

V O R W O R T

Sie haben in der Zwischenzeit in einer Einweisung die Handhabung von BITSY kennengelernt.

Sicherlich ist es jedoch so, daß Ihnen die eine oder andere Funktion, z.B. die Folge ihrer Eingabe, nicht mehr detailliert im Gedächtnis geblieben ist.

Deshalb haben wir alle Funktionen in dieser nachfolgenden Beschreibung für Sie noch einmal exakt erläutert. Sie können also alles, was Sie gehört haben und gezeigt bekamen, noch einmal nachlesen und durchprobieren.

Die Funktionsbeschreibung haben wir nach der Art der durchzuführenden Arbeiten gegliedert, um Ihnen das Auffinden bestimmter Funktionen zu erleichtern.

Sollten sich dennoch Fragen Ihrerseits ergeben, rufen Sie einfach Ihre zuständige Systemberaterin an.

Wir wünschen Ihnen bei Ihrer täglichen Arbeit mit BITSY viel Spaß und Erfolg.

dds DIEHL datensysteme GmbH
Vertriebsleitung Deutschland
ppa. i. A.


Eckert


Malzer

INHALT

TECHNISCHER AUFBAU DES SYSTEMS

I/1 Modelle BITSY

/2 Drucker

/3 Datenträger

II. Dienstprogramme:

/1 entfällt

/2 entfällt

/3 DIDI

/4 FORMAT

/5 NAME

/6 REORG

/7 SORT

/8 INHALT

/9 entfällt

/10 TEXT

/11 KOPIER

BEARBEITUNGSFUNKTIONEN DES SYSTEMS

III/1 Arbeiten mit dem Programm "TEXT"

Einschalten des Systems

Betriebssystem einlegen in Station 1

Einlegen einer nicht formatierten Diskette
in Stat. 2

Aufrufen Programm "FORMAT"

Initialisieren der Diskette (formatieren)

Erneutes Aufrufen des Programms "FORMAT"

Anlegen einer Datei

Programm "TEXT" aufrufen (bei "MF" Text-Diskette
in Station 1 einlegen)

Anlegen und Löschen von Dateien im Programm TEXT

III/1.2 Aufruf DATEI

III/2 Textaufnahme:

- /2.1 Erläuterung der Kommandozeile
- /2.2 Verändern des rechten und linken Randes
- /2.3 Verändern der Tabulatoren (setzen, Löschen)
- /2.4 Normales Schreiben wie auf der Schreibmaschine
- /2.5 Schreiben von eingerückten Absätzen mit dem Speichertab
- /2.6 Arten der Unterstreichung (Sofort und nachträglich)
- /2.7 Zentrieren von Texten
- /2.8 Schreiben von Zahlenkolonnen mit Dezimaltabulatoren
- /2.9 Programmierbare Funktionen der Textausgabe auf Drucker und Bildschirm.
- /2.10 Verändern der Seitengröße

III/3 Speichern und Löschen bzw. Entfernen von Textseiten

- /3.1 Speichern Seite
- /3.2 Löschen Seite
- /3.3 Löschen Bildschirm
- /3.4 Entfernen Seite

III/4 Nachträgliche Korrektur

- /4.1 Verbessern von Tippfehlern
- /4.2 Einfügungen von Zeichen, Wort, Zeile
- /4.3 Löschen von Zeichen, Wort, Zeilen, Absatz, Rest
- /4.4 Rand verändern mit nachfolgender Randsteuerung und Eingabe einer Randzone (Flatterrand)
- /4.5 Bilden von Blocksätzen
- /4.6 Austauschen von ganzen Textteilen in Verbindung mit dem Zwischenspeicher
- /4.7 Abstreichen von Texten
- /4.8 Hinzufügen von Seiten
- /4.9 Drucken von Texten
- /4.10 Kolonnenverarbeitung
- /4.11 Suchen
- /4.12 Ändern

- III/5 Verlassen der Datei
- III/6 Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Datei oder einer kompletten Diskette
- III/7 Ändern eines Kapitelnamens
- III/8 Entfernen Kapitel
- III/9 Rücksprung aus dem Programm "TEXT"

IV VERARBEITUNGSFUNKTIONEN DES SYSTEMS

- IV/1 Verarbeitung von Anschriften
 - IV/1.1 Aufnahme von Anschriften in postalischer Form
 - IV/1.2 Abruf von Anschriften in postalischer Form
 - IV/1.3 Aufnahme von Anschriften formatneutral
 - IV/1.4 Abruf von Anschriften mit Formularsteuerung
- IV/2 Erfassen von Textbausteinen mit und ohne variable Einfügungen
- IV/3 Abruf von Textbausteinen mit und ohne variable Einfügungen
- IV/4 Aufnahme von Stammdaten
- IV/5 Verarbeitung von Stammdaten im Bildschirm
- IV/6 Verarbeitung von Stammdaten auf dem Drucker
- IV/7 Arbeiten mit Registern

