

Acrobat Reader: Wie ...

F5/F6 öffnet/schließt die Ansicht **Lesezeichen**

Strg+F sucht

Im Menü Ansicht stellst du ein, wie die Datei gezeigt wird

STRG+0 = Ganze Seite **STRG+1** = Originalgrösse **STRG+2** = Fensterbreite

Im selben Menü kannst du folgendes einstellen:: **Einzelne Seite**, **Fortlaufend** oder **Fortlaufend - Doppelseiten** .. Probiere es aus, um die Unterschiede zu sehen.

Navigation

Pfeil Links/Rechts: eine Seite vor/zurück

Alt+ Pfeil Links/Rechts: Wie im Browser: Vorwärts/Zurück

Strg++ vergrößert und **Strg+-** verkleinert

Bestellung und Vertrieb für den Buchhandel

Bonner Pressevertrieb, Postfach 3920, D-49029 Osnabrück

Tel.: +49 (0)541 33145-20

Fax: +49 (0)541 33145-33

bestellung@knowware.de

www.knowware.de/bestellen

Autoren gesucht

Der KnowWare-Verlag sucht ständig neue Autoren. Hast du ein Thema, daß dir unter den Fingern brennt? - ein Thema, das du anderen Leuten leicht verständlich erklären kannst?

Schicke uns einfach ein paar Beispielseiten und ein vorläufiges Inhaltsverzeichnis an folgende Adresse:

lektorat@knowware.de

Wir werden uns deinen Vorschlag ansehen und dir so schnell wie möglich eine Antwort senden.

Windows und ich

Als ich das erste Mal Windows auf meinem PC benutzte, fühlte ich mich wie ein Kind in einem Spielzeugladen. Ein Arbeitskollege hatte mich dazu überredet, dieses Programm zu kaufen, das ich bis dahin bloß für ein buntes Menü gehalten hatte. Im Laufe einiger Jahre hatte ich mir ein erträgliches Verhältnis zu DOS erarbeitet und endlich einen neuen PC mit größeren Kräften und einem flotten Bildschirm angeschafft. Und nun war es soweit: ich sollte das moderne Bilderlotto kennenlernen.

Als Architekt fand ich Bilder und Grafiken schon immer sehr interessant. Etliche meiner Bekannten hatten mir das Zeichenprogramm Designer sehr empfohlen; es ärgerte mich aber, daß dieses Programm nicht ohne Windows arbeiten konnte. Ich war mir sicher, daß das ein Ergebnis ausgetüftelter Marketingstrategien war, die einem exklusiven Software-Klub neue Mitglieder zuführen sollten. Und nun, da ich mich etwas gegen meinen Willen dieser neuen Benutzeroberfläche anvertraut hatte, war ich plötzlich Vollmitglied.

Langsam begab ich mich auf Entdeckungsreise in meinen neuen Programmen – und stellte fest, daß Windows mehr war als eine bloße Schönheitsoperation. Das Feuerwerk hatte tatsächlich Muskeln und stellte mir etliche neue Möglichkeiten zur Verfügung. Im Rückblick muß ich allerdings gestehen, daß die Zahl der unterwegs entstandenen Probleme gleichfalls zunahm. Oberflächlich sieht hier alles benutzerfreundlich und spielerisch einfach aus – hinter der Fassade kann es sich als verteuftelt kompliziert und verletzlich herausstellen. Die Anwendung von Windows erinnert mich ein bißchen an ein Ballett. Wenn du in der ersten Reihe sitzt, sieht alles prächtig,

bunt und bezaubernd aus – schaust du aber hinter die Kulissen, werden die tanzenden Schwäne plötzlich zu Drahtnetz, Kleister und prustender Hydraulik.

Will man das Wichtigste über Windows in ein 64 Seiten dünnes Heft pressen, muß man sich kurz fassen. Es ist ziemlich einfach, Spielregeln dafür aufzustellen, wie du dieses oder jenes machst; schwieriger ist es zu erklären, warum dieses besser ist als jenes. Zum Beispiel arbeiten manche Leute lieber mit der Tastatur, während andere auf die Maus schwören – und in Windows kannst du beides. Ich will von vornherein gestehen, daß ich ein Mausfan bin. Hätte mir vor vier Jahren jemand gesagt, daß mir der Gebrauch einer Maus ebenso leicht fallen würde wie das Schreiben mit einem Kugelschreiber oder die Anwendung von Messer und Gabel, hätte ich lauthals gelacht. Heute ärgert es mich, wenn ich nicht mit dem Kugelschreiber doppelklicken oder Fleischsauce auf der Leitung balancieren kann. In diesem Heft bin ich sogar noch maus-fixierter als in meiner täglichen Arbeit, weil ich meine, daß die Maus sich gut für Anfänger eignet. Ich weiß – richtige Männer verwenden Shortcuts. Das ist aber ihr Problem und nicht meines.

Setz dich zurecht in deinem Parkettsitz, nimm das Opernglas und genieße die Vorstellung. Laß dich nicht verdrießen, wenn ich die Stimmung verderbe und dir zuflüstere, daß die Ballerina zwei Minuten nach dem Beginn des dritten Akts regelmäßig über den Bühnenrand stolpert. Ich will dich damit nicht irritieren, sondern dir die Chance geben, sie aufzufangen, falls das passieren sollte.

