



# C16/C116 Text- manager

Das Textverarbeitungsprogramm mit der  
Profiausstattung für den C16/C116.  
Blocksatz · Wordwrapping  
Such-/Ersetzfunktionen

Die Informationen im vorliegenden Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

»Commodore C16/C116« ist eine Produktbezeichnung der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt, die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießt. Der Gebrauch bzw. die Verwendung bedarf der Erlaubnis der Schutzrechtsinhaberin.

© 1986 by S. Baloui Software

© 1986 by Markt & Technik, 8013 Haar bei München

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Druck: Schoder, Gersthofen

Printed in Germany

## Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>Allgemeines zur Bedienung des Textmanagers</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Laden und Starten des Programms</b>	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>Schreiben und Editieren eines Textes</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>Komfortables Arbeiten mit den Funktionstasten</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Farbwahl</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>Kommandos</b>	<b>17</b>
6.1	»byte free« (Anzeige des freien Speicherplatzes)	17
6.2	»width« (Einstellen der Formatbreite)	18
6.3	»find« (Suchen einer Zeichenkette)	18
6.4	»replace« (Ersetzen einer Zeichenkette)	18
6.5	»Replace« (Globales Ersetzen einer Zeichenkette)	19
6.6	»disk command« (Diskettenkommandos und Directory)	19
6.7	»save« (Abspeichern eines Textes)	20
6.8	»load« (Laden eines Textes)	20
6.9	»print« (Ausdrucken eines Textes)	21
6.10	»quit« (Verlassen des Programms)	21



## **Vorwort**

Sehr geehrter Kunde,

mit dem Textmanager können Sie Texte beliebiger Art auf einfachste Weise erstellen, editieren und ausdrucken. Sie werden nach kurzer Zeit die Vorzüge einer Textverarbeitung gegenüber der Schreibmaschine nicht mehr missen wollen. Um auch wirklich alle Möglichkeiten des Programms ausnützen zu können, bitten wir Sie jedoch, diese Anleitung sorgfältig zu lesen, bevor Sie Ihre ersten Texte erstellen.

Wir wünschen Ihnen ein erfolgreiches Arbeiten mit dem Textmanager.



## **1 Allgemeines zur Bedienung des Textmanagers**

Der Textmanager arbeitet bildschirmorientiert. Das heißt, daß Sie mit Hilfe der vier Cursor-Tasten, der Tasten »HOME« und »CLEAR« sowie der Funktionstasten beliebig auf dem Bildschirm umhérwandern und Text editieren, löschen oder einfügen können.

Die standardmäßig eingestellte Textbreite von 70 Spalten kann von Ihnen mit dem Kommando »width« jederzeit geändert werden. Die Standardbreite von 70 Spalten entspricht der im Deutschen üblichen Formatierung eines Textes. Da der Bildschirm des C16 und des C116 nicht in der Lage ist, mehr als 40 Zeichen darzustellen, dient der Bildschirm als Fenster auf den Text. Wenn Sie sich aus diesem Fenster herausbewegen, scrollt es, d.h., es bewegt sich in der von Ihnen gewünschten Richtung über den Text.

Um das Erstellen eines Textes so weit wie möglich zu erleichtern, bietet der Textmanager eine Reihe leistungsfähiger Kommandos. Diese Kommandos werden durch Drücken der Taste »CTRL« eingeleitet. Das Programm fragt nun nach dem gewünschten Kommando. Wählen Sie dieses an, indem Sie den Anfangsbuchstaben des jeweiligen Kommandos eingeben, z.B. »s« für »save« oder »f« für »find«.

Sie können ein bereits angewähltes Kommando jederzeit durch Drücken der Taste »STOP« verlassen. In diesem Fall wird das Kommando nicht ausgeführt. Auch das Ausdrucken eines Textes kann jederzeit durch Drücken der Taste »STOP« unterbrochen werden.





## **2 Laden und Starten des Programms**

Laden von Diskette:

```
LOAD"TEXTMANAGER",8
```

Laden von Kassette:

```
LOAD"TEXTMANAGER"
```

oder nur

```
LOAD
```

Das Programm wird geladen und kann anschließend mit RUN gestartet werden. Sie können sofort mit der Texteingabe beginnen.