V RECHNEN MIT DEM SYSTEM

VI FEHLERARTENANZEIGE



A B K Ü R Z U N G E N

a = alpha

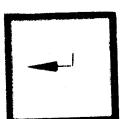
BS = Bildschirm

MF = Mini-Floppy / Mini-Diskette

FD = Floppy-Disk / Normaldiskette

DS = Disk-Storage / Platte

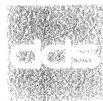
n = numerisch



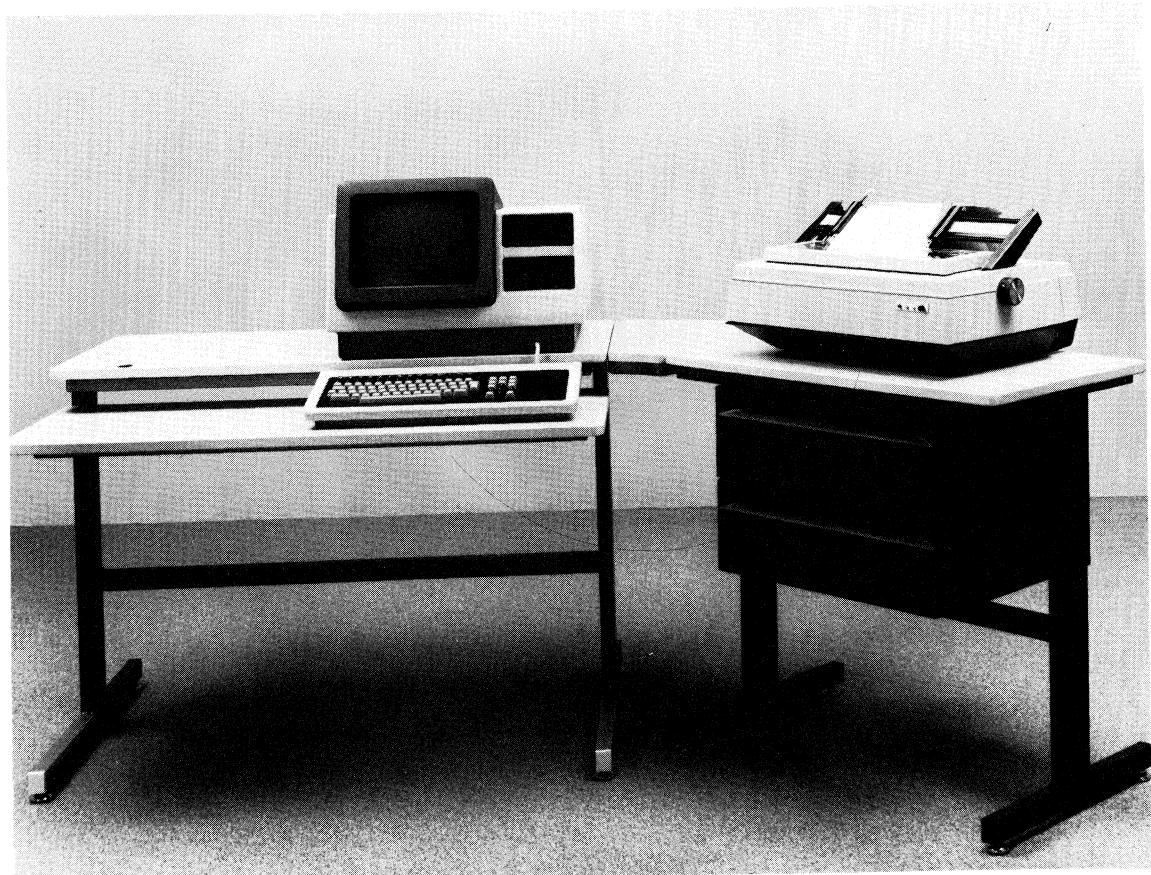
= Taste

TB = Textbearbeitung

TV = Textverarbeitung

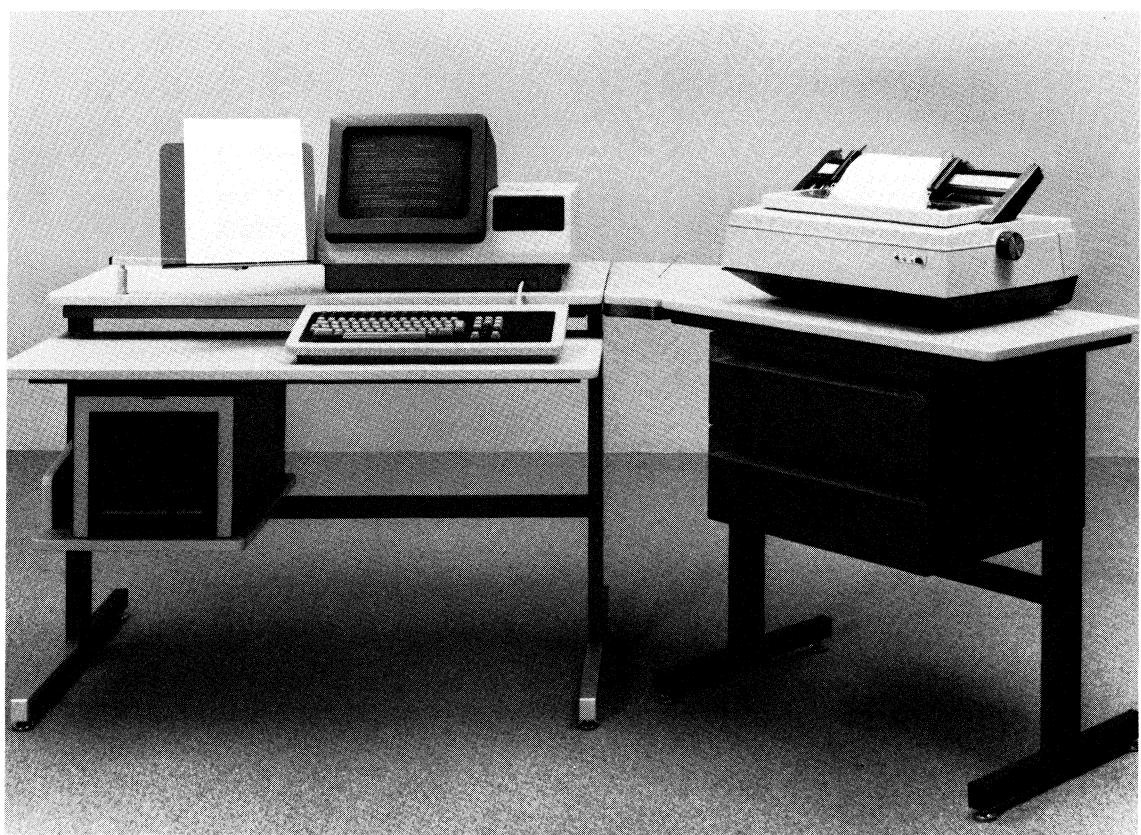


MODEL dds 1

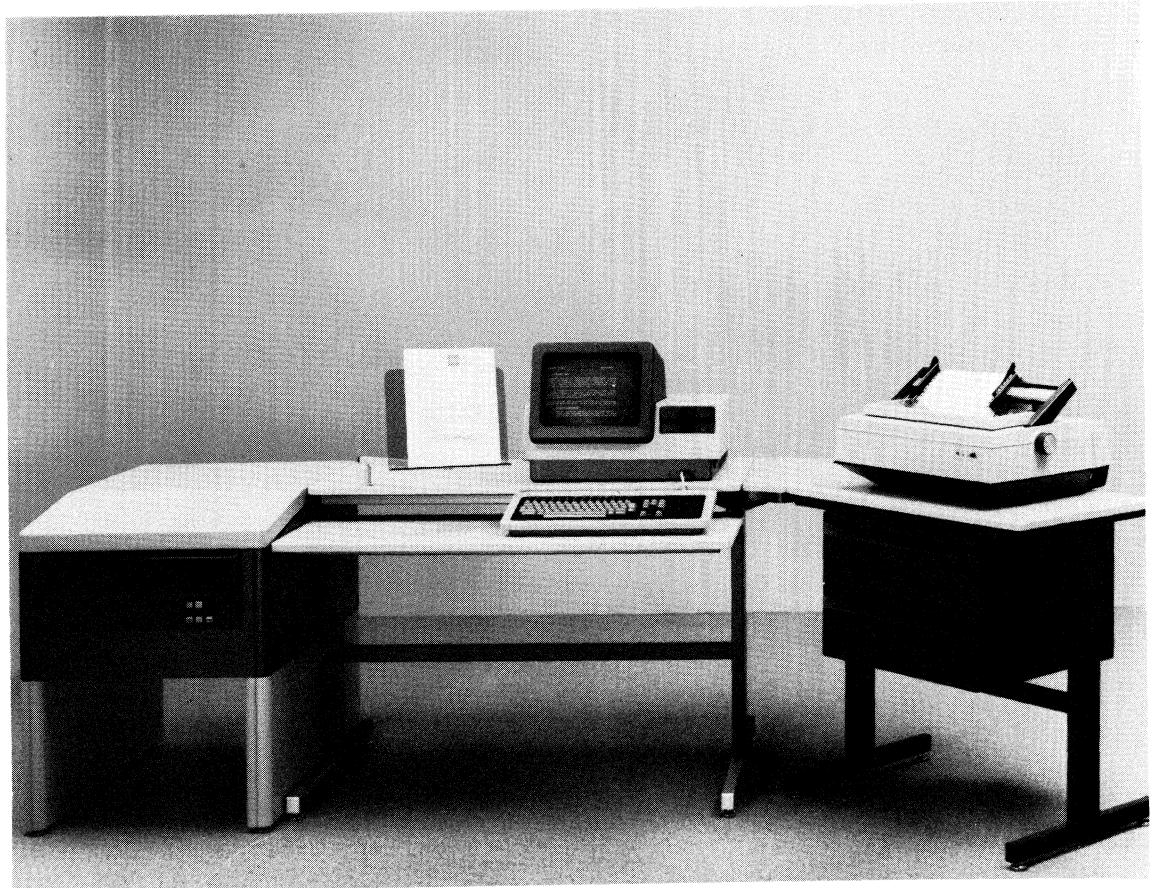


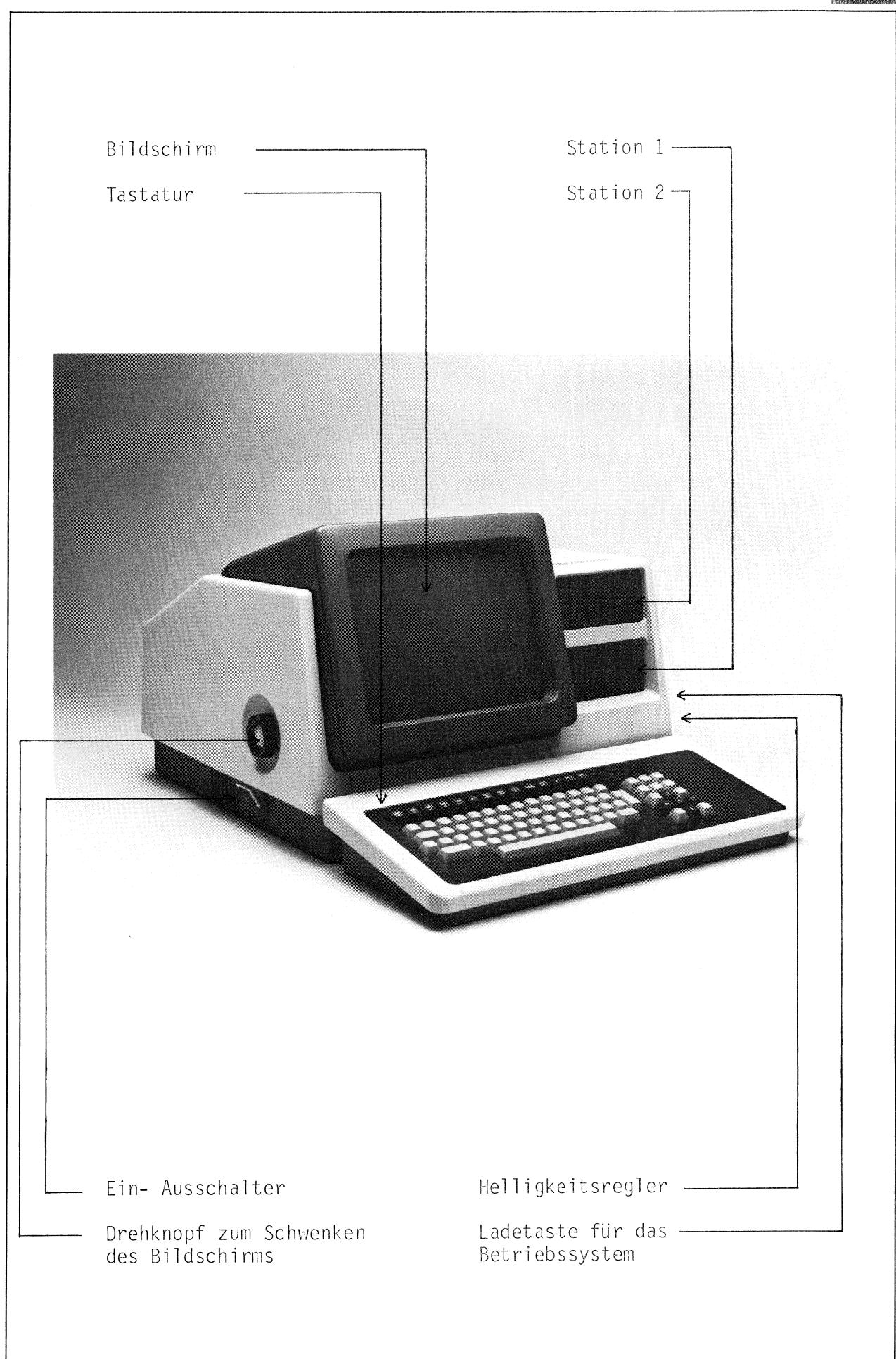


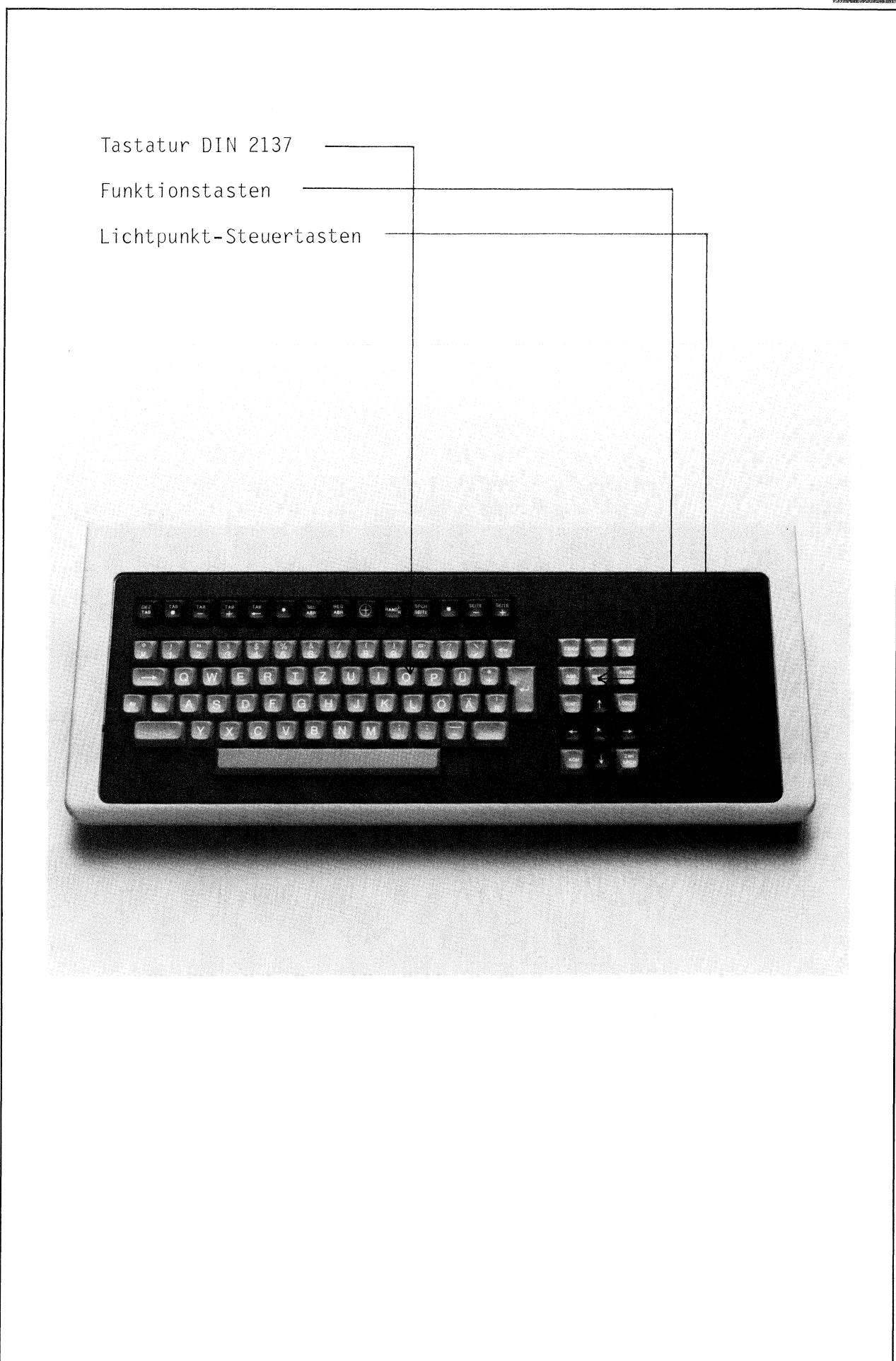
MODEL dds 2



M O D E L L d d s 3





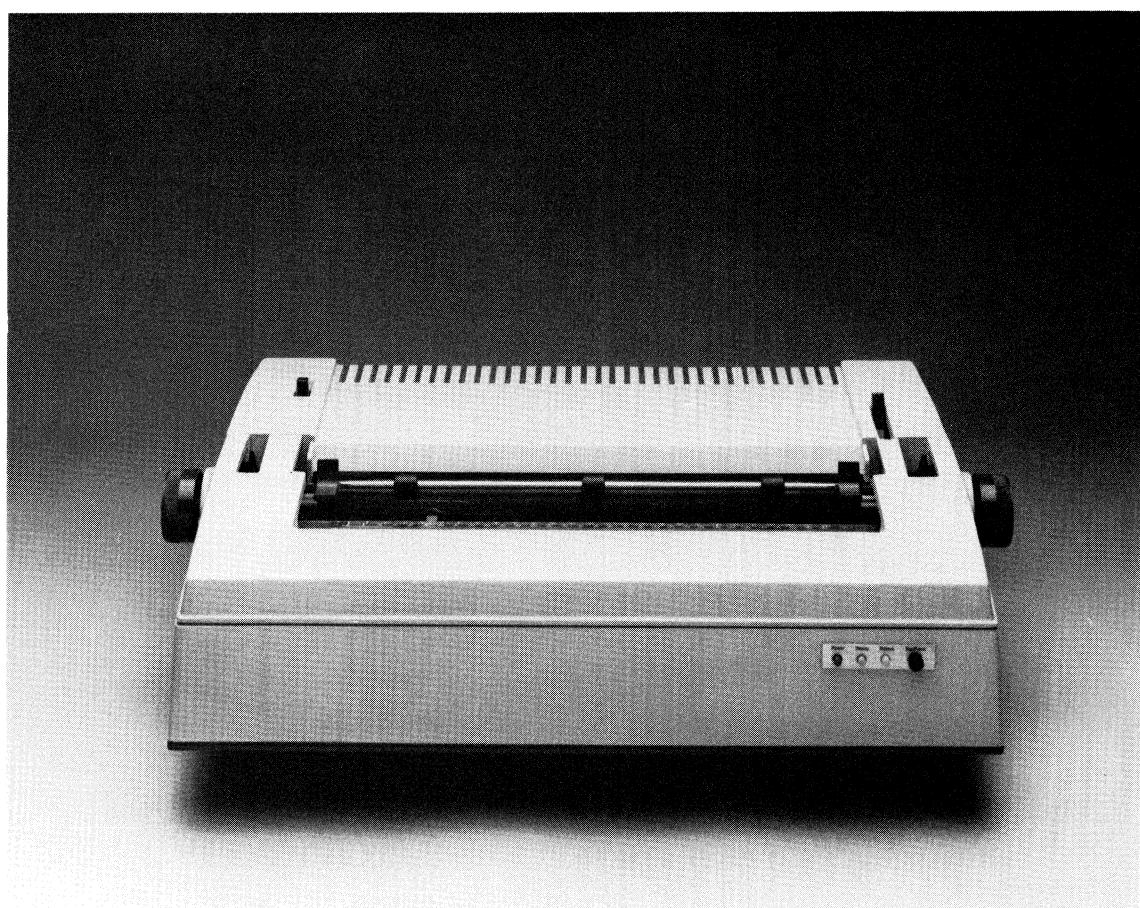


S C H R E I B K E R N - D R U C K E R



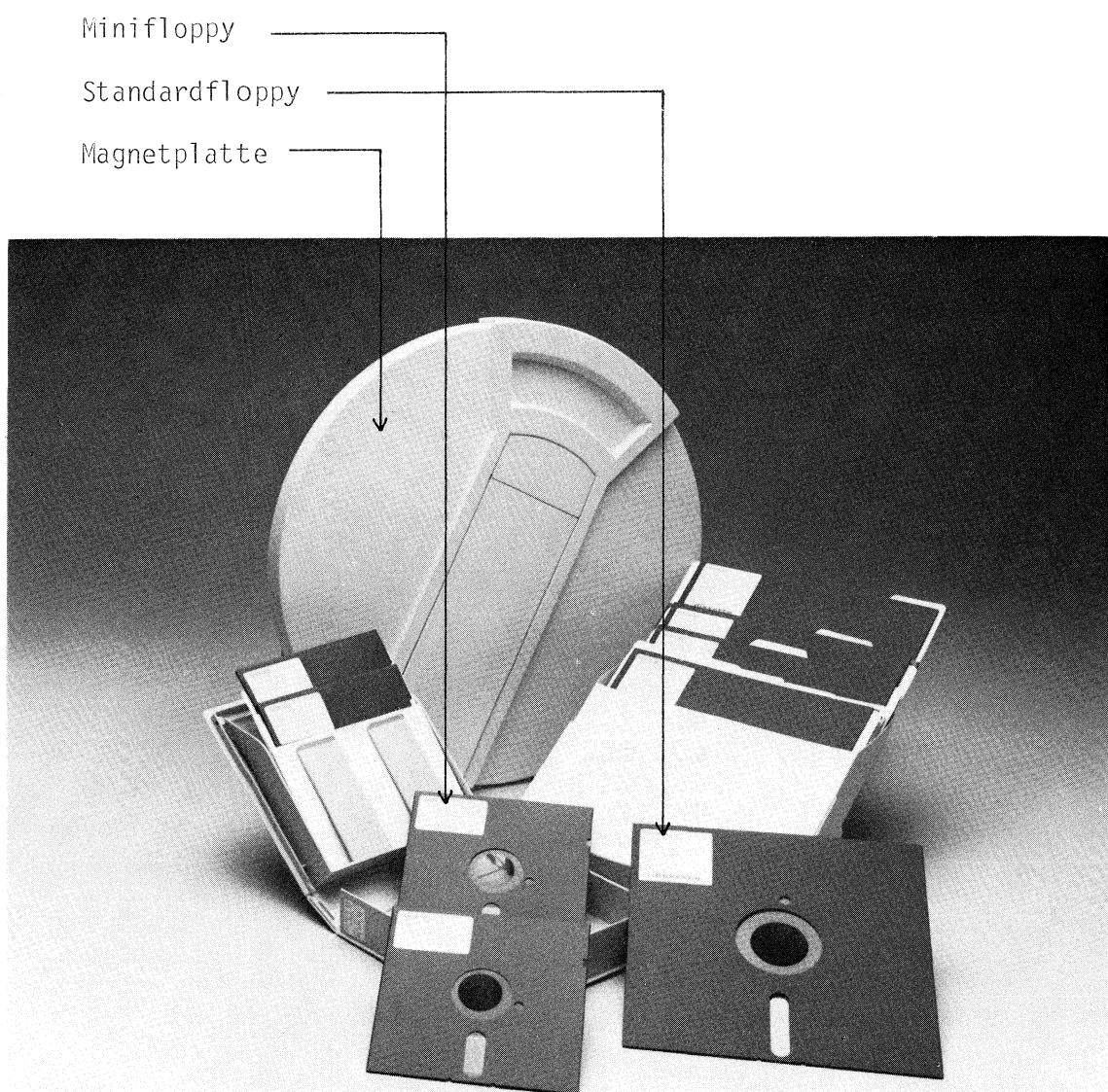
Typenträger: Schreibkern
Typenvorrat: 96 Zeichen
Schreibgeschwindigkeit: 20 Zeichen pro Sekunde
Schriftarten: PRISMA-1/10, PRISMA-1/12
PRESTIGE CUBIC-1/10, PRESTIGE CUBIC-1/12

T Y P E N R A D - D R U C K E R



Typenträger: Typen- oder Schreibrad
Typenvorrat: 96 Zeichen
Schreibgeschwindigkeit: 45 Zeichen pro Sekunde
Schriftarten: PICA 10, COURIER 10, LETTER GOTHIC 12

DATENTRÄGER



Kapazität: Mini-Floppy ca. 80.000 Zeichen
Standard-Floppy ca. 330.000 Zeichen
Magnetplatte ca. 2,5 Mio

"DIDI" Kopieren von kompletten Disketten

Das Programm "DIDI" ermöglicht ein Kopieren (Duplizieren) von ganzen Disketten.

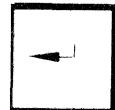
Wichtig: Durch das Programm "DIDI" wird die Diskette automatisch vorab formatiert. Es können also unformatierte Disketten verwendet werden.

Beispiel:

Es soll auf einer dds 2 eine Diskette von Station 2 nach Station 1 kopiert werden.
Das Betriebssystem befindet sich in Station 1.

Eingabe:

DIDI FD2 FD1



Es erscheint im Bildschirm:

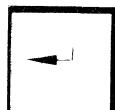
**Sind Sie sicher, daß Sie kopieren wollen
von FD2 N. FD1
Weiter mit "FORT" oder "HALT"**

An dieser Stelle öffnen Sie die Station 1, nehmen die Programmdiskette heraus, legen eine Diskette ein und schliessen wieder die Station 1.

Überprüfen Sie Ihre Eingabe. Bei fehlerhafter Eingabe abbrechen mit "HALT" und Programm "DIDI" neu starten.

Starten Sie den Kopiervorgang mit der Eingabe:

FORT



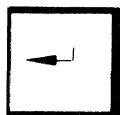
"DIDI" Kopieren von kompletten Disketten

Nach Beendigung des Kopiervorgangs erscheint im Bildschirm:

**Programm "DIDI" (Version xx) beendet.
Sind Sie sicher, daß Sie kopieren wollen
von FD2 N. FD1
Weiter mit "FORT" oder "HALT"**

Sie können jetzt durch die Eingabe

FORT

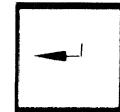


einen erneuten Kopiervorgang starten, ohne das Programm "DIDI" erneut aufzurufen.

Ebenso können Sie aus der Station 2 Ihre schon kopierte Diskette herausnehmen, eine andere Diskette einlegen und diese jetzt duplizieren.

Nach Beendigung des Kopierens Betriebssystem-Diskette in Station 1 einlegen und eingeben:

HALT



Es erscheint im Bildschirm:

Wählen Sie "INFO" oder Ihr nächstes Programm

"FORMAT" Initialisieren und Anlegen von Dateien

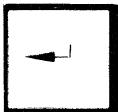
Das Programm "FORMAT" beinhaltet 5 Funktionen:

1. IN Initialisieren (formatieren) einer Diskette
2. AI Anlegen eines Inhaltsverzeichnisses
3. AD Anlegen einer Datei (Textdatei)
4. LI Löschen eines Inhaltsverzeichnisses
5. LD Löschen einer Datei (Textdatei)

Beispiel 1:

Initialisieren einer neuen Diskette auf einer dds 1 mit dem Diskettennamen "TEST".

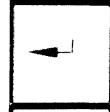
Eingabe:

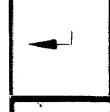
FORMAT 

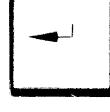
Es erscheint im Bildschirm:

Formatieren, Anlegen und Löschen von Dateien

FUNKTIONEN : IN, AI, AD, LI, LD

FUNKTION : (Eingabe) IN 

GERAET : (Eingabe) MF2 

NAME : (Eingabe) TEST 

Nach Beendigung des Formatierens erscheint im Bildschirm:

**Programm "FORMAT" (Version xx) beendet.
Wählen Sie "INFO" oder Ihr nächstes Programm.**

"NAME" Umbenennen von Dateien

Das Programm "NAME" ermöglicht ein Umbenennen von Dateien. Dies gilt sowohl für Text-Dateien, als auch für I-Dateien.

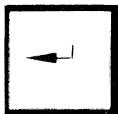
Beispiel:

Es soll eine Text-Datei mit Namen "TEST" umbenannt werden in den Namen "DEMO".

Die Diskette mit der Datei "TEST" befindet sich in der Station 2 einer dds 1. Aufruf des Programms durch

Eingabe:

NAME



Im Bildschirm erscheint:

UMBENENNEN: FUNKTIONEN

FUNKTIONEN: UI, UD

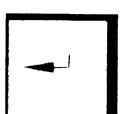
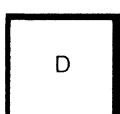
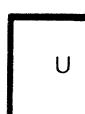
FUNKTION :

Erklärung der Funktionen UI, UD:

UI = Umbenennen I-Datei

UD = Umbenennen D-Datei

Eingabe:

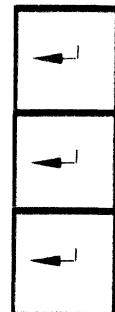


Jetzt erscheint im Bildschirm der Rest des Abfrage-menüs.

GERÄT : (Eingabe) **MF2**

DATEINAME : (Eingabe) **TEST**

NEUER NAME : (Eingabe) **DEMO**



Anschliessend erscheint im Bildschirm die Meldung

FUNKTION AUSGEFÖHRT
(24) Programm ausgeführt. Wählen Sie "INFO" oder
Ihr nächstes Programm:

Wird der Dateiname falsch eingegeben oder die Datei befindet sich nicht auf der Diskette, erscheint die Meldung:

NAME NICHT VORHANDEN
(25) Programm mit Fehlern beendet.

Beim Umbenennen einer I-Datei erscheint das gleiche Menü, nur anstelle DATEINAME steht NAME I-DATEI.

"REORG" Reorganisieren von Dateien

Das Programm "REORG" dient zum Reorganisieren einer Datei.

Sektor für Sektor wird dabei in den Speicher gelesen, auf der Diskette (Platte) gelöscht und wieder neu zurückgeschrieben.

Hierbei werden wieder Speicherplätze frei, die vorher nicht mehr zugänglich waren. Entstanden sind solche belegten Spuren (Sektoren) z.B. durch das Kommando

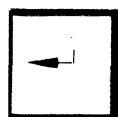
ENTFERNEN SEITE

Beispiel:

Es soll die Datei "ARBEIT" in der Station "2" einer dds 2 reorganisiert werden.

Eingabe:

REORG FD2 ARBEIT



Nach Beendigung des Programms erscheint im Bildschirm:

(24) Programm beendet. Wählen Sie "INFO" oder Ihr nächstes Programm:

"SORT" Sortieren von Bausteinen oder Stammdaten

Das Programm "SORT" ermöglicht die Erstellung eines alpha-numerisch sortierten Inhaltsverzeichnisses von Bausteinen oder Stammdaten. Das Sortierergebnis wird in einer I-Datei gespeichert.

1. Sortiert wird nach folgenden Kriterien:

- a) Bei rein numerischem Schlüssel wird speicherintern von rechts nach links in aufsteigender Reihenfolge sortiert.

z.B. 1
002
12
014
115

- b) Bei reinem alpha-Schlüssel wird speicherintern von links nach rechts in aufsteigender Folge sortiert. Es wird in der Sortierreihenfolge kein Unterschied zwischen Groß- und Kleinbuchstaben gemacht.

z.B. Maier
meier
Metzger
müller
Münch

- c) Bei alpha-numerischen Schlüsseln kommen beim Sortieren in der Reihenfolge der Wertigkeit erst Nummern und dann alpha-Zeichen von links nach rechts.

Es ist daher sinnvoll, bei der Erstellung eines Schlüssels darauf zu achten, daß die Nummern immer dieselbe Stellenzahl haben.

"SORT" Sortieren von Bausteinen oder
Stammdaten

z. B.:

richtig

2000 Hamburg
4000 Düsseldorf
8000 München
8500 Nürnberg
8520 Erlangen

Man sieht am vorliegenden Beispiel wie alpha-
numerische Schlüssel aufgenommen werden sollten.

Beispiel 1:

Es soll ein Inhaltsverzeichnis einer Baustein-
Datei "TEST" mit dem Kapitel "A" auf der Station 2
einer dds 1 erstellt werden. Das Kapitel "A" hat
einen Umfang von 2 Seiten mit insgesamt 14 Bau-
steinen.

Es wurde eine I-Datei "TESTI" angelegt.

Aufruf des Programms "SORT".

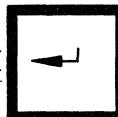
"SORT" Sortieren von Bausteinen oder Stammdaten

Es erscheint im Bildschirm:

**ERSTELLEN INHALTSVERZEICHNIS
HABEN SIE DIE I-DATEI ANGELEGT?**

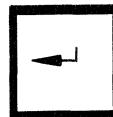
**I-DATEI
GERÄT.NAME**

:AL SIN (Eingabe) MF2.TESTI

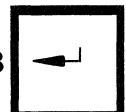


**HILFSDATEI
GERÄT**

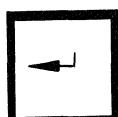
:



BAUSTEINE (B) ODER STAMMDATEN (S): (Eingabe) B

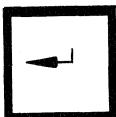


SCHLÖSSEL LÄNGE : (Eingabe) 16



**GERÄT.DATEI.KAPITEL DER BAUSTEINE/
STAMMDATEN EINGEBEN**

MF2.TEST.A



19000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÖGUNG

BEARBEITET WURDE SEITE 001

BEARBEITET WURDE SEITE 002

ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET

BEGINN DES SORTIERVORGANGS

**ENDE DES SORTIERVORGANGS 0014 ANZAHL SORTIERTER
SCHLÖSSEL**

PROGRAMM SORT BEendet-SORTIERPROGRAMM AUSGEFÜHRT

"SORT" Sortieren von Bausteinen oder Stammdaten

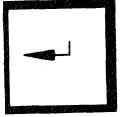
Beispiel 2:

Es soll ein Inhaltsverzeichnis einer Stammdaten-Datei "TEST2" mit dem Kapitel "B" auf der Station 2 einer dds 2 nach der Postleitzahl erstellt werden. Es wurde eine I-Datei "TEST2I" angelegt. Das Kapitel "B" beinhaltet 2 Seiten mit 14 Stammsätzen.

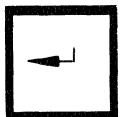
Aufruf des Programms "SORT"

Es erscheint im Bildschirm:

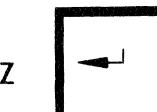
**ERSTELLEN INHALTSVERZEICHNIS
HABEN SIE DIE IDATEI ANGELEGT?**

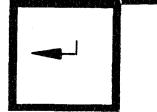
**I-DATEI
GERÄT.NAME** : AL SIN(Eingabe)FD2.TEST2I 

**HILFSDATEI
GERÄT** : 

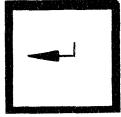
BAUSTEINE (B) ODER STAMMDATEN (S) : (Eingabe) S 

SORTIERSCHLÖSSEL

NAME : (Eingabe)PLZ 

LÄNGE (1-16) : (Eingabe)4 

**GERÄT.DATEI.KAPITEL DER BAUSTEINE/
STAMMDATEN EINGEBEN:**

FD2.TEST2.B 

19000 ZEICHEN STEHEN ZUM SORTIEREN ZUR VERFÜGUNG

"SORT" Sortieren von Bausteinen oder Stammdaten

Wann ist eine Hilfsdatei erforderlich ?

Das Anlegen einer Hilfsdatei ist erforderlich, wenn die zu sortierende Schlüssellänge plus 7 Stellen mal Anzahl der Bausteine oder Stammdatensätze größer ist als 19.000 Zeichen.
(Beispiele s. Seite II/7.2)

1. Beispiel:

Schlüssellänge = 16 Stellen
Anzahl der Bausteine = 1.200
oder Stammdatensätze

$16 + 7 = 23$ Stellen $\times 1.200$ Bausteine = 27.600 Zeichen

Da der Wert größer als 19.000 Zeichen ist, muß eine Hilfsdatei angelegt werden. Hierbei ist es nur erforderlich, bei der Abfrage

HILFSDATEI
GERAET : ?

das Fragezeichen zu überschreiben mit der Station, auf welcher die Hilfsdatei angelegt werden soll.

Wichtig:

Es ist nicht erforderlich, die Hilfsdatei vorher mit dem Programm "FORMAT" anzulegen, dies erfolgt automatisch, wie beschrieben.

"SORT" Sortieren von Bausteinen oder
Stammdaten

2. Beispiel

Schlüssellänge = 8 Stellen
Anzahl der Bausteine = 500
oder Stammdatensätze

$8 + 7 = 15$ Stellen $\times 500$ Bausteine = 7.500 Zeichen

In diesem Fall wird keine Hilfsdatei benötigt.
Bei der Eingabe zum Sortieren ist unter "HILFSDATEI"
keine Angabe erforderlich.