Steen Juhler

Windows 3.1 und 3.11 werden in Deutschland in deutscher oder englischer Ausgabe angewendet. In diesem Heft richten sich die Fachausdrücke nach der deutschen Ausgabe; auf Seite 60 findest du aber eine englische Übersetzung der üblichsten Bezeichnungen in der deutschen Ausgabe von Windows.

Etwas über Windows

Mit Windows gelang es den Programmierern von Microsoft, ihren Erfolg mit DOS zu wiederholen. Ursprünglich wurde DOS (Disk Operating System) von *IBM* (International Business Machines) für den PC, den persönlichen Computer, herausgebracht; die meisten Lorbeeren und Kunden schnappte sich aber die Firma Microsoft, die DOS für IBM weiterentwickelt hatte. IBM konzentrierte sich nämlich vor allem darauf, Computer herzustellen, und unterschätzte das gewaltige Angebot an Clones, also Nachahmungen, das aus dem Fernen Osten hereinbrach.

Diese neuen Bambus-PCs zerrissen bald das Sicherheitsnetz unter der westlichen Produktion und sorgten dafür, daß sich DOS gegen Ende der achtziger Jahre wie ein Lauffeuer verbreitete. Die Sache hatte aber einen Haken: DOS war nicht gerade *benutzerfreundlich*. Die Firma Apple entwickelte schon frühzeitig eine graphische Benutzeroberfläche, die Bildsymbole anstelle von starren Befehlen verwendete, und bald meldete sich Microsoft mit Windows als einer Erweiterung von DOS. Es ging vor allem darum, den Zugang zum PC durch leicht wiedererkennbare *Bilder* zu erleichtern.

Im Laufe der Jahre und Versionen von 1 bis 3 gelang es dadurch, einige der Begrenzungen, die zu DOS gehörten, auszugleichen. Als *Windows 3.1* herauskam, war die graphische Benutzeroberfläche zu einer vielseitig verwendbaren Plattform herangereift.

Gleichzeitig gelang es Microsoft, viele Software-Produzenten von der Anwendbarkeit von Windows zu überzeugen, so daß sie anfangen, Programme speziell für diese Plattform zu entwickeln – obwohl man diese Programme nur auf einem PC benutzen kann, auf dem Windows installiert ist. Die Benutzeroberfläche war so überzeugend und ausgereift, daß sie sich als Standard für Programme etablieren konnte. Diese Tatsache verstärkte sicherlich den Erfolg von Windows.

Auf Windows 3.1 folgte die Version 3.11 mit dem Namen Windows for Workgroups. Die Workgroup-Ausgabe sieht im großen und ganzen genauso aus wie 3.1 und hat dieselben Fähigkeiten; sie ist allerdings für Benutzer in einem *Netzwerk* konzipiert, das heißt für mehrere PCs, die durch Leitungen miteinander verbunden sind. Auch wenn dein PC nicht in einem solchen Netzwerk sitzt, lohnt es sich, die Version 3.11 zu verwenden statt 3.1; die Bestandteile des Programms sind nämlich neuer und arbeiten schneller. Windows for Workgroups ist ein 32-bit-System – einfach ausgedrückt bedeutet das, daß es auf seinen internen Autobahnen doppelt so viele Fahrbahnen gibt.



Die Startbilder von Windows 3.1 und 3.11

Windows 3.11 ist vermutlich die letzte Ausgabe von Windows, die sich auf das Betriebssystem DOS stützt. Die nächste Version *Windows 95* hat ihr eigenes Betriebssystem. Daß die Numerierung von 3.11 auf 95 springt, liegt daran, daß Microsoft zukünftig Jahreszahlen als Bezeichnung für die verschiedenen Versionen verwenden will.

Der elektronische Schreibtisch

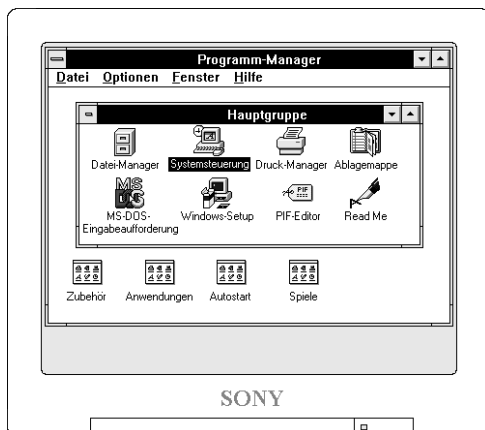
Bevor der Computer vor einigen Jahren zum PC wurde, war es nicht ganz einfach, die Ähnlichkeit zwischen einem Datenbildschirm und einem Schreibtisch zu sehen. Der Computer hatte den Ruf eines halbwissenschaftlichen Werkzeuges, mit dessen Hilfe man trockene Daten, komplizierte Berechnungen und monotone Drucke in langen Papierbahnen erstellen konnte. Allmählich wurde dieses maschinelle Sammelsurium aber so kompakt, daß es Schreibmaschinen und Taschenrechner ersetzen konnte; und bald setzte eine neue Entwicklung ein. Der Computer wurde persönlich – er nahm die Schreibtische seiner Besitzer ein. Nun ging es Schlag auf Schlag. Seit seinem Einzug hat der PC zäh und unnachgiebig die Arbeitsgebiete des übrigen Büroinventars erobert. Zuerst wurden elektrische Schreib- und Rechenma-

schinen an notleidende Schulen weitergegeben. Dann verschwanden die Standuhr und der Arbeitskalender in der Schublade. Demnächst werden die Faxmaschinen, Diktiergeräte und der Archivschrank auf dem Sperrmüll landen – mit dem Teleskop und dem ledergerahmten Foto von Kindern und Hund. Schließlich sind Stereoanlage, Scheckbuch und Anrufbeantworter an der Reihe ...