### **3 Schreiben und Editieren eines Textes**

Wie bereits dargestellt, dient der Bildschirm beim Schreiben als Fenster auf den Text. Wenn Sie den Rand des Fensters erreichen, bewegt es sich automatisch in der gewünschten Richtung über den Text (scrolling). Beim Erstellen eines Textes ist es nicht nötig, daß Sie sich um die Trennung von Wörtern kümmern. Der Textmanager beherrscht das sog. Wordwrapping. Darunter ist zu verstehen, daß angefangene Wörter, die nicht mehr in eine Zeile passen, automatisch in die nächste Zeile verschoben werden. Dadurch wird zwar ein sehr starker Flatterrand erzeugt, dieser wird jedoch beim Ausdruck durch den sog. Blocksatz vermieden. Sie können somit Ihren Text fließend schreiben und ihn zum Schluß nach Belieben verändern und umgestalten.

Durch Drücken der Taste »RETURN« können Sie in Ihren Text beliebig Leerzeilen einfügen. Zum Editieren des Textes können Sie die vier Cursor-Tasten, die Tasten »HOME«, »CLEAR«, »DEL«, »INST« und die Funktionstasten benutzen:

- Mit den vier Cursor-Tasten bewegen Sie sich wie gewohnt eine Zeile nach oben oder unten bzw. eine Spalte nach rechts oder links. Sollten Sie dabei den rechten, linken, oberen oder unteren Rand des Bildschirmfensters erreichen, wird das Bildschirmfenster in die entsprechende Richtung verschoben.
- »HOME« bewegt den Cursor in die oberste Textzeile des Bildschirms.
- »CLEAR« setzt den Cursor in die unterste Textzeile.

- »DEL« löscht das Zeichen, auf dem sich der Cursor gerade befindet.
- »INST« fügt vor dem Zeichen, auf dem sich der Cursor befindet, ein Leerzeichen ein.

## **4 Komfortables Arbeiten mit den Funktionstasten**

Mit Hilfe der Funktionstasten können Sie erheblich schneller an bestimmte Textstellen gelangen, als dies allein durch Benutzung der Cursor-Tasten möglich wäre:

- »F1«           bewegt den Cursor zum rechten Bildschirmrand.
- »F4«           bewegt den Cursor zum linken Bildschirmrand.
- »F2«           setzt den Cursor auf die äußerste rechte Spalte (standardmäßig Spalte 70).
- »F5«           setzt den Cursor auf Spalte 1.

Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, bleibt bei Benutzung dieser Funktionstasten unverändert.

- »F3«           verschiebt das Bildschirmfenster auf den Anfang des eingegebenen Textes und setzt den Cursor auf den Anfang der ersten Textzeile.
- »F6«           verschiebt das Bildschirmfenster zum Textende hin und setzt den Cursor auf den Anfang der letzten Textzeile.



## 5 Farbwahl

Die beiden Funktionstasten »HELP« und »F7« haben eine besondere Bedeutung, die nichts mit der Cursor-Bewegung zu tun hat: Mit ihrer Hilfe können Sie die Farben von Bildschirmrahmen und Bildschirmhintergrund individuell einstellen:

»HELP«            verändert die Farbe des Bildschirmhintergrundes.

»F7«              verändert die Farbe des Bildschirmrahmens.





## 6 Kommandos

Um die Erstellung eines Textes so einfach wie möglich zu gestalten, verfügt der Textmanager über eine Reihe leistungsfähiger Kommandos. Um ein solches Kommando einzugeben, drücken Sie bitte zuerst die Taste »CTRL«. Sie werden nun nach dem Namen des gewünschten Kommandos gefragt. Geben Sie den ersten Buchstaben des jeweiligen Kommandos ein. Die verschiedenen Kommandos sind: name, find, replace, Replace, width, save, load, print und quit. Beachten Sie bitte, daß Sie jede Funktion zu jeder Zeit durch Drücken der Taste »STOP« verlassen und in den Textmodus zurückkehren können.

### 6.1 »byte free« (Anzeige des freien Speicherplatzes)

Das Kommando »byte free« zeigt Ihnen den für die Texteingabe noch verfügbaren Speicherplatz an. Jedes Textzeichen entspricht einem Byte. Der Textmanager geht außerordentlich sparsam mit dem verfügbaren Speicherplatz um: das Wordwrapping benötigt keinerlei zusätzlichen Speicherplatz, und eine Leerzeile wird intern als ein einziges Byte dargestellt. Sie können daher in Ihren Text beliebig viele Leerzeilen einfügen, ohne befürchten zu müssen, daß dies den Speicherplatz rapide verkleinern würde.

