertig

Mit dem Kommando Fertig verlassen Sie den Bereich des Adreßprogramms

F

FERTIG

Dieses Kommando ist immer dann erforderlich, wenn Sie nach dem Arbeiten im Adreßprogramm in den Bereich der Textbearbeitung wechseln wollen, Sie also Texte Aufnehmen.

Außerdem ist das Kommando unbedingt notwendig, bevor Sie BITSY ausschalten.

**Was bedeutet
Drucken Mischen**

Das Kommando "Drucken Mischen" bildet das Verbindungsglied zwischen der Textbearbeitung im normalen Textprogramm und der Adreßverarbeitung. Dieser Befehl ermöglicht Ihnen nicht nur Adressen mit einem einmal geschriebenen Text "zusammen zu mischen", Sie können auch, deswegen die Position bestimmen, an der etwas eingegeben werden soll und welche zusätzlichen Informationen, die Sie in der Adreßmaske bereits abgespeichert haben, Sie zusätzlich noch anbringen möchten.

Bevor Sie aber Adressen mit einem Text mischen, ist es erforderlich ein eigenes Kapitel im eigentlichen Textprogramm anlegen.

Dazu müssen Sie das Adreßprogramm mit KOM Fertig verlassen haben.

Das "Briefkapitel" das Sie anlegen darf zwar beliebig viele Seiten haben. Es darf aber pro Kapitel nur ein Brief abgespeichert werden.

Um die abgespeicherten Adreßdaten in den Brief mischen zu können, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

**Anlegen einer
Briefseite**

1. Ausdruck der Anschrift in postalischer Form mit der Möglichkeit einen automatischen Zeilenvorschub zwischen Anschriftanfang und Textanfang ausführen zu lassen

Dazu müssen Sie den Programmbeispiel

(ad n)

schreiben, wobei "n" für die Anzahl "einzeliger Zeilen" steht.

Dieser Programmbeispiel bewirkt auch gleichzeitig am Ende der Seite oder des Kapitels automatisch einen Sprung an den Anfang der Seite, um dort die nächste Adresse einzumischen.

Adreßverarbeitung

2. Ausdruck bestimmter Schlüssel die abgespeichert wurden.

Dazu müssen Sie den Programmbeahl

(ad)

schreiben.

Dieser Programmbeahl bewirkt, daß lediglich das Kapitel "geöffnet" wird um bestimmte Schlüssel, die noch eingegeben werden müssen zu finden. Gleichzeitig bewirkt er noch, daß ein Ende der Seite oder des Kapitels automatisch ein Sprung an den Anfang der Seite gemacht wird, um dort die nächste Adresse zu finden.

Sämtliche Schlüssel, die Sie in der Adreßmaske finden, können Sie bei der Gestaltung Ihres Briefes verwenden. Die Eingabe ist immer gleich:

(rd1 Schlüsselname)

Hier noch einmal alle Schlüsselnamen, die Sie verwenden können und deren Bedeutung:

KEN = Kennzeichen (nach Ihrer Wahl)

ADR = Anschrift in postalischer Form (wird automatisch durch "KOPIEREN ADRESSEN" erzeugt)

HDN = zu Händen

STR = Strasse

PLZ = Postleitzahl

ORT = Ort

PAN = persönliche Andrede

VAL = Variable 1 (nach Ihrer Wahl)

VA2 = Variable 2 (nach Ihrer Wahl)

Adreßverarbeitung

Beispiele für das Anlegen einer Briefseite:

E i n g a b e:

(ad 10)
Sehr geehrte(rdl PAN)

(rdl NAM)
(rdl HDN)
(rdl STR)

(rdl PLZ) (rdl ORT)

Sehr geehrte(rdl PAN)

A u s g a b e :

Riedmüller AG
Herrn Maier
Münchener Str. 12
8500 Nürnberg

Sehr geehrter Herr Maier

Adreßverarbeitung

Drucken Mischen

Das eigentliche Kommando "Drucken Mischen" ist nur im Adreßprogramm möglich.

Sollten Sie sich im Bereich der Textbearbeitung befinden, z.B. weil Sie eine Briefseite angelegt haben, so verlassen Sie diesen Bereich durch Kommando Fertig und rufen anschließend das PROGRAMM auf.

Nun können Sie eingeben:

DM

DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät: MF2

Es erscheint automatisch das Gerät, indem Sie zuletzt gearbeitet haben.



DRUCKEN MISCHEN eingabe datei: a

Es erscheint automatisch die Datei in der Sie zuletzt gearbeitet haben.

Wichtig ist, daß Sie hier die Datei angeben, in der Sie Ihren Brief abgespeichert haben.



DRUCKEN MISCHEN kapitel: a

Auch hier ist wichtig, daß Sie das Kapitel angeben, indem Ihr Brief abgespeichert wurde



DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät: a

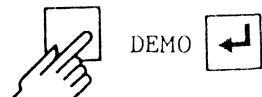
Hier geben Sie das Eingabegerät für Ihre Adreßdatei ein



Adreßverarbeitung

DRUCKEN MISCHEN adress datei: a

Hier geben Sie die Adreßdatei an, in der Sie durch "Kopieren Adressen" die Adressen abgelegt haben, die Sie nun ausdrucken wollen



DRUCKEN MISCHEN kapitel: a

Hier geben Sie das Kapitel an, in das Sie durch "Kopieren Adressen" die Adressen abgelegt haben, die Sie nun ausdrucken wollen



DRUCKEN MISCHEN format FCPEABR: a

Wie Sie "Formateingaben" eintragen lesen Sie bitte im Kapitel "Spezifikationen"



DRUCKEN MISCHEN spezifikation: a

Wie Sie "Spezifikationen" eingeben, lesen Sie bitte in den Kapitel "Spezifikationen"



Die gewünschten Adressen werden Ihrem Standardbrief "zuge-mischt".

So einfach funktioniert BITSY!

Abschnitt 2

Bausteinverarbeitung
(ab 128 K)

INHALTSVERZEICHNIS

Bausteine

- Aufnehmen von Bausteinen	6/ 2
- Abrufen von Bausteinen	6/ 4
- Bausteine mit "insert"	6/ 6
- Abrufen von Bausteinen mit "insert"	6/ 6
- Sortieren der Bausteine und Anlegen I-Datei	6/ 9
- Zwangsweise Verknüpfung von Bausteinen	6/ 9
- Abrufen von Bausteinen	6/10

Auszug eines möglichen Texthandbuches

Datei: TEST

Kapitel: POST

I-Datei: BAUSTI

VOLLTEXT	SCHLÜSSEL	STICHWORT
Mit BITSY ist es mühelos möglich, Bausteine aufzunehmen und zu verarbeiten.	B1	Aufnahme
Sie geben bei der Aufnahme ein Anfangssymbol, eine Kurzbezeichnung, den Bausteintext und das Endesymbol ein.	B2	Merkmale
Verarbeitet werden Bausteine im Bildschirm über das Kommando <u>Öffne Datei</u>	B3	Öffnen Datei

Textverarbeitung

Was sind Bausteine?

Ein Teil der täglichen Korrespondenz kann standardisiert werden, da sich Textteile bei bestimmten Vorgängen wiederholen bzw. in Standardformulierungen umgewandelt werden können. Diese so entstehenden Textteile, die sog. Bausteine, können dann beliebig zu einem Brief zusammengefaßt werden.

Wie werden Bausteine aufgenommen?

Voraussetzung für das Abrufen von Bausteinen ist, daß man sich im Textprogramm befindet und eine Datei, z.B. "TEST" und ein Kapitel, z.B. "POST" angelegt hat.

Damit BITSY die gesuchten Bausteine überhaupt als solche erkennen und finden kann, müssen diese mit

- einem Anfangssymbol 
- einer Kurzbezeichnung des Bausteins (max. 16 Zeichen möglich, d.h. Buchstaben und/oder Zahlen)
- einem Endesymbol 

versehen werden.

Zu beachten ist, daß Bausteine stets in einem eigenen Kapitel aufgenommen werden müssen. In diesem Kapitel darf kein weiterer Text und auch keine Stammdaten stehen.

Der Baustein muß auf der Seite, auf der er begonnen hat, beendet werden.

Sie wollen z.B. den Baustein "Bl" aufnehmen. Dazu geben Sie ein:



Bl



Nach der Bausteinkurzbezeichnung folgt der Bausteintext:



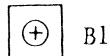
Mit BITSY ist es mühe los möglich, Bausteine aufzunehmen und zu verarbeiten.

Der Baustein wird mit dem Endesymbol abgeschlossen:



Textverarbeitung

Im Bildschirm steht nun der Baustein wie folgt:



Mit BITSY ist es mühelos möglich,
Bausteine aufzunehmen und zu ver-
arbeiten.



Wichtig: Zwischen dem Ende- und dem anschließenden Anfangs-
symbol des nächsten Bausteins dürfen keine weiteren Zeichen
oder Zeilen stehen!

Nach dem Kommando



und



können Sie in einem anderen Kapitel, z.B. "BRIEF" einen
Brieftext aufnehmen und dabei an beliebig gewünschten Stel-
len einzelne benötigte Bausteintexte abrufen.

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit, komplette Adressen
in Bausteinform aufzunehmen, um diese später mit Briefen oder
anderen Bausteinen zu mischen. Das Aufnehmen von Adressen er-
folgt ebenso wie das Aufnehmen von Bausteinen mit anderem In-
halt.

Textverarbeitung

Abrufen von Bausteinen

Sollen bei der Neuaufnahme eines Textes auch Bausteine abgerufen, d.h. mit in den Text eingefügt werden, so muß zunächst das Kapitel geöffnet werden, in dem sich die Bausteine befinden. Nur so ist ein Zugriff auf die Bausteine an bestimmten Stellen im Text möglich.

Sie geben ein:

Es erscheint im Bildschirm:

ÖFFNE DATEI eingabe gerät: MFI

 2 

ÖFFNE DATEI eingabe datei:

Hier geben Sie den Namen der Baustein-Datei an, z.B.:

 TEST 

ÖFFNE DATEI kapitel:

Sie geben hier den Namen des Kapitels an, in dem die Bausteine gespeichert sind, z.B.:

 POST 

Mit der Taste "Selektionsabruf" wird der Abruf von Bausteinen gestartet:



Es erscheint im Bildschirm:

ABRUF SELEKTION schlüssel-wort: a

Hier erwartet das System die Eingabe der Kurzbezeichnung des gewünschten Bausteins, z.B "Bl":

Bl 

Der Baustein mit der Kurzbezeichnung "Bl" steht automatisch in gesamter Länge im Bildschirm. Sein Ende ist mit einem / gekennzeichnet. Haben Sie weitere Bausteine im selben Kapitel gespeichert, so können Sie diese abrufen durch Betätigen der Taste



und Eingabe der jeweiligen Kurzbezeichnung. Die Ausgabe auf den Bildschirm erfolgt jeweils ab Cursor-Position.