Historisch gesehen ist Windows eine Reaktion auf die steifen Befehle in DOS; was aber das Programm trägt, ist das Bild des *elektronischen Schreibtischs*. Wenn du deinen PC einschaltest und dich vor dem Bildschirm zurechtsetzt, solltest du das Gefühl haben, an einem gut ausgestatteten Arbeitstisch zu sitzen. Schauen wir uns das einmal an.

Der Programm-Manager

Das Programm, das einen Zusammenhang zwischen den Aktivitäten von Windows herstellt, ist der **Programm-Manager**. Wenn du Windows startest, erscheint als erstes sein Fenster. Schließt du dieses Fenster, beendest du gleichzeitig Windows.



Dein elektronischer Schreibtisch umfaßt das gesamte Ausmaß des Bildschirms. Auf unserer Illustration liegt das Fenster des **Programm-Managers** wie eine *Schreibunterlage* fast bis an die Seiten und den oberen Rand des Bildschirms. Unten hat das Fenster etwas Platz für besondere Zwecke (siehe Seite 10). Wichtigste Aufgabe des **Programm-Managers** ist es, deine Programme zu organisieren, so daß du sie problemlos aktivieren kannst. Der Bildschirm funktioniert wie eine Art *Schaufenster*, in dem du auf das jeweilige Symbol des Programms gehen kannst, das du starten willst. Der **Programm-Manager** ist eine

Art *Verkehrsknoten*, den du als Ausgangspunkt für neue Aufgaben benutzt und wohin du nach getaner Tat zurückkehrst. Bist du mit deiner täglichen Arbeit fertig, räumst du hinter dir auf, indem du sämtliche aktivierten Programme beendest. Wie du das machst, kannst du auf Seite 8 erfahren.

Das letzte Programm, das du beendest, ist der **Programm-Manager**. Anschließend mußt du dein Beenden bestätigen, indem du in dem kleinen Feld, das nun erscheint, **OK** anklickst.



Du solltest Windows ausschließlich so beenden!

Erfolgt das Beenden des Programms auf diese autorisierte Weise, räumt Windows selbst hinter sich auf, unter anderem indem es temporäre Dateien auf der Festplatte löscht. Beendest du das Programm, indem du schlicht den Computer ausschaltest, kann das zu einem *Verlust von Daten* und einer Ansammlung von unbrauchbaren Dateien auf der Festplatte führen. Natürlich kannst du dich nicht gänzlich gegen eine Stromunterbrechung mitten in einem Windows-Programm sichern – das sollte aber zu den Ausnahmen gehören.

Grundkursus zu Windows

Windows enthält ein Lernprogramm, das dir seine Anwendung beibringt. Dieser Kursus spielt sich auf dem Bildschirm in deinem eigenen Tempo ab und gibt dir eine hervorragende Demonstration des Aufbaus von Windows mit der Maus als Hilfsmittel. Das Lernprogramm ist in zwei Lektionen geteilt: **Verwendung der Maus** und **Windows-Grundlagen**. Ich kann dir nur wärmstens empfehlen, beide Lektionen durchzugehen, bevor du dich in dieses Heft vertiefst. Zwar habe ich mich bemüht, möglichst viele Illustrationen zu verwenden – aber gegen die bunten Bilder des Kursus, die du obendrein über den Schirm bewegen kannst, kommen meine Bilder sicher nicht an. Allerdings wird mein Text aus Sicherheitsgründen in manchen Punkten dasselbe enthalten wie der Kursus – nur eben auf andere Weise. Du startest das Lernprogramm, indem du die Maus bewegst, bis der Pfeil auf dem Bildschirm auf das Wort **Hilfe** oben im Programm-Manager zeigt.



Steht der Pfeil auf diesem Wort, drückst du die linke Maustaste. Nun erscheint ein Feld, dessen vierte Zeile **Windows Lernprogramm** heißt.

Du ziehst den Pfeil mit der Maus auf diesen Text und drückst noch einmal die linke Maustaste. Der Text wird um einen Ton dunkler – und das Lernprogramm beginnt.

Hast du dieses Lernprogramm gestartet, kannst du eine der Lektionen wählen, indem du eine Taste drückst: **M** für die **Maus**-Lektion und **W** für die **Windows-Grundlagen**. Du kannst den Kursus jederzeit abbrechen, indem du **Esc** drückst. **Esc** ist die Taste, die ganz links am oberen Rand der Tastatur sitzt.

Klicke dich durch

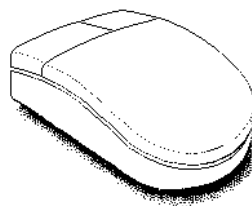
Die Maus ist ein wichtiges Werkzeug, wenn du in Windows arbeitest. Du kannst zwar so gut wie alle Manöver in diesem Programm über die *Tastatur* erledigen; auf die Dauer ist die Maus aber unentbehrlich. Ihre Fähigkeiten im Zeigen, Auswählen, Markieren und Verschieben, die sie auf Text und auf Bilder anwenden kann, machen sie besonders im graphischen Bereich überaus nützlich.