Nach vollständiger Eingabe der Befehle zum Sortieren
ist der weitere Ablauf wie folgt:

BEARBEITET WURDE SEITE 001

BEARBEITET WURDE SEITE 002

ALLE SEITEN DES KAPITELS SIND BEARBEITET

BEGINN DES SORTIERVORGANGS

**ENDE DES SORTIERVORGANGS 0014 ANZAHL SORTIERTER
SCHLÜSSEL**

PROGRAMM SORT BEendet-SORTIERPROGRAMM AUSGEFÖHRT

"INHALT" Anzeigen oder Drucken eines Inhaltsverzeichnisses

Beispiel:

Anzeigen oder Drucken einer I-DATEI mit Namen "TESTII"

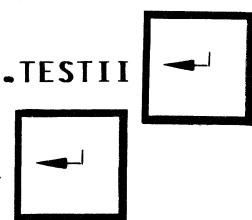
Aufruf des Programms "INHALT"

Es erscheint im Bildschirm:

INHALT I - DATEI

GERÄT.NAME :AL IPT (Eingabe) FD2.TESTII

AUSGABEGERÄT :AL LST (Eingabe) VT1



Bei Eingabe von "VT1" erscheint die sortierte I-Datei "TESTII" am Bildschirm.

Bei Eingabe von "PR1" wird die I-Datei "TESTII" ausgedruckt.

"TEXT" Arbeiten mit dem Programm "TEXT"

Das Programm "TEXT" ist das umfangreichste Programm neben dem Betriebssystem.

Es beinhaltet die Ablaufsteuerung aller nachstehend erläuterten Funktionen und Arbeitsweisen, von der Textaufnahme bis zum Rechnen in der Textverarbeitung.

Alle Funktionen werden über dafür vorgesehene Funktions-tasten oder über die Schreibmaschinentastatur abgerufen.

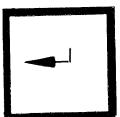
Die sog. Funktionskommandos werden mit ihren Anfangsbuchstaben nach vorheriger Betätigung der Taste



(= Kommando)

eingetastet und im Bildschirm in der Kommandozeile im Klartext angezeigt.

Bis auf wenige sinnvolle Ausnahmen werden die Funktionen erst nach Betätigung der Abschlußtaste



wirksam. Sie können also vor Ausführung der Funktion Ihr Kommando überprüfen.

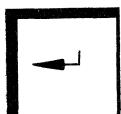
Wie arbeitet man mit diesem Programm?

"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

Dieses Programm ermöglicht ein Kopieren von Text-
Dateien, I-Dateien oder einzelnen Kapiteln.

Eingabe nach dem Einlesen des Betriebssystems:

KOPIER



Es erscheint im Bildschirm:

KOPIERER

FUNKTIONEN: KK, KD, KI

FUNKTION :

Erklärung:

KK = 1. Kopieren eines Kapitels von Station X zu
Station X oder Y

2. Anhängen eines Kapitels an ein bereits
bestehendes

KD = Kopieren einer Text-Datei von Station X zu
Station X oder Y (Es wird hierbei automatisch
eine Datei angelegt und Kapitel für Kapitel
kopiert).

KI = Kopieren einer I-Datei von Station X zu
Station X oder Y.

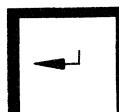
Beispiel 1:

Es soll eine I-Datei mit Namen "TESTI" von
Station 1 einer dds 2 auf die Station 2 unter
dem neuen Namen "TI" kopiert werden:

"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

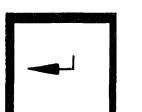
Eingabe nach dem Aufruf des Programms "KOPIER"
bei

FUNKTION : (Eingabe) **KI**

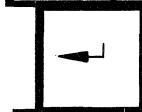


Es erscheint im Bildschirm:

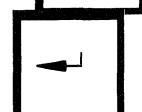
EINGABEGERÄET: (Eingabe) **FD1**



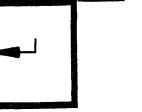
EINGABEDATEI: (Eingabe) **TESTI**



AUSGABEGERÄET: (Eingabe) **FD2**



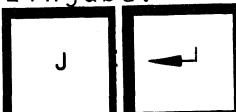
AUSGABEDATEI: (Eingabe) **TI**



Es erscheint im Bildschirm:

KOPIERVERSION X.X: WEITER ?

Eingabe:



Nach Beendigung des Kopiervorgangs erscheint im
Bildschirm:

KOPIEREN NORMAL BEendet

KOPIERVERSION X.X: WEITER ?

"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

An dieser Stelle kann man die Disketten ent-
nehmen, eine neue einlegen und wieder starten.

In unserem Beispiel lautet die Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

**(XX) Programm beendet. Wählen Sie Ihr
nächstes Programm:**

Beispiel 2:

Es soll die Text-Datei "DEMO" von der Station 2
einer dds 1 auf die Station 1 unter dem neuen
Namen "TIP" kopiert werden.

Wichtig:

Die Datei "TIP" muß vorher nicht angelegt
werden:

FUNKTION : (Eingabe) **KD**



"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

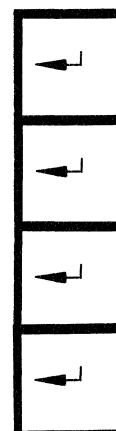
Es erscheint im Bildschirm:

EINGABEGERÄET: (Eingabe) **MF2**

EINGABEDATEI: (Eingabe) **DEMO**

AUSGABEGERÄET: (Eingabe) **MF1**

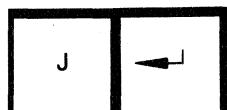
AUSGABEDATEI: (Eingabe) **TIP**



Es erscheint im Bildschirm:

KOPIERVERSION X.X : WEITER ?

Eingabe:



Eingabe nach dem Kopiervorgang:



Es erscheint im Bildschirm:

**(XX)Programm beendet - Wählen Sie Ihr
nächstes Programm:**

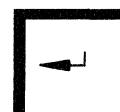
"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

Beispiel 3:

Es soll auf einer DDS 3 mit einer Minifloppy-Station das Kapitel "A" aus der Datei "VERK" von der Station MF1 an das Kapitel "B" der Datei "VERK" auf der Station DS 2 angehängt werden.

Eingabe nach dem Aufruf des Programms "KOPIER":

FUNKTION: (Eingabe) **KK**



Es erscheint im Bildschirm:

EINGABEGERÄET: (Eingabe) **MF1**



EINGABEDATEI: (Eingabe) **VERK**

EINGABEKAPITEL: (Eingabe) **A**

AUSGABEGERÄET: (Eingabe) **DS2**

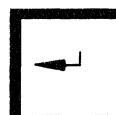
AUSGABEDATEI: (Eingabe) **VERK**

AUSGABEKAPITEL: (Eingabe) **B**

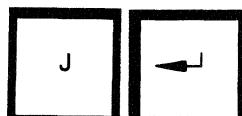
"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

Darstellung im Bildschirm:

KOPIERVERSION X.X: WEITER ?



Eingabe:



Jetzt erscheint im Bildschirm:

**KAPITEL "B" UEBERSCHREIBEN (U) ODER
ANFUEGEN (A)?**

U = Das Kapitel soll mit dem neuen Text über-
schrieben werden

A = Der zu kopierende Text soll an den
bestehenden Text des Kapitels angehängt
werden.

In unserem Beispiel also Eingabe:



"KOPIER" Kopieren von Text-Dateien,
I-Dateien oder einzelnen Kapiteln

Nach Beendigung des Kopiervorganges erscheint wieder:

KOPIERVERSION X.X: WEITER ?



Eingabe:



Jetzt erscheint im Bildschirm:

**Programm beendet. Wählen Sie Ihr
nächstes Programm:**

Jetzt ist das Kapitel "A" an das Kapitel "B" an-
gehängt, wobei die erste freie Seite des
Kapitels "B" die erste Textseite von Kapitel "A"
geworden ist, die zweite freie Seite die zweite
Textseite des Kapitels "A" usw.

Soll das Programm "KOPIER" abgebrochen werden, so
lautet die Eingabe:



Jetzt kann das gleiche oder jedes andere Programm
gestartet werden.

Dieser Programmabbruch gilt für alle Dienstprogramme.

"TEXT" Arbeiten mit dem Programm "TEXT"

Das Programm "TEXT" ist das umfangreichste Programm neben dem Betriebssystem.

Es beinhaltet die Ablaufsteuerung aller nachstehend erläuterten Funktionen und Arbeitsweisen, von der Textaufnahme bis zum Rechnen in der Textverarbeitung.

Alle Funktionen werden über dafür vorgesehene Funktions-tasten oder über die Schreibmaschinentastatur abgerufen.

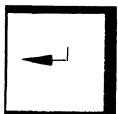
Die sog. Funktionskommandos werden mit ihren Anfangsbuchstaben nach vorheriger Betätigung der Taste



(= Kommando)

eingetastet und im Bildschirm in der Kommandozeile im Klartext angezeigt.

Bis auf wenige sinnvolle Ausnahmen werden die Funktionen erst nach Betätigung der Abschlußtaste



wirksam. Sie können also vor Ausführung der Funktion Ihr Kommando überprüfen.

Wie arbeitet man mit diesem Programm?

Arbeiten mit dem Programm "TEXT"

1. Einschalten des Systems
2. Programmdiskette mit dem Aufkleber nach oben und der rechteckigen Aussparung nach links in in Station 1 (untere Station) einschieben und die die Klappe schliessen.

Warten bis Programm eingelesen ist.

Dies wird angezeigt durch

- a) das Erlöschen der Stationslampe
- b) durch Anzeige im Bildschirm:

BITSY xxxx- Welches Programm? Wählen Sie "INFO" oder Ihr Programm. xxxx

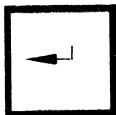
Hier gibt es zwei Möglichkeiten in eine Datei zu gehen:

- a) Benutzen einer neuen und unformatierten Diskette
- b) benutzen einer bereits formatierten Diskette mit einer schon angelegten Text-Datei. In diesem Fall fahren Sie bitte fort mit Punkt 8.

3. Einlegen einer nicht formatierten Diskette in Station 2.

4. Aufrufen des Progamms "FORMAT" durch die Eingabe:

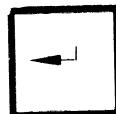
FORMAT



5. Initialisieren (formatieren) der Diskette (siehe Dienstprogramm "FORMAT").

6. Erneutes Aufrufen des Programms "FORMAT" durch die Eingabe:

FORMAT



Arbeiten mit dem Programm "TEXT"

7. Anlegen einer Text-Datei auf der neu formatierten Diskette. Der Dateiname darf maximal 6 alpha-numerische Zeichen lang sein. Anlegen der Datei siehe Dienstprogramm "FORMAT".
8. Bei dem Modell dds 1 muß die Betriebssystem-Diskette aus der Station 1 genommen und die Programm-Diskette "TEXT" eingelegt werden.

Aufruf des Textprogramms durch die Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

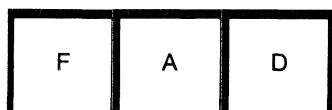
? **Version xxxx**

Anlegen und Löschen von Dateien

Im Programm TEXT ist es auch möglich, Dateien anzulegen oder zu löschen.

1. Anlegen einer Text-Datei

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

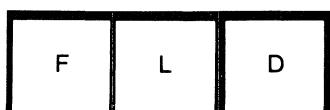
FORMAT ANLEGEN DATEI eingabe gerät: (Eingabe)

FORMAT ANLEGEN DATEI name: (Eingabe)

Es wird eine Datei nach erfolgter Eingabe der Station und des Dateinamens angelegt.

2. Löschen einer Text-Datei

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

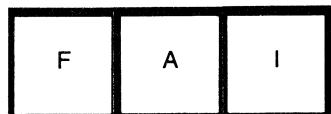
FORMAT LÖSCHEN DATEI eingabe-gerät: (Eingabe)

FORMAT LÖSCHEN DATEI name: (Eingabe)

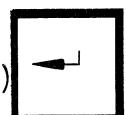
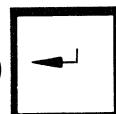
Es wird die Text-Datei nach Eingabe der Station und des Dateinamens gelöscht.

3. Anlegen einer I-Datei

Eingabe:



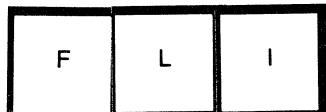
Darstellung im Bildschirm:

FORMAT ANLEGEN I-DATEI eingabe gerät:(Eingabe)**FORMAT ANLEGEN I-DATEI name:(Eingabe)**

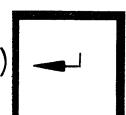
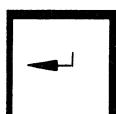
Es wird die entsprechende I-Datei auf der eingegebenen Station angelegt.

4. Löschen einer I-Datei

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

FORMAT LÖSCHEN I-DATEI eingabe gerät:(Eingabe)**FORMAT LÖSCHEN I-Datei name:(Eingabe)**

Es wird die eingegebene I-Datei auf der entsprechenden Station gelöscht.

Aufruf Datei

Um eine Datei aufzurufen, müssen folgende Eingaben erfolgen:

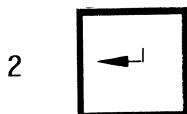


Es erscheint im Bildschirm:

AUFNEHMEN eingabe gerät: MF1

Hier muß die Station bestimmt werden, auf welcher die Datei eröffnet werden soll. In unserem Fall also Station 2.

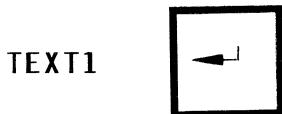
Man geht mit dem Lichtpunkt einen Schritt zurück und überschreibt die 1 von MF1 (Mini-Floppy 1) mit einer 2. Eingabe:



Im Bildschirm erscheint:

AUFNEHMEN eingabe Datei:

Hier muß jetzt der Dateiname eingegeben werden. Eingabe:



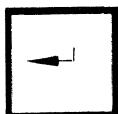
Es erscheint im Bildschirm:

AUFNEHMEN kapitel:

Aufruf Datei

Es besteht die Möglichkeit, eine Datei in verschiedene Kapitel zu unterteilen. In unserem Beispiel heißt das Kapitel "DEMO". Eingabe:

DEMO

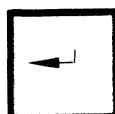


Es erscheint im Bildschirm:

AUFNEHMEN spezifikation

Bei der Eingabe von

J



erscheint im Bildschirm ein Standardkatalog von Parametern für den Bildschirm und den Drucker (siehe nächste Seite).

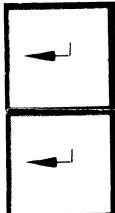
Hier kann jeder einzelne Parameter je nach Wunsch geändert werden durch Eingabe der SPEZ.NUMMER und des gewünschten WERTES.

Der Lichtpunkt steht im Feld "SPEZ.NUMMER".

BEISPIEL: Die Horizontal-Teilung soll auf 15 Zeichen/Zoll geändert werden.

1. Eingabemöglichkeit:

5



Der Lichtpunkt springt in das Feld "WERT".

15

Der Lichtpunkt springt in das Feld "SPEZ.NUMMER".

2. Eingabemöglichkeit:

05

Der Lichtpunkt springt in das Feld "WERT".

015

Der Lichtpunkt springt in das Feld "SPEZ.NUMMER".

Damit ist die Position 05 in der Spezifikations-Tabelle geändert.

Auf diese Weise können die Standard-Spezifikationen beliebig geändert werden.

Aufruf Datei

S P E Z I F I K A T I O N E N

01. ANFANGSPOSITION	010	Druckbeginn ab Position 10
02. ANFANGSZEILE	005	Leerzeilen bis Druckbeginn ab Ein- spannposition
03. PAPIERLAENGE	072	Papierlaenge in Zeilen (72=DIN A4)
04. TEILUNG VERT.	002	Zeilenabstand, Eingabe halbzeilig
05. TEIL.HORIZ.	010	Zeichenabstand, Eingabe Zeichen pro Zoll
06. ZEILEN/SEITE	050	zu druckende Zeilen pro Seite
07. SEITENNUMM.?	N	Eingabe J oder N
08. POSITION	040	Zeichenposition der Seitennummer
09. START WERT	001	Beginn der Seitennummer mit 1
10. Nr. AUF 1. Seite?	N	Eingabe J oder N
11. LEERZEILEN BIS TEXT	001	Leerzeilen zwischen Seitennummer und Text
12. KOPFBESCHR.	N	Eingabe J oder N
13. SEITENENDE- HINWEIS	N	Eingabe J oder Nein
14. RANDZONE	080	gewünschte Randzone, zwecks Trennvorschläge (Flatterrand)
15. TABULATORDIFF.	010	Abstand der einzelnen Tabulatoren
16. LINKER RAND	001	Position des linken Randes
17. RECHTER RAND	065	Position des rechten Randes
18. MAX. ZEILEN- LAENGE	080	maximale Zeilenlänge in Zeichen
SPEZ.NUMMER:		WERT:

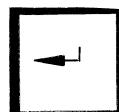
Aufruf Datei

Die Positionen 1 - 13 beziehen sich grundsätzlich auf den Drucker; die Positionen 14 - 18 auf das Arbeiten im Bildschirm.

ACHTUNG: Beim Ändern der Positionen 16, 17, und 18 muß folgendes berücksichtigt werden:

Pos. 16 muß kleiner als 17 sein,
Pos. 17 muß größer als 16 und kleiner als 18 sein,
Pos. 18 muß größer als 17 sein

Verlassen werden die Spezifikationen durch Eingabe von

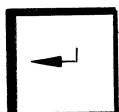


wenn der Lichtpunkt im Bereich "SPEZ.NUMMER" steht.

Sollen die Spezifikationen nicht geändert werden, so wird die Abfrage

AUFNEHMEN spezifikation

lediglich mit der Eingabe von

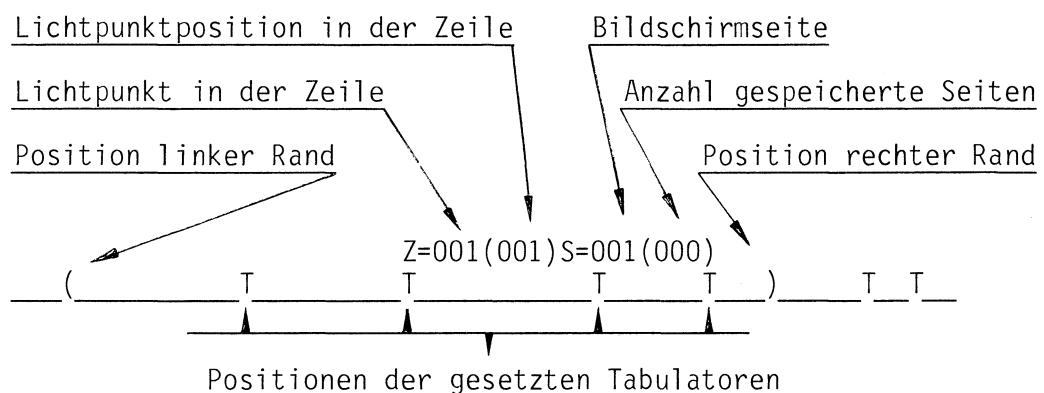


übersprungen. Jetzt befindet sich der Lichtpunkt auf der ersten Seite des Kapitels "DEMO" in der ersten Zeile auf Position 1. Bei Kapiteln mit bereits abgespeicherten Textseiten befindet sich der Lichtpunkt immer am Anfang der im Kapitel nächsten freien Seite.

Erläuterung der Kommandozeile

Nach dem Aufruf einer Datei (Kapitel) erscheint im Bildschirm eine leere Seite zum Aufnehmen eines Textes.

Im Bildschirm erscheinen 24 Zeilen - dies entspricht in etwa einer halben DIN A4 Seite -, wovon 2 Zeilen für Kommando-eingaben und Seiten- bzw. Positionsangaben bestimmt sind.



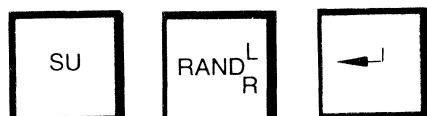
Verändern des linken und rechten Randes

Es gibt drei Arten den linken und rechten Rand zu verändern.

Linker Rand:

- a) Man fährt mit dem Lichtpunkt an die gewünschte Position

Eingabe:



Der linke Rand steht jetzt über dem Lichtpunkt.

- b) Eingabe:

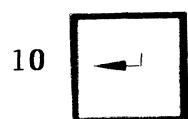


In der Kommandozeile erscheint:

SETZE LINKEN RAND spalte:

Hier muß der gewünschte Wert eingegeben werden, z.B.

Eingabe:



Der linke Rand steht jetzt an der Position 10.

- c) Der Rand kann bei der Dateiaufnahme in den Spezifikationen verändert werden.

Der rechte Rand wird genauso verändert wie der linke, jedoch ohne die Eingabe "SU" (Sonderumschaltung)

Verändern der Tabulatoren (setzen, löschen)

Es gibt zwei Arten zum Setzen und Löschen von Tabulatoren.

a) Tabulator setzen

1. Man positioniert den Lichtpunkt an die gewünschte Stelle,

Eingabe:



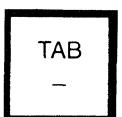
An die entsprechende Stelle wird ein Tab gesetzt.