Auszug eines möglichen Texthandbuches

Datei: TEST

Kapitel: POST

I-Datei: BAUSTI

VOLLTEXT	SCHLÜSSEL	STICHWORT
Beschreibung der Bausteine vom <u>(i:Datum)</u>	B4	Beschreibung
Die Bausteine befinden sich in der Datei <u>(i:Dateiname)</u> in Kapitel <u>(i:Kapitelname)</u> auf der Seite <u>(i:Seitennummer)</u>	B5	D/K/S

Textverarbeitung

Bausteine mit "insert"

Wollen Sie in einem Baustein Variable für immer wiederkehrende, aber jeweils unterschiedlich lautende Textteile wie z.B. das "Datum", die "Anrede" usw. einfügen können, so geben Sie an der entsprechenden Position im Text den sog. "insert"-Befehl (Einfügungsbefehl) ein mit einem Hinweis für den Benutzer bzw. einer Erinnerungshilfe für Sie selbst, welche Eingabe das System an dieser Stelle erwartet. Dieser Bedienungshinweis darf maximal 19 Stellen lang sein, z.B.:

(i: Datum)

Befindet sich ein "insert"-Befehl in einem Baustein, so ist darauf zu achten, daß zwischen den einzelnen Eingaben keine Leertasten oder sonstige Zeichen stehen dürfen.

Sie haben auch die Möglichkeit, den "insert" ohne einen speziellen Hinweis einzugeben, nämlich:

(i)

Dann erscheint in der Kommandozeile der Hinweis "***EINGABE***:

EINGABE

(.....T.....T.....T.....T.....)

Sie wollen z.B. den Baustein "B4" aufnehmen:



B4

Beschreibung der Bausteine
vom (i:Datum)

Beim späteren Aufrufen des Bausteins erscheint an der Position des "insert" ein entsprechender Hinweis in der Kommandozeile (in diesem Beispiel "Datum"), was nun eingefügt werden soll:

Datum

(.....T.....T.....T.....T.....)

Abrufen von Bausteinen mit "insert"

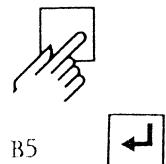
Das Abrufen von Bausteinen mit "insert" geschieht auf die gleiche Art und Weise wie das Abrufen von Bausteinen ohne "insert" über das Kommando Öffne Datei.

Textverarbeitung

Haben Sie z.B. Baustein "B5" aufgenommen und wollen Sie diesen abrufen, so geben Sie über "Selektionsabruk"



die Kurzbezeichnung "B5" ein



so piepst BITSY und es erscheint automatisch der Baustein-
text sowie in der Kommandozeile der Hinweis:

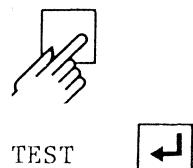
Dateiname

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

**Die Bausteine befinden sich
in der Datei**

Der Cursor bleibt an der Stelle stehen, wo Sie zuvor im Bau-
stein den "insert" gesetzt hatten.

Geben Sie also z.B. ein:



und drücken Sie erneut die Taste "Selektionsabruk":



Textverarbeitung

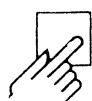
Im Bildschirm steht folgender Text:

Kapitelname

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

**Die Bausteine befinden sich
in der Datei TEST
in Kapitel**

Geben Sie also z.B. ein:



POST 

und geben erneut "Selektionsabruf"



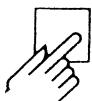
Im Bildschirm steht :

Seitennummer

(.....T.....T.....T.....T.....)

**Die Bausteine befinden sich
in der Datei TEST
in Kapitel POST
auf der Seite**

Geben Sie die Seitennummer ein, z.B.



1 

Haben Sie noch weitere Bausteine gespeichert und wollen Sie diese mit in den Brief einsetzen, so können Sie über erneute



und Eingabe der Kurzbezeichnung weitere gewünschte Bausteine abrufen.

Textverarbeitung

Sortieren der Bausteine und Anlegen I-Datei

Sollen Ihre Bausteine sortiert werden, um einen schnelleren Zugriff zu haben, können Sie sich über das Dienstprogramm "FORMAT" eine I-Datei anlegen und diese über "SORT" sortieren lassen. Über "INHALT" kann man sich die sortierte I-Datei anzeigen lassen.

(Falls Sie dazu Fragen haben, sehen Sie bitte unter den entsprechenden Erläuterungen bei den Dienstprogrammen "FORMAT", "SORT" und "INHALT" nach.)

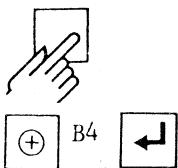
Zwangswise Verknüpfung von Bausteinen

Es kann vorkommen, daß bestimmte Bausteine immer in Verbindung mit einem anderen Baustein stehen müssen. Diese Verknüpfung wird durch den CHANGE-Befehl erreicht.

Der CHANGE-Befehl steht immer am Ende des Bausteins, an den ein weiterer angeknüpft werden soll, und enthält die Kurzbezeichnung des Bausteins, der unmittelbar folgen soll.

(c0

Soll z.B. an den Baustein "B4" der Baustein "B5" angehängt werden, so muß der Baustein "B4" wie folgt aussehen:



Beschreibung der Bausteine vom (i:Datum)
(c0 B5)



Beim Abruf von Baustein "B4" erscheint automatisch im Anschluß der Baustein "B5" auf dem Bildschirm.

Textverarbeitung

Abrufen von Bausteinen

Haben Sie Ihre Bausteine in der Datei "TEST", Kapitel "POST" abgespeichert, können Sie den Abruf von mehreren Bausteinen mit automatischer variabler Einfügung vorprogrammieren. Hierfür geben Sie den MERGE-Befehl (Mischbefehl) ein:

(mr0

Wollen Sie z.B. die Bausteine "B4", "B5" und "B2" miteinander mischen, so geben Sie zunächst die jeweilige Kurzbezeichnung des Bausteins an, z.B.:



(mr0 B4

Enthält dieser Baustein einen oder mehrere "insert", so geben Sie die gewünschte Eingabe hinter einem " " an, also:



"16.10.81

Sind in diesem Baustein noch weitere "insert" vorhanden, so wird jede Einfügung durch ein " " voneinander getrennt.

Die einzelnen Bausteine werden voneinander getrennt durch ein # .

Ihre weitere Eingabe für die Bausteine "B5" und "B2" lautet in diesem Beispiel:



#B5"TEST"POST"1#B2)

Im Bildschirm steht jetzt der vollständige Mischbefehl:

(mr0 B4"16.10.81#B5"TEST"POST"1#B2)

In der Datei "TEST", Kapitel "BRIEF" können Sie z. B. diesen MERGE-Befehl eingeben. Sie müssen nun Ihre Bausteindatei "TEST", Kapitel "POST" öffnen, damit Sie Zugriff zu Ihren Bausteinen haben. Im Anschluß daran kann der MERGE-Befehl z.B. mit dem Kommando Programmausführung ausgeführt werden.

INHALTSVERZEICHNIS

Stammdaten

- Aufnehmen von Stammdaten	7/ 2
- Stammdaten mit "insert"	7/ 3
- Abrufen von Bausteinen	7/ 4
- Finden bestimmter Informationen	7/ 6
- Lesen bestimmter Informationen	7/ 8
- Papiervorschub (beim Drucker)	7/ 8
- Positionierung von Seiten(<u>pp0 *<u>)</u></u>	7/ 8
- Drucken und Mischen eines Briefes mit Stammdaten	7/ 9
- Drucken Mischen im Aufnahme- kapitel	7/10
- Logische Dateinummern 0 oder 1	7/11
- Abrufen von Stammdaten	7/12
- Erstellen von Listen mit Stammdaten	7/13
- Ausfüllen eines gespeicherten Vordrucks mit Stammdaten	7/16
Zusammenfassung	7/18

ADRESSEN MIT BITSY

VORNAME	NAME	STRASSE	PLZ	ORT	MITARBEITER
Klaus	Meier	Südring 12	6000	Frankfurt	57
Hugo	Maier	Waldstr.10	2000	Hamburg	95
Peter	Schneider	Fichtestr.3	4000	Düsseldorf	150
Werner	Baier	Buschstr.39	7000	Stuttgart	75
Anton	Kraus	Maxstr.45	1000	Berlin	98
Kurt	Walter	Kaiserstr.30	5000	Köln	125

Was sind
Stammdaten?

Unter Stammdaten versteht man verschiedene, einzelne Informationen.

Der Unterschied zwischen Bausteinen und Stammdaten besteht darin, daß in einem Stammdatenblock mehrere Suchbegriffe enthalten sind, die an beliebigen Stellen im Text einzeln abgerufen bzw. eingefügt werden können. Bausteine dagegen lassen sich durch Eingabe der Baustein-Kurzbezeichnung immer nur in kompletter Länge abrufen.

Wie werden
Stammdaten
aufgenommen?

Voraussetzung für das Abrufen von Stammdaten ist, daß man sich im Textprogramm befindet und eine Datei, z.B. "TEST" und ein Kapitel, z.B. "ADRESS" angelegt hat.

Ebenso wie Bausteine müssen auch Stammdaten in einem eigenen Kapitel aufgenommen werden. In diesem Kapitel darf kein weiterer Text und auch keine Bausteine stehen.

Der Stammdatenblock muß auf der Seite, auf der er begonnen hat, auch enden.

Damit BITSY einen gesuchten Stammdatensatz überhaupt als solchen erkennen und finden kann, muß dieser einen bestimmten Aufbau haben, d.h. jede einzelne Information muß aus einem Anfangssymbol, dem Suchschlüssel (z.B. KEN, NAM usw.), einem Leerschritt und der eigentlichen Information bestehen. Jeder Stammdatenblock wird mit einem Bausteinendesymbol versehen und einem Return abgeschlossen.

Suchschlüssel Leertaste Information



•

Ein möglicher Stammdatenblock kann z.B. aus folgenden Stammdatensätzen bestehen:



OKEN 001

ONAM Meier

OVNA Klaus

OSTR Südring 12

OPLZ 6000

OORT Frankfurt

OPAN r Herr Meier

OMIT 57

•

Zwischen dem Endesymbol und dem Anfang des nächsten Stammdatenblockes dürfen keine weiteren Zeichen oder Leerzeilen stehen.

Der Suchschlüssel darf maximal 6 Stellen groß sein, er kann Groß- und Kleinbuchstaben sowie Ziffern enthalten. Auch Sonderzeichen können als Suchschlüssel verwendet werden. Eine Ausnahme bilden die Sonderzeichen µ, °, ", #.

Die einzelnen Suchschlüssel sind nötig, um aus mehreren, gleichartigen Stammdatenblöcken jede gewünschte Information eindeutig abrufen zu können. Die eigentliche Information hinter dem jeweiligen Schlüssel kann sich auch über mehrere Zeilen erstrecken, beendet wird sie jeweils durch ein Return.

Stammdaten mit "insert"

Wollen Sie Stammdaten aufnehmen, so können Sie sich das ständige Schreiben von Bausteinanfangssymbol und dem entsprechenden Schüsselwort sparen. Sie erstellen sich ganz einfach eine Stammdatenmaske als Baustein.