## 6.2 »width« (Einstellen der Formatbreite)

Die Formatbreite ist auf einen Standardwert von 70 Spalten voreingestellt. Mit Hilfe des Kommandos »width« können Sie diese Einstellung jederzeit im Bereich zwischen 35 und 99 Spalten verändern.

Wenn Sie die Formatbreite auf einen Wert einstellen, der unter 38 Spalten liegt (35, 36, 37), sehen Sie den Text in seiner gesamten Breite auf dem Bildschirm. Ein vertikales Scrolling findet nicht mehr statt. Eine solche Einstellung ist daher besonders vorteilhaft, um den Text zum Schluß noch einmal durchzugehen und Tippfehler oder Unkorrektheiten zu beseitigen.

Beachten Sie bitte, daß der Text in dem eingestellten Format auch ausgedruckt wird. Es ist nur dann sinnvoll, den Text mit einer Formatbreite von mehr als 75 Zeichen auszudrucken, wenn Sie über einen Drucker verfügen, der überbreites Papier verarbeiten kann.

## 6.3 »find« (Suchen einer Zeichenkette)

Wenn Sie die Funktion »find« anwählen, können Sie eine beliebige Zeichenkette eingeben. Von der Cursor-Position an beginnend, durchsucht das Programm den Text nach dieser Zeichenkette. Wenn Sie die gesuchte Textstelle gefunden haben, können Sie durch Drücken der Taste »RETURN« das Programm dazu veranlassen, die nächste Textstelle zu suchen, an der die gesuchte Zeichenkette auftritt. Wenn Sie nicht »RETURN«, sondern eine beliebige andere Taste drücken, verlassen Sie die »find«-Funktion.

## 6.4 »replace« (Ersetzen einer Zeichenkette)

Die Funktion »replace« ersetzt eine Zeichenkette, die sie ab der momentanen Cursor-Position sucht, durch eine andere Zeichenkette. Nach Anwahl dieser Funktion werden Sie aufgefordert, zuerst die gesuchte Zeichenkette und anschließend die Zeichenkette einzugeben, die als Ersatz dienen soll.

Wenn die gesuchte Zeichenkette gefunden wurde, können Sie diese durch Betätigen der Taste »RETURN« ersetzen. Wenn Sie eine beliebige andere Taste drücken, wird die Zeichenkette nicht ersetzt. Sie können nun entweder mit »RETURN« die nächste Textstelle finden, an der die gesuchte Zeichenkette auftritt, oder aber mit einer beliebigen anderen Taste die »replace«-Funktion verlassen. Sie können mit dem »replace«-Kommando eine Zeichenkette ersetzen, eine Zeichenkette finden, diese dann jedoch nicht ersetzen und die nächste suchen usw. Ob eine gefundene Zeichenkette ersetzt wird oder nicht, bleibt in jedem Fall Ihnen überlassen.

### 6.5 »Replace« (Globales Ersetzen einer Zeichenkette)

Die »Replace«-Funktion wählen Sie an, indem Sie auf die Frage nach dem gewünschten Kommando ein großes »R« eingeben (»R« = »SHIFT« + »r«). Die »Replace«-Funktion ersetzt ab der momentanen Cursor-Position eine Zeichenkette durch eine andere Zeichenkette. Im Gegensatz zur »replace«-Funktion verläuft das Ersetzen ohne Ihr weiteres Zutun. Es wird global im gesamten Text ersetzt, bis das Textende erreicht wird. Mit Hilfe der »Replace«-Funktion können Sie somit außerordentlich komfortabel im gesamten Text z.B. die Zeichenkette »C16« durch die Zeichenkette »Commodore 16« ersetzen. Da der Vorgang bei der momentanen Cursor-Position beginnt, können Sie entscheiden, ob Sie eine Zeichenkette erst ab einer bestimmten Textstelle ersetzen wollen oder ob diese Zeichenkette im gesamten Text ersetzt werden soll (setzen Sie im letzteren Fall den Cursor mit »F3« auf den Textanfang).