2. Die Tab-Positionen werden in der SPEZIFIKATION bestimmt.

b) Tabulator Löschen

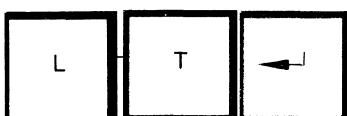
1. Man positioniert den Lichtpunkt unter den zu löschenen Tab.

Eingabe:



Der an dieser Position stehende Tab verschwindet in der Kommandozeile.

2. Eingabe:



Alle gesetzten Tabulatoren werden gelöscht.

Normales Schreiben wie auf der Schreibmaschine!

Schreiben Sie doch einfach den nachfolgenden Text einmal ab. Wie auf Ihrer Schreibmaschine. Halt - beachten Sie nur eines nicht, den rechten Rand Ihrer Zeile.

Benutzen Sie aber bitte für die Einrückung Ihren Tabulator.

Wie bei der Schreibmaschine auf das Papier, schreiben Sie bei BITSY in den Bildschirm. Sie schreiben flüssig, ohne den rechten Rand Ihrer Zeile zu beachten. Dies übernimmt BITSY für Sie.

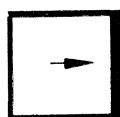
Eingerückte mehrzeilige Schreibzonen berücksichtigt BITSY bei der Eingabe und auch bei nachträglichen Änderungen.

Am Ende dieser Zeile wird, wie oben auch, die Zeilenschaltung automatisch durchgeführt und dabei die Einrückung berücksichtigt.

Schreiben von eingerückten Absätzen mit dem Speichertab

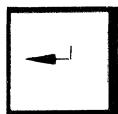
Beim Schreiben von eingerückten mehrzeiligen Texten benötigen Sie die Tabulator-Taste. Diese Taste ist eine Speichertabulator-Taste.

Eingabe:



Der Lichtpunkt springt an die nächste Tab-Position und Sie schreiben einen Text. Bei Erreichen des rechten Randes springt der Lichtpunkt an die nächste Zeile und automatisch wieder an die gleiche Tab-Position. Aufgehoben wird der Speicher-Tab durch

Eingabe:



Bei weiterer Textaufnahme beginnt die neue Schreibzeile wieder am linken Rand.

Im Bildschirm ist der Speicher-Tab dargestellt durch kleine waagerechte Striche. Sie entsprechen etwa der halben Länge eines Bindestriches.

Arten der Unterstreichung

Es gibt drei Arten der Unterstreichung

- a) Manuelles Unterstreichen wie bei der Schreibmaschine, d.h. Sie gehen mit dem Lichtpunkt unter das zu unterstreichende Wort und unterstreichen.
- b) Sie wollen einen Text während der Textaufnahme gleichzeitig unterstrichen haben.

Eingabe:

KOM	-
-----	---

Es erscheint im Bildschirm:

(UNTERSTRICH: EIN/AUS)

Jetzt wird während des Schreibens so lange unterstrichen, bis durch die erneute Eingabe

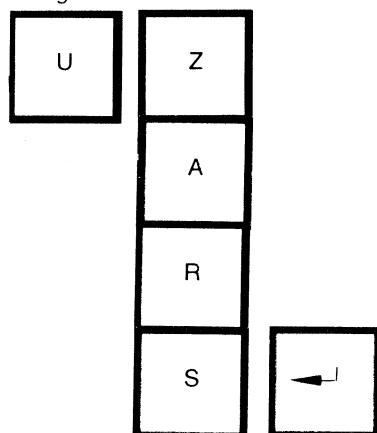
KOM	-
-----	---

die automatische Unterstreichung wieder aufgehoben wird.

Arten der Unterstreichung

- c) Nachträgliches Unterstreichen von Zeilen, Absatz, Rest und Seite.

Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

UNTERSTREICHEN ZEILE

UNTERSTREICHEN ABSATZ

UNTERSTREICHEN REST

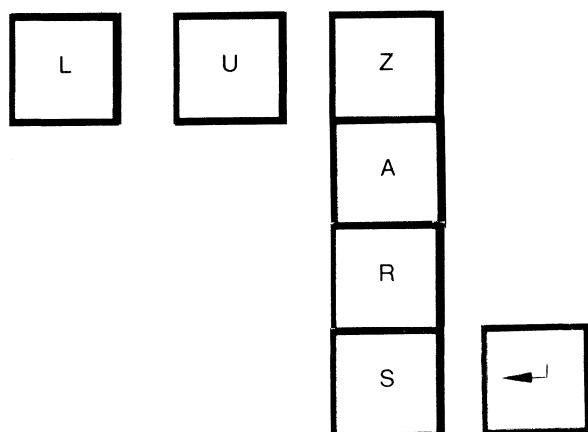
UNTERSTREICHEN SEITE

Es wird im Bildschirm der gewünschte, mit dem Lichtpunkt angesteuerte Text unterstrichen.

Arten der Unterstreichung

Beim nachträglichen Löschen von Unterstreichungen lautet der Befehl:

Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

LÖSCHEN UNTERSTREICHUNG ZEILE

ABSATZ

REST

SEITE

Die Unterstreichung wird im Bildschirm gelöscht.

Zentrieren von Texten

Beim Zentrieren wird der gewünschte Text zwischen linken und rechten Rand eingemittelt. Das Zentrieren kann nur nach der Textaufnahme erfolgen.

Eingabe:

KOM

Z

Z
A
R
S

oder

oder

oder

←

Es erscheint im Bildschirm:

ZENTRIEREN ZEILE

ABSATZ

REST

SEITE

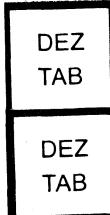
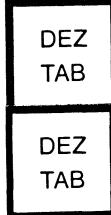
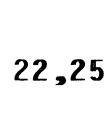
Beim Zentrieren von mehrzeiligen Texten wird jede Zeile, unabhängig von ihrer Länge, genau in die Mitte, zwischen den linken und rechten Rand der Schreibzeile gestellt, wobei gleichzeitig eine Randsteuerung (s.dort) durchgeführt wird.

Schreiben von Zahlenkolonnen mit Dezimaltabulatoren

Für das Schreiben von Zahlenkolonnen, welche auf das Komma ausgerichtet werden sollen, benutzt man die Taste Dezi-Tab. Das Betätigen dieser Taste löst einen Tabsprung aus. Alle danach eingegebenen Zeichen werden im Bildschirm so lange nach links verschoben, bis die Eingabe eines "Kommas" erfolgt. Danach wird im Bildschirm nach rechts geschrieben.

Beispiel:

Eingabe:

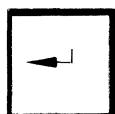
		
		

Soll unter der zuletzt eingegebenen Dezi-Tab-Stelle erneut eine Zahl geschrieben werden, so wird einfach die Taste "ZEICH" betätigt und der Lichtpunkt springt automatisch an die zuletzt eingegebene Dezi-Tab-Position.

Eingabe:

Aufgehoben wird der Dezimal-Tab wie jeder Tab durch die Eingabe:



Programmierbare Funktionen der Textausgabe auf Drucker und Bildschirm

Bei der Aufnahme von Texten gibt es verschiedene Befehle, um beim späteren Drucken Texte optisch hervorzuheben oder formulargerecht auszugeben.

Diese Befehle (Programmbefehle) müssen grundsätzlich zwischen zwei Programmklammern stehen. Sie werden eingegeben durch die Tasten 8 bzw. 9 bei gedrückter Taste SU.

SU	(8	=	(
SU) 9	=)

1. Fettdruck (Doppelanschlag)
Eingabe:

(qe1)

Aufgehoben wird dieser Befehl durch Eingabe:

(-qe)

2. Schattenschrift
Eingabe:

(qe2)

Aufgehoben wird der Befehl durch Eingabe:

(-qe)

3. Unterstreichung

Soll im Text etwas beim Drucken unterstrichen werden, lautet der Befehl:

Eingabe:

(u1)

Aufgehoben wird der Befehl durch Eingabe:

(-u1)

4. Grossschreibung

Eingabe:

(uc)

Aufgehoben wird der Befehl durch
Eingabe:

(-uc)

5. Blocksatz

Wenn ein Text als Blocksatz ausgedruckt werden
soll lautet die Eingabe:

(rj)

Aufgehoben wird der Befehl durch
Eingabe:

(-rj)

6. Zeilenschaltung

Die Zeilenschaltung ermöglicht eine Eingabe
von viertelzeilig bis zweizeilig durch

viertelzeilig	=	0.5
halbzeilig	=	1
dreiviertelzeilig	=	1.5
einzeilig	=	2
eineinviertelzeilig	=	2.5
eineinhalbzeilig	=	3
zweizeilig	=	4

Beispiel: Drucken eineinviertelzeilig

Eingabe:

(qv2.5)

Soll die Zeilenschaltung wieder in den vorherigen
Zustand gebracht werden, z.B. einzeilig, so lautet
die Eingabe:

(qv2)

7. Schrittschaltung (Zoll)

Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten
der Schrittschaltung

9 Pitch = 9 Zeichen/Zoll

10 " = 10 " / "

12 " = 12 " / "

15 " = 15 " / "

Bei 15 Pitch lautet zum Beispiel die
Eingabe:

(qh15)

Diese Schrittschaltung erfolgt so lange, bis eine
andere Eingabe erfolgt, z.B.
Eingabe:

(qh10)

8. Proportionalschrift

Soll ein Text in Proportionalschrift gedruckt werden, so lautet der Befehl
Eingabe:

(qh)

Dieser Befehl wird aufgehoben und geändert durch die Eingabe der vorherigen Schrittschaltung von z.B. 10 Pitch.
Eingabe:

(qh10)

Bei der Proportionalschrift ist zu beachten, daß auch das richtige Typenrad im Drucker ist.

9. Horizontal-Positionierung

Soll der Lichtpunkt einen horizontalen Sprung an die Stelle, z.B. "45" machen, so lautet die Eingabe:

(hp 45)

Der Lichtpunkt positioniert nach "45".

10. Vertikal-Positionierung

Soll ein vertikaler Sprung in die Zeile, z.B. "17" ausgeführt werden, so lautet die Eingabe:

(vp 17)

Der Lichtpunkt positioniert an den Anfang der Zeile "17". Nachfolgender Text wird ab Zeile 17 ausgegeben.

11. Verändern des rechten und linken Randes im Text

Soll in einem geschriebenen Text der rechte Rand versetzt werden, so lautet z.B. die

Eingabe:

(rm 60)

Alternativ dazu lautet der Befehl zum Verändern des linken Randes z.B.

Eingabe:

(lm 10)

Sollen linker und rechter Rand verändert werden, so lautet z.B. die

Eingabe:

(lm 10,60)

Aufgehoben bzw. zurückgesetzt werden rechter und linker Rand durch erneute Eingabe der Ursprungswerte.

12. Tab setzen, Löschen und anpositionieren.

Es sollen Tabs auf den Positionen 15, 30 und 50 gesetzt werden.

Eingabe:

(tb 15,30,50)

Es soll der Tab auf Position 30 gelöscht werden.

Eingabe:

(-tb 30)

Sollen alle Tabulatoren gelöscht werden, lautet die

Eingabe:

(-tb)

Soll die nächste Tab-Position, vom Lichtpunkt aus gesehen angesprungen werden, lautet die

Eingabe:

(tb)

13. Dezimal-Tabulator

Eingabe:

(dt)

Der nächste gesetzte Tabulator - ab Lichtpunkt-position - wird angesprungen und der nachfolgende Wert wird dezimalstellengerecht angeordnet.

14. Druckunterdrückung

Sollen in einem zu druckenden Text bestimmte Textteile nicht mit ausgedruckt werden, so lautet die Eingabe:

(q-)

Beim Ausdruck werden diese nicht angedruckten Zeichen mit Leerstellen ausgeführt.

Aufgehoben wird der Befehl durch die Eingabe:

(q+)

15. Zeilenvorschub auf dem Drucker

Es soll ein Zeilenvorschub um 5 Zeilen auf dem Drucker ausgeführt werden.
Eingabe:

(qi5)

Soll ein Zeilenvorschub rückwärts um 5 Zeilen erfolgen, lautet die Eingabe:

(qi-5)

16. Befehl zur Angabe einer Randzone in Verbindung mit der Funktion Randsteuerung

Es soll eine Randzone von 5 Zeichen festgelegt werden.

Eingabe:

(hz 5)

Bei jeder Funktion Randsteuerung, z.B. Programm-ausführung, Selektionsabruft u.s.w. wird am Bildschirm ein Trennvorschlag in der Randzone 5 angeboten.

Eine weitere Möglichkeit, die Randzone durch Befehl zu bestimmen, bietet die Kombination der Eingabe der Randposition.

Beispiel 1:

(1m 10,65,7)

Dies heißt: linker Rand 10, rechter Rand 65 und die Randzone 7.

Beispiel 2:

(rm 65,7)

Dies heißt: rechter Rand Position 65 und Randzone 7.

(if) Dies ist ein Eingabebefehl, der eine Bedingung auf "zutreffend" oder "nicht zutreffend" hin vergleicht (untersucht).

Diese Bedingung wird durch einen Vergleich dargestellt.

Befehl:

(if Bedingung) (Anweisung) Folgetext

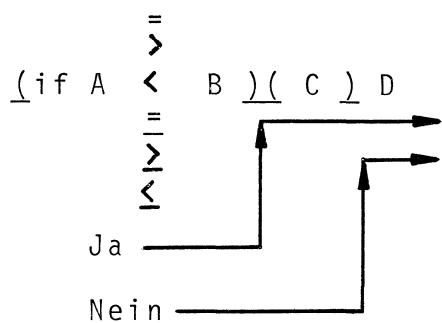
Erklärung:

Ist die Bedingung erfüllt, so wird die Anweisung ausgeführt. Diese Anweisung kann entweder eine Textausgabe, ein Befehl oder eine Folge von Befehlen sein. Anschliessend wird der Folgetext abgearbeitet.

Ist die Bedingung nicht erfüllt, so wird die Anweisung nicht ausgeführt und es wird sofort der Folgetext abgearbeitet.

WICHTIG:

Jede Anweisung muß innerhalb eines Klammerbefehls stehen. Die öffnende Klammer der Anweisung muß unmittelbar an die schliessende Klammer der Bedingung anschliessen.



Beispiel 1:

(if (r1)=25,50)(Summe (r2))(dt)(r3)

Erklärung:

Ist der Inhalt des Registers 1 gleich dem Wert 25,50 so soll der Text "Summe" mit dem Inhalt des Registers 2 ausgegeben und mit den Befehlen (dt)(r3) fortgefahren werden.

Ist der Inhalt des Registers 1 ungleich 25,50, so werden nur die Befehle (dt)(r3) ausgeführt, d.h. auf der nächsten Tabulatorposition wird der Inhalt des Registers 3 mit dem Dezimaltabulator ausgegeben.

Beispiel 2:

(if (r1)=XYZ)((mr0 4711)(r2=10)((hp 40)ABC

Erklärung:

Ist der Inhalt des Registers 1 gleich der Zeichenfolge "XYZ", so wird der Baustein "4711" aus der Datei 0 abgerufen und das Register 2 mit der Zahl "10" geladen. Nach Erscheinen des Bausteins "4711" wird an der Horizontalposition 40 die Zeichenfolge "ABC" ausgegeben.

Ist die Bedingung nicht erfüllt (Inhalt des Registers 1 ungleich XYZ) so wird die Anweisung (Abruf des Bausteins "4711" und setzen das Register 2 auf den Wert "10") übergangen und an der Horizontalposition 40 die Zeichenfolge "ABC" ausgegeben.

WICHTIG:

In einer Anweisung können auch weitere if-Befehle (Bedingungen) stehen.

Verändern der Seitengröße

Nach Aufruf eines Kapitels wird grundsätzlich die erste freie Seite dieses Kapitels im Bildschirm angezeigt.

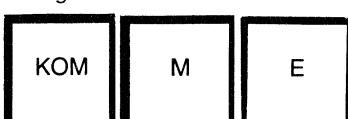
Die Seitengröße (Anzahl der Zeilen) ist gemäß Pos. 6 der Spezifikationen festgelegt (Standard = 50).

Im Bildschirm (Arbeitsspeicher) können jedoch mehr Zeilen dargestellt, bzw. die Seitengröße durch "HINZUFÜGEN SEITE", "EINFÜGEN ZWISCHENSPEICHER", etc. erheblich überschritten werden.

Jedes "Seitenkommando, wie "SPEICHERN SEITE", "DRUCKEN SEITE" etc., bezieht sich immer auf die festgelegte Seitengröße.

Mit dem Kommando "MARKIEREN ENDE" kann die Zeilenzahl für die jeweils im Bildschirm befindliche Seite beliebig geändert werden.

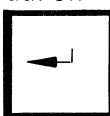
Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

MARKIEREN ENDE zeilenzahl 050

Der Wert "050" kann mit einer beliebigen Zahl überschrieben werden. Abgeschlossen wird diese Eingabe durch



Für die seitenbezogenen Kommandos gilt nun die neue Seitengröße.

Durch das Kommando "SPEICHERN SEITE" wird auch der geänderte Wert gespeichert und steht somit beim Aufruf dieser Seite wieder zur Verfügung.

Speichern Seite

Das Abspeichern eines aufgenommenen Textes geschieht durch folgenden Befehl:

Eingabe:

SPCH
SEITE

Darstellung im Bildschirm:

SPEICHERN SEITE n

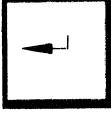
Hier muß jetzt eine Seitennummer eingegeben werden.
Es gibt drei Möglichkeiten:

- speichern auf der nächsten freien Seite
- speichern auf eine nicht mehr benötigte Seite
- speichern Seite + oder -. Dies bewirkt, daß man eine Seite zwischen zwei schon gespeicherte Seiten einfügt.

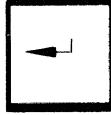
Beispiel 1:

In einem Kapitel sind bereits 22 Seiten abgespeichert.
Es soll jedoch eine neu aufgenommene Seite als neue Seite 17 dazwischen abgespeichert werden.

Eingabe:

SPCH
SEITE 16 + 

oder

SPCH
SEITE 17 - 

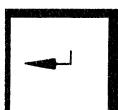
Die vorherige Seite 17 ist jetzt die Seite 18,
die Seite 18 ist jetzt Seite 19 u.s.w.

Speichern Seite

Beispiel 2:



17



Die alte Seite 17 wird durch die neue überschrieben.

Durch diese Funktion wird die Seite aus dem Bildschirm (Arbeitsspeicher) gelöscht.

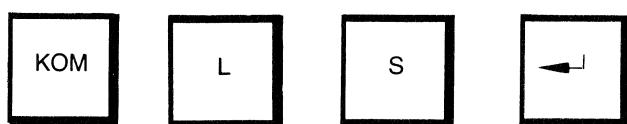
Ist die Seite im Arbeitsspeicher größer als die festgelegte Seitengröße (Anzahl der Zeilen), so wird nur die festgelegte Anzahl der Zeilen im Bildschirm gelöscht. Die restlichen Zeilen werden sofort nachgeschoben.

Wichtig:

Durch das Kommando "SPEICHERN SEITE" wird die neue Seite sofort in das Inhaltsverzeichnis des Kapitels zurückgeschrieben und ist auch nach einem Programmabbruch oder nach einer eventuellen Fehlbedienung jederzeit verfügbar.

Löschen Seite

Beim Löschen einer Bildschirm-Seite lautet die Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

LÖSCHEN SEITE

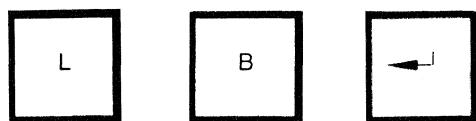
Die Seite, die im Bildschirm steht, wird gelöscht und verschwindet aus dem Bildschirm. Auf der Diskette ist die Seite, falls sie abgespeichert war, jedoch noch vorhanden.

Ist die Seite im Arbeitsspeicher größer als die festgelegte Seitengröße (Anzahl der Zeilen), so wird nur die festgelegte Anzahl der Zeilen im Bildschirm gelöscht. Die restlichen Zeilen werden sofort nachgeschoben.

Löschen Bildschirm

Der Befehl "Löschen Bildschirm" bewirkt ein Löschen der kompletten Bildschirmseite, unabhängig von der markierten Zeilenzahl der Seite.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

LÖSCHEN BILD SCHIRM

Es wird der gesamte Bildschirm (Arbeitsspeicher) gelöscht.

Entfernen Seite

Soll eine bereits abgespeicherte Seite aus der Datei (Kapitel) entfernt werden, so lautet der Befehl:

Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

ENTFERNEN SEITE seitennummer: n

Die Seite mit der eingegebenen Nummer wird aus der Datei (Kapitel) entfernt.

Beispiel:

Es soll von 25 gespeicherten Seiten die Seite Nr. 18 entfernt werden.

Eingabe:



Die Seite bleibt, falls sie angezeigt war, im Bildschirm (Arbeitsspeicher) noch stehen, ist aber aus der Datei (Kapitel) entfernt. Die vorherige Seite 19 wird jetzt Nr. 18, die Seite 20 jetzt Nr. 19 u.s.w.

Verbessern von Tippfehlern

Tippfehler werden verbessert durch normales Überschreiben der falschen Zeichen.

Beispiel (vorher):

Selbstverständlich ist es auch nachträglich möglich, übersehene Tippfehler zu überschreiben.