Der Baustein muß in einem eigenen Kapitel aufgenommen werden, z. B. in der Datei "TEST", Kapitel "BS". Sie nennen den Baustein z. B. AUFSTA (für Aufnehmen Stammdaten). Als Baustext ist dann folgender Stammdatenblock mit "inserts" (Einfügungen) möglich:



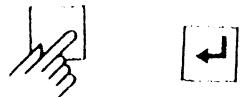
```
◊AUFSTA
◊KEN (i:Kennzeichen)
◊NAM (i:Name)
◊VNA (i:Vorname)
◊PLZ (i:Postleitzahl)
◊ORT (i:Ort)
◊PAN (i:Persönliche Anrede)
◊MIT (i:Anzahl der Mitarbeiter)
(i:0)
◊
```

Wenn Sie nun die Stammdaten in der Datei "TEST", Kapitel "ADRESS" aufnehmen und abspeichern wollen, öffnen Sie die Datei "TEST", Kapitel "BS", denn hier ist ja Ihr Baustein ◊AUFSTA abgespeichert. Nur, indem Sie die Bausteindatei öffnen, haben Sie Zugriff zu dem Baustein.
(vgl. Kapitel: Bausteine)

Abrufen von
Bausteinen

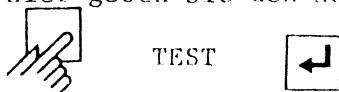
Es erscheint im Bildschirm:

ÖFFNE DATEI eingabe gerät: MF2



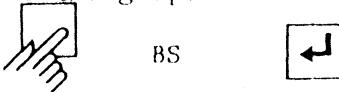
ÖFFNE DATEI eingabe datei:

Hier geben Sie den Namen der Baustein-Datei an, z.B.:



ÖFFNE DATEI kapitel:

Sie geben hier den Namen des Kapitels an, in dem die Bausteine gespeichert sind, z.B.:



Mit der Taste "Selektionsabruf" wird der Abruf von Bausteinen gestartet:



Es erscheint im Bildschirm:

ABRUF SELEKTION schlüssel-wort:z

Hier erwartet das System die Eingabe der Kurzbezeichnung des gewünschten Bausteins, z.B. AUFSTA



Jetzt werden Sie von Ihrer Stammdatenmaske geführt und es erscheint automatisch bei jedem "insert" ein entsprechender Hinweis in der Kommandozeile, welche Eingabe das System an dieser Stelle erwartet, also z.B.:

Kennzeichen

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

OKEN

Hier geben Sie das gewünschte Kennzeichen, z.B. "001" ein.

001

Nach Betätigen der Taste "Selektionsabruf"



erscheint im Bildschirm die Frage nach dem nächsten "insert"

Name

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

OKEN 001

ONAM

Sie geben den gewünschten Namen ein, z.B. "Meier":

Meier

Über das Kommando "Selektionsabruf" rufen Sie die folgenden "inserts" ab und geben Ihre gewünschten Informationen ein.

Wenn Sie das Bausteinendesymbol eingegeben haben, können Sie erneut Ihren Baustein AUFSTA abrufen.



Im Bildschirm erscheint:

ABRUF SELEKTION schlüssel-wort: a



Sie können auf einer Bildschirmseite Ihren Baustein mehrmals abrufen. Die maximale Zeilenzahl pro Seite darf natürlich nicht überschritten werden.

Nach dem Kommando



können Sie auf der nächst freien Seite genauso fortfahren.

Finden
bestimmter
Informationen

Beim Arbeiten mit Stammdaten können Sie nach bestimmten Kriterien suchen, z.B. nach Firmen ab einer bestimmten Größe.

Der FIND-Befehl beschreibt genau die Bedingungen, nach denen gesucht bzw. gefunden werden soll:

(fdl

Zum Suchen nach bestimmten Kriterien haben Sie verschiedene Möglichkeiten z.B.:

- a) "Finde unter dem Suchschlüssel NAM den Namen Maier" (also gleich):

(fdl NAM=Maier)

- b) "Finde unter dem Suchschlüssel MIT alle Firmen, die mehr als 50 Mitarbeiter haben" (also größer 50, d.h. ab 51)

Eingabe: SU G

(fdl MIT>50)

- c) "Finde unter dem Suchschlüssel MIT alle Firmen, die weniger als 100 Mitarbeiter haben" (also kleiner):

Eingabe: SU K

(fdl MIT<100)

- d) "Finde unter dem Suchschlüssel MIT alle Firmen mit 20 oder mehr Mitarbeitern" (also größer gleich, d.h. ab 20)

Eingabe: SU G ← =

(fdl MIT ≥20)

- e) "Finde unter dem Suchschlüssel MIT alle Firmen mit 20 oder weniger Mitarbeitern" (also kleiner gleich, d.h. bis zu 20)

Eingabe: SU K ← =

(fdl MIT ≤20)

f) "Finde unter dem Suchschlüssel MIT alle Firmen, die zwischen 10 und 100 Mitarbeitern haben"(also 10 bis 100)

(fd1 MIT=10-100)

g) "Finde unter dem Suchschlüssel PLZ alle Firmen, die die PLZ 8500, 1000 oder 8000 haben"

(fd1 PLZ=8500,1000,8000)

h) "Finde alle Firmen mit der PLZ 4000 und 100 Mitarbeitern"
(also 2 Bedingungen)

(fd1 PLZ=4000&MIT=100)

i) "Finde alle Firmen mit der PLZ 4000 oder 100 Mitarbeitern": (also die eine oder andere Bedingung)

(fd1 PLZ=4000/MIT=100)

j) "Finde unter dem Suchschlüssel PLZ alles, was an den beiden letzten Stellen der Postleitzahl den Wert 20 hat".
(Die ersten beiden Stellen sollen vom Vergleich ausgeschlossen werden!):

(fd1 PLZ=_._20)

k) "Finde unter dem Suchschlüssel NAM alle diejenigen, die Schmidt heißen oder diejenigen, deren Name mit "Schmidt" beginnt. z. B. Schmidtchen, Schmidlein. Es reicht ein unterstrichener Punkt, um die restlichen Stellen vom Vergleich auszuschließen.

(fd1 NAM=Schmidt.)

**Lesen
bestimmter
Informationen**

Hat das System über den FIND-Befehl den gewünschten Stammdaten-
tensatz gefunden, so können Sie über den READ-Befehl bestimmen, welche Informationen, an welcher Position (Stelle) aus
aus dem Stammdatenblock gelesen werden sollen.

An der Stelle, wo Sie den READ-Befehl eingeben, wird die Information gelesen bzw. geschrieben. Benötigen Sie z.B. nur Informationen über NAM und ORT, so lautet die Eingabe:

(rdl NAM) ◀

(rdl ORT) ◀

oder:

(hp 10)(rdl NAM) ◀

(hp 10)(rdl NAM) ◀

**Papier-
vorschub
(beim Drucker)**

Wollen Sie einen sofortigen Papierzuschub (FORM FEED) zum nächsten Blatt bewirken, dann müssen Sie sowohl beim Einzelblatt- als auch bei Endlospapier folgenden Befehl eingeben:

(ff)

**Positio-
nierung von
Seiten
(pp0 *)**

Ist der erste Stammdatenblock abgearbeitet und gedruckt und sollen weitere Stammdatenblöcke, die der FIND-Bedingung entsprechen, gefunden werden, so sagen wir BITSY mit dem Befehl

(pp0 *)

Gehe an den Anfang der Bildschirmseite, suche den nächsten Stammdatenblock, der die FIND-Bedingung erfüllt.
Anschließend führe wieder die nachstehenden Programmbefehle, wie in unserem Fall die READ-Befehle, aus.

Eine zusammenhängende Befehlsfolge kann z. B. lauten:

(fdl NAM=A)

(hp 10)(rdl VNA) (rdl NAM)

(hp 10)(rdl STR)

(hp 10)(rdl PLZ) (rdl ORT)

(ff)(pp0 *)

Drucken und
Mischen eines
Briefes mit
Stammdaten

Haben Sie z.B. Stammdaten in der Datei "TEST" und Kapitel "ADRESS" aufgenommen und wollen Sie diese mit einem Brief verknüpfen, also mischen, so können Sie dies über das Kommando DRUCKEN MISCHEN erreichen. Mit diesem Kommando können Sie also z. B. einen Standardbrief an bestimmte in der Stammdatendatei erfasste Personen mit einem einzigen Druckbefehl adressieren.

Wollen Sie z. B. eine Werbeaktion starten und alle Personen im Postleitzonengebiet 4000 anschreiben, dann speichern Sie das Rundschreiben z.B. in der Datei "TEST", Kapitel "BRIEF" ab. Da die Stammdaten in postalischer Form ausgegeben werden sollen, können Sie die dazugehörigen READ-Befehle sofort an der richtigen Position eingeben.

Ihre Werbeaktion könnte z. B. so aussehen:

(fd1 PLZ=4000)
(rdl VNA) (rdl NAM)
(rdl STR)

(rdl PLZ) (rdl ORT)

Sehr geehrte(rdl PAV),

Über Ihr Interesse an unserer BITSY freuen wir uns sehr. Damit Sie sich einen Eindruck über die vielfältigen Möglichkeiten von BITSY machen können, sollten Sie auf jeden Fall BITSY in natura erleben.

Mit freundlichen Grüßen
Ihre BITSY
(ff)(pp0 *)

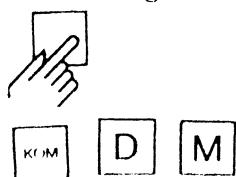
Anschließend können Sie den aufgenommenen Text mit den angegebenen Befehlen abspeichern:



oder gleich das Kommando DRUCKEN MISCHEN geben.

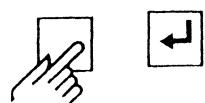
Drucken Mischen
im Aufnahmekapitel

Ihre Eingabe lautet:

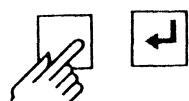


Es erscheint automatisch im Bildschirm:

DRUCKEN MISCHEN format =FCPEABR=:



DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät: MF2



DRUCKEN MISCHEN eingabe datei: TEST



DRUCKEN MISCHEN kapitel:



Nun schreibt BITSY allen Personen im Raum Düsseldorf diesen netten Brief.

Wie Sie einen Brief mit Stammdaten mischen können, wenn Sie sich nicht im Aufnahmekapitel befinden zeigen wir im Kapitel "Textbearbeitungsspezialitäten".

logische
Dateinummern
0 oder 1

Alle Befehle (FIND-, READ-, OPEN-, pp-Befehle) zum Abrufen von Bausteinen und Stammdaten arbeiten mit logischen Dateinummern.