Mit der Maus kannst du den pfeilförmigen *Cursor* über den Bildschirm bewegen. Du hältst die Maus zwischen zwei Fingern mit der Leitung weg von dir und rollst sie über ihre Unterlage.

Der Cursor der Maus kann verschiedene Formen annehmen; im allgemeinen ist er ein weißer Pfeil, dessen Spitze eine bestimmte Stelle auf dem Bildschirm bezeichnen kann.

Klicken und Doppelklicken

Wenn du eine der Maustasten niederdrückst und wieder losläßt, hörst du einen leisen Tick-Tick-Laut. Man nennt das: mit der Maus *klicken*. Drückst du zweimal kurz hintereinander auf dieselbe Taste, *doppelklickst* du. Dieses Doppelklicken spielt in Windows eine wichtige Rolle – und es erfordert leider etwas Übung. Vergeht zu viel Zeit zwischen den Teil-Klicken, faßt Windows sie als zwei Einzelklicke auf. Zum Glück kannst du die Maus so einstellen, daß sie etwas Wartezeit zwischen den Teilen eines Doppelklicks hinnimmt (siehe Seite 30).



Ein einzelner Klick bedeutet in der Regel, daß das Feld, in dem der Cursor steht, *ausgewählt* wird; ein Doppelklick dagegen bedeutet wesentlich mehr. Er kann in Verbindung mit der Stelle, wo der Cursor steht, zu einer *Aktivierung* einer bestimmten Funktion führen – zum Beispiel beim Start eines Programms. Da der Doppelklick als solcher keine generelle oder eindeutige Definition hat, ist es manchmal nicht ganz einfach zu erraten, ob man nun klicken oder doppelklicken soll, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Bist du dir nicht sicher, versuch's einfach mit einem Klicken – wenn das zu nichts führt, kannst du immer noch doppelklicken.

Der Bereich, den du wählst, indem du ihn anklickst, kann sich als *Text* mit oder ohne Rahmen abzeichnen. Ist der Text nicht eingerahmt – wie das zum Beispiel bei den Punkten eines Menüs der Fall ist – wird das viereckige Feld rund um den Text *die Farbe wechseln*, wenn du es anklickst.



Viereckige Schaltflächen sind in Windows in der Regel mit *Schatten* an den Seiten versehen, wodurch sie dreidimensional wirken – als ob sie aus der Unterlage herausragten.



Klickst du eine solche Schaltfläche an, ändern sich ihre Schatten, so daß sie nun in die Unterlage *ingesenkt* wirkt.

Das bedeutet, daß du unmittelbar *siehst*, daß du eine Entscheidung getroffen hast – ob du nun einen Text anklickst oder eine Schaltfläche. Du tastest nicht blindlings, sondern erhältst eine Rückmeldung, sobald du etwas tust.



Entsprechend verständigt Windows dich netterweise, wenn der Computer für eine von dir gestellte Aufgabe etwas Zeit benötigt: Der Cursor wird zu einem *Stundenglas*. Solange dieses auf dem Bildschirm steht, kannst du nichts tun als warten – immerhin weißt du aber, daß nicht auf dich gewartet wird.

Drag & Drop

Es gibt noch eine Anwendungsform für die Maus, außer den beiden erwähnten: das sogenannte *Drag & Drop*, das heißt “Zieh und laß los”. Die üblichste Form des Drag & Drop wendest du an, wenn du einen Textabschnitt *markieren* willst. Du setzt den Cursor, der innerhalb eines Textes oft die Form eines senkrechten Striches hat, an den Anfang des zu markierenden Textes. Dann drückst du die linke Maustaste und hältst sie, während du den Cursor über den Text hinziehst, wodurch dieser die Farbe wechselt. Hast du das Ende des gewünschten Abschnittes erreicht, läßt du die Maustaste los. Deine Markierung reicht von der Stelle, wo du mit dem *Ziehen* begonnen hast, bis dorthin, wo du *losgelassen* hast.

Außerdem lassen sich manche graphische Elemente in Windows durch Drag & Drop auf dem Bildschirm *verschieben*. Dazu zeigst du auf das gewünschte Element und hältst die Maustaste. Nun *klebt* das Element sozusagen am Cursor und folgt seiner Bewegung, bis du die Maustaste wieder losläßt.

Im Programm-Manager lassen sich die Symbole damit von einem Gruppenfenster ins andere verschieben (siehe Seite 22). Im Datei-Manager kannst du ausgewählte Dateien in eine andere Platte oder ein anderes Verzeichnis verschieben, indem du ihre Namen in ein anderes Fenster ziehst (siehe Seite 17).

Welche Elemente sich in Windows über Drag & Drop verschieben lassen, ist nicht immer ganz deutlich; die Hilfstexte zu den einzelnen Programmen geben aber dazu Auskunft.

Weitere Informationen zur richtigen Anwendung der Maus findest du auf Seite 57.