Sie gehen mit dem Lichtpunkt unter die zu korrigierenden Buchstaben "ü" und "u" und übertippen sie. Die verbesserten Buchstaben stehen jetzt am Bildschirm.

Beispiel (nachher):

Selbstverständlich ist es auch nachträglich möglich, übersehene Tippfehler zu überschreiben.

Einfügungen von Zeichen, Wort, Zeile

1. Einfügen von Zeichen

Man geht mit dem Lichtpunkt an die betreffende Position an der ein oder mehrere Zeichen eingefügt werden sollen.

Eingabe:

EINFÜ

ZEICH

Darstellung im Bildschirm:

EINFÜGEN ZEICHEN

Jetzt können Zeichen eingefügt werden, wobei der nachfolgende Text pro Zeichen immer um eine Stelle nach rechts geschoben wird.

Es können nur so viele Zeichen in eine Zeile eingefügt werden, bis der sich nach rechts verschiebende Text den gesetzten rechten Rand erreicht hat. An dieser Stelle ertönt ein akustisches Signal.

2. Einfügen von Wörtern

Man geht mit dem Lichtpunkt an die betreffende Position, vor der ein Wort oder mehrere Wörter eingefügt werden sollen.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

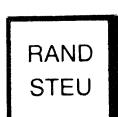
EINFÜGEN WORT

Am Bildschirm wird an der Lichtpunktposition der Text aufgebrochen und in die neue Zeile gestellt. Optisch ist die Aufbruchstelle gekennzeichnet durch

1

am Anfang der neuen Zeile. Jetzt kann ein Text eingegeben werden. Ist der einzugebende Text länger als der freigewordene Platz ab der Aufbruchstelle bis zum rechten Rand, so wird automatisch eine Leerzeile eingefügt. Es kann also beliebig viel Text eingegeben werden.

Abgeschlossen wird die Funktion "Einfügen Wort" durch Drücken der Taste



Es wird eine Randsteuerung gemäß der in den Spezifikationen angegebenen Randzone innerhalb eines Absatzes durchgeführt, d.h. der Text wird wieder nach oben angebunden.

3. Einfügen von Zeilen

Der Lichtpunkt wird in die Zeile positioniert, über der eine oder mehrere Zeilen eingefügt werden sollen.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

EINFOGEN ZEILE

Über der Zeile, in der der Lichtpunkt steht, wird eine Zeile eingefügt.

Sollen weitere Leerzeilen eingefügt werden, so genügt es, nun die Taste



beliebig oft zu betätigen. Der restliche Text wird dabei jeweils um eine Zeile nach unten verschoben.

Bereits nach dem Einfügen einer Leerzeile ist es möglich, beliebig lange Texte zu schreiben, da beim Erreichen des rechten Randes ebenfalls der Resttext nach unten verschoben wird.

Der nach unten geschobene Text wird durch Drücken der Funktionstaste



wieder nach oben angebunden.

Löschen von Textteilen auf dem Bildschirm

Zum Löschen von Texten auf dem Bildschirm gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Zeichen, Wort, Zeile

Eingabe:

LÖSCH

ZEICH
WORT
ZEILE

oder

oder

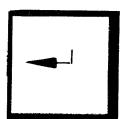
Darstellung im Bildschirm:

LÖSCHEN ZEICHEN

LÖSCHEN WORT

LÖSCHEN ZEILE

Die Taste



darf bei diesen Funktionen nicht betätigt werden, da sie sofort ausgeführt werden. Außerdem haben diese Befehle Dauerfunktion.

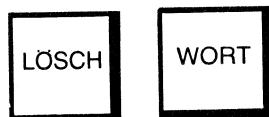
Beispiel:

In einer Zeile sollen 3 aufeinanderfolgende Worte gelöscht werden.

Löschen von Textteilen auf dem Bildschirm

Den Lichtpunkt unter einen beliebigen Buchstaben des ersten Wortes positionieren.

Eingabe:



LÖSCH WORT

Das erste Wort wird aus dem Bildschirm gelöscht. Der Rest der Zeile wird nach links geschoben.

Eingabe:



WORT

Das zweite Wort wird gelöscht; der Rest der Zeile wird wieder nach links geschoben.

Eingabe:



WORT

Jetzt wird das dritte Wort gelöscht und der Rest der Zeile wieder nach links gebracht.

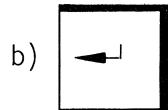
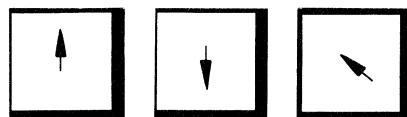
Bei der Funktion "LÖSCHEN ZEICHEN" wird der Text innerhalb der Zeile jeweils um ein Zeichen nach links geschoben.

Bei "LÖSCHEN ZEILE" wird jeweils der Rest des Bildschirminhalts um eine Zeile nach oben - an die Stelle der gelöschten Zeile - aufgerückt. Die jeweilige Funktion wird in der Kommandozeile angezeigt. Sie bleibt auch nach der Ausführung des Befehls stehen und zeigt damit, daß dieser Befehl mit Dauerfunktion ausgestattet ist.

Löschen von Textteilen auf dem Bildschirm.

Die Dauerfunktion wird aufgehoben (Anzeige in Kommandozeile wird gelöscht) durch:

a) Verlassen der Zeile mit



c) Betätigung einer Funktionstaste, wie



oder



oder



etc.

Hinweis: Es ist sinnvoll, alle Änderungen innerhalb eines Absatzes vorzunehmen ("EINFÜGEN" und "LÖSCHEN") und erst dann mit der Taste

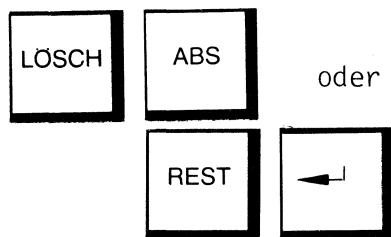


diesen Absatz wieder auf linken und rechten Rand auszugleichen.

Löschen von Textteilen auf dem Bildschirm

2. Absatz, Rest

Eingabe:



oder

Darstellung im Bildschirm:

LÖSCHEN ABSATZ

LÖSCHEN REST

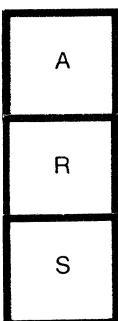
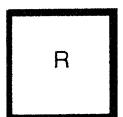
Bei "LÖSCHEN ABSATZ" wird der Absatz, in welchem sich der Lichtpunkt befindet - er muß nicht in der ersten Zeile stehen -, inclusive aller Leerzeilen bis zum nächsten Absatz (nächste Textzeile), gelöscht. Der nächste Absatz rückt nach oben auf.

Bei "LÖSCHEN REST" wird - unabhängig von der festgelegten Seitengröße - der Text, beginnend mit der Zeile, in welcher sich der Lichtpunkt befindet, bis zum Ende der Bildschirmseite (Arbeitsspeicher) gelöscht.

Rand verändern mit nachfolgender Randsteuerung und Eingabe einer Randzone.

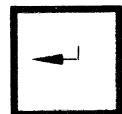
Nach dem Verändern des rechten oder linken Randes soll ein vorher aufgenommener Text in das neue Format gebracht werden.

Eingabe:



oder

oder



Darstellung im Bildschirm:

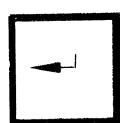
RANDSTEUERUNG ABSATZ **randzone:**(Eingabe)

RANDSTEUERUNG REST **randzone:**(Eingabe)

RANDSTEUERUNG SEITE **randzone:**(Eingabe)

Nach Eingabe einer Randzone z.B."5" wird eine Randsteuerung im Absatz, Rest oder der Seite durchgeführt. Es erfolgt ein Trennvorschlag wenn das erste Wort der nächsten Zeile größer als die eingegebene Randzone ist.

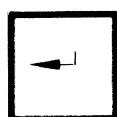
Das System zeigt an, wieviel Zeichen des zu trennenden Wortes noch in die vorherige Zeile passen. Ist der Trennvorschlag grammatisch richtig, drückt man die Taste



Die Randsteuerung wird weiter fortgeführt, bis wieder ein zu trennendes Wort angezeigt wird.

Rand verändern mit nachfolgender Randsteuerung und Eingabe einer Randzone.

Ist der Trennvorschlag grammatisch falsch oder unlogisch, geht man mit dem Lichtpunkt bis zur nächsten trennbaren Silbe nach links und drückt wiederum die Taste

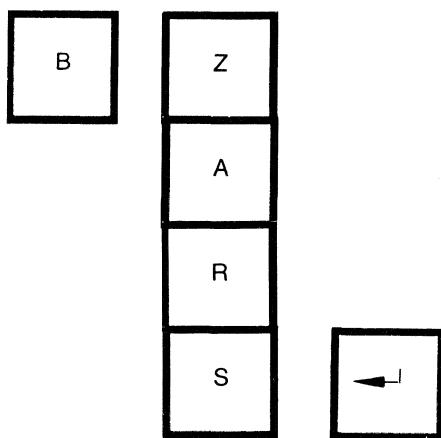


Dieser Vorgang erfolgt so lange, bis die Randsteuerung in dem Absatz, Rest oder in der Seite durchgeführt ist.

Bilden von Blocksätzen

Um einen geschriebenen Text links- und rechtsbündig im Bildschirm darzustellen, gibt es die Kommandos

Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

BLOCKSATZ ZEILE

BLOCKSATZ ABSATZ

BLOCKSATZ REST

BLOCKSATZ SEITE

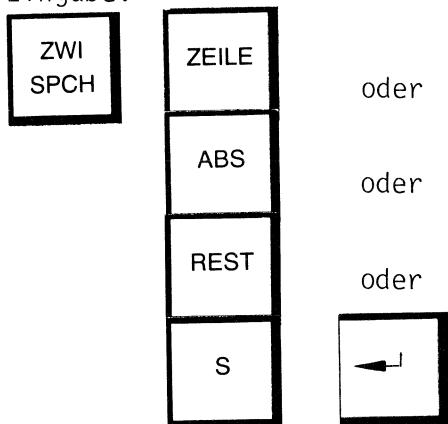
Das System erweitert in jeder Zeile die Leerschritte um die entsprechende Zahl, die der Text nach rechts bis zum rechten Rand verschoben werden muß.

Aufgehoben wird der Blocksatz durch die Funktion "Randsteuerung".

Austauschen von Textteilen in Verbindung mit dem Zwischenspeicher

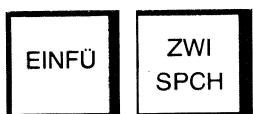
Zum Austauschen von ganzen Textteilen, wie Zeile, Absatz, Rest oder Seite, wird der Zwischenspeicher benötigt. Man geht mit dem Lichtpunkt in die Zeile, ab welcher zwischengespeichert werden soll.

Eingabe:



Der in den Zwischenspeicher genommene Text verschwindet vom Bildschirm. Evtl. nachfolgender Text schließt nach oben auf.
Danach kann der zwischengespeicherte Text in jeder, mit dem Lichtpunkt positionierten, Zeile wieder eingefügt werden.

Eingabe:



Der nachfolgende Text nach der Einfügung wird im Bildschirm nach unten geschoben.

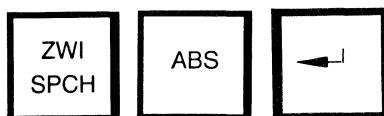
Der im Zwischenspeicher befindliche Text kann innerhalb eines Kapitels beliebig oft abgerufen werden. Nach Verlassen des Kapitels ist der Zwischenspeicher gelöscht.

Beispiel:

BITSY ermöglicht es nachträglich, gespeicherte Absätze oder Textteile im Bildschirm von einer Stelle zu einer anderen zu übertragen.

BITSY speichert die von Ihnen definierten Texte in einem Zwischenspeicher.

Eingabe:



Von dort können Sie dann wieder in den Bildschirm - die Stelle bestimmen Sie - eingefügt werden.

Hierfür benutzen wir eine separate Taste im Griffbereich Ihrer rechten Hand.

NACHHER:

BITSY ermöglicht es nachträglich, gespeicherte Absätze oder Textteile im Bildschirm von einer Stelle zu einer anderen zu übertragen.

Von dort können Sie dann wieder in den Bildschirm - die Stelle bestimmen Sie - eingefügt werden.

Eingabe:



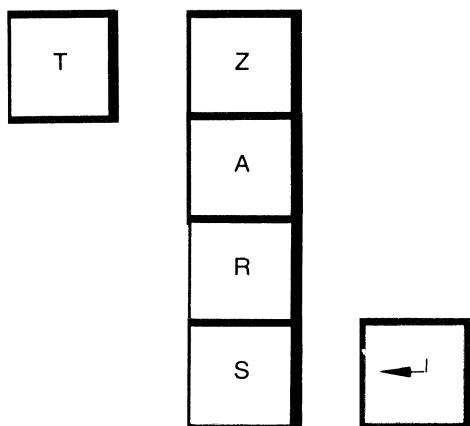
BITSY speichert die von Ihnen definierten Texte in einem Zwischenspeicher.

Hierfür benutzen wir eine separate Taste im Griffbereich Ihrer rechten Hand.

Abstreichen von Texten.

Die Funktion Textabstreichen bewirkt, daß geschriebene Texte in jeder Zeile bis zum gesetzten rechten Rand mit Bindestrichen aufgefüllt werden.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

TEXTABSTREICHEN ZEILE

TEXTABSTREICHEN ABSATZ

TEXTABSTREICHEN REST

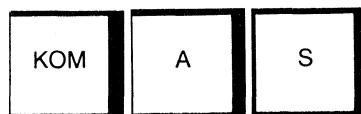
TEXTABSTREICHEN SEITE

Im Bildschirm werden die aufgefüllten Leerräume bis zum rechten Rand als "unterstrichene Trennstriche" dargestellt. Gedruckt werden jedoch nur Bindestriche (Trennstriche).

Anzeigen/Hinzufügen von Seiten

1. Anzeigen von Seiten aus dem Kapitel, in dem man sich befindet.

Eingabe:



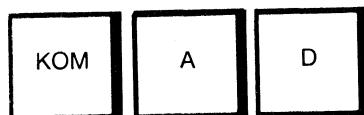
Darstellung im Bildschirm:

ANZEIGEN SEITE seitennummer: (Eingabe)

Die komplette Seite wird im Bildschirm angezeigt.
Der alte Bildschirminhalt wird vollständig gelöscht.

2. Anzeigen von Seiten aus einer anderen Datei.
Die Seite 11 aus der Datei "TEST", Kapitel "A" soll von der Station 2 einer dds 1 hinzugefügt werden.

Eingabe:



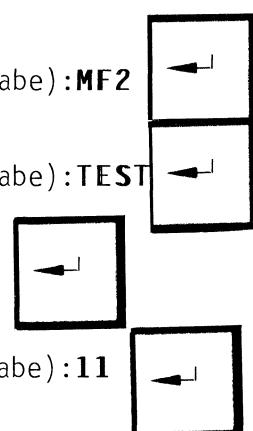
Darstellung im Bildschirm:

ANZEIGEN DATEI eingabegerät: (Eingabe):MF2

ANZEIGEN DATEI eingabedatei: (Eingabe):TEST

ANZEIGEN DATEI Kapitel: (Eingabe):A

ANZEIGEN DATEI seitennummer: (Eingabe):11



Die Seite 11 aus der Datei "TEST" und dem Kapitel "A" wird jetzt im Bildschirm angezeigt. Evtl. im Bildschirm befindlicher Text wird vollständig gelöscht.

Anzeigen/Hinzufügen von Seiten

3. Hinzufügen von Seiten aus dem Kapitel, in dem man sich befindet.

Eingabe:

KOM

H

S

Darstellung im Bildschirm:

HINZUFÜGEN SEITE seitennummer: (Eingabe)

Die komplette Seite wird über der Lichtpunkt-Position eingefügt. Der Resttext wird nach unten verschoben.

4. Hinzufügen von Seiten aus einer anderen Datei.
Die Seite 11 aus der Datei "TEST", Kapitel "A" soll von der Station 2 einer dds 1 hinzugefügt werden.

Eingabe:

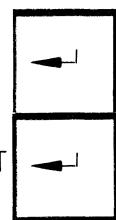
KOM

H

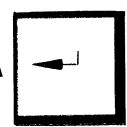
D

Darstellung im Bildschirm:

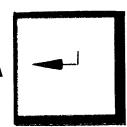
HINZUFÜGEN DATEI eingabegerät: (Eingabe) :MF2



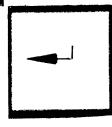
HINZUFÜGEN DATEI eingabedatei: (Eingabe) :TEST



HINZUFÜGEN DATEI Kapitel: (Eingabe) :A



HINZUFÜGEN DATEI seitennummer: (Eingabe) :11



Die Seite 11 aus der Datei "TEST" und dem Kapitel "A" wird jetzt im Bildschirm über dem Lichtpunkt eingefügt, wobei der Resttext nach unten verschoben wird.

Drucken von Texten

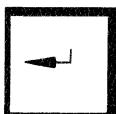
Nachdem es möglich ist, mit dem Modell BITSY auf zwei Druckern zu arbeiten (z.B. zum Drucken 2 verschiedener Formulare oder für einen Qume-Normaldrucker und einen Qume-Widetrack) muß der jeweils anzusprechende Drucker definiert werden. Hierfür gibt es das Kommando "DRUCKEN GERÄT".
Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

DRUCKEN GERAET ausgabe gerät: PR1

Hier wird der Drucker (PR1 oder PR2) angezeigt, auf dem zuletzt gedruckt wurde. Es wird der gewünschte Drucker definiert durch Überschreiben der Zahl 1 oder 2 bei anschliessendem



Jetzt werden alle Druckvorgänge auf dem neu definierten Drucker ausgeführt.

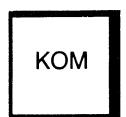
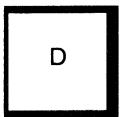
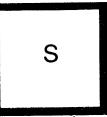
Wichtig:

Es ist nicht möglich, zwei verschiedenartige Drucker (z.B. Qume- und Schreibkerndrucker) anzusprechen, da hierfür verschiedene Betriebssysteme nötig wären.

Drucken von Texten

Zum Drucken einer Bildschirmseite, d.h. eines Textes, der sich im Arbeitsspeicher befindet, gilt folgender Befehl:

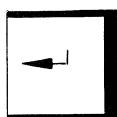
Eingabe:

 KOM  D  S

Darstellung im Bildschirm:

DRUCKEN SEITE format FBRCPAE :

Soll die Seite so gedruckt werden wie sie im Bildschirm steht, wird der Befehl mit



abgeschlossen.

Soll der Text ein bestimmtes Format erhalten, so können folgende zusätzliche Eingaben gewählt werden:

F = automatischer Seitenumbruch
bezogen auf Pos. 6 der Spezifikation
unabhängig von der festgelegten Seitengröße.

B = Blocksatz

R = Randsteuerung

C = Code drucken (s. nächste Seite)

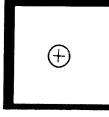
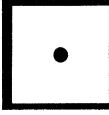
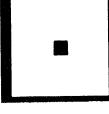
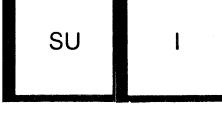
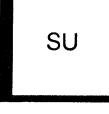
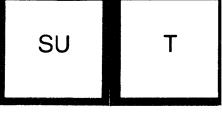
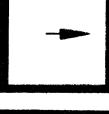
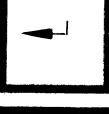
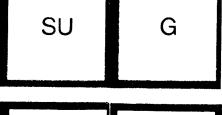
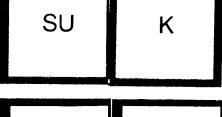
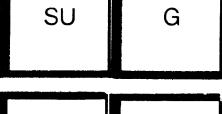
P = Proportionalschrift

A = Abstreichen (Zeilen mit Bindestrichen
auffüllen)

E = Einzelblatt (bewirkt Stop nach Erreichen
der festgelegten Seitengröße)

Es können nur maximal 5 Optionen eingegeben werden.

Darstellung der Sonderzeichen beim Drucken mit Option "C".

Zeichen	Bedeutung	Eingabe durch
⊕	Anfangssymbol	
⊖	Endesymbol	
☒	VariablenSymbol	
\$LANG	Lichtpunkt-Schritt (Bildschirmpünktchen)	
—	geschützter Leerschritt	 Leertaste
\$LANG	Speichertab-Schritt	
		oder
		 (Tab-Taste)
↓	Return (Zeilenschaltung)	
↑	größer als	
↓	kleiner als	
≡	gleich oder größer als	  
≡	gleich oder kleiner als	  

Drucken von Texten

Sollen mehrere Seiten aus einer Datei gedruckt werden, so lautet der Befehl:

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

Eingabe-Beispiel:

DRUCKEN DATEI eingabe Gerät: MF2

DRUCKEN DATEI eingabe datei: TEST

DRUCKEN DATEI Kapitel: A

DRUCKEN DATEI ab Seitennummer: 1 *

DRUCKEN DATEI bis Seitennummer: 16 **

DRUCKEN DATEI Anzahl Duplikate: 2

DRUCKEN DATEI Format FBRCPAE : P (s. "DRUCKEN SEITE")

DRUCKEN DATEI Spezifikation: J (s. nächste Seite)

* Soll das ganze Kapitel gedruckt werden, so braucht keine Eingabe erfolgen.

