

## Der CSM-Text-Editor Version 1.5

von Peter Bee und Erwin Reuß

Als wir an der ersten Ausgabe des Compy-Shop-Magazins arbeiteten, stellten wir fest, dass es keinen vernünftigen Text-Editor für unseren speziellen Zweck gab. Also mussten wir uns diesen Editor selber schreiben. Wir waren nach mehrmonatigem Arbeiten mit dem Editor so von ihm überzeugt, dass wir ihn dann auch gleich mit der ersten Ausgabe des CSM veröffentlichten.

Gedacht war er zum Erstellen von Texten speziell für das CSM. Sehr schnell bekamen wir dann aber Anrufe bzw. Briefe von einigen Anwendern, die mehr mit dem Text-Editor machen wollten. Zum Beispiel benutzen ihn viele für das Kyan Pascal oder die verschiedensten Assembler, oder sogar zum Briefe schreiben. Viele Verbesserungsvorschläge, Anregungen aber auch Kritik kam in den Briefen und den Anrufen zum Ausdruck. Wir haben uns nun in den vergangenen Monaten mit der Verbesserung des Text-Editors befasst.

Herausgekommen sind dabei etliche Versionen mit diversen neuen Funktionen. Einige dieser Testversionen sind gleich wieder verworfen worden, andere durch bessere bereits nach ein paar Tagen überholt worden.

Was übrig geblieben ist, ist die nun vorliegende Version 1.5! Gegenüber der Standardversion 1.0 sind einige Funktionen dazu gekommen, unter anderem SUCHEN und ERSETZEN und das Ausdrucken von Texten. Hier aber nun die komplette Bedienungsanleitung:

Der Editor ist sehr benutzerfreundlich gehalten. Alle Funktionen sind menügesteuert, können aber auch durch einfache, logische Tastenfolgen erreicht werden. So können Sie zum Beispiel bereits vorhandene Texte auf zwei verschiedene Arten einladen.

1. Sie drücken CONTROL und L. Danach müssen Sie nur noch den Namen der Datei eingeben, die Sie einladen möchten.

2. Sie drücken CONTROL und D. Anschließend werden Sie nach dem Laufwerk gefragt, von wo Sie die Datei laden wollen. Drücken Sie einfach auf die entsprechende Nummer. Sofort wird Ihnen das Inhaltsverzeichnis der Diskette des angewählten Laufwerkes angezeigt. Sollten alle Dateien des Inhaltsverzeichnisses im Fenster Platz finden, erscheint unten ein Menü mit fünf Auswahlmöglichkeiten. Sollten mehr Dateien im Inhaltsverzeichnis stehen als angezeigt werden können, haben Sie zwei Möglichkeiten.

1. Falls die Datei, die Sie laden möchten, bereits angezeigt wird, drücken Sie einfach auf RETURN und Sie gelangen in das nächste Menü.

2. Falls die Datei, die Sie laden wollen, nicht im Fenster erscheint, drücken Sie einfach irgendeine andere Taste und der zweite Teil des Inhaltsverzeichnisses wird angezeigt. Anschließend erscheint auch hier wieder das Menü.

### 1 - Disk

<b>Laden</b>	<b>Hinzuladen Anhängen</b>
<b>Speichern</b>	<b>Directory</b>

Nun können Sie aus diesem Menü die Funktion auswählen, die Sie ausführen möchten. Das geschieht mit den Cursor-Tasten und der RETURN-Taste. Wählen Sie zum Beispiel LADEN an, dann wird die erste Datei, oben links in der Ecke, invers dargestellt. Wieder können Sie mit den Cursor-Tasten von einer Datei zur anderen wandern. Haben Sie die Datei gefunden, die Sie laden möchten, drücken Sie einfach RETURN.

Mit der Zeit werden Sie feststellen, dass alle Funktionen so leicht zu handhaben sind. Hier aber erst einmal eine Liste aller verfügbaren Funktionen.