Um beispielsweise einen bestimmten Baustein abrufen zu können, wäre es bei jedem Abruf- oder Vekettungsbefehl notwendig,

die Gerätebezeichnung,
den Dateinamen und
den Kapitelnamen

anzugeben, auch wenn alle Bausteine in einem Kapitel gespeichert sind. Dieses Verfahren ist natürlich zu aufwendig. Deshalb wird bei diesen Befehlen mit Abkürzungen (logischen Dateinummern) gearbeitet.

Um mit diesen Befehlen arbeiten zu können, müssen Sie zunächst einmal diese Abkürzung (Zuordnung) vornehmen. Maximal können nur zwei Bereiche geöffnet sein, als Kurzbezeichnung werden die Ziffern 0 und 1 verwendet.

Die Bereiche sind wie folgt festgelegt.

<u>Zuordnung über</u>	<u>logische Dateinummer</u>
-----------------------	-----------------------------

1. Kommando Programmausführung	0
2. Kommando Öffne	0
3. Befehl op0	0
4. Befehl op1	1

5. Kommando Drucken Mischen

Das Kapitel, indem ein Serienbrief abgespeichert ist, erhält die log. Nummer 0. Das Kapitel mit den Adressen bzw. die I-Datei für die Adressen erhält die log. Nummer 1. Bei dem Kommando Drucken Mischen wird automatisch die Stammdatendatei, bzw. die I-Datei mit der log. Nummer 1 vergeben.

6. Kommando Drucken Datei

Generell hat das Kapitel, in dem Sie arbeiten die log. Nummer 0. Wollen Sie darin aus einem anderen Kapitel Stammdaten oder Bausteine abrufen, so hat dieses Kapitel die log. Nummer 1.

Abrufen von
Stammdaten

Sie wissen ja bereits, daß Stammdaten in einem eigenen Kapitel abgespeichert sein müssen. Wollen Sie nun Stammdaten verarbeiten, d. h. Informationen aus Ihrer Stammdatendatei holen, müssen Sie sich eine Stammdatenmaske in einem extra Kapitel erstellen, z. B. in der Datei "TEST", Kapitel "MASKE"

In diesem Kapitel müssen Sie ja BITSY sagen, wo sich die Stammdaten befinden. Sie müssen also Ihre Stammdatendatei öffnen, um Ihre gewünschten Informationen abrufen zu können. Dazu gibt es den OPEN-Befehl (Öffne Datei)

(opl Gerät.Datei.Kapitel)

Haben Sie jedoch bereits die Stammdaten nach einem bestimmten Suchschlüssel sortiert, (siehe Ausführungen unter Dienstprogramm "SORT"!), so können Sie mit folgendem Befehl

(opl Gerät.Datei.I-Datei)

auf die sortierten Stammdaten zugreifen.

Erstellen von
Listen mit
Stammdaten

Haben Sie z.B. Stammdaten in der Datei "TEST" und Kapitel "ADRESS" aufgenommen und wollen Sie mit diesen z.B. eine Liste erstellen, so brauchen Sie sich nur eine Maske erstellen. Diese Liste soll z. B. alle Namen enthalten, die Sie in Ihrer Stammdatendatei abgespeichert haben. Weiterhin sollen zu diesen Namen die dazugehörigen Informationen wie Straße, Postleitzahl und Ort ausgedruckt werden.

Die Überschrift kann z. B. so aussehen.

NAME STRASSE PLZ ORT

Angenommen Sie befinden sich in der Datei "TEST", Kapitel "BRIEF" auf der zweiten Seite, dann müssen Sie zunächst den OPEN-Befehl eingeben. BITSY muß ja wissen, woher sie die Informationen holen soll.

Im Anschluß an den OPEN-Befehl schreiben Sie die Überschrift und verzweigen auf die nächste Bildschirmseite mit dem Befehl (pp0 3)

Sie geben auf der Seite 2 Ihres Kapitels "BRIEF" dann ein:



(opl MF2.TEST.ADRESS) **T**

ADRESSEN MIT BITSY

NAME STRASSE PLZ ORT **T**

(pp0 3) **T**

Sie schreiben nicht (pp0 *), sondern (pp0 3), da sie ja auf die nächste Bildschirmseite verzweigen wollen und nicht an den Anfang der Bildschirmseite.

Nach dem Kommando "Speichern Seite"



lassen Sie sich die nächste Seite anzeigen.

Sie haben die Seite 3 im Bildschirm.

Über die FIND- und READ-Befehle, die Sie ja selbst bestimmen können, werden die Adressen in Listenform abgerufen. Die Eingabe für das obengenannte Beispiel sieht dann wie folgt aus:

(fd1 NAM=) ◀
(rd1 NAM)(hp 11)(rd1 STR)(hp 22)(rd1 PLZ)(hp 30)(rd1 ORT) ◀
(pp0 *) ◀

Hinweis: Auf der Seite 3 des Kapitels "BRIEF" muß auf jeden Fall (pp0 *) stehen. BITSY verzweigt an den Anfang der Seite. Hier steht der FIND-Befehl, der Ihr ja sagt, suche den nächsten Stammdatensatz, der dann zum Abruf von Informationen bereitsteht und anschließend gedruckt wird.

Warum wurde nun die Stammdatenmaske zum Ausdrucken von Listen über zwei Seiten erstellt?

Angenommen, Sie würden den OPEN-Befehl auf der Seite 3 vor den FIND-Befehl setzen, dann würde BITSY durch den (pp0 *) Befehl an den Anfang der Seite verzweigen.

Hier liest sie wieder den OPEN-Befehl. D. h. die Stammdaten-datei wird wieder eröffnet und es würde wieder der erste Stammdatensatz gefunden. BITSY würde also immer nur den ersten Stammdatenblock finden und nur die entsprechenden Informationen lesen.

Das gleiche gilt für die Überschrift. Nach jeder Zeile würde wieder die Überschrift gedruckt. Um dies zu vermeiden, muß Ihre Programmaske zur Erstellung und zum Drucken von Listen über zwei Seiten erstellt werden.

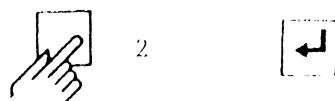
Nach dem Kommando "Speichern Seite"



können Sie nun über das Kommando Drucken Datei Ihre Liste ausdrucken lassen.

Es erscheint automatisch im Bildschirm:

DRUCKEN DATEI eingabe gerät: MFI



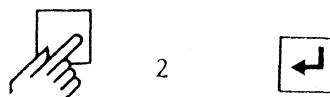
DRUCKEN DATEI eingabe datei:



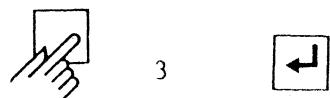
DRUCKEN DATEI kapitel:



DRUCKEN DATEI ab seitennummern:

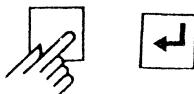


DRUCKEN DATEI bis seitennummern:

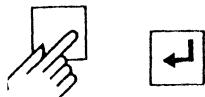


DRUCKEN DATEI anzahl exemplare:

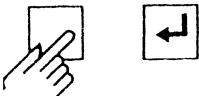
Wollen Sie nur 1 Exemplar so geben Sie Return:



DRUCKEN DATEI format =FCPEABR=:



DRUCKEN DATEI spezifikation:



Ausfüllen eines gespeicherten Vordrucks mit Stammdaten

Sie haben Ihre Stammdaten in der Datei "TEST" und Kapitel "ADRESS" aufgenommen. Nun können Sie z. B. mit diesen Stammdaten einen Vordruck (z. B. eine Bescheinigung) im Bildschirm ausfüllen.

Sie gehen auf eine freie Bildschirmseite z. B. des Kapitels "BRIEF".

Zunächst müssen Sie wieder Ihre Stammdatendatei eröffnen und mit dem FIND-Befehl die entsprechende Bedingung angeben.

Anschließend muß dieser Vordruck mit den eingegebenen Befehlen gespeichert werden.

z.B. könnte eine Bescheinigung wie folgt aussehen:



(opl MF2.TEST.ADRESS)

(fd1 NAM=Meier)

Bescheinigung

Hiermit bescheinigen wir, daß Herr (rd1 VNA) (rd1 NAM) wohnhaft in (rd1 ORT), (rd1 STR) seit dem 1.1.1982 in unserem Unternehmen beschäftigt ist.

SP.

Sie lassen sich diese Seite wieder im Bildschirm anzeigen. Mit dem Befehl PROGRAMMAUSFÜHRUNG wird nun Ihr Formular ausgefüllt.

Ihre Eingabe lautet:



KOM P ↶

Es erscheint im Bildschirm:

PROGRAMMAUSFÜHRUNG

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

Bescheinigung

Hiermit bescheinigen wir, daß Herr Klaus Meier wohnhaft in Frankfurt, Südring 12 seit dem 1.1.1982 in unserem Unternehmen beschäftigt ist.

Anschließend können Sie diese ausgefüllte Bescheinigung über das Kommando DRUCKEN SEITE

Es empfiehlt sich, ein Formular, das häufiger benötigt wird, mit allen Befehlen einmal abzuspeichern, so daß es je nach Bedarf nur abgerufen zu werden braucht.

In diesem Fall wäre es dann sinnvoller, den Programmbebefhl

(fdl NAM=Meier)

umzugestalten in:

(fdl NAM=(i:Name))

Jetzt ist bei dem Befehl "Programmausführung" nur jedesmal der gewünschte Name einzugeben.

Zusammenfassung Wie Sie bemerkt haben, gibt es verschiedene Möglichkeiten Stammdaten zu verarbeiten.

Hier nochmals eine kurze Übersicht:

Serienbriefverarbeitung (Drucken Mischen)

Unter Serienbriefverarbeitung versteht BITSY das Zusammenmischen von Adressen mit einem Standardbrief. Dies setzt zwei Dinge voraus: vorhandene Stammdaten und einen Standardbrief mit den Befehlen zum Abruf der Stammdaten.
Die Zuordnung der logischen Dateinummern geschieht automatisch durch die Erteilung des Kommandos Drucken Mischen.

Stammdatenabruf mit Drucken Datei

Wie im Beispiel zum Ausdrucken von Listen dargestellt wurde, lassen sich auch Stammdaten über das Kommando Drucken Datei abrufen. Hier ist jedoch zu beachten, daß der OPEN-Befehl nicht auf derselben Seite wie der FIND-Befehl stehen darf, da sonst immer der gleiche Stammdatenblock gefunden würde.
Das Kapitel in dem Sie sich befinden, wird mit der logischen Nummer 0 angesprochen, Befehle für den Stammdatenabruf müssen sich auf eine im OPEN-Befehl definierte Datei mit der Nummer 1 beziehen.

Stammdatenabruf im Bildschirm

Werden Befehle zum Suchen und Lesen von Stammdaten mit dem Kommando Programmausführung ausgeführt, können die Nummern 0 und 1 beliebig vergeben werden. Hierbei ist zu berücksichtigen, daß ein FIND-Befehl einen Stammdatenblock finden kann. Befehle wie (ff) oder (pp0 *) sind im Bildschirm wirkungslos.