** Soll das ganze Kapitel gedruckt werden, so braucht keine Eingabe erfolgen. Soll nur eine Seite gedruckt werden, so braucht hier keine Eingabe erfolgen.

Die Funktion "DRUCKEN DATEI" kann ebenso nach Aufruf des Programms "TEXT" bzw. nach dem Kommando "FERTIG" (siehe dort) durchgeführt werden.

Drucken von Texten

Nach Eingabe Spezifikationen "J" für "Ja" erscheint der Abfragekatalog für die Druckspezifikationen. Jeder einzelne Wert kann - für diesen Druckvorgang - nach Belieben abgeändert werden.

Soll der Abfragekatalog übersprungen werden, so wird die Abfrage "DRUCKEN DATEI" Spezifikationen einfach übersprungen.

S P E Z I F I K A T I O N E N

- | | |
|--------------------------------|---|
| 01. ANFANGSPOSITION | 010 Druckbeginn ab Position 10 |
| 02. ANFANGSZEILE | 005 Leerzeilen bis Druckbeginn ab Ein- spannposition |
| 03. PAPIERLAENGE | 072 Papierlaenge in Zeilen (72=DIN A4) |
| 04. TEILUNG VERT. | 002 Zeilenabstand, Eingabe halbzeilig |
| 05. TEIL.HORIZ. | 010 Zeichenabstand, Eingabe Zeichen pro Zoll |
| 06. ZEILEN/SEITE | 050 zu druckende Zeilen pro Seite |
| 07. SEITENNUMM.? | N Eingabe J oder N |
| 08. POSITION | 040 Zeichenposition der Seitennummer |
| 09. START WERT | 001 Beginn der Seitennummer mit 1 |
| 10. Nr. AUF 1. Seite? | N Eingabe J oder N |
| 11. LEERZEILEN BIS TEXT | 001 Leerzeilen zwischen Seitennummer und Text |
| 12. KOPFBESCHR. | N Eingabe J oder N |
| 13. SEITENENDE- HINWEIS | N Eingabe J oder Nein |

K O L O N N E N V E R A R B E I T U N G

Kolonnen bedeuten für BITSY senkrechte Spalten, deren Länge und Breite definiert werden muß. Es läßt sich immer nur eine Kolonne definieren. So ist es möglich, Zahlenaufstellungen oder Textspalten zu verschieben, auszutauschen, zu löschen oder zu erstellen. Auch das Einfügen von Zeichen/Wörtern oder Zeilen ist möglich.

1. Kolonne definieren

Eingabe:



Auf dem Bildschirm erscheint:

KOLONNE ANFANG linker rand n

Hier kann jetzt die entsprechende Position (n) eingegeben werden oder die Kolonne beginnt dort, wo sich der Lichtpunkt befindet. So ist die erste Zeile und das erste Zeichen der Kolonne gekennzeichnet. Auf dem Bildschirm erscheint in der Kommandozeile das VariablenSymbol.

Eingabe:



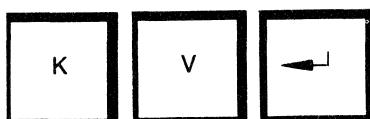
Auf dem Bildschirm erscheint:

KOLONNE ENDE rechter rand n

Dieser Befehl ist analog zu "KOLONNE ANFANG" zu sehen. Zu beachten ist hierbei, daß man die Zeilenzahl der Kolonne genau definieren muß. Man geht also mit dem Lichtpunkt nach unten in die entsprechende Zeile. Durch Eingabe der Position oder durch Ansteuerung der Position mit dem Lichtpunkt wird der rechte Rand der Kolonne bestimmt.

2. Kolonnen verschieben

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE VERSCHIEBEN

Der sich an der Lichtpunkt-Position befindende Text wird um Kolonnenbreite nach rechts verschoben.

Beispiel:

Kolonne verschieben nach links

vorher:

Kolonne

```
0000000000000000000000000000XXXXXX
0000000000000000000000000000XXXXXX
0000000000000000000000000000XXXXXX
```

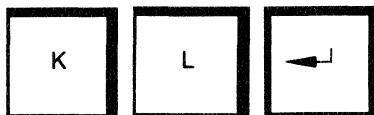
nachher:

Kolonne

```
0000000000XXXXXX0000000000000000
0000000000XXXXXX0000000000000000
0000000000XXXXXX0000000000000000
```

3. Kolonnen Löschen

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE LÖSCHEN

Die Kolonne wird aus dem Bildschirm gelöscht.
Der sich rechts von der Kolonne befindliche Text
wird um die Kolonnenbreite zeilenweise nach links
verschoben. Es erfolgt keine Randsteuerung.

4. Kolonne Zwischenspeichern

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE ZWISCHENSPEICHERN

Die Kolonne wird in den Zwischenspeicher genommen
und auf dem Bildschirm gelöscht (s. Kolonne Löschen).

5. Kolonne Einfügen

Eine im Zwischenspeicher vorhandene Kolonne wird in den Text eingefügt. Die Kolonne muß vor dem Einfügen im Text markiert werden.

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE EINFOGEN

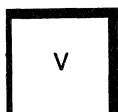
Wichtig:

Wird durch das Einfügen der Kolonne der Text über den rechten Rand hinaus verschoben, so geht dieser verloren.

6. Verschieben Text

Dieses Kommando bewirkt ein Verschieben von Texten nach rechts. Die Zeilenzahl des zu verschiebenden Textes und die Zeichenzahl um die der Text verschoben werden soll, entspricht der vorher definierten Kolonne.

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

VERSCHIEBEN TEXT

Nach Ausführung des Kommandos entsteht im Bildschirm an der definierten Kolonne ein Leerraum, der zur erneuten Bearbeitung verwendet werden kann.

Wichtig:

Ebenfalls geht hier der über den rechten Rand verschobene Text verloren.

7. Kolonne Überschreiben

Diese Funktion ermöglicht ein Überschreiben einer bestehenden Kolonne mit Text aus dem Zwischen- speicher.

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE ÜBERSCHREIBEN

8. Kolonne Bearbeiten

Um eine Kolonne zu bearbeiten, muß ihre Größe vorher definiert sein.

Das Einschalten des Bearbeitungsmodus geschieht durch die

Eingabe:



Es erscheint auf dem Bildschirm:

KOLONNE BEARBEITEN

In der Kommandozeile ist der Bearbeitungsmodus erkennbar durch das Verändern der Variablen symbole (Kolonnenränder) in das Bausteinanfangs- symbol (invertierte Darstellung).

Im Bearbeitungsmodus sind folgende Funktionen innerhalb der Kolonne möglich:

Automatischer Zeilenumbruch
bei der manuellen Textaufnahme

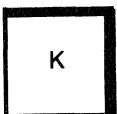
EINFÜGEN ZEICHEN

EINFÜGEN WORT, ZEILE

LÖSCHEN ZEICHEN
" ZEILE
" REST

Es ist zu beachten, daß die Kolonne genügend Leerzeilen zum Einfügen aufweist, da bei "EINFÜGEN ZEILE" die letzte Zeile überschrieben wird.

Der Bearbeitungsmodus wird verlassen mit dem Kommando



Darstellung im Bildschirm:

KOLONNE FERTIG

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

Ebenso wird der Bearbeitungsmodus automatisch verändert bei Eingabe der Kommandos:

KOLONNE LÖSCHEN
KOLONNE VERSCHIEBEN
KOLONNE ANFANG
KOLONNE EINFÜGEN
SPEICHERN SEITE
ANZEIGEN SEITE
SEITE +/-

Wichtig:

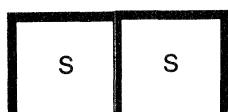
Bei der Funktion "SPEICHERN SEITE" werden aufgenommene Kolonnen als normale Textseiten abgespeichert. Bei erneutem Aufrufen der Seite müssen die Kolonnen neu definiert werden.

Suchen von Begriffen

Dieser Befehl ermöglicht das Suchen eines max. 30 Stellen langen Begriffes innerhalb einer Seite oder eines ganzen Kapitels.

1. Suchen eines Begriffes innerhalb einer Seite

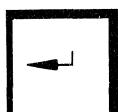
Eingabe:



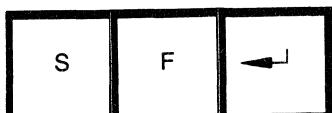
Darstellung im Bildschirm:

SUCHEN SEITE such-begriff:

An dieser Stelle ist die Eingabe eines Suchbegriffes erforderlich, der max. 30 Stellen haben darf. Nach Eingabe:



wird ab Lichtpunktposition + 1 der Begriff gesucht. Hat das System den Begriff gefunden, so bleibt der Lichtpunkt unter dem ersten Zeichen des gefundenen Begriffes stehen. Soll die Suche fortgesetzt werden, so lautet die Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

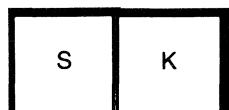
SUCHEN FORTSETZEN

Jetzt wird der Suchlauf fortgesetzt.

2. Suchen eines Begriffes innerhalb eines Kapitels

Dieser Befehl ermöglicht das Suchen eines max. 30 Stellen langen Begriffes innerhalb eines Kapitels.

Eingabe:

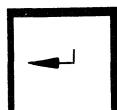


Darstellung im Bildschirm:

SUCHEN KAPITEL such-begriff:

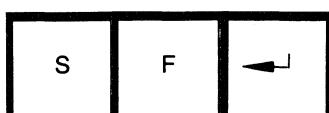
An dieser Stelle ist die Eingabe eines Suchbegriffs erforderlich. Nach

Eingabe:



beginnt die Suche immer auf der ersten Seite des Kapitels (unabhängig auf welcher Seite des Kapitels man sich befindet). Sobald der Begriff gefunden ist, wird die entsprechende Seite auf dem Bildschirm angezeigt. Der Lichtpunkt bleibt unter dem ersten Zeichen des gefundenen Begriffes stehen.

Ebenso kann die Suche mit dem Kommando



Darstellung im Bildschirm:

SUCHEN FORTSETZEN

im Kapitel fortgesetzt werden.

WICHTIG: Wird bei der Eingabe eines Suchbegriffes als erstes Zeichen ein

*

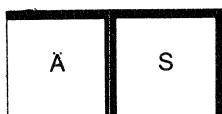
eingegeben, so soll ein Begriff gesucht werden, der sowohl groß als auch klein geschrieben ist. Es werden auch Begriffe gesucht, die mit einem Trennungsstrich abgespeichert sind.

Ändern von Begriffen

Dieser Befehl ermöglicht das Ändern eines max. 30-stelligen Begriffes innerhalb einer Seite oder eines ganzen Kapitels.

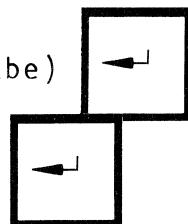
1. Ändern eines Begriffes innerhalb einer Seite.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

ÄNDERN SEITE such-begriff: (Eingabe)

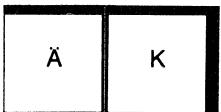


ÄNDERN SEITE austausch: (Eingabe)

Es wird ab Lichtpunktposition der eingegebene Austauschbegriff gesucht und ausgetauscht. Nach erfolgtem Austausch auf der ganzen Seite wird automatisch eine Randsteuerung durchgeführt.

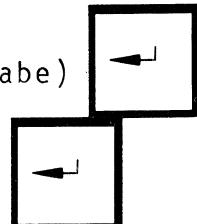
2. Ändern eines Begriffes innerhalb eines Kapitels.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

ÄNDERN KAPITEL such-begriff: (Eingabe)



ÄNDERN KAPITEL austausch: (Eingabe)

Es wird ein Austausch beginnend ab der ersten Seite, durchgeführt. Sobald auf einer Seite der Austauschbegriff gefunden ist, wird die entsprechende Seite nach erfolgter Randsteuerung auf dem Bildschirm angezeigt.

Durch die Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

ÄNDERN FORTSETZEN

wird die geänderte Seite automatisch in das Kapitel zurückgespeichert. Anschliessend wird die Suche bzw. das gleichzeitige Ändern automatisch auf der nächsten Seite fortgesetzt.

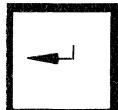
Wird auf einer Seite ein zu ändernder Begriff nicht gefunden, so wird diese Seite nicht am Bildschirm angezeigt. Hier sieht man nur in der Kommandozeile durch das Ändern der Seitennummern wie seitenweise gesucht, bzw. geblättert wird.

Ist das ganze Kapitel geändert, so wird die nächste freie Seite im Bildschirm angezeigt.

Verlassen einer Datei

Wenn eine Datei verlassen wird, erfolgt dies ausschliesslich durch folgenden Befehl:

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

FERTIG

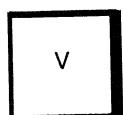
Durch das Verlassen der Datei (Kapitel) mit dem Kommando "F" werden die Spezifikationen (sofern die Standardspezifikationen geändert worden sind) in das Inhaltsverzeichnis der Datei (Kapitel) zurückgeschrieben.

Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Datei oder einer Diskette

Nach dem Programmaufruf "TEXT" oder nach dem Verlassen einer Datei (Kapitel) mit dem Kommando "F" (Fertig) kann man sich das Inhaltsverzeichnis einer Datei oder einer Diskette anzeigen oder ausdrucken lassen.

1. Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Datei.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

VERZEICHNIS eingabe gerät:

Eingabe Beispiel:

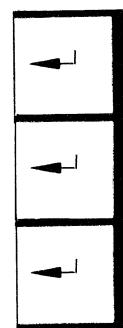
MF2

VERZEICHNIS eingabe datei:

TEST

VERZEICHNIS ausgabe gerät:

VT1



Bei der Eingabe des "ausgabe-gerätes" gibt es zwei Möglichkeiten:

a) **VT1** = (VT = Video-Terminal) Bildschirm

Diese Angabe erfolgt standardmäßig.

Jetzt erscheint im Bildschirm das vollständige Inhaltsverzeichnis der Datei TEST (Mini-Floppy-Station 2) mit allen Kapiteln und der Anzahl der jeweils gespeicherten Seiten.

Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Datei oder einer Diskette

Sind mehr Kapitel vorhanden bzw. Seiten gespeichert als im Bildschirm darstellbar, erscheint das Fragezeichen in der ersten Bildschirmzeile nicht. - Der Lichtpunkt blinkt in der untersten Bildschirmzeile.

Die nächsten 22 Zeilen des Inhaltsverzeichnisses werden angezeigt durch

Eingabe:

A small rectangular window representing a terminal or command-line interface. Inside, the word "SEITE" is printed in capital letters, followed by a plus sign (+).

b) **PR1** = (PR = Printer) Drucker

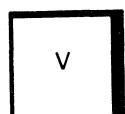
Soll das Inhaltsverzeichnis nicht angezeigt, sondern gedruckt werden, muß der Standardvorschlag "VT1" durch "PR1" überschrieben werden.

Das Inhaltsverzeichnis wird vollständig gedruckt.

Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Datei
oder einer Diskette

2. Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses einer Diskette.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

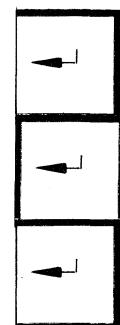
VERZEICHNIS eingabe gerät:

FD2

VERZEICHNIS eingabe datei:

VT1

Jetzt wird das Inhaltsverzeichnis der Diskette in der
Normal-Floppy-Station 2 angezeigt.



- a) der Name der Diskette
- b) die Anzahl der Spuren der Diskette
- c) die Anzahl der unbenutzten (freien) Spuren
- d) die Anzahl der defekten Spuren
- e) die Dateinamen
- f) der Typ der Datei
 - 1. D = Text-Datei
 - 2. I = Inhaltsverzeichnis-Datei
- g) die maximale Anzahl der Zeichen pro Sektor
- h) die Nummer der benutzten Spuren pro Datei

Ändern eines Kapitelnamens

Das Ändern von Kapitelnamen kann nur außerhalb einer Datei - unmittelbar nach Aufruf des Programms "TEXT" bzw. nach "FERTIG" - erfolgen.

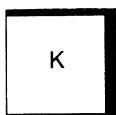
Beispiel:

Es soll der Name eines Kapitels "A" in "B" geändert werden.

Das Kapitel "A" befindet sich in der Datei "TEST" auf der Station 2 einer dds 1.

Aufrufen des Programms "TEXT".

Eingabe:



Es erscheint im Bildschirm:

KAPITELNAME ändern eingabe gerät: (Eingabe) **MF2**

KAPITELNAME ändern eingabe datei: (Eingabe) **TEST**

KAPITELNAME ändern alter name: (Eingabe) **A**

KAPITELNAME ändern neuer name: (Eingabe) **B**

Nach diesen Eingaben ist der neue Name des Kapitels jetzt "B".

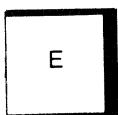
Entfernen Kapitel

Soll ein komplettes Kapitel aus einer Datei gelöscht werden, kann dies nur geschehen nach dem Aufruf des Programms "TEXT", bzw. nach "FERTIG".

Beispiel:

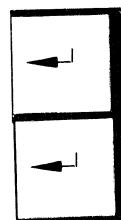
Von der Diskette in Station 2 einer dds 1 soll das Kapitel "A" aus der Datei "TEST" entfernt werden.

Eingabe:

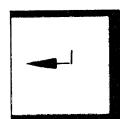


Es erscheint im Bildschirm:

Entf. Kapitel eingabe gerät:(Eingabe) **MF2**



Entf. Kapitel eingabe datei:(Eingabe) **TEST**



Entf. Kapitel:(Eingabe) **A**

Das Kapitel aus der Text-Datei wird auf der Diskette entfernt. Es entsteht jedoch keine freie Speicherkapazität für andere Dateien. Dieser Speicherplatz steht erst nach Durchführung des Programms "REORG" wieder zur Verfügung.

Rücksprung aus dem Programm "TEXT"

Zum Verlassen des Textprogramms gilt folgender Befehl:

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

(X) Rücksprung

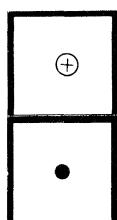
Im Bildschirm erscheint jetzt:

Wählen Sie "INFO" oder Ihr nächstes Programm.

Jetzt kann jedes andere Programm aufgerufen werden.

Aufnahme von Anschriften in postalischer Form

Eine Art, Anschriften zu verarbeiten ist, diese in postalischer Form aufzunehmen und abzuspeichern. Jede einzelne Anschrift wird als Baustein mit einem Selektionsschlüssel versehen. Jeder Baustein muß am Anfang ein Bausteinanfang- und am Ende ein Bausteinende-Erkennungssymbol haben.



= Bausteinanfang-Erkennungssymbol

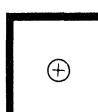
= Bausteinende-Erkennungssymbol

Hinter dem Anfang-Erkennungssymbol wird ein Selektionsschlüssel eingegeben, um jeden einzelnen Baustein (Anschrift) gezielt wieder abrufen zu können.

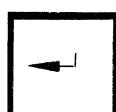
Der Selektionsschlüssel darf maximal 16 Stellen lang sein.

Die Eingabe kann alphanumerisch in Groß- oder Kleinbuchstaben erfolgen.

Beispiel 1:



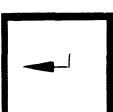
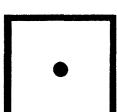
001



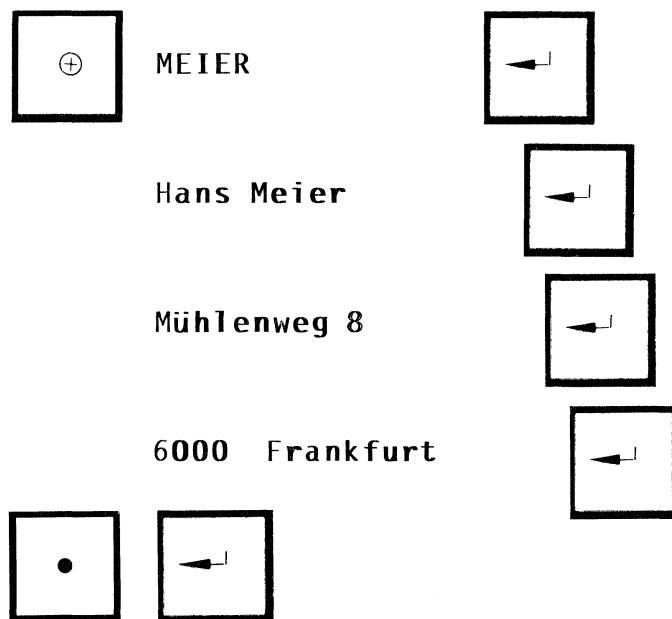
Hans Meier

Mühlenweg 8

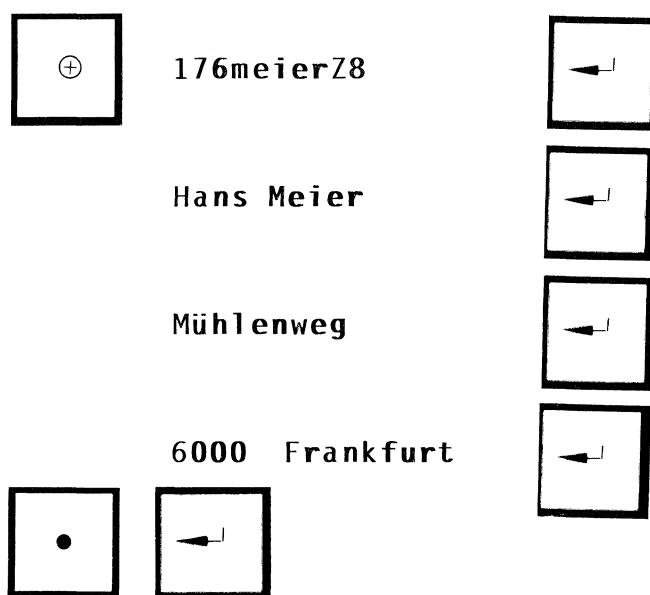
6000 Frankfurt



Beispiel 2:



Beispiel 3:



Das Bausteinende-Erkennungssymbol muß immer allein in der Zeile stehen. Zwischen den einzelnen Bausteinen dürfen keine Leerzeilen sein. Dies gilt auch für das Seitenende.