### 6.6 »disk command« (Diskettenkommandos und Directory)

Diese Funktion können Sie leider nur benutzen, wenn Sie Besitzer einer Floppy-Disk sind. In diesem Fall können Sie das Disketteninhaltsverzeichnis laden, die Floppy initialisieren, Disketten formatieren, Files löschen usw.

Diskettenkommando	Format des Befehls
Inhaltsverzeichnis laden	\$
Initialisieren	i
Validieren	v
Formatieren	n:name,id
Files löschen	s:file1,file2,...

Nach Eingabe eines Diskettenkommandos wird dieses ausgeführt, und die Fehlermeldung der Floppy wird eingelesen.

### 6.7 »save« (Abspeichern eines Textes)

Zum Abspeichern eines Textes auf einer Kassette ist es nicht nötig, daß Sie diesem Text mit der Funktion »name« einen Namen geben. Zum Abspeichern auf Diskette muß jedoch unbedingt ein Name angegeben werden. Das Programm geht standardmäßig davon aus, daß der Text auf Kassette abgespeichert wird. Wenn dies der Fall ist, so drücken Sie nach dem Anwählen dieser Funktion bitte die Taste »RETURN«. Wollen Sie einen Text jedoch auf Diskette abspeichern, so geben Sie bitte ein »d« ein und drücken Sie anschließend »RETURN«. Beim Abspeichern auf Diskette wird anschließend wieder die Fehlermeldung der Floppy eingelesen.

### 6.8 »load« (Laden eines Textes)

Geben Sie nach Anwahl dieser Funktion bitte den Namen des zu ladenden Textes ein, wenn von Diskette geladen wird. Wird von Kassette geladen, brauchen Sie nicht unbedingt einen Namen einzugeben; es genügt, wenn Sie »RETURN« drücken.

Beim Laden von Kassette drücken Sie nun bitte die Taste »RETURN«, und das Programm wird geladen. Beim Laden von Diskette ändern Sie bitte das standardmäßig eingestellte »c« in ein »d« für »disk« ab, bevor Sie »RETURN« drücken.

## 6.9 »print« (Ausdrucken eines Textes)

Der Textmanager druckt im Blocksatz aus, d.h., der durch das Wordwrapping erzeugte Flatterrand wird ausgeglichen, indem eine Zeile durch Einfügen von Leerzeichen zwischen den einzelnen Wörtern aufgefüllt wird. Das Ergebnis ist ein vollkommen gleichmäßiger rechter Rand. Beim Ausdruck können Sie mehrere Parameter einstellen, für die die meistgebräuchlichen Werte vorgegeben werden:

- Ob Sie Einzel- oder Endlospapier verwenden (single sh.: y bzw. single sh.: n).
- Wie lang das von Ihnen verwendete Papier in Zeilen ist (voreingestellt ist die Standardlänge von 72 Zeilen).
- Wie viele Zeilen pro Blatt ausgedruckt werden sollen.

Um die einzelnen Parameter zu verändern, können Sie sich mit den Tasten »CURSOR UP« bzw. »CURSOR DOWN« von einem Eingabefeld zum anderen bewegen. Der Ausdruck wird mit der Taste »RETURN« gestartet. Wenn Sie Endlospapier angegeben haben (single sh.: n), nimmt das Programm nach jeder ausgedruckten Seite einen automatischen Seitenvorschub vor. Sie können den Ausdruck jederzeit (z.B. wenn sich das Papier verklemmt hat) durch Drücken der Taste »STOP« anhalten.

Wenn Sie längere Dokumente zu schreiben haben, für die der Rechner-Speicher zu klein ist und die Sie in mehreren Teilen abspeichern müssen, gibt es eine Möglichkeit, diese aneinanderhängend auszudrucken: geben Sie an (auch wenn Sie mit Endlospapier arbeiten): single sh.: y. Nun findet kein Seitenvorschub statt, Sie können einen weiteren Text laden und diesen unmittelbar hinter dem vorhergehenden ausdrucken.

## 6.10 »quit« (Verlassen des Programms)

Wenn Sie »quit« anwählen und anschließend »RETURN« drücken, verlassen Sie das Programm und kehren in den normalen Eingabemodus zurück. Vergewissern Sie sich vor Betätigen von »RETURN«, daß Sie den geschriebenen Text auch abgespeichert haben.