INHALTSVERZEICHNIS

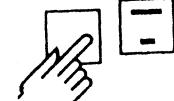
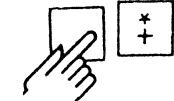
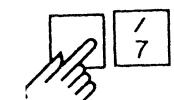
Rechnen mit BITSY	8/ 1
- Addition	8/ 2
- Addition von zwei Registern	8/ 4
- Subtraktion	8/ 5
- Subtraktion von zwei Registern	8/ 6
- Multiplikation	8/ 7
- Multiplikation von zwei Registern	8/ 8
- Division	8/ 9
- Division von zwei Registern	8/10
- Rechenbeispiele	8/11
- Logische Entscheidungen	8/13
- IF-THEN-Befehl	8/13
- IF-THEN-ELSE-Befehl	8/15

Rechnen

Rechnen
mit BITSY

Voraussetzung für das Rechnen mit BITSY ist, daß Sie sich im Textprogramm befinden.

Es stehen Ihnen die vier Grundrechenarten zur Verfügung

<u>Grundrechenart</u>	<u>dargestellt durch</u>
1. Addition	+
	Eingabe: 
2. Subtraktion	-
	Eingabe: 
3. Multiplikation	*
	Eingabe: 
4. Division	/
	Eingabe: 

Diese Rechenoperationen können nur in Registern ausgeführt werden.

(Grundsätzliches über Register können Sie im Kapitel "Programmbefehle" nochmals nachlesen)

Rechnen

Addition

Sie geben z. B. ein:

(r 2=4+2)

Die Zahlen 2 und 4 werden addiert und das Ergebnis wird im Register 2 abgelegt.

Das Ergebnis kann nun auf verschiedene Arten abgerufen werden:

1. durch Kommando Programmausführung und anschließend durch Abruf des Registers 2.



Darstellung im Bildschirm:

PROGRAMMAUSFÜHRUNG

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)



Darstellung im Bildschirm:

ABRUF REGISTER nummer: 2

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

6

Der Cursor steht unter dem Ergebnis

Rechnen

2. durch Kommando Programmausführung und dem Programmbeispiel
(r2)

Sie gaben das Kommando:

$$\underline{(r2=4+2)} \underline{(r2)}$$

Durch das Kommando:



Darstellung im Bildschirm:

PROGRAMMAUSFÜHRUNG

(.....T.....T.....T.....T.....T.....)

6

/

Eine weitere Möglichkeit eine Addition auszuführen wäre z. B.

$$\underline{(r2=(r2)+10)}$$

Zu dem alten Registerinhalt von r2 wird die Zahl 10 addiert. Das Ergebnis dieser Addition wird wieder ins Register r2 gebracht. Es ist auch möglich, das Ergebnis der Addition in einem anderen Register abzulegen.

Beispiel: Es soll zu der Zahl 10, die im Register 5 stehen soll, die Zahl 6 addiert werden, das Ergebnis soll wieder in Register 5 stehen.

Laden des Registers 5: (r5=10)

Addition : (r5=(r5)+6)

Abruf des Registers 5: (r5)

Es erscheint : 16

Das Beispiel soll nun so abgeändert werden, daß das Ergebnis nicht wieder im Register 5, sondern in einem neuen Register z.B. Register 11 steht.

Laden des Registers 5: (r5=10)

Addition : (r11=(r5)+6)

Abruf : (r11)

Es erscheint : 16

Rechnen

Addition von
zwei Regis-
tern

Um zwei Registerinhalte zu addieren, müssen Sie folgende Ein-
gabe vornehmen:

$$\underline{(r2 = (r2) + (r5))}$$

Zu dem alten Registerinhalt des Registers 2 wird der Regis-
terinhalt des Registers 5 addiert. Das Ergebnis der Addition
soll wieder in das Register 2 gebracht werden.

Beispiel: Es soll zu der Zahl 10, die im Register 5 stehen
soll, die Zahl 3 aus dem Register 2 addiert werden. Das Er-
gebnis soll wieder im Register 5 stehen.

Laden der Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Addition	: <u>(r5=(r5)+(r2))</u>
Abruf	: <u>(r5)</u>
Es erscheint	: 13

Das Beispiel soll nun wieder so abgeändert werden, daß das
Ergebnis in einem neuen Register z. B. Register 11 steht

Laden des Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Addition	: <u>(r11=(r5)+(r2))</u>
Abruf	: <u>(r11)</u>
Es erscheint	: 13

Rechnen

Subtraktion

Um eine Zahl vom Inhalt eines Registers zu subtrahieren, können Sie z. B. folgenden Befehl benutzen:

(r2=(r2)-10)

Von dem alten Registerinhalt des Registers 2, soll die Zahl 10 subtrahiert werden. Das Ergebnis dieser Subtraktion wird wieder ins Register r2 gebracht.

Es ist auch möglich, das Ergebnis der Subtraktion in einem anderen Register abzulegen.

Beispiel: Es soll von der Zahl 10, die im Register 5 stehen soll, die Zahl 6 subtrahiert werden, das Ergebnis soll wieder in Register 5 stehen.

Laden des Registers 5: **(r5=10)**

Subtraktion : **(r5=(r5)-6)**

Abruf des Registers 5: **(r5)**

Es erscheint : **4**

Das Beispiel soll nun so abgeändert werden, daß das Ergebnis nicht wieder im Register 5, sondern in einem neuen Register z.B. Register 11 steht.

Laden des Registers 5: **(r5=10)**

Subtraktion : **(r11=(r5)-6)**

Abruf : **(r11)**

Es erscheint : **4**

Rechnen

Subtraktion
von zwei Re-
gistern

Um zwei Registerinhalte zu subtrahieren, müssen Sie folgende Eingabe vornehmen:

$$\underline{(\text{r}2 = (\text{r}2) - (\text{r}5))}$$

Von dem alten Registerinhalt des Registers 2 wird der Registerinhalt des Registers 5 subtrahiert. Das Ergebnis der Subtraktion soll wieder ins Register 2 gebracht werden.

Beispiel: Es soll von der Zahl 10, die im Register 5 stehen soll, die Zahl 3 aus dem Register 2 subtrahiert werden. Das Ergebnis soll wieder im Register 5 stehen.

Laden der Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Subtraktion	: <u>(r5=(r5)-(r2))</u>
Abruf	: <u>(r5)</u>
Es erscheint	: 7

Das Beispiel soll nun wieder so abgeändert werden, daß das Ergebnis in einem neuen Register z. B. Register 11 steht

Laden des Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Subtraktion	: <u>(r11=(r5)-(r2))</u>
Abruf	: <u>(r11)</u>
Es erscheint	: 7

Rechnen

Multiplikation

Um eine Zahl mit dem Inhalt eines Registers zu multiplizieren benutzen Sie z. B. folgenden Befehl:

(r2=(r2)*10)

Der alte Registerinhalt des Registers 2, soll mit der Zahl 10 multipliziert werden. Das Ergebnis dieser Multiplikation wird wieder ins Register r2 gebracht.

Es ist auch möglich, das Ergebnis der Multiplikation in einem anderen Register abzulegen.

Beispiel: Es soll die Zahl 10, die im Register 5 stehen soll, mit der Zahl 3 multipliziert werden, das Ergebnis soll wieder in Register 5 stehen.

Laden des Registers 5: **(r5=10)**

Multiplikation : **(r5=(r5)*3)**

Abruf des Registers 5: **(r5)**

Es erscheint : **30**

Das Beispiel soll nun so abgeändert werden, daß das Ergebnis nicht wieder im Register 5, sondern in einem neuen Register z.B. Register 11 steht.

Laden des Registers 5: **(r5=10)**

Multiplikation : **(r11=(r5)*3)**

Abruf : **(r11)**

Es erscheint : **30**

Rechnen

Multiplikation
von zwei Re-
gistern

Die Multiplikation zweier Register erfolgt z. B. durch die Eingabe:

$$\underline{(\text{r}2=\underline{\text{r}2}) * \underline{\text{r}5})}$$

Der alten Registerinhalt des Registers 2 soll mit dem Registerinhalt des Registers 5 multipliziert werden. Das Ergebnis der Multiplikation soll wieder ins Register 2 gebracht werden.

Beispiel: Es soll die Zahl 10, die im Register 5 stehen soll, mit der Zahl 3 aus dem Register 2 multipliziert werden. Das Ergebnis soll wieder im Register 5 stehen.

Laden der Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Multiplikation	: <u>(r5=(r5)*r2))</u>
Abruf	: <u>(r5)</u>
Es erscheint	: 30

Das Beispiel soll nun wieder so abgeändert werden, daß das Ergebnis in einem neuen Register z. B. Register 11 steht

Laden des Register	: <u>(r5=10)(r2=3)</u>
Multiplikation	: <u>(r11=(r5)*(r2))</u>
Abruf	: <u>(r11)</u>
Es erscheint	: 30

Rechnen

Division

Um den Inhalt eines Registers durch eine Zahl zu dividieren, benutzen Sie z. B. folgenden Befehl:

$(r2 = (r2) / 10)$

Der alte Registerinhalt des Registers 2, soll durch die Zahl 10 dividiert werden. Das Ergebnis dieser Division wird wieder ins Register r2 gebracht.

Es ist auch möglich, das Ergebnis der Division in einem anderen Register abzulegen.

Beispiel: Es soll die Zahl 6, die im Register 5 stehen soll, durch die Zahl 3 dividiert werden, das Ergebnis soll wieder in Register 5 stehen.

Laden des Registers 5: $(r5 = 6)$

Division : $(r5 = (r5) / 3)$

Abruf des Registers 5: $(r5)$

Es erscheint : **2**

Das Beispiel soll nun so abgeändert werden, daß das Ergebnis nicht wieder im Register 5, sondern in einem neuen Register z.B. Register 11 steht.

Laden des Registers 5: $(r5 = 6)$

Division : $(r11 = (r5) / 3)$

Abruf : $(r11)$

Es erscheint : **2**

Rechnen

Division
von zwei Re-
gistern

Die Division zweier Register erfolgt z. B. durch die Eingabe:

$$\underline{(r2 = (r2) / (r5))}$$

Der alten Registerinhalt des Registers 2 soll durch den In des Registers 5 dividiert werden. Das Ergebnis der Division soll wieder ins Register 2 gebracht werden.

Beispiel: Es soll die Zahl 6, die im Register 5 stehen soll, durch die Zahl 3 aus dem Register 2 dividiert werden. Das Ergebnis soll wieder im Register 5 stehen.

Laden der Register	:	<u>(r5=6)(r2=3)</u>
Division	:	<u>(r5=(r5)/(r2))</u>
Abruf	:	<u>(r5)</u>
Es erscheint	:	2

Das Beispiel soll nun wieder so abgeändert werden, daß das Ergebnis in einem neuen Register z. B. Register 11 steht

Laden des Register	:	<u>(r5=6)(r2=3)</u>
Division	:	<u>(r11=(r5)/(r2))</u>
Abruf	:	<u>(r11)</u>
Es erscheint	:	2

Rechnen

Rechenbeispiele

Eingabebeispiele von möglichen Rechenoperationen:

(r1=4*2)

(r2=(r1)+4)

(r3=10/(r3))

(r4=(r1)-(r2))

(r5=(i:Menge)+(r5))

(r6=(rdl PREIS)*(i:Menge))

(r7=(r7)+(mr0 12))

(r8=5.250,50*(r2))

Dies sind einige von vielen Möglichkeiten mit BITSY ganz einfach Rechenoperationen durchzuführen.