Gespeichert werden die Bausteine (Adressen) genau wie normale Textseiten.

In einer Bausteindatei (Kapitel) dürfen keine anderen Texte gespeichert werden.

Abruf von Anschriften in postalischer Form

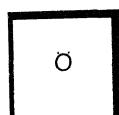
Um gespeicherte Anschriften in den Bildschirm zu bringen, bzw. eine Anschrift zu einem im Bildschirm stehenden Text hinzuzufügen, sind folgende Schritte nötig:

Beispiel:

Es soll zu einem manuell geschriebenen Brieftext die Adresse der Firma "Anton Steiner AG" hinzugefügt werden. Die gespeicherten Adressen befinden sich in der Datei "KUNDEN" im Kapitel "EXPORT". Die Diskette liegt in der Station 1.

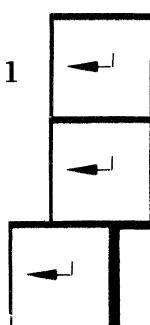
Sie gehen erst mit dem Lichtpunkt in die Zeile, über der die Adresse eingefügt werden soll.

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

ÖFFNE DATEI eingabe gerät: (Eingabe) MF1



ÖFFNE DATEI eingabe datei: (Eingabe) KUNDEN

ÖFFNE DATEI Kapitel: (Eingabe) EXPORT

Jetzt weiß das System in welcher Datei (Kapitel) die Adressen abgespeichert sind.

Die Kundenadressen sind alle mit einem Selektions-schlüssel versehen, der auch gleichzeitig der Firmen- bzw. der Familienname ist.

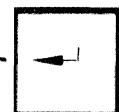
Die Firma "Anton Steiner AG" hat ein Selektions-schlüsselwort "steiner".

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

ABRUF SELEKTION schlüsselwort: (Eingabe) **steiner**



Jetzt erscheint die Adresse, wie aufgenommen, in postalischer Form am Bildschirm, eine Zeile über der Lichtpunktposition.

Der nachfolgende Text wird hierbei um die Zeilenzahl der Adresse nach unten verschoben.

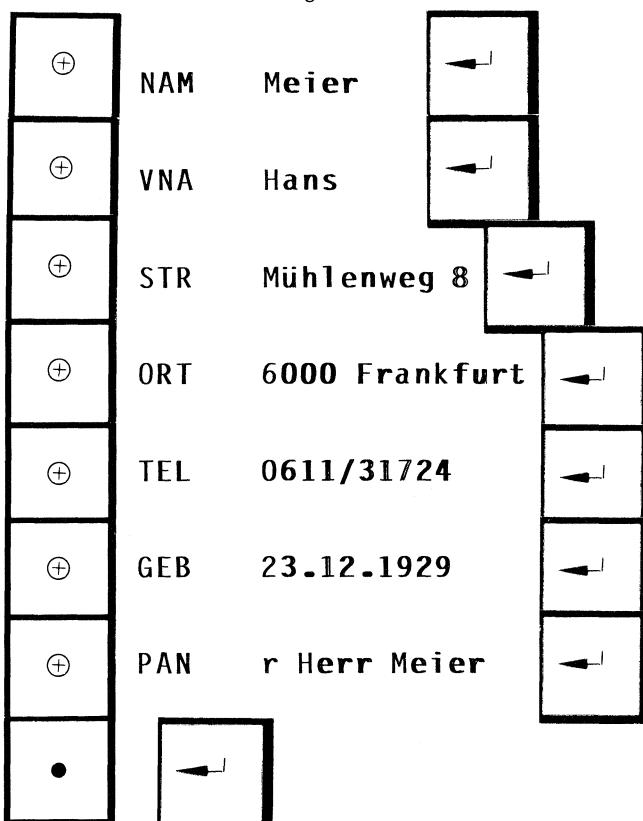
Um einen Baustein so abzurufen, wie er abgespeichert ist, also mit Anfang- und Enderkennungssymbol lautet das Kommando

Eingabe:



Aufnahme von Anschriften formatneutral

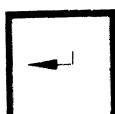
Bei der Erfassung von Anschriften, die mehr Informationen beinhalten als nur die rein postalische Adresse ist, die Aufnahme wie folgt vorzunehmen:



Jede einzelne Information erhält ein Anfang-Erkennungssymbol und einen Suchschlüssel. Im obigen Beispiel "NAM, VNA, STR" usw. Dieser Schlüssel darf bis zu 6 Stellen groß sein. Er kann alpha-numerisch und wahlweise in Groß- und Kleinschreibung eingegeben werden.

Die einzelnen Suchschlüssel werden benötigt, um aus den verschiedenen Anschriften jede gewünschte Information abrufen zu können. Der Suchschlüssel wird immer beendet mit der Eingabe einer Leertaste. Die Information hinter dem jeweiligen Schlüssel kann auch mehrzeilig sein; beendet wird sie immer durch

Eingabe:



Jeder einzelne Anschriftenblock muß beendet werden durch die

Eingabe:



Erklärung der einzelnen Schlüssel in unserem Beispiel eines Anschriftenblocks:

NAM = Name

VA = Vorname

STR = Straße

ORT = Wohnort

TEL = Telefonnummer

GEB = Geburtstag

PAN = Persönliche Anrede

Beispiel von aufgenommenen Adressen als Bausteine

@autoteile	@meier
Autoteile GmbH & Co. KG	Hans Meier
Reparaturwerk f. Dieselmotoren	Mühlenweg 8
Seeweg 3	
7000 Stuttgart 51	6000 Frankfurt
Ø	Ø
@hapa	@mf
HAPA AG	MF Maschinenfabrik Leupold AG
Stahlgroßhandel	Kalander u. Extruder
Pirkheimer Str. 103	Industriestr. 1
8000 München 1	8505 Röthenbach
Ø	Ø
@rendita	@schielein
RENDITA	Schielein & Co.
Versicherungs GmbH	Wellpappen-Kartonagen
Am Ring 33	Trierer Str. 161
3000 Hannover 1	6750 Kaiserslautern
Ø	Ø
@mann	@renninger
Möbelfabrik Mann KG	Karl-Heinz Renninger
Wohnkomfort	Rechtsanwalt u. Notar
Gelsenkirchener Str. 2	Fasanenweg 83
3300 Braunschweig	2408 Timmendorf
Ø	Ø
@achleitner	@kern
Achleitner GmbH	Kern & Kühne
Reinigung	Schwimmbadtechnik
Dompfaffstr. 130	Eubingstr. 96
8600 Bamberg	3500 Kassel
Ø	Ø

Abruf von Anschriften mit Formularsteuerung

Der Abruf von Anschriften formulargerecht in den Bildschirm erfolgt nur über das Kommando

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

PROGRAMMAUSFÜHRUNG

Um jetzt einzelne Informationszeilen aus dem Anschriftenblock in den Bildschirm zu bringen, sind folgende Schritte nötig:

1. Man muß eingeben, in welcher Datei, Kapitel und auf welcher Station die gewünschten Anschriften stehen. Dies geschieht durch den Programmbebefl

(op0 STATION.DATEI.KAPITEL)

d.h. Öffne auf der Station xxx die Datei yyy und das Kapitel zzz.

Die zu öffnende Datei muß immer mit 0 oder 1 definiert werden, um bei späteren Befehlen, z.B. (fd0) oder (rd0) nicht jedesmal STATION.DATEI.KAPITEL eingeben zu müssen. Hinter dem Befehl -op0 muß ein Leerschritt erfolgen.

Die Eingabe der Station, der Datei und des Kapitels werden getrennt durch die Eingabe eines Punktes.

2. Jetzt ist genau zu definieren, welche Adresse aus der Anschriftendatei geholt werden soll. Dies geschieht mit dem Befehl

Eingabe:

(fd0)

Bedeutung:

Finde in der Datei 0

Hier muß jetzt eine Eingabe erfolgen, was gefunden werden soll. Es gibt hierbei mehrere Eingabemöglichkeiten:

a) **(fd0 NAM = Meier)**

Finde (suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel NAM den Meier.

b) **(fd0 NR > 1)**

Finde (suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel NR alles, was größer ist als 1.

c) **(fd0 NR < 10)**

Finde (suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel NR alles, was kleiner ist als 10.

d) **(fd0 NR>10)**

Finde (Suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel "NR" alles, was größer oder gleich "10" ist.

e) **(fd0 NR<10)**

Finde (Suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel "NR" alles, was kleiner oder gleich "10" ist.

f) **(fd0 NR 10)**

Beginne immer wieder am Anfang der geöffneten Datei und vergleiche nach dem Wert "=10".

g) **(fd0 NR = 10,20)**

Finde (Suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel "NR" alles, von "10" bis "20".

h) **(fd0 NR = 10,14,16)**

Finde (Suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel "NR" alles mit dem Wert "10" oder "14" oder "16".

i) **(fd0 NR = 10&PLZ=4000)**

Finde (Suche) alles, das den Wert "10" des Suchschlüssels "NR" und den Wert "4000" des Suchschlüssels "PLZ" hat.

k) **(fd0 NR=10/PLZ=4000/FUN=Verkäufer)**

Finde (Suche) alles mit dem Wert "10" des Suchschlüssels "NR" oder dem Wert "4000" des Suchschlüssels "PLZ" oder der Funktion "Verkäufer" des Suchschlüssels "FUN".

1) **(fd0 NR=....41)**

Finde (Suche) in der Datei 0 unter dem Suchschlüssel "NR" alles, was an den letzten beiden Stellen den Wert "41" hat.

Die ersten 4 Stellen des Wertes sollen vom Vergleich ausgeschlossen werden.

Wichtig:

Die Informationen, die mit (fd)-Befehlen gefunden werden sollen, dürfen keine Sonderzeichen, wie &, /, (oder) enthalten. Die Klammern sind lediglich bei Inserts oder Register-Abrufen zulässig.

3. Aus einem gefundenen Anschriftenblock muß jetzt bestimmt werden, welche Informationen man angezeigt haben will. Dies geschieht durch den Befehl:

(rd0)

Bedeutung:

Lese aus der Datei 0 eine noch zu bestimmende Information.

Beispiel:

Aus der Datei "KUNDEN" mit dem Kapitel "AD" soll die Adresse der Firma "Kafka AG" angezeigt und die persönliche Anrede in einen aufgenommenen Text eingefügt werden. Die Diskette ist in Station 2.

Eingabe:

(op0 MF2-KUNDEN.AD)

(fd0 NAM = Kafka)

(rd0 NAM)

rd0 STR)

rd0 ORT)

Sehr geehrte**(rd0 PAN)**

Wir freuen unsusw.

Nach dieser Eingabe geht man mit dem Lichtpunkt an den Anfang der Bildschirmseite und gibt das Kommando

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

PROGRAMMAUSFÜHRUNG

Anschliessend erscheint im Bildschirm der Brief mit der kompletten Adresse wie folgt:

**Kafka AG
Gartenstr. 11
8500 Nürnberg**

**Sehr geehrter Herr Kafka,
wir freuen uns..... u.s.w.**

Es wird also immer an die Position der Text gebracht, an der der (rd)Befehl gestanden hat.

Steht der (rd)Befehl mitten in einem Text, so führt das System bei der Einfügung automatisch eine Randsteuerung durch.

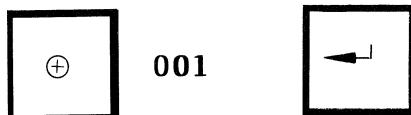
Erfassen von Textbausteinen mit und ohne variable Einfügungen

Beim Erfassen von Textbausteinen mit variablen Einfügungen wird der Text bis zur Einfügung geschrieben. Hier kommt jetzt der Programmbebefhl:

(i:)

Dies ist ein Eingabefehl (insert). Der Befehl kann auch mit einem Kommentar (max. 20 Stellen) versehen werden, so daß beim späteren Abrufen der Kommentar in der Kommandozeile als Eingabehinweis erscheint.

Beispiel:



Bezugnehmend auf unser Gespräch vom **(i: Datum)** in unserem Hause mit Ihrem Herrn **(i: Name)** unterbreiten wir Ihnen nachstehende Vorschläge.



Gespeichert werden Bausteine wie ganz normale Texte durch

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

SPEICHERN SEITE

Abruf von Textbausteinen mit und ohne variablen Einfügungen.

Es gibt drei Möglichkeiten, Texbausteine mit und ohne variable Einfügungen abzurufen.

1. Abrufen von Textbausteinen über die Funktions-taste



(siehe unter IV/1.2)

2. Abruf von Bausteinen über den Programmbebefhl

(c)

Das "c" steht für "wechseln" (change). Dieser Programmbebefhl dient nur zum Abrufen eines einzigen Bausteins.

Beispiel:

Auf einer dds 2 soll in der Station 2 aus der Datei "IMPORT" und dem Kapitel "EK" der Baustein mit dem Selektionsschlüssel "012" in den Bildschirm gebracht werden. Dieser Baustein erfordert zwei variable Einfügungen.

Eingabe:

(op1 FD2.IMPORT.EK)

(c1 012)

Anschliessend folgt das Kommando:



Jetzt wird der Baustein bis zu der ersten variablen Einfügung in den Bildschirm gebracht. Es ertönt ein akustisches Signal und in der Kommandozeile erscheint ein Kommentar (bezugnehmend auf die erforderliche Einfügung), sofern der Einfügungsbefehl im Baustein mit einem Kommentar aufgenommen wurde.

Nach der manuellen Eingabe, die auch mehrzeilig sein kann, wird der weitere Text des Bausteins durch Drücken der Taste



in den Bildschirm gebracht. Dieser Ablauf erfolgt bei jeder weiteren Einfügung.

Es erfolgt nach jeder Einfügung, wenn also der folgende Text abgerufen wird, eine automatische Randsteuerung.

Wenn das Bildschirmformat unterschiedlich zu dem aufgenommenen Textbaustein ist, erfolgt beim Abruf eines Bausteins immer eine automatische Randsteuerung.

Am Ende eines abgerufenen Bausteins kann ein weiterer (c) Befehl stehen, der anschliessend noch einen Baustein automatisch abruft.

3. Vorprogrammiertes Abrufen von mehreren Bausteinen mit automatischer variabler Einfügung durch den Befehl:

(mr)

Dies ist ein Mischbefehl (merge).

Beispiel:

(mr0 01"22.7.1979"Meier# 06"27,35#09"5,5%)

Erklärung:

Hole aus der vorher eröffneten Datei 0 den Baustein "01". An der ersten Einfügung wird "22.7.1979" eingefügt, an der nächsten "Meier".

Dann bringe den Baustein 06 und füge "27,35" ein, anschliessend hole den Baustein "09" und füge "5,5%" ein.

Die Eingabe beginnt immer mit dem Selektions-schlüsselwort. Jede Einfügung wird voneinander getrennt durch ". Die einzelnen Bausteine werden voneinander getrennt durch #.

Aufnahme von Stammdaten

Stammdaten werden benötigt zum Abrufen bestimmter Daten in den Bildschirm oder zum Ausdruck auf dem Drucker.

Ein Stammdatenblock einer Personalabteilung könnte z.B. so aussehen:

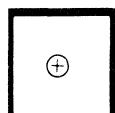
Eingabe:

```
① PNR 32984 RT
① GES Herrn RT
① NAM Klomp RT
① VNA Manfred RT
① PAN r Herr Klomp RT
① GEB 5.6.42 RT
① STR Berliner Allee 11 RT
① ORT 4000 Düsseldorf 1 RT
① TEL 0211 471819 RT
① FST verh. RT
① VNE Ilse RT
① KIN Jens - 8.11.66 RT
Maibrit 8.11.68 RT
① STK III RT
① EIN 1.1.74 RT
① FUN Verkäufer RT
① KRK BKK RT
① RT
```

Erklärung der einzelnen Stammdatenschlüssel

PNR = Personalnummer
GES = Geschlecht
NAM = Name
VNA = Vorname
PAN = Persönliche Anrede
GEB = Geburtstag
STR = Straße
ORT = Wohnort
TEL = Telefon
FST = Familienstand
VNE = Vorname Ehepartner
KIN = Kind
STK = Steuerklasse
EIN = Eintritt in die Firma
FUN = Funktion
KRK = Krankenkasse

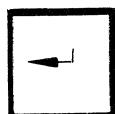
Vor jedem Datenschlüssel, der maximal 6 Zeichen lang sein darf, ist die Eingabe eines



= Datenblock-Erkennungssymbol

erforderlich.

Der Text (Daten) hinter jedem Stammdatenschlüssel, der auch mehrzeilig sein kann, muß mit einem



abgeschlossen werden. Am Ende eines Stammdatenblocks ist die

Eingabe:



zwingend. Zwischen den einzelnen Blöcken dürfen keine Leerzeilen stehen. Auch nicht am Ende einer Seite.

In einer Stammdaten-Datei darf kein anderer Text gespeichert werden.

Beispiel von aufgenommenen Personal-Stammdaten

ØPNR 32984	ØPNR 32716
ØGES Herrn	ØGES Herrn
ØNAM Klomp	ØNAM Richter
ØVNA Manfred	ØVNA Jochen
ØPAN r Herr Klomp	ØPAN r Herr Richter
ØGEB 5.6.42	ØGEB 5.10.60
ØSTR Berliner Alle 11	ØSTR Dammstr. 3
ØORT 4000 Düsseldorf 1	ØORT 4000 Düsseldorf 4
ØTEL 0211 471819	ØORT 0211 661411
ØFST verh.	ØFST ledig
ØVNE Ilse	ØVNE -
ØKIN Jens - 8.11.66	ØKIN keine
Maibrit 8.11.68	ØSTK I
ØSTK III	ØEIN 1.9.78
ØEIN 1.1.74	ØFUN Lagerarbeiter
ØFUN Verkäufer	ØKRK AOK
ØKRK BKK	Ø
Ø	ØPNR 32807
ØPNR 32473	ØGES Herrn
ØGES Herrn	ØNAM Kraus
ØNAM Pfeiffer	ØVNA Helmut
ØVNA Fritz	ØPAN r Herr Kraus
ØPAN r Herr Pfeiffer	ØGEB 15.4.58
ØGEB 15.6.69	ØSTR Lindenstr. 7
ØSTR Grafenstr. 11	ØORT 4040 Neuss
ØORT 4000 Düsseldorf 3	ØTEL 02101 66554
ØTEL -	ØFST verh.
ØFST ledig	ØVNE Marie-Luise
ØVNE	ØKIN keine
ØKIN keine	ØSTK IV
ØSTK 1	ØEIN 2.1.79
ØEIN 1.4.77	ØFUN Fahrer
ØFUN AZUBI	ØKRK AOK
ØKRK BBK	Ø
Ø	

Verarbeitung von Stammdaten im Bildschirm.

Beispiel zum Ausfüllen eines Formulars aus gespeicherten Stammdaten einer Personalabteilung:

Die Datei heißt "PERSON", das Kapitel "A".
Die Diskette liegt in der Station 1 einer dds 2.
Der Name des Mitarbeiters ist "Abel".

Eingabe:

(op1 FD1.PERSON.A)
(fd1 NAM=Abel)

PERSONALBOGEN

Name : (rd1 NAM) geb. : (rd1 GEB)
Vorname: (rd1 VNA) Fam. Stand: (rd1 FST)

Wohnort: (rd1 ORT) Eintritt: (rd1 EIN)
Straße : (rd1 STR) Beruf : (rd1 FUN)
Telefon: (rd1 TEL)

Ehepartner: (rd1 VNE) Krankenkasse: (rd1 KRK)
Kinder : (rd1 KIN)

Nach dieser Eingabe bewegt man den Lichtpunkt in Grundstellung und gibt das Kommando

Eingabe:



Jetzt werden die persönlichen Daten des Mitarbeiters "Abel" in die gewünschten Positionen eingefügt.

Es empfiehlt sich, ein Formular, das häufiger benötigt wird, mit allen Befehlen einmal abzuspeichern, so daß es je nach Bedarf nur aufgerufen zu werden braucht.

In diesem Fall wäre es sinnvoller, den Programmbebefhl

(fd1 NAM=Abel)

umzugestalten in z.B.

(fd1 NAM=(i:Name))

Jetzt ist bei dem Befehl "Programmausführung" nur jedesmal der gewünschte Name einzugeben.

Verarbeitung von Stammdaten auf dem Drucker

Die Verarbeitung von Stammdaten über den Drucker benötigt man, um z.B. einen Standardbrief (Angebot, Ortsveränderung, Werbeaktion usw.) an bestimmte in einer Stammdatei erfasste Firmen etc. mit einem einzigen Druckbefehl zu adressieren.