CONTROL A - Umlaut a, klein - ä  
 SHIFT/CONTROL A - Umlaut a, groß - Ä  
 CONTROL D - Directory  
 CONTROL E - Definierten Block einfügen  
 SHIFT/CONTROL E - Ersetzen aktivieren  
 SHIFT/CONTROL F - Weitersuchen  
 CONTROL H - Softtrennung  
 CONTROL I - Info Speicherbelegung  
 CONTROL K - Makro definieren  
 CONTROL L - Datei laden  
 CONTROL M - Block definieren  
 SHIFT/CONTROL M - Marker setzen  
 CONTROL O - Umlaut o, klein - ö  
 SHIFT/CONTROL O - Umlaut o, groß - Ö  
 CONTROL S - Sond.zeichen sz - ß  
 SHIFT/CONTROL S - Such-Modus  
 CONTROL U - Umlaut u, klein - ü  
 SHIFT/CONTROL U - Umlaut u, groß - Ü  
 CONTROL W - Datei abspeichern  
 SHIFT/CONTROL W - Wordumbruch ein/aus  
 CONTROL X - Wort nach rechts  
 CONTROL Y - Block definieren  
 CONTROL Z - Wort nach links  
 CONTROL , - Zeilenanfang  
 SHIFT/CONTROL , - Cursor-Form ändern  
 CONTROL . - Zeilenende  
 SHIFT/CONTROL . - Cursor-Blinken an/aus  
 SHIFT < - Home-Position  
 CONTROL < - Zum Textanfang  
 SHIFT/CONTROL < - Zum Textanfang  
 SHIFT > - Einfügemodus ein/aus  
 CONTROL > - Ein Zeichen einfügen  
 SHIFT/CONTROL > - Zum Textende  
 CONTROL - - Eine Zeile aufwärts  
 SHIFT/CONTROL - - Eine Seite aufwärts  
 CONTROL = - Eine Zeile abwärts  
 SHIFT/CONTROL = - Eine Seite abwärts  
 CONTROL + - Ein Zeichen links  
 CONTROL \* - Ein Zeichen rechts  
 ESC - Menüleiste an/aus  
 TAB - Zum TAB springen  
 SHIFT TAB - Tabulator setzen  
 CONTROL TAB - Tabulator löschen  
 CAPS - Großschrift an/aus  
 BACKSPACE - Zeichen links löschen  
 CTRL. BACKSPACE - Zeichen rechts löschen  
 SHIFT BACKSPACE - Text löschen  
 SELECT - Vordefinierten Makro aufrufen

Haben Sie die Tabulator-Positionen verändert, so können Sie den ursprünglichen Zustand durch Drücken der Tastenfolge SHIFT/CONTROL TAB wieder herstellen.

Durch Drücken der ESC-Taste aktivieren Sie die Menüleiste. Von hier aus können Sie alle Funktionen des Editors sehr leicht anwählen. Es gibt insgesamt vier verschiedene Menüs, die durch Drücken der Tasten 1 bis 4 umgeschaltet werden. Haben Sie die ESC-Taste versehentlich gedrückt, bringt Sie ein erneutes Drücken der ESC-Taste wieder in den Texteingabemodus zurück.

Innerhalb der Menüleiste können Sie alle Funktionen mit den Cursor-Tasten anwählen. Sie brauchen dabei die CONTROL-Taste nicht zu drücken. Die jeweils angewählte Funktion wird invers dargestellt. Mit der RETURN-Taste aktivieren Sie dann die einzelnen Funktionen. Hier eine Liste aller vier Menüs:

## **MENÜ 1 - Disk**

<b>Laden</b>	<b>Hinzuladen</b>	<b>Anhängen</b>
<b>Speichern</b>	<b>Directory</b>	

- Laden - Zum Laden einer Textdatei, löscht den aktuellen Textbuffer, der Dateiname muss eingegeben werden.
- Hinzuladen - Lädt eine Textdatei an die aktuelle Cursor-Position, verschiebt den vorhandenen Text nach unten.
- Anhängen - Lädt eine Textdatei an das Ende des vorhandenen Textbuffers.
- Speichern - Sichert den vorhandenen Textbuffer auf Diskette. Die Laufwerksnummer kann durch gleichzeitiges Drücken der CONTROL-Taste und einer Taste zwischen 1 und 8 geändert werden.
- Directory - Zeigt das Directory der Diskette im angegebenen Laufwerk an. Zum Ändern der Laufwerksnummer drücken Sie einfach die Tasten 1 bis 8. Wird das Directory angezeigt, kann eine beliebige Funktion aus dem Menü mit den Cursor-Tasten angewählt und ausgeführt werden. Der Dateiname braucht nicht eingegeben zu werden, er kann direkt mithilfe der Cursor-Tasten angewählt werden. Durch Drücken der ESC-Taste können Sie diese Funktion wieder verlassen.