Rechenprogramme, z. B. Schreiben eines Angebotes, können als Bausteine abgespeichert werden. Beim Abrufen eines Bausteins wird automatisch das Kommando Programmausführung durchgeführt d. h. das Rechenprogramm läuft jetzt im Arbeitsspeicher ab und die errechneten Ergebnisse werden in den Bildschirm gebracht.

Bevor Sie ein gutes Rechenprogramm schreiben können, müssen Sie noch zwei wichtige Befehle kennenlernen.

Rechnen

Hinweis: In Rechenoperationen bestimmt der linke Operand der Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die Struktur des Ergebnisses. Soll das Ergebniss einen Tausenderpunkt und zwei Nachkommastellen enthalten, so ist der linke Operand mit dieser Struktur zu laden.

Beispiel: Es soll zu der Zahl 5.450,50 die Zahl 500 addiert werden. Das Ergebnis soll die gleiche Struktur wie die Zahl 5.450,50 aufweisen.

Laden des Registers 4: (r4=5.450,50)

Laden des Registers 5: (r5=500)

Addition : (r10=(r4)+(r5))

Abruf : (r10)

Ergebnis : 5.950,50

Werden in diesem Beispiel die Operanden vertauscht, also:

(r10=(r5)+(r4))

ist das Ergebnis 5950, da Register 5 ohne Tausenderpunkt und Komma geladen war.

Hinweis: Die Operanden können nur dann vertauscht werden, wenn sie die gleiche Struktur haben. (Nur bei Adition und Multiplikation möglich.)

Es ist nicht möglich, mehrere Operationen in einer Registerzuweisung mit verschiedenen Operationsarten zu verarbeiten.
Beispiel:

(r1=(r1)+(r3)*(r2)/(r6)-(r11))

Bei der Division ist zu beachten, daß die Division durch 0 die Meldung TTOD liefert, da die Division durch 0 nicht zulässig ist.

Die Befehle zum Rechnen können sowohl in Bausteinen als auch in Stammdaten stehen.

Logische Entscheidungen

Unter einer logischen Entscheidung versteht man eine sogenannte "Abfrage". Was soll BETSY tun, wenn eine Bedingung vorgegeben wird.

IF-THEN-Befehl

Das Wort **if** ist aus der englischen Sprache übernommen worden und bedeutet "wenn". Wenn eine Bedingung wahr ist, dann (then) führe folgende Anweisung aus.

Der if-then-Befehl hat folgenden Aufbau:

(if Bedingung)(Anweisung)

Wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist, soll die in dem nachfolgenden Klammerpaar angegebene Anweisung ausgeführt werden. Wird diese Bedingung nicht erfüllt, so wird die Anweisung nicht ausgeführt.

Es können auch mehrere Anweisungen in dem Klammerpaar angegeben werden.

Zwischen dem if und der Bedingung muß ein Leerzeichen eingegeben werden.

Zwischen der schließenden Klammer der Bedingung und der öffnenden Klammer der Anweisung darf kein Leerzeichen geschrieben werden.

Die Anweisungen müssen geklammert sein, d.h. wenn nur eine Anweisung in der Klammer steht, sind zwei öffnende Klammern und nach der Anweisung zwei schließende Klammern zu schreiben.

Beispiel:

(if (r2)>10)((r2))

Wenn (if) der der Inhalt des Registers 2 größer ist als 10, dann (then) soll dieser Wert ausgegeben werden.

Steht im Register 2 ein Wert, der kleiner ist 10, so wird die Anweisung ignoriert.

Rechnen

Beispiel 1

Wenn (if) der Inhalt des Registers 2 größer ist als 10,00
dann soll dieser Wert mit dem Wort "Betrag" und hinter diesem
Wert das Wort "DM" ausgegeben werden.

Das Register 2 wird z. B. mit dem Wert 15,00 geladen. Also:

(r2=15,00)

Der if-Befehl für die oben gestellte Aufgabe lautet dann:

If (r2>10,00)(Betrag (r2) DM)

Es steht z. B. nach dem Kommando Programmausführung dann im Bildschirm:

Betrag 15,00 DM

Beispiel 2

Laden Register 2: **(r2=9,00)**

Der if-Befehl lautet:

If (r2<10,00)(Betrag (r2) DM) Erleben Sie BITSY LIVE

Es steht z. B. nach dem Kommando Programmausführung dann im Bildschirm:

Erleben Sie BITSY LIVE

Da der Inhalt des Registers 2 kleiner ist als 10,00, ignoriert BITSY die Anweisung und schreibt den Text, der hinter der Anweisung steht.

Beispiel 3

Laden Register 2: **(r2=11,00)**

Der if-Befehl lautet:

If (r2>10,00)(Betrag (r2) DM) für geforderte Lieferung

Es steht z. B. nach dem Kommando Programmausführung dann im Bildschirm:

Betrag 11,00 DM für geforderte Lieferung.

Da der Inhalt des Registers 2 größer ist als 10,00, führt BITSY die Anweisung aus und schreibt anschließend den Text, der hinter der Anweisung steht.

Rechnen

IF-THEN-ELSE
Befehl

Dieser Befehl ist ähnlich dem IF-THEN-Befehl aufgebaut. Es können ebenfalls Anweisungen in Abhängigkeit von der Erfüllung einer Bedingung ausgeführt werden.

Der IF-THEN-ELSE-Befehl hat jedoch einen anderen Aufbau:

(ie Bedingung)(Anweisung 1)(Anweisung 2)

Wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist, soll die in dem nachfolgenden Klammerpaar angegebene Anweisung 1 ausgeführt werden. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, so wird die Anweisung 2 ausgeführt.

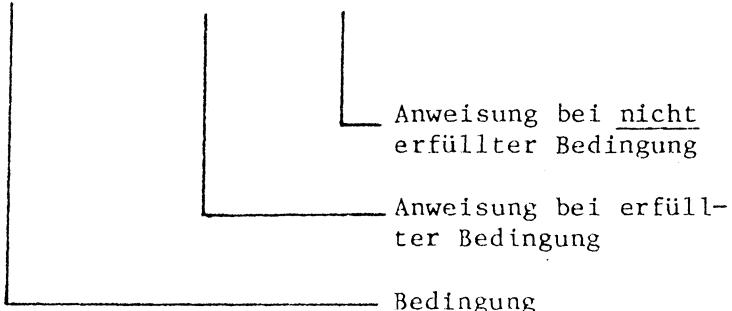
Zwischen dem ie und der Bedingung muß ein Leerzeichen eingegeben werden.

Zwischen der schließenden Klammer der Bedingung und der öffnenden Klammer der Anweisung 1 darf kein Leerzeichen geschrieben werden.

Die Anweisungen müssen geklammert sein, d.h. wenn nur eine Anweisung in der Klammer steht, sind zwei öffnende Klammern und nach der Anweisung zwei schließende Klammern zu schreiben.

Beispiel:

(ie (r2)=10)((r2))(r2=(r2)+1))



Wenn (if) der Inhalt des Registers 2 größer ist als 10, dann (then) soll dieser Wert ausgegeben werden, wenn er nicht (else) größer ist als 10, soll der Wert, der im Register 2 steht um 1 erhöht werden.

Rechnen

Hinweis:

Sowohl in der if-, als auch in der ie-Bedingung können alle beschriebenen Vergleichsoperatoren (=, \neq , \leq , usw.) benutzt werden.

Ebenso können Befehle für Stammdatenabruf (z. B. rdl ..) in der Bedingung enthalten sein.

Die Anweisungsblöcke können alle Arten von Befehlen und/oder Texten enthalten. Der pp -Befehl beispielsweise bietet die Möglichkeit, bei Erfüllung der Bedingung die Seite zu verlassen.

Ebenso ist es möglich, in den Anweisungen wieder if oder ie-Befehle vorzusehen.

Beispiel

(fdl NAM \geq A)

(r2=Sie BITSY LIVE)

(ie (rdl NAM)=Meier)(Sehr geehrte(rdl PAN))(Erleben (r2)

(pp0 *)

Bitsy soll in der Stammdatendatei alle Namen finden. Hat sie den Stammdatensatz mit der Information Meier hinter dem Suchschlüssel NAM gefunden, schreibt sie:

Sehr geehrter Herr Meier

denn dann ist die Bedingung erfüllt bzw. wahr.

Für alle anderen Namen, die in der Stammdatendatei gespeichert sind, ist die Bedingung nicht erfüllt und sie schreibt:

Erleben Sie BITSY LIVE

€
€

€angebot€

(opl MF2.TEST.ADRRESS)(fd1 NAM (i:Name))

(rdl NAM)€

(rdl STR)€

€

(rdl PLZ) (rdl ORT)€

(vp 10)(hp 50)Düsseldorf, den (r1)€

€

(r2=0)(r6=0.000,00)(-tb)(tb 3,11,16,46,74)€

(rm 80)€

(qe2)A N G E B O T(-qe)€

€

€

Hiermit bieten wir Ihnen wunschgemäß an:€

€

€

POS	MENGE	ARTIKEL	E.-PREIS	G.-PREIS€
-----	-------	---------	----------	-----------

€

€€

€blusen40€

(r3=(i:Menge))(r4=(i:Einzel-Preis))(mr0 rechnen)€

(dt)(r2)(dt)(r3)(tb)Damenblusen Gr. 40(dt)(r4)(dt)(r5)€

€€

€hemden39€

(r3=(i:Menge))(r4=(i:Einzel-Preis))(mr0 rechnen)€

(dt)(r2)(dt)(r3)(tb)Herrenhemden Gr. 39(dt)(r4)(dt)(r5)€

€€

€rechnen€

(r2=(r2)+1)(r5=(r4)*(r3))(r6=(r6)+(r5))€€

€ende€

(-tb)(tb 74)(hp 68) _____ €

€

Summe(dt)(r6=0.000,00+(r6))(dt)(r6)€

(r7=(r6)*0,13)+13% Mehrwertsteuer(dt)(r7)€

(hp 68) _____ €

Gesamtsumme(dt)(r6)€

(hp 68) ======€

€€

Rechnen

Klaus Meier
Südring 12

6000 Frankfurt

Düsseldorf, den 31.03.1982

A H G E B O T

Hiermit bieten wir Ihnen wunschgemäß an:

POS	MENGE	ARTIKEL	E.-PREIS	G.-PREIS
1	10	Damenblusen Gr. 40	150,50	1505,00
2	100	Herrenhemden Gr. 39	1.450,00	145.000,00
		Summe		146.505,00
		+13% Mehrwertsteuer		19.045,65
		<u>Gesamtsumme</u>		<u>146.505,00</u>
				=====