Shortcuts

Viele Windows-Programme haben sogenannte *Shortcuts*, Tastaturkürzel, für bestimmte Aufgaben. Hast du zum Beispiel in einer Textverarbeitung einen Textabschnitt markiert, um ihn zu kopieren, kannst du die Tastenkombination **Strg+C** aktivieren. Du hältst die **Strg**-Taste (Abkürzung für Steuerung), während du den Buchstaben **C** tippst. Du kannst übrigens auch kopieren, indem du das Menü **Bearbeiten** anklickst und dann hierin den Punkt **Kopieren**. Diese Methode erfordert keine weitere Eingewöhnung, da ihre Logik unmittelbar einleuchtet. Darum bietet sich die Anwendung der Maus besonders für Anfänger an, die die grundlegenden Techniken gelernt haben. Willst du aber mehrere Textstücke hintereinander kopieren, lohnt es sich, den Shortcut **Strg+C** zu verwenden, der sich mit zwei Fingern der linken Hand durchführen läßt.

Bearbeiten	
Rückgängig: Bearbeiten	Strg+Z
Ausschneiden	Strg+X
Kopieren	Strg+C
Einfügen	Strg+V

Wie du siehst, werden die Shortcuts unter den einzelnen Menüpunkten angeführt. Du wirst also dauernd darauf aufmerksam gemacht, daß sich die Dinge auch auf andere Weise als mit der Maus erledigen lassen.

Routinierte Windows-Benutzer verwenden in der Regel mehr Shortcuts als Anfänger. Man muß sich an die Anwendung von Tasten gewöhnen – dafür kannst du aber hinterher die rechte Hand dauernd auf der Tastatur halten. Allmählich wirst du entdecken, welche Kombination von Maus und Tastatur dir am besten gefällt.

Ein Programm unter Windows

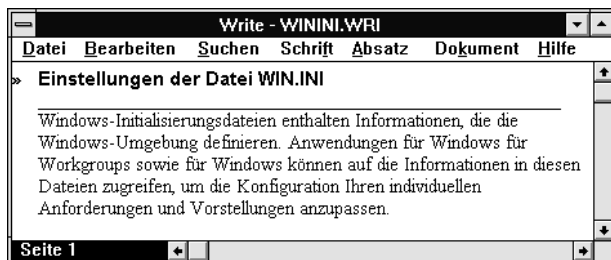
Ein Programm erinnert an einen Geist in der Lampe. Reibst du die Lampe, erscheint er und fragt nach deinen Wünschen.

Das Programm tut kaum etwas von selbst – es gleicht eher einer Werkstatt, die du aufsuchst, wenn du etwas erledigt haben möchtest. Willst du die Werkstatt benutzen, mußt du sie *öffnen*; allerdings brauchst du nicht dauernd dazusein.

Es kann viel Betrieb in ihr sein, auch wenn du nicht da bist. Du kannst zum Beispiel einen Drucker einschalten und dann eine andere Werkstatt besuchen, während deine Texte oder Bilder gedruckt werden.

Wenn du ein Programm startest, willst du dadurch eine bestimmte Aktivität auslösen. Deine Instrumente sind Tastatur, Maus und Bildschirm, die der Computer über das Programm in eine ganz bestimmte Serie von Werkzeugen verwandelt. In einer Textverarbeitung ist der Bildschirm ein Blatt Papier und die Tastatur eine Schreibmaschine. In einem Malprogramm wird der Schirm zu einer Leinwand und die Maus etwa zu einer Sprühdose. In einem Spiel kannst du über Maus und Tastatur eine Figur steuern, die läuft, springt und manchmal schießt.

Was Windows-Programme auszeichnet, ist, daß sie sich in jeweils ihrem eigenen *Fenster* abspielen. Das Fenster legt sich wie ein *Rahmen* um ihre Aktivitäten und grenzt sie von denen eines anderen Programms ab. Außerdem hat dieser Rahmen eine weitere wichtige Bedeutung: Er selbst ist ein *Instrumentenbrett*.



Hier habe ich die Textverarbeitung Write gestartet, die mit Windows geliefert wird und in der Gruppe *Zubehör* liegt. Ganz oben im Fenster siehst du die zwei *Leisten*. Im mittleren Teil des Fensters habe ich einen Text namens WININI.WRI geöffnet.



Etlliche der Funktionen, die ein Programm benutzt, finden sich in anderen Programmen genau so wieder. Das sind etwa Dinge wie: Dateien öffnen und speichern, Text oder Bilder markieren, bearbeiten und kopieren ... und ein Programm beenden.

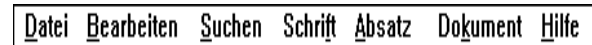
In Windows liegen diese Funktionen ganz oben in den zwei *Leisten* des Fensterrahmens.

Der Hintergrund der Titelleiste hat eine dunklere Färbung, die besagt, daß das Fenster augenblicklich aktiv ist. Auf dem Schreibtisch kann jeweils nur ein Fenster aktiv sein – welches, das erkennst du rasch, indem du dir die Hintergrundfarben der Titelleisten ansiehst. Liegen mehrere Fenster übereinander, liegt das aktive zuoberst.

Ein Klick auf die *Kontrollfläche* ganz links in der Titelleiste öffnet ein *DropDownFeld*, eine Art herabfallendes Rollmenü, mit zwei wichtigen Funktionen:



- Du kannst das Fenster schließen und damit das *Programm beenden*, indem du *Schließen...* anklickst. Außerdem kannst du das Programm beenden, indem du *die Kontrollfläche doppelklickst*.
- Du kannst über *Wechseln zu...* eine *Arbeitsliste* aufrufen, nämlich die *Task-Liste* (siehe Seite 25).