Ferner um Text mit Stammdaten zu verknüpfen, ohne sie auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen.

Dies geschieht durch das Kommando

Eingabe:



Darstellung im Bildschirm:

DRUCKEN MISCHEN

Beispiel:

Es soll ein Rundschreiben an alle gespeicherten Verkäufer gehen.

Das Rundschreiben ist abgespeichert auf Seite 11 der Datei "ARBEIT" im Kapitel "VK".

Die Stammdaten sind auf derselben Diskette in der Datei "PERSON" im Kapitel "A" gespeichert.

Die Diskette liegt in der Station 1 einer dds 2.

Eingabe:

(fd1 FUN=Verkäufer)
(rd1 GES)
(rd1 VNA) (rd1 NAM)
(rd1 STR)
(rd1 ORT)

Nürnberg, den 18.3.....

Verkäuferschulung

Sehr geehrte (rd1 PAN)

wie Sie alle schon wissen, stellen wir zur diesjährigen Hannover-Messe unser neues Textsystem BITSY vor.

Um unsere zukünftigen Kunden optimal beraten zu können veranstalten wir eine Intensivschulung in unserer Zentrale Nürnberg, Veilhofstr. 6.

Die Schulung findet vom 2.4. bis 12.4... statt.

Bitte reisen Sie am 2.4... so an, daß wir um 9.30 Uhr beginnen können.

Für Ihre Unterbringung in den entsprechenden Hotels ist gesorgt.

Mit freundlichen Grüßen

DIEHL datensysteme GmbH
(ff)
(pp0 11)

Der Befehl

(ff) (= form feed)

bewirkt einen Vorschub an den Anfang des nächsten Blattes zum Starten des nächsten Druckbefehls.

Der Befehl

(pp0 11)

bedeutet: Gehe in der Datei "0" an den Anfang der Seite "11" und beginne weiter zu suchen und anschliessend wieder zu drucken.

Die Datei "0" und "1" werden bei dem Befehl "DRUCKEN MISCHEN" vom System automatisch vergeben.

Die Datei "0" ist immer die Datei, in welcher der Text und die Abrufbefehle stehen.

Die Datei "1" ist immer die Stammdatei, aus der Daten geholt werden.

Nach der Aufnahme eines jeden Steuerprogramms zum Abruf von Stammdaten muß die Seite gespeichert werden und die Datei mit dem Befehl "F" = FERTIG verlassen werden.

Dadurch wird die gespeicherte Seite in das Inhaltsverzeichnis der Datei (Kapitel) zurückgeschrieben. Danach kann erst der Befehl zum Starten des Druckvorgangs eingegeben werden.

Der Befehl zum Starten des Druckvorgangs lautet

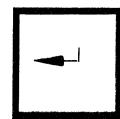
Eingabe:

D

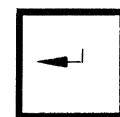
M

Darstellung im Bildschirm:

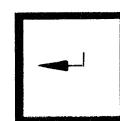
DRUCKEN MISCHEN eingabe Gerät: (Eingabe) FD2



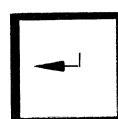
DRUCKEN MISCHEN eingabe Datei: (Eingabe) ARBEIT



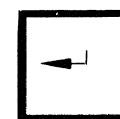
DRUCKEN MISCHEN Kapitel: (Eingabe) VK



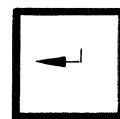
DRUCKEN MISCHEN ab Seitennummer: (Eingabe) 11



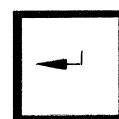
DRUCKEN MISCHEN bis Seitennummer: (Eingabe) 11



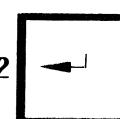
DRUCKEN MISCHEN Anzahl Duplikate:



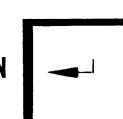
DRUCKEN MISCHEN Format FBRCPAE :



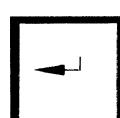
DRUCKEN MISCHEN eingabe Gerät: (Eingabe) FD2



DRUCKEN MISCHEN eingabe Datei: (Eingabe) PERSON

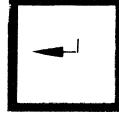


DRUCKEN MISCHEN Kapitel: (Eingabe) A



*

DRUCKEN MISCHEN Spezifikation:



DRUCKEN MISCHEN vom Bildschirm

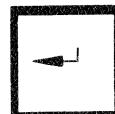
Wird ein Standardbrief (siehe IV/6.2) am Bildschirm angezeigt und soll auf dem Drucker mit Stammdaten verarbeitet werden, so lautet die Eingabe:

(Die Stammdaten befinden sich in der Datei "PERSON" im Kapitel "A" einer dds 2 auf der Station 2)



Darstellung im Bildschirm:

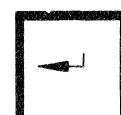
DRUCKEN MISCHEN format =FBRCPAE:



DRUCKEN MISCHEN eingabe gerät: (Eingabe) FD2



DRUCKEN MISCHEN eingabe datei: (Eingabe) PERSON



DRUCKEN MISCHEN kapitel: (Eingabe) A

Diese 4 Eingaben genügen, um vom Bildschirm mit "DRUCKEN MISCHEN" zu arbeiten.

Wichtig:

Im Standardbrief darf am Ende nicht der Befehl

(ppo n)

mit einer Seitennummer "n" stehen. Die Seitennummer wird definiert mit "*", d.h. es wird immer an den Anfang dieser Seite positioniert; gleichgültig, welche Nummer sie hat.

Bei "FORMAT"-Angaben siehe unter III/4.9.1

Bei Änderung der "SPEZIFIKATIONEN" siehe unter III/4.9.3

Der Befehl "DRUCKEN MISCHEN" kann auch nach dem Aufruf des Programms "TEXT" eingegeben werden.

- * Der Abruf kann auch aus einer I-Datei erfolgen. In diesem Fall ist unter "Kapitel" keine Eingabe erforderlich. (Näheres s. Seite IV/6.5 und IV/6.6)

Um längere Suchzeiten des Systems bei großen Stammdaten-Dateien zu verkürzen ist es sinnvoll, sich ein Inhaltsverzeichnis der Datei nach dem Datenschlüssel anzulegen, z.B. "NAM".

Das heißt, daß man ein Inhaltsverzeichnis der Stammdatendatei, sortiert nach Namen, anlegen kann. In dieses Inhaltsverzeichnis werden nur die Felder "NAM" der Stammdaten-Datei und die physikalische Adresse des Namens auf der Diskette (Platte) aufgenommen.

Bei dem (fd) Befehl vergleicht das System ab Anfang der Datei jeden Datenschlüssel bis der richtige gefunden ist.

In einer Inhaltsverzeichnis-Datei (sprich: I-Datei) stehen nur die Namen. Hier vergleicht das System bis es den richtigen gefunden hat, springt dann sofort auf die physikalische Adresse und holt sich durch die (rd) Befehle die gewünschten Daten.

Es ist sinnvoll, beim Anlegen einer "I-Datei" den Namen der Stammdaten-Datei beizubehalten und lediglich ein "I" anzuhängen.

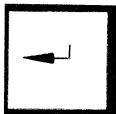
Beispiel:

Es soll von einer Stammdaten-Datei "TEST" eine I-Datei namens "TESTI" angelegt werden.

Nach dem Datenschlüssel "PLZ" (= Postleitzahl) soll sortiert werden. Die Diskette liegt in der Station 2.

Aufruf Programm:

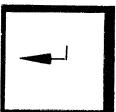
FORMAT



Anlegen der Datei "TESTI" siehe unter II/4.2

Aufruf Programm:

SORT



Bei einer dds 1 Betriebssystemdiskette entnehmen und Textdiskette einlegen, da das Programm "SORT" sich auf der Programmardiskette "TEXT" befindet.

Sortieren und Speichern der Datei "TESTI" siehe unter II/7.2.

Bei einem Befehl z.B. "DRUCKEN MISCHEN" und nachfolgender Eingabe der Stammdaten-Datei "TESTI" sind die (Such-) Wartezeiten zwischen den einzelnen Druckvorgängen jetzt erheblich reduziert.

Genau wie von einer Stammdaten-Datei kann man auch von einer Baustein-Datei eine I-Datei anlegen. Hier werden die Suchzeiten bei dem Kommando "ABRUF SELEKTION" verkürzt.

Arbeiten mit Registern

Die Register können nur im Programm "TEXT", d.h. wenn man sich in einer Datei (Kapitel) befindet, geladen werden.

Das System hat 20 Register zur Verfügung.

Die Register 1 - 5 sind Hauptregister mit einer Gesamtkapazität von 150 Zeichen. Daten, die in diese Register eingegeben werden, bleiben so lange erhalten, bis das System ausgeschaltet bzw. neu geladen wird.

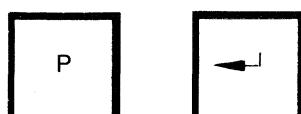
Für die Register 6 - 20 stehen insgesamt 180 Zeichen zur Verfügung. Die Register 1 - 20 können jeweils einzeln bis zu 80 Zeichen enthalten (im Rahmen der jeweiligen Gesamtkapazität).

Der Inhalt der Register 6 - 20 wird gelöscht, sobald man das Kapitel verlässt.

Wurde kein Kapitelname vergeben, so gilt das für die Datei.

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Register zu laden.

1. (r1=5)

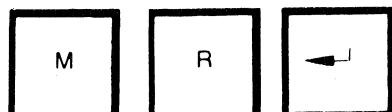


Erklärung:

Das Register "1" soll mit dem Wert "5" geladen werden. Durch das Kommando "PROGRAMMAUSFÜHRUNG" verschwindet die Eingabe und das Register "1" ist mit dem Wert "5" geladen. Der Text zwischen den Klammern kann auch mehrzeilig sein.

2. Donnerstag, 20.12.....

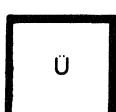
Man geht mit dem Lichtpunkt in die Zeile, in der der zu übertragende Text beginnt (hier: Donnerstag, ...) und gibt das Kommando:



Darstellung im Bildschirm:

MARKIEREN REGISTER

Anschliessend gibt man das Kommando:



Darstellung im Bildschirm:

ÖBERTRAGEN REGISTER *nummer*

Hier muß eine Registernummer eingegeben werden, z.B. "2".

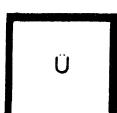
Eingabe:



Jetzt verschwindet die Zeile im Bildschirm und das Register ist mit "Donnerstag, den 20.12....." geladen.

Mit diesem Kommando können nur ganze Zeilen in Registern geladen werden.

Beim Laden von mehreren Zeilen muß man mit dem Lichtpunkt in die Zeile, in der der zu übertragende Text endet und gibt dann das Kommando:



Das Abrufen von Registern erfolgt

1. durch die Funktionstaste

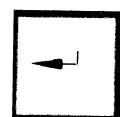


Darstellung im Bildschirm:

ABRUF REGISTER *nummer*:

Hier ist die Eingabe der gewünschten Registernummer erforderlich, z.B.

ABRUF REGISTER *nummer*: (Eingabe) **1**



Jetzt erscheint der Inhalt des Registers "1" am Anfang der Zeile, in der sich der Lichtpunkt befindet.

2. Registerabruf über das Kommando



Beispiel:

Der Inhalt des Registers "3" soll in einer aufgenommenen Textzeile als variable Eingabe eingefügt werden.

Sehr geehrter Herr Bittner,
das Seminar findet am **(r3)** in
unserem Hause statt.

Eingabe:



Nachher:

Sehr geehrter Herr Bittner,
das Seminar findet am **25.3.19..** in unserem Hause
statt.

Die variable Einfügung mit einem Register kann
auch mehrzeilig sein. Es wird deshalb immer automatisch
eine Randsteuerung durchgeführt.

3. Registerabruf über Bausteine oder Stammdaten.

Hier ist der Ablauf ebenso wie unter Punkt 2.

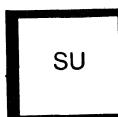
Es wird beim Abruf von Bausteinen oder Stammdaten
automatisch das Kommando "PROGRAMMAUSFÜHRUNG" durch-
geführt.

Rechnen mit dem System

Das Rechnen mit dem System geht ausschliesslich im Programm "Text". Es stehen die 4 Grundrechnungsarten zur Verfügung, dargestellt durch folgende Eingaben:

$-$ = Subtraktion

Eingabe:



$+$ = Addition

Eingabe:

$+$

$*$ = Multiplikation

Eingabe:

$*$

$/$ = Division

Eingabe:

$/$

Rechenoperationen können nur in Registern ausgeführt werden.

Eingabebeispiele von möglichen Rechenoperationen:

(r1=4*2)

(r2=(r1)+4)

(r3=10/(r3))

(r4=(r1)-(r2))

(r5=(i:)+(r1))

(r6=(rd0 PREIS)*(i: MENGE))

(r7=(r7)+(mr0 12))

(r8=(r4)+3*7)

Dies sind einige Beispiele von möglichen Rechenoperationen.

Es werden immer zuerst die inneren und dann die äußenen Klammern abgearbeitet. Bei mehreren Rechenoperationen innerhalb einer Klammer werden die Rechenfunktionen immer vom 1. Rechenoperanten links beginnend, nach rechts abgearbeitet.

Beispiel:

(r1=02+6*3)

Der Rechenvorgang ist: $02+6=08$
anschliessend : $08*3=24$

Der Wert des Registers 1 beträgt jetzt "24".

Es ist nicht nötig, ein Register vor der Rechenoperation mit der als Ergebnis zu erwartenden Stellenanzahl vorzubelegen (Vorzunullen).

Die maximale Stellenzahl beim Rechnen beträgt für ein Register 20.

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.

Fehlermeldungen im Textsystem

1. Fehlermeldungen im Textprogramm

Ist der 1. Kennbuchstabe ein 'S', so tritt dieser Fehler beim Drucken auf.

TT00 Nicht zulässige Kommandofolge

TT01 Seitennummer zu groß
ST01

TT02 Kapitel nicht vorhanden

TT03 Seitentabelle voll, es kann keine Seite mehr in dieses Kapitel gespeichert werden.

TT04 Warnung: Arbeitsspeicher fast voll. Es sollte kein weiterer Text hinzugefügt werden. Es ist möglich, in der Bearbeitung fortzufahren.

TT05 Zu viele Dateien geöffnet

TT06 Formatfehler

TT07 Zu viele Zugriffe auf ein Kapitel. Drucken Seite nicht ausführbar.

TT08 Register kann nicht gesetzt werden

TT09 Registerspeicher voll
ST09

TT0A Kommandofehler
ST0A

TT0B Arbeitsspeicher voll. Es müssen mehrere Zeilen entfernt werden um wieder Platz zu bekommen!

TT0C Kapitelname schon vorhanden

TT0D Arithmetik-Fehler (Division durch Null, Format zu klein oder Operanden keine Zahlen).

TT0E Unzulässige Kolonnenmarkierungsposition

TT0F Kolonne nicht vollständig definiert oder Cursor außerhalb der Kolonnenzeile

- TTE2 Lesefehler einer Datei beim rd-Befehl
STE2
- TTE6 Im Befehl (pp) zu große Seitennummer
STE6
- TTEA In einer I-Datei wurde versucht zu lesen bevor positioniert wurde (Befehlsreihenfolge (fd), dann (rd) überprüfen)
STEA
- TTEB Es ist ein Schlüssel im (rd) angegeben, der in diesem Stammdatensatz nicht gefunden werden kann.
STEB Schlüssel bei (fd) mit Und-Bedingung kann nicht gefunden werden.
- TTEC Selektion bzw. Schlüssel nicht gefunden
STEC
- TTED Der Suchschlüssel entspricht nicht dem Sortierschlüssel der I-Datei
STED
- TTEE Die zu öffnende I-Datei kann nicht gefunden werden.
STEE
- TTEF Es wurde versucht einen Befehl auf eine nicht geöffnete Datei auszuführen oder eine schon geöffnete Datei nochmals zu öffnen.
STEF
- TN01 Noch nicht realisierte Funktion
- TS00 Programmfehler (mit "FERTIG" abschließen und Textprogramm neu laden)

- | | |
|------|--|
| SQ01 | Druckerwarteschlange voll; der zuletzt erteilte Druckauftrag ist der letzte angenommene Druckauftrag |
| SQ02 | Druckerwarteschlangenüberlauf; Druckauftrag ignoriert |
| TQ03 | Fehler in Warteschlangenmanipulation am Mehrplatzterminal |
- a) beim Auftrag löschen: Auftrag nicht vorhanden oder einem anderen Terminal zugehörig.
 - b) Löschen Warteliste, Warteliste Ende: ist nur am Masterplatz zulässig.
 - c) Drucken Fortsetzen, Drucken Halt, Drucken Aufheben: Aktueller Auftrag, gehört zu einem anderen Terminal.
 - d) In allen anderen Fällen: Kommunikationsfehler; Auftrag wiederholen.

2. Behebbare Gerätefehler

A. Datenträger

- DE41 FD-Controller nicht angeschlossen, Kanal --- FDC
- DE42 Dieser Datenträger ist schreibgeschützt, d.h. die Diskette ist schreibgeschützt
- DE48 Laufwerkfehler (z.B. keine Diskette eingelegt).

B. Drucker

- DE41 nicht betriebsbereit
- DE51
- DE44 Papierende
- DE48 Kein Farbband eingelegt oder Farbbandende
- DE50 Deckel offen

3. Nicht behebbare Gerätefehler

Falls einer dieser Fehler auftritt, sollte das System neu geladen werden. Tritt der Fehler wiederholt auf, muß der Kundendienst verständigt werden.

A. Datenträger

- DE01 CRC-Fehler beim Lesen
- DE04 Ausführungsfehler im FD-Controller
- DE08 Paritätsfehler FDC -- Kanal
Übertragungsfehler, CPU -- Kanal
- DE0C Schreibfehler (nur Platte)
- DE0F Minifloppy nicht vorhanden
- DE10 Falscher Programmablauf, FDC -- Kanal
Übertragungsfehler, FDC -- Kanal
- DE24 Spur-, Sektoradresse nicht gefunden
- DE29 Spur-, Sektoradresse nicht gefunden (nur Platte)

B. Drucker

- DE03 Check-Fehler
- DE0F Drucker nicht vorhanden

C. Ladeprogramm

- DE3A Textverarbeitungsprogramm nicht bereit (evt.
Text-Programm nicht vollständig auf dem Datenträger)

Meldungen bei Textbe- und Verarbeitung

4. Meldungen des Betriebssystems

- 0S00 unzulässige logische Gerätenummer
Seite im TXTVT0C eingetragen aber nicht auf Floppy
- 0S05 unzulässiger Zugriff (Seite momentan nicht ansprechbar)
- 0S06 unzulässiger Zugriff
- 0S07 unzulässiger Zugriff (versucht eine I-Datei als D-Datei anzusprechen)
- 0S09 Name im Katalog nicht vorhanden
- 0S0E Diskette voll
- 0S0F Eingabe/Ausgabe-Fehler (evt. Diskette defekt)
- 0S11 Katalog voll
- 0S16 Unzulässiges Gerät
- 0S17 Funktion beenden und Betriebssystem neu laden
- 0S1E Gerät nicht verfügbar
- 0S26 Diskette evt. defekt
- 0S27 Lese/Schreibfehler, Diskette evt. defekt

BETRIEBSSYSTEM-MELDUNGEN BEI DIENSTPROGRAMMEN

1. FOLGENDE MELDUNGEN WERDEN IM KLARTEXT ANGEZEIGT:

- (01) UNZUL. GERAETENUMMER
- (02) UNZUL. OPERATIONS CODE
- (03) UNZUL. BEFEHLSFOLGE
- (04) UNZUL. E/A (EINGABE/AUSGABE)
- (05) UNZUL. ZUGRIFF
- (06) UNZUL. ZUGRIFF
- (07) DATEI PRÜFEN
- (08) NAMÉ NICHT GEFUNDEN
- (09) NAME IM KATALOG NICHT VORHANDEN
- (10) FEHLER: BETRIEBSSYSTEM NEU LADEN
- (11) UNZUL. SPURNR.
- (12) DATEI VOLL
- (13) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (14) DATENTRÄGER VOLL
- (15) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (16) DATEI VOLL
- (17) KATALOG VOLL
- (18) LÄNGENFEHLER
- (19) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (20) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (21) KEIN STANDARDFORMAT
- (22) UNZUL. GERÄT
- (23) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (24) PROGRAMM BEendet.
WÄHLEN SIE "INFO" ODER IHR NÄCHSTES PROGRAMM
- (25) PROGRAMM MIT FEHLERN BEendet
- (26) PROGRAMM KANN NICHT AUSGEFÖHRT WERDEN
- (27) DIESES PROGRAMM BEFINDET SICH NICHT
AUF DIESEM DATENTRÄGER
- (28) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (29) PROGRAMM WURDE ABGE BROCHEN
- (30) GERÄT NICHT VERFÜGBAR
- (31) UNZULÄSSIG
- (32) FEHLER
- (33) UNZUL. ZEICHEN
- (34) UNZUL. OPERAND
- (35) SYSTEMFEHLER
- (36) SYSTEMFEHLER
- (37) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (39) E/A - FEHLER (EINGABE/AUSGABE - FEHLER)
- (40) FEHLER
- (41) BETRIEBSSYSTEM NEU LADEN