FEHLERMELDUNGEN IM TEXT- BZW. BETRIEBSSYSTEM DOS80

1. Textprogrammfehler Seite 1 - 4
2. Behebbare Gerätefehler Seite 5
3. Nicht behebbare Gerätefehler Seite 6
4. Betriebssystemfehler Seite 7 - 9
5. DNÜ-Fehler an Shared-Printer und Mehrplatzsystemen Seite 10
6. Drucken an Mehrplatzsystemen Seite 11 - 13
7. Bedeutung der Betriebssystem-Fehlercodes Seite 14 - 16

I. TEXTPROGRAMMFEHLER

Meldung	Bedeutung	Behebung
TT00	Nicht zulässige Kommandofolge	Eingabe überprüfen
TT01	Seitennummer zu groß	a) Eingabe überprüfen b) Maximale Anzahl der Seiten pro Kapitel erreicht, nichts mehr aufnehmen
TT04	Warnung: Arbeitsspeicher fast voll	Es sollte kein weiterer Text hinzugefügt werden. Seite speichern bzw. Bildschirmtext ausdrucken
TT06	Formatfehler	Linken Rand, rechten Rand, maximale Zeilenlänge berücksichtigen
TT08	Register kann nicht gesetzt werden	Eingabe überprüfen, Cursor auf Zeilennummer ≥ 1 . Registerzeile
TT09	a) Registerspeicher voll b) Registernummer zu groß	Nicht benutzte Register löschen, z.B. <u>(rl=0)</u> Eingabe überprüfen
TT10	Seitenende erreicht	Mit <u>Markieren Seite Seitenende verändern (verlängern)</u> bzw. Seite abspeichern
TT0A	Kommandofehler	Syntaxfehler (Aufbaufehler), Programm überprüfen
TT0b	Arbeitsspeicher voll	Es müssen mehrere Zeilen entfernt werden, damit wieder Platz frei wird. Dann speichern des Textes
TT0C	Kapitelname bereits vorhanden	Eingabe überprüfen
TT0D	Arithmetikfehler	Programm überprüfen (Division durch Null, Format zu klein)
TT0E	Unzulässige Kolumnenmarkierungsposition	Kolonne neu definieren

...

Meldung Bedeutung	Behreibung
TTOF Kolonne nicht vollständig definiert oder Cursor außerhalb der Kolonnenzeile	Kolonne richtig definieren bzw. Cursor auf eine Zeile innerhalb der Kolonne
TTEA Es wurde versucht, in einer I-Datei zu lesen, bevor positioniert wurde	Befehlsfolge <u>(fd)</u> - dann <u>(rd)</u> überprüfen
TTES Es ist ein Schlüssel angegeben, der in diesem Stammdatensatz nicht gefunden werden kann (Schlüssel bei <u>(fd)</u> mit &-Bedingung)	Programm bzw. Daten überprüfen, ob das Endesymbol <u>immer</u> eingegeben wurde
TTEC Selektion bzw. Schlüssel nicht gefunden	Eingabe überprüfen
TTED Der Suchschlüssel entspricht nicht dem Sortierschlüssel der I-Datei	Programm überprüfen und evtl. neu sortieren
TTEE a) I-Datei und Datendatei stimmen nicht überein, weil in der Datendatei entweder geschrieben oder gelöscht wurde. b) Beim Öffnen der I-Datei die Datendatei nicht gefunden	Daten neu mit SORT sortieren Inhaltsverzeichnis überprüfen, ob I-Datei und Datendatei vorhanden sind
TTEF Es wurde versucht, eine bereits geöffnete Datei nochmals zu öffnen bzw. einen Befehl auf eine noch nicht geöffnete Datei auszuführen	Programm überprüfen, <u>(op)</u> -Befehl kontrollieren, ob dieser überhaupt oder mehrfach vorhanden
TTE2 Fataler Lese Fehler einer Datei	Kommando wiederholen
TTE6 Im Befehl <u>(pp)</u> zu große Seitennummer	Programm bzw. pp-Befehl ändern

...

Ist der erste Kennbuchstabe ein "S", so tritt der Fehler beim Drucken auf:

<u>Meldung</u>	<u>Bedeutung</u>	<u>Behebung</u>
ST01	Seitennummer zu groß	Eingabe überprüfen
ST09	Registerspeicher voll	Nicht benutzte Register löschen
ST0A	Kommandofehler	Syntaxfehler (Aufbaufehler), Programm überprüfen
ST0D	Arithmetikfehler	Programm überprüfen
STE2	Fataler Lese Fehler einer Datei	Kommando wiederholen
STE6	Im Befehl <u>(pp)</u> zu große Seitennummer	Programm bzw. pp-Befehl ändern
STEA	Es wurde versucht, in einer I-Datei zu lesen, bevor positioniert wurde	Befehlsfolge <u>(fd)</u> - dann <u>(rd)</u> überprüfen
STEB	Es ist ein Schlüssel angegeben, der in diesem Stammdatensatz nicht gefunden werden kann (Schlüssel bei <u>(fd)</u> mit &-Bedingung)	Programm bzw. Daten überprüfen, ob das Endesymbol <u>immer</u> eingegeben wurde
STEC	Selektion bzw. Schlüssel nicht gefunden	Eingabe überprüfen
STED	Der Suchschlüssel entspricht nicht dem Sortierschlüssel der I-Datei	Programm überprüfen und evtl. neu sortieren

...

H e i d u n g B e d e u t u n g

B e h e b u n g

- | | | |
|------|--|---|
| STEE | a) I-Datei und Daten-
datei stimmen nicht
überein, weil in der
Datendatei entweder
geschrieben oder
gelöscht wurde. | Daten neu mit SORT sortieren |
| | b) Beim Öffnen der
I-Datei wurde die
Datendatei nicht
gefunden | Inhaltsverzeichnis überprüfen,
ob I-Datei und Datendatei
vorhanden sind |

2. BEHEBBARE GERÄTEFEHLER

a) Datenträger

<u>Meldung</u>	<u>Bedeutung</u>	<u>Behebung</u>
DE80	Es wurde kein Gerät angegeben	Parameter "Eingabe Gerät" überprüfen
DE82	Dieser Datenträger ist schreibgeschützt	Schreibschutz aufheben
DE88	Laufwerkfehler (z.B. keine Diskette eingelegt)	Diskette einlegen oder Station schließen
DEC1	FD-Controller nicht angeschlossen	Kundendienst verständigen

b) Drucker

DE81	Nicht betriebsbereit	Druckeranschluß kontrollieren
DE84	Papierende	Papiereingabe überprüfen
DE88	Kein Farbband eingelegt bzw. Farbbandende	Farbband kontrollieren
DE89	Nicht betriebsbereit a) Drucker defekt, dann nicht behebbar oder b) Drucker paßt nicht zum Interface; z.B. Schreibkerndrucker an Typenraddrucker-Interface angeschlossen	Kundendienst verständigen
DE90	Deckel offen	Deckel überprüfen bzw. schließen
DE91	Nicht betriebsbereit	Druckeranschluß überprüfen
DE98	Kein Farbband eingelegt und Deckel offen	Farbband einlegen und Deckel schließen

...

3. NICHT BEHEBBARE GERÄTEFEHLER

Tritt einer der nachfolgend aufgeführten Fehler auf, sollte das System neu geladen werden. Nach wiederholtem Auftreten bitte Kundendienst verständigen!

a) D a t e n t r ä g e r

<u>Meldung</u>	<u>Bedeutung</u>	<u>Behebung</u>
OS16	Fataler Lese-/Schreibfehler	Betriebssystem neu laden und Funktion nochmals ausführen. Wenn kein Erfolg, neuen Datenträger verwenden
OS1D	Fataler Fehler im Datei-Inhaltsverzeichnis	Es muß versucht werden, die Datei auf einen anderen Datenträger zu kopieren; alte Diskette neu initialisieren

In seltenen Fällen kann der Fehler folgende Ursache haben:

OS16/	Ausführungsfehler im FD-Controller,	
OS1D	Übertragungsfehler CPL-Kanal, Paritätsfehler FDC-Kanal, Schreibfehler (nur Platte) Mini-Floppy nicht vorhanden,	Kundendienst verständigen
	Übertragungsfehler, FDC-Kanal, falscher Programmablauf, FDC-Kanal, Spur-, Sektoradresse nicht gefunden	

b) D r u c k e r

OS16	a) Check-Fehler: Drucker ist nicht mehr "ready" (z.B. wenn Zeilenlänge größer Druckerbreite ist)	Druckauftrag neu starten Evtl. Betriebssystem neu laden
	b) Drucker nicht vorhanden	Eingabe PRxx überprüfen

...

4. BETRIEBSYSTEMFEHLER

<u>H e i d u n g</u>	<u>B e d e u t u n g</u>	<u>B e h e b u n g</u>
OS01	Gerät existiert nicht	Eingabe überprüfen
OS02	Datei existiert nicht	Eingabe überprüfen
OS03	Kapitel oder I-Datei nicht vorhanden	Eingabe überprüfen
OS04	Seite nicht vorhanden	Kleinere Seitennummer eingeben
OS06	Zugriffsberechtigung für die Datei nicht erfüllt	Kein fremder Zugriff in die geschützte Datei möglich
OS07	-Zugriffsberechtigung für das Kapitel oder die I-Datei nicht erfüllt -Kapitel ist für das Verändern während des Druckens bzw. gleichzeitigem Verändern von mehreren Terminals aus gesperrt	Kein fremder Zugriff in das geschützte Kapitel oder die I-Datei möglich Funktion später noch einmal ausführen
OS08	a) Seite ist schreibgeschützt b) Bei DRUCKEN SEITE: Es wird gerade der vorherige DRUCKEN-SEITE-Auftrag ausgeführt c) Zugriffsberechtigung für die Seite nicht erfüllt	Kein fremder Zugriff auf die geschützte Seite möglich Nach Druckende erneut mit <u>DRUCKEN SEITE</u> weiterarbeiten Es wird gerade von anderer Seite auf dieser Seite gearbeitet. Kurze Zeit später Funktion wiederholen
OS16	Fataler Lese-/Schreibfehler	Betriebssystem neu laden und Funktion nochmals ausführen. Wenn kein Erfolg, neuen Datenträger verwenden
OS23	Seite ist schreibgeschützt	Kein fremder Zugriff auf die geschützte Seite/Kapitel

<u>Meldung Bedeutung</u>	<u>Behbung</u>
S27 Datei voll (alle Blöcke sind belegt)	Neue Datei mit eventuell mehr Blöcken anlegen
OS28 Datenträger wurde vertauscht	Funktion mit anderem Datenträger nochmals ausführen. Zur Sicherheit den Datenträger umkopieren
OS29 Betriebssystem und Textprogramm sind nicht kompatibel	Es darf nur das Originalsystem verwendet werden
OS32 Viele Programme arbeiten im Vorder- und Hintergrund; System ist überlastet	Später die Funktion noch einmal überprüfen, ansonsten Betriebssystem neu laden
OS40 System (DNÜ) an der Zentralstation ist überlastet	Funktion nochmals ausführen
OS50 Unzulässiges Gerät	Eingabe überprüfen
OS80 a) Es wurde bisher noch nichts zwischen- gespeichert b) Seite nur im Inhaltsverzeichnis eingetragen, aber nicht gespeichert. Der Text ist verloren	Irgendeinen Text zwischen- speichern Text speichern
OSOF Inhaltsverzeichnis der Datei ist voll. Es kann kein Kapitel mehr angelegt werden	Neue Datei mit mehr Kapitel-/ I-Datei-Einträgen anlegen
OS1C Wenn im Vordergrund und Hintergrund mit mehreren Dateien gearbeitet wird; System ist überlastet	Später noch einmal das Kommando ausführen, ansonsten Funktion beenden und Betriebssystem neu laden

...