## **MENÜ 2 - Löschen**

<b>Zeile</b>	<b>Wort</b>	<b>Absatz</b>
<b>Rest</b>	<b>Block</b>	<b>Text</b>

- Zeile - Löscht die Zeile, in der sich der Cursor befindet.
- Wort - Löscht das Wort, auf dem sich der Cursor befindet.
- Absatz - Löscht den Absatz in dem sich der Cursor befindet ab der aktuellen Cursor-Position.
- Rest - Löscht den Textbuffer ab der aktuellen Cursor-Position. Der Text Links bzw. vor vom Cursor bleibt erhalten.
- Block - Sie können einen Block anwählen, der anschließend gelöscht werden soll.
- Text - Löscht den gesamten Textbuffer. Alle gemachten Eingaben gehen verloren.

## **MENÜ 3 - Block und Drucken**

<b>Block def.</b>	<b>Kopieren</b>	<b>Druck 80Z.</b>
<b>Speichern</b>	<b>Löschen</b>	<b>Druck 40Z.</b>

- Block def. - Dient zum Definieren eines Textblockes. Der Anfang des Blockes wird mit der aktuellen Cursor-Position gleichgesetzt. Das Ende des Blockes bestimmen Sie durch versetzen des Cursors mit den Cursor-Tasten. Die CONTROL-Taste braucht dabei nicht gedrückt zu werden. Markiert wird das Ende des Blockes durch Drücken der RETURN-Taste. Der Buffer für diese Funktion ist auf 1024 Zeichen begrenzt.
- Kopieren - Der angewählte Block wird an die aktuelle Cursor-Position eingefügt.
- Druck 80Z. - Druckt den gesamten Text mit 80 Zeichen pro Zeile aus.
- Speichern - Dient zum Abspeichern des angewählten Blockes.
- Löschen - Löscht den angewählten Block.
- Druck 40Z. - Druckt den gesamten Text mit 40 Zeichen pro Zeile aus.

#### **MENÜ 4 - Utilities**

**Suchen      Weitersuch Ersetzen**  
**Marker set Key def.    Quit**

- Suchen      - Dient zum schnellen Auffinden bestimmter Textstellen. Optional können Sie bestimmen, ob auf Groß- oder Kleinschreibung geachtet werden soll.
- Weitersuch - Falls die gesuchte Kombination öfter im Text vorkommt, kann mit dieser Funktion weitergesucht werden.
- Ersetzen    - Der Funktion Suchen verwandt, nur mit dem Unterschied, dass die gefundene Zeichenkombination durch eine neue ersetzt werden kann. Optional können Sie auch hier bestimmen, ob auf Groß- und Kleinschreibung geachtet werden soll. Mit der zweiten Option geben Sie an, ob jedes Mal vor dem Ersetzen nachgefragt werden soll, ob es sich um die gesuchte Zeichenfolge handelt und ob diese ersetzt werden soll oder nicht.
- Marker set - Eine sehr hilfreiche Funktion um Textstellen schnell anzuspringen. Sie haben die Möglichkeit bis zu 10 Marken im Text zu setzen. Das geschieht durch einfaches Drücken der Tasten 1 bis 0. Setzen Sie den Cursor einfach an die Textstelle die Sie markieren wollen und rufen Sie die Funktion Marker setzen auf. Anschließend drücken Sie eine der Zahlen 1 bis 0. Um nun diese Textstelle wieder anzuspringen, drücken Sie einfach SHIFT/CONTROL und die entsprechende Zahl. Alle belegten Marken werden in einem Fenster unten links am Bildschirm angezeigt. ACHTUNG! Durch Einfügen von Text können sich die Marken verschieben!
- Key def.    - Ebenfalls eine sehr nützliche Funktion, die Ihnen sehr viel Tipparbeit ersparen kann. Sie können bis zu 15 Zeichen Text durch Drücken von nur einer Taste aufrufen. Beim Aufruf dieser Funktion wird Ihnen ein Bildschirm mit den bereits belegten Tasten gezeigt.

So, das waren alle bisher in den Editor implementierten Funktionen. Wir werden weiterhin an dem Editor arbeiten und ihn weiter verbessern. Über Anregungen, Kritik und Verbesserungsvorschläge würden wir uns sehr freuen.