# C16/C116- PROGRAMM- SAMMLUNG

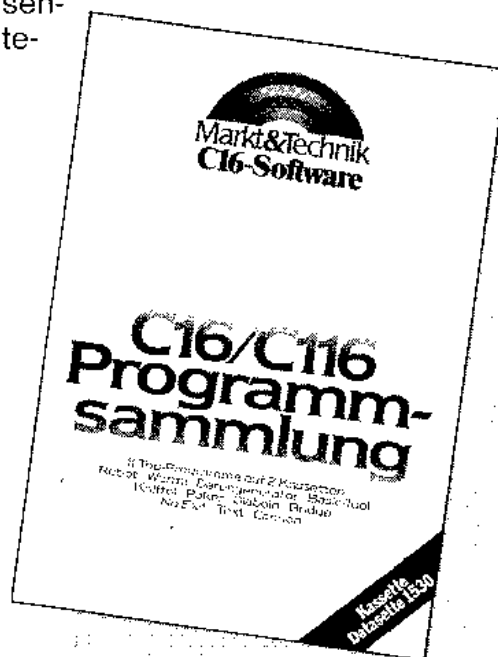
**11 Top-Programme für den C16/C116. Super-Spiele mit toller Grafik, wichtige Utilities:**

- **TEXT 1.0** – ein einfaches, aber dennoch größtenteils menügesteuertes Textverarbeitungsprogramm.
- **BASIC-Tool** – mit dieser sensationellen BASIC-Erweiterung haben Sie 13 wichtige Befehle zur Verfügung, die im C16/C116-BASIC fehlen.
- **DATAGENERATOR** – wandelt einen frei zu wählenden Speicherbereich in DATA-Zeilen um.

Die C16/C116-Programmsammlung wird auf zwei Kassetten mit Bedienerhandbuch geliefert.

## **Hardware-Anforderungen:**

- C16/C116 mit Datasette
- für Ausdrucke Commodore-Drucker



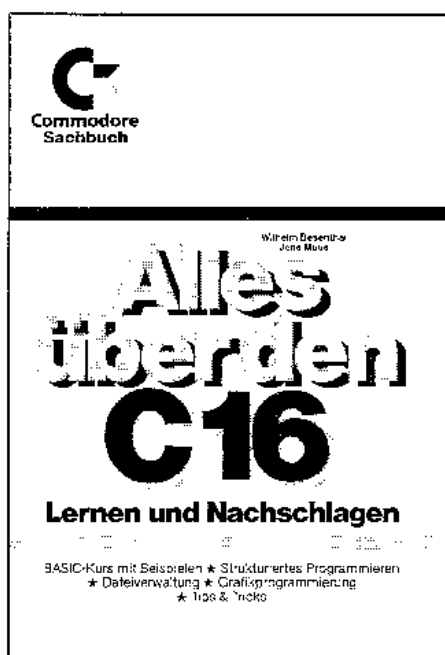
Bestell-Nr. MS 628  
**DM 29,90**

inkl. MwSt.  
Unverbindliche  
Preisempfehlung.

  
**Markt&Technik**

Unternehmensbereich Buchverlag  
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

# **Neue Titel aus der** **Commodore-Sachbuchreihe** **Jetzt bei Markt & Technik**

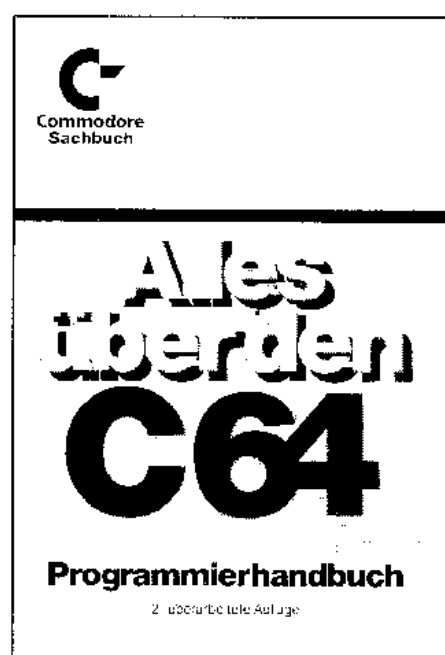


W. Besenthal/J. Muus  
**Alles über den C16**  
 Juni 1986, 292 Seiten

Ein Buch, das alle Informationen für einen erfolgreichen Programmieren mit dem C16/C116 enthält. Ausgangspunkt ist ein kompletter Basic-Kurs, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der am weitesten verbreiteten Programmiersprache einführt. Außerdem: ein Kapitel Aufbau und Funktion der Hardware.