<u>Meldung Bedeutung</u>	<u>Behbung</u>
ID Fataler Fehler im Datei-Inhaltsverzeichnis	Versuchen, die Datei auf neuen Datenträger zu kopieren
OS1E Es wurde unerlaubter Weise die Diskette gewechselt	Vorherige Diskette wieder einlegen
OS1F Der Datenträger ist voll	Neuen Datenträger verwenden
OS2C Falsche Dateieingabe	Eingabe überprüfen
OS2D a) Dateiname darf nicht gleich Diskettenname sein b) Kapitelname darf nicht gleich Dateiname sein	Eingabe überprüfen
	Eingabe überprüfen
OS2E Zu wenig Platz auf dem Datenträger	Wenn noch Blöcke frei sind, mit KOPIEREN DATEI alles auf einen <u>neuen</u> Datenträger umkopieren
OS7A Textverarbeitungsprogramm nicht bereit (evtl. TPI-Programm nicht auf dem Datenträger oder TPI korrespondiert nicht mit TEXT)	Datenträger kontrollieren, ob TPI-Programm darauf ist
OS7B Falsches Betriebssystem geladen	Richtiges Betriebssystem nehmen

Weitere Fehlermeldungen können nur in extrem seltenen Fällen auftreten. Dann siehe Bedeutung der Betriebssystem-Fehlercodes, um die genaue Bedeutung zu erfahren.

5. DNÜ-FEHLER AN SHARED-PRINTER UND MEHRPLATZSYSTEMEN

a) Kommunikation Master - Terminal

- Tritt der Fehler am Slave-Terminal auf, wird dieser durch DExx bzw. OSxx angezeigt.
- Tritt der Fehler am Master-Terminal eines Mehrplatzsystems auf, wird dieser durch DPxx Txx angezeigt, wobei Txx das Terminal angibt, bei dem der Fehler verursacht wurde.

Meldung	Bedeutung	Behebung
DE81	DNÜ nicht betriebsbereit; eventuell Leitung unterbrochen oder Gegenstation ausgeschaltet	Gegenstation einschalten; gegebenenfalls Kundendienst verständigen
DE88	DNÜ nicht betriebsbereit, nur bei BITSY1-Terminal, evtl. Leitung unterbrochen oder Gegenstation ausgeschaltet	Gegenstation einschalten; gegebenenfalls Kunden-dienst verständigen
DP16/ OS16	a) Übertragungsfehler; eventuell Störung der Leitung b) Datenübertragung nicht möglich c) DNÜ nicht betriebsbereit, nur bei BITSY1-Terminal. Evtl. Leitung unterbrochen oder Gegenstation ausgeschaltet	Funktion wiederholen, gegebenenfalls Kundendienst verständigen Überprüfung des Programmes am Master-Terminal Kundendienst verständigen
DP81	DNÜ nicht betriebsbereit, evtl. Leitung unterbrochen oder Gegenstation ausgeschaltet	Gegenstation einschalten; gegebenenfalls Kundendienst verständigen
DPFF	Unzulässige Terminalnummer; ist Folge einer der oben genannten Fehler	Kundendienst verständigen
<u>b) Urladen über DNÜ</u>		
DUxx	siehe Fehlernummern bei 2a, 3a und 4.	

...

6. DRUCKEN AN MEHRPLATZSYSTEMEN

a) Warteschlangenverwaltung

<u>Meldung</u>	<u>Bedeutung</u>	<u>Behreibung</u>
OM80	Warteschlangenverwaltung defekt	Mit FORMAT <u>SPOOL</u> -Datei löschen und erneut urladen
OM82	<u>Hinweis:</u> Es wurde vergessen, den Schreibschutz auszuschalten bzw. es ist der Schreibschutz noch nicht erloschen	-----
OMCA	Warteschlangenüberlauf; Auftrag wurde nicht mehr angenommen	Warten, bis vorherige Aufträge fertig gedruckt sind bei 80MB ca. 3000 Aufträge bei 5MB ca. 2000 Aufträge
OMCB	Programmfehler	Betriebssystem am Master neu laden
OMCC	Fehler in Auftragsverwaltung; evtl. ist Auftrag verlorengegangen	Versuchen, weiterzuarbeiten. Ansonsten vom Master urladen
OMCD	<u>Hinweis:</u> Der Drucker hat nichts mehr zu drucken, weil kein oder weil zu langsam Text geliefert wird. Kommt wieder Text, wird selbständig weitergedruckt	-----
OMCE	Es liegt kein Auftrag für die gerüstete Druckerkonfiguration mehr vor	Der Drucker muß umgerüstet werden
OMCF	<u>Hinweis:</u> Ein noch nicht beendeter Druckauftrag wurde durch "DRUCKEN AUFHEBEN" oder "LÖSCHEN AUFTAG" abgebrochen	-----
OMxx	siehe Fehlernummern bei 2a, 3a und 4.	

...

<u>Meldung Bedeutung</u>	<u>Behbung</u>
SQ01 Druckerwarteschlange voll, der zuletzt erteilte Druckauftrag ist der letzte angenommene Druckauftrag	-----
SQ02 Druckerwarteschlangenüberlauf; Auftrag ignoriert	Auftrag nach Beenden des laufenden Druckauftrages absenden
TQ03 Fehler in Warteschlangenmanipulation am Mehrplatzterminal: a) Beim Auftrag löschen: Auftrag nicht vorhanden oder einem anderen Terminal zugehörig b) Löschen Warteliste, Warteliste Ende c) Drucken Fortsetzen, Halt, Aufheben, - die Warteschlange enthält keine Aufträge mehr für dieses Terminal - Aktueller Auftrag gehört zu einem anderen Terminal d) in allen anderen Fällen:	Eingabe kontrollieren Funktion nur am Master ausführen Auftrag wiederholen Kommunikationsfehler
TS00 Programmfehler	Mit KOM FERTIG abschließen und Textprogramm neu laden

b) Spoolen

SDxx	Fehler beim Lesen des zu druckenden Textes aus der Spooldatei von der Platte siehe Fehlernummern bei 2.a, 3.a und 4.
SPxx	Fehler - beim Drucken des Textes - die am Drucker entstehen siehe Fehlernummern bei 2.a, 3.a und 4.

...

c) b r u c k e n

Meldung	Bedeutung	Behebung
OS41	a) Spooler nicht gestartet	Am Master urladen
	b) Es wurde zuvor "Warteliste Ende" eingeggeben	Am Master urladen
OS42	Fataler Fehler beim Spoolen	Am Master urladen

...

7. BEDIUTUNG DER BETRIEBSSYSTEM-FEHLERCODES

Diese Codes können als OSxx, DPxx, OMxx oder SPxx auftreten!

Falls der entsprechende Fehlercode nicht unter Punkt 1. - 6. aufgefunden werden kann, sollte das System neu geladen werden. Nach wiederholtem Auftreten verständigen Sie bitte den zuständigen Systemberater.

- 01 Gerät nicht vorhanden
- 02 Datei nicht vorhanden
- 03 Programm/I-Datei/Kapitel nicht vorhanden
- 04 Seite nicht vorhanden
- 05 Unzulässiger Gerät-Zugriff
- 06 Unzulässiger Datei-Zugriff
- 07 Unzulässiger I-Datei/Kapitel-Zugriff
- 08 Unzulässiger Seiten-Zugriff
- 09 Gerät bereits vorhanden
- 10 Inhaltsverzeichnis des Kapitels voll
- 15 Unzulässiger Plattenzugriff
- 16 Lese/Schreib-Fehler
- 17 Unzulässiger Lese/Schreib-Code
- 18 Falsche Reihenfolge der Betriebssystem-Aufrufe
- 19 LUNO nicht zugewiesen
- 20 Speicher verwaltungsfehler
- 21 Datei-Typ nicht vorhanden
- 22 Unzulässige Blocklänge
- 23 Unzulässiger Blockzugriff
- 24 Datei nicht erweiterbar

25 Unzulässiger Vorwärts/Rückwärts-Schritt
26 Unzulässige Seitennummer
27 Datei-Überlauf
28 Datenträger vertauscht
29 Unzulässiger Zugriff
30 Fataler Lese/Schreibfehler
31 Unzulässiges Gerät
32 Speicher nicht verfügbar
33 Speicher kann nicht zurückgegeben werden
37 Unzulässige Prozeß-Kommunikation
38 Programm nicht ausführbar
39 Programm nicht vorhanden
40 Zu viele LUNOS für die Kommunikation
41 SPOOL-Programm nicht gestartet
42 SPOOLEN: Systemfehler
76 Empfangspuffer zu klein
77 Empfänger nicht empfangsbereit
78 Auftrag zu früh begonnen (Fehler im Empfänger)
79 Empfänger erwartet nur Synchronisation

...
...

0A Datei bereits vorhanden
0B I-Datei/Kapitel bereits vorhanden
0C Seite bereits vorhanden
0E Inhaltsverzeichnis des Datenträgers voll
0F Inhaltsverzeichnis der Datei voll
1A Unzulässiger Betriebssystem-Aufruf
1B Zu viele LUNOS zugewiesen
1C Kein Speicherplatz verfügbar
1D Lese/Schreibfehler im Inhaltsverzeichnis
1E Prüfsummenfehler im Inhaltsverzeichnis
1F Platte voll
2A Halt Ein/Ausgabe
2B Block bereits gesperrt
2C Kein Attribut-Block vorhanden (=Spezifikationswert innerhalb des Kapitels)
2D Kein Attribut-Block geschrieben (=Spezifikationswert innerhalb des Kapitels)
2E Angeforderte Erweiterung nicht möglich
3A Unzulässiger Level für Betriebssystem-Aufruf
3B Unzulässiger Code für Betriebssystem-Aufruf
3C Unzulässiger Code für Betriebssystem-Aufruf
7A Empfänger zerstört
7B Empfänger existiert nicht
7C Zu startender Prozeß nicht beendet
7D Zu startender Prozeß ist OCP-Prozeß
7E Lesepuffer zu klein
7F Empfänger zu klein
C0 Block gelöscht

...