Unter der Titelleiste siehst du die *Menüleiste* mit den Überschriften einiger *DropDownFelder*, die Befehle und Optionen für das jeweilige Programm enthalten. Klickst du eine solche Überschrift an, erscheint ein Menü, als wäre es auf einen Rolladen geschrieben.

Die Punkte der Menüleiste können in den einzelnen Programmen unterschiedlich aussehen – sie folgen aber, was die Platzierung deiner Entscheidungsmöglichkeiten angeht, demselben Prinzip: die *übergeordneten* Befehle liegen an der *linken* Seite der Menüleiste.

In der Regel findest du die wichtigsten Befehle ganz links unter dem Menüpunkt *Datei*. Hier kannst du deine Arbeit öffnen, schließen und speichern sowie das Programm beenden. Je weiter du dich auf der Leiste nach rechts bewegst, desto weniger Pannen können dir passieren. Die Extrempunkte der Menüleiste, nämlich *Datei* und *Hilfe* (oder *Info*, wie das hier heißt) findest du in so gut wie allen Programmfenstern; die übrigen Punkte können variieren.

Daß sich die *Hilfsfunktion* eines Programms oft so weit rechts findet, soll nicht besagen, daß sie für weniger wichtig gehalten wird. Der Grund für die Platzierung ist, daß es hier ausschließlich darum geht, *Anweisungen* für die Wirkungsweise eines Programms anzubieten.



Du wirst feststellen, daß bestimmte Buchstaben der Menüpunkte unterstrichen sind. In Verbindung mit der Alt-Taste funktionieren diese Buchstaben als Shortcuts für die jeweiligen Menüs, die aktiviert werden, indem du die unterstrichenen Buchstaben tippst. Willst du zum Beispiel das Datei-Menü aktivieren, ohne die Maus zu verwenden, gibst du Alt+D ein – das heißt, du hältst die Alt-Taste, während du D tastest. Willst du anschließend Speichern wählen, drückst du S.

Symbole



Zubehör

Um der Übersichtlichkeit willen werden die Programme im Programm-Manager in *Gruppen* zusammengefaßt.

In eingepacktem Zustand wird jede dieser Programmgruppen durch ein kleines Bild gekennzeichnet, ein *Gruppensymbol*. Der Name unter diesem Symbol (auf Englisch nennt man das übrigens *Icon*) gibt an, um welche Art von Programmen es sich handelt. Willst du feststellen, welche Programme in einer Gruppe enthalten sind, kannst du die Gruppe *öffnen*, indem du ihr Symbol doppelklickst.

Nun entfaltet sie sich und wird zu einem Fenster mit einem Symbol für jedes Programm.



Programm

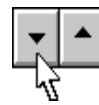
Diese *Programmsymbole* unterscheiden sich in ihrem Aussehen und illustrieren die Eigenschaften ihres jeweiligen Programms.

Zunächst gibt es im **Programm-Manager** vier Gruppen: **System**, **Zubehör**, **Spiele** und **AutoStart**; du kannst aber selbst je nach Wunsch neue Gruppen einrichten.

Doppelklicke nun das Symbol für die Gruppe **Zubehör**:



Vermutlich wirst du dieselben 12 Programme sehen wie auf dem Bild. Starte eins von ihnen, indem du sein Symbol doppelklickst.



Willst du später diese Programmgruppe wieder schließen, klickst du auf die Minimierungs-Schaltfläche, das heißt die Schaltfläche mit dem Abwärts-Pfeil, in der oberen rechten Ecke des Fensters – oder du kannst die Kontrollfläche oben links doppelklicken.

Auf Seite 19 findest du weitere Informationen zur Arbeit mit Symbolen..

Programm-Manager

Optionen **Fenster** **Hilfe**

✓ **Automatisch anordnen**

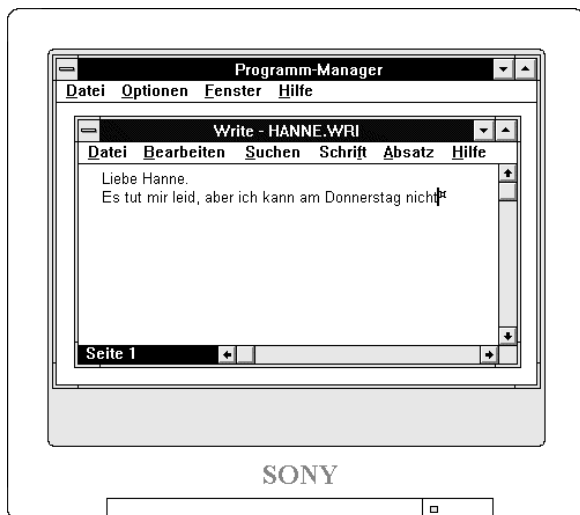
Symbol nach Programmstart

Einstellungen beim Beenden speichern

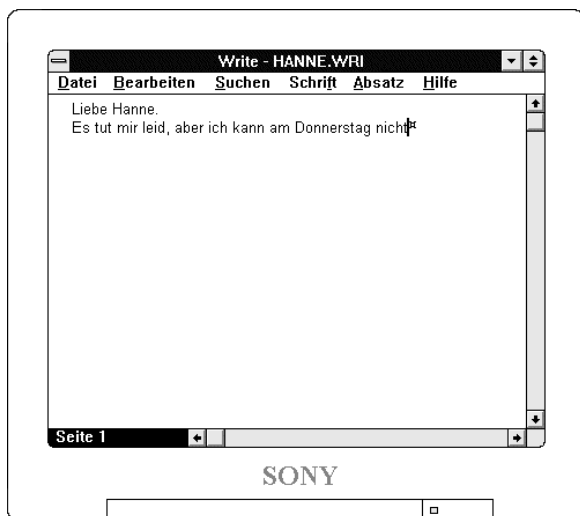
Willst du die Symbole im Programm-Manager einigermaßen unter Kontrolle halten, solltest du die Funktion **Automatisch anordnen** unter **Optionen** aktivieren. Nun werden sowohl Gruppen- als auch Programm-Symbole in ihrem jeweiligen Fenster in *Reih'* und *Glied* stehen.