Best.-Nr. MT 90385  
 ISBN 3-89090-385-1

**DM 39,-**



**Alles über den C64**  
 2. überarbeitete Auflage, Juni 1986,  
 514 Seiten

Das umfangreiche Grundlagenbuch für den Commodore 64. Es enthält ein "Basic-Lexikon" mit allen Befehlen, Anweisungen und Funktionen in alphabetischer Reihenfolge. Besonders interessant: ein Kapitel über die Programmierung in Maschinensprache sowie über das Kernel. Mit Anhang zu GEOS.

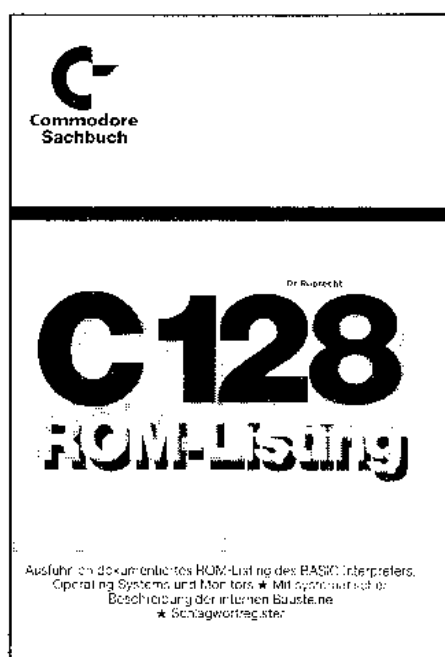
Best.-Nr. MT 90379  
 ISBN 3-89090-379-7

**DM 59,-**

  
**Markt & Technik**

Unternehmensbereich Buchverlag  
 Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

# **Neue Titel aus der** **Commodore-Sachbuchreihe** **Jetzt bei Markt & Technik**

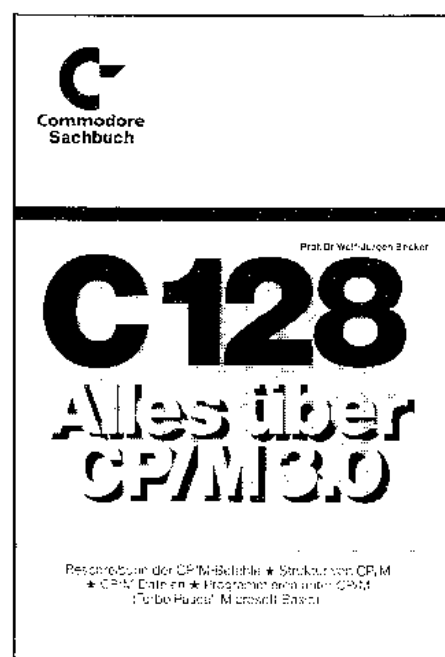


Dr. Rupert  
**C-128-ROM-Listing**  
 Juli 1986, ca. 450 Seiten

Ein komplettes, ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des Basic-Betriebssystems, des Operating-Systems mit dem 40/80-Zeichen-Editor und des eingebauten Maschinensprache-Monitors. Mit systematischer Beschreibung der internen Bausteine. Sehr nützlich: ein umfassendes Schlagwortverzeichnis mit über 100 Worten.

Best.-Nr. MT 90212  
 ISBN 3-89090-212-X

DM 58,-



Prof. Dr. Wolf-Jürgen Becker  
**Alles über CP/M 3.0/C 128**  
 Juli 1986, ca. 250 Seiten

Eine fundierte Einführung in die Anwendung des Betriebssystems CP/M 3.0 bzw. CP/M Plus auf dem Commodore 128. Alle installierten Befehle sind mit den wesentlichen Optionen aufgeführt, die Funktionen werden anhand von Beispielen erläutert. Einige CP/M-Software wurde auf den C 128 übertragen.

Best.-Nr. MT 90370  
 ISBN 3-89090-370-3

DM 52,-

  
**Markt & Technik**

Unternehmensbereich Buchverlag  
 Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München