Fenster

Wenn du ein Programm *startest*, erscheint auf dem Bildschirm ein *Fenster* mit seinem Namen in der Titelleiste. Man sagt, das Programm ist *offen* – es ist bereit, die Aufgaben zu erfüllen, die du ihm stellst. Sieh dir nun die beiden folgenden Aufnahmen des Bildschirms an, in denen die Textverarbeitung *Write* offen steht:



Hier hat *Write* sich über das Fenster des Programm-Managers gelegt. Das *Write*-Fenster hat eine mittlere Größe.



Hier füllt das *Write*-Fenster den ganzen Schirm. Es ist *maximiert*.

Du kannst nicht unbedingt wissen, ob ein Fenster in mittlerer Größe erscheint oder ob es *maximiert* ist. Willst du gleichzeitig andere Fenster sehen, empfiehlt sich die mittlere Größe.

Ein Fenster kann auf dem Bildschirm in drei Größen erscheinen:

<i>Maximiert</i>	Das Fenster füllt den ganzen Bildschirm
<i>Mittlere Größe</i>	Seine Größe wird von dir bestimmt
<i>Minimiert</i>	Das Fenster erscheint als Symbol

Alle Fenster in den beiden oberen Größen, die du auf den Bildern hier oben siehst, haben oben rechts zwei kleine Schaltflächen, die du anklicken kannst, wenn du die Größe des Fensters ändern willst.

Das Fenster *mittlerer Größe* wird *minimiert* durch



..und *maximiert*

durch



Das *maximierte* Fenster wird *minimiert* durch



..und zu *mittlerer Größe*

durch



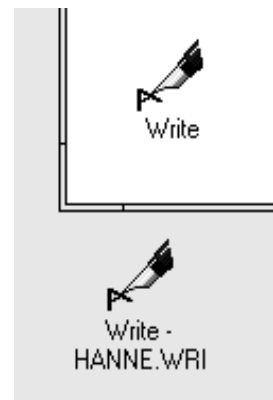
Ein *minimiertes* Fenster hat keine Schaltflächen, kann aber seine *vorherige* Größe wieder erhalten, indem du dieses Symbol *doppelklickst*.

Das minimierte Fenster

Hast du ein Programm geöffnet, weißt aber, daß du für eine Weile nicht in seinem Fenster arbeiten wirst, kannst du es *minimieren*. Das Fenster wird nun zu einem *Symbol*, das so ähnlich aussieht wie das, von dem aus du das Programm gestartet hast!

Auf den ersten Blick ist es nicht ganz einfach, die zwei Symbole auseinanderzuhalten; siehst du aber genauer hin, entdeckst du zwei Unterschiede:

- Das *minimierte* Fenster *setzt sich nicht ins Fenster des Programm-Managers*. Das Symbol landet auf der *unteren Hälfte des Schreibtisches*.



Deshalb habe ich dir auf Seite 5 empfohlen, den *Programm-Manager* in einem Fenster mittlerer Größe laufen zu lassen, unter dem ein Stück *Schreibtisch* erscheint. So kannst du am unteren Rand des Bildschirms jederzeit sehen, welche Fenster du *minimiert* hast – bereit, wieder benutzt zu werden.





- Der *Text* unter dem minimierten Fenster gibt neben dem Namen des Programms auch den Namen des *Dokuments* an, an dem im Programm gearbeitet wird. Warst du zum Beispiel dabei, in einer Textverarbeitung einen Brief namens HANNE.WRI zu schreiben, steht dieser Dateiname unter dem Symbol.

So lange ein Programmfenster minimiert ist, kannst du nicht in die Aktivitäten des entsprechenden Programms eingreifen. Das bedeutet aber nicht unbedingt, daß das Programm unterdessen still liegt. Manche Programme können ihre Arbeit durchaus erledigen, ohne daß du unbedingt jederzeit eingreifen mußt. Hast du in einem Programmfenster einen *langwierigen* Prozeß gestartet, etwa eine statistische Berechnung oder das Drucken eines größeren Dokuments, kannst du dieses Fenster minimieren und dich mit anderen Dingen auf dem Bildschirm beschäftigen, während diese Arbeit im minimierten Programm *weiterläuft*. Man sagt, daß die Arbeit sich im *Hintergrund* fortsetzt. Mehr dazu auf Seite 55.

Die Größe von Fenstern

In den Extrempunkten *minimiert* oder *maximiert* liegt die Größe des Fensters fest.

In der *mittleren Größe* dagegen kannst du den Umfang eines Fensters auf dem Bildschirm frei einstellen.

-  Siehst du genau hin, entdeckst du, daß ein Fenster mittlerer Größe an den vier *Ecken* eine Art rechtwinkliger Beschläge hat.
-  Bewegst du den Cursor über einen dieser Beschläge, wird er zu einem *schrägen Doppelpfeil* – was andeutet, daß die Ecke sich verschieben läßt.
-  Wenn dieser Doppelpfeil auftaucht, kannst du mit der Maus am Eckbeschlag *ziehen*, worauf sich der Rahmen des Fensters wie Gummi anpaßt. Sitzt die Ecke am erwünschten Platz, läßt du die Maustaste los.
-  Entsprechend kannst du auch an jeweils einer *Seite* des Fensters ziehen. Hier wird der Cursor zu einem *geraden Doppelpfeil*, der waagrecht oder senkrecht gezogen werden kann, worauf sich das Fenster entsprechend anpaßt.

Es erfordert etwas Übung, diesen Doppelpfeil zu aktivieren – er taucht nur dann auf, wenn du den Cursor *ruhig* über eine Ecke oder Seite bewegst. Ist er aber erst erschienen, und hast du die linke Maustaste gedrückt, dann verschwindet er erst wieder, wenn du die Maustaste losläßt.

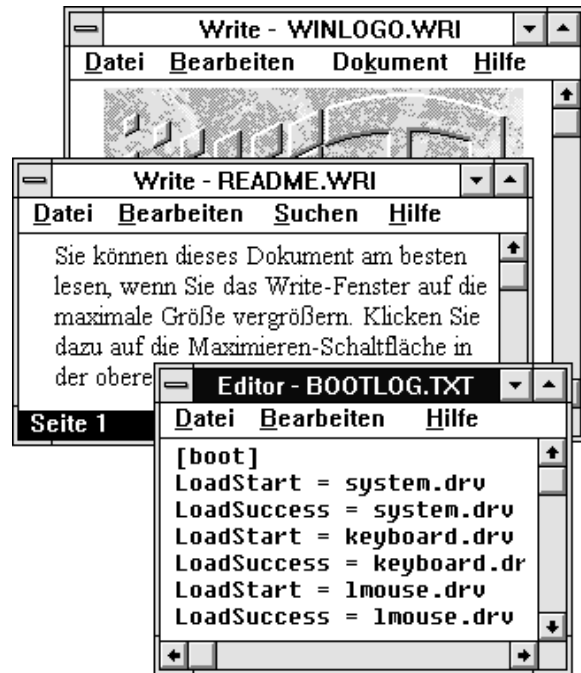


Du kannst auch *das ganze Fenster verschieben*, ohne seine Größe zu verändern. Das tust du, indem du an seiner Titelleiste ziehst – dem oberen Streifen mit dem Namen des Programms.

Setze die Spitze des Cursors auf die Titelleiste, drücke die linke Maustaste und ziehe mit der Maus am Fenster. Sitzt es dort, wo du es haben willst, läßt du die Maustaste los.

Das aktive Fenster

Ein Programm kann durchaus offen sein, ohne daß du es ständig *aktiv* verwendest.



Du kannst von einem Fenster ins andere springen und verschiedene Programme abwechselnd benutzen. Das Fenster, in dem du arbeitest, wird das *aktive* Fenster genannt – die übrigen stehen in *Warteposition*. Du erkennst das aktive Fenster daran, daß es über allen anderen Fenstern liegt und seine Titelleiste dunkler gefärbt ist.

Das Fenster als Guckloch

Füllt der Inhalt eines Fensters mehr, als sein Rahmen zuläßt, kann es als eine Art *Guckloch* für den gesamten Inhalt funktionieren.

Der rechte senkrechte Rahmen und sein Gegenstück am unteren Fensterrand werden in diesem Fall mit einer Art Laufleiste versehen, einem grauen Streifen mit einer Pfeilfläche an beiden Enden.



Zwischen den beiden Pfeilflächen siehst du ein Viereck, das sich in Richtung der Pfeile verschieben läßt. Sitzt dein Guckloch-Ausschnitt genau in der Mitte des Gesamtinhalts, sind die beiden Vierecke genau in der Mitte der beiden Laufleisten.

Du kannst einen solchen Schieber bewegen, indem du entweder einen der *Pfeile* an den Enden der Laufleisten *anklickst* – oder indem du den *Schieber selbst* in eine bestimmte Richtung ziehst. Die Richtung, die du für deinen Zug wählst, entspricht der Richtung, in der sich das *Guckloch* verschiebt.



Da das Guckloch, also dein Fenster, sich nicht auf dem Bildschirm bewegt, sieht es so aus, als bewege sich der *Inhalt* des Fensters in *entgegengesetzter* Richtung. *Ziehst* du etwa den Schieber der waagerechten Laufleiste nach *links*, siehst du, daß sich der Inhalt nach *rechts* verschiebt. *Ziehst* du den Schieber in der *senkrechten* Leiste *aufwärts*, verschiebt sich der Inhalt *abwärts*.

Ein *Klick* auf einen der Richtungspfeile ergibt eine kleine *Verschiebung*. Hältst du die Maustaste, während du auf einen Pfeil zeigst, wird die kleine Verschiebung *wiederholt*, bis du die Maustaste losläßt.



Möchtest du sprungweise größere Verschiebungen erreichen, klickst du in der Laufleiste, also in dem grauen Streifen zwischen dem Schieber und dem Pfeil, in dessen Richtung du springen willst. Auch hier kannst du den *Sprung wiederholen*, indem du die Maustaste hältst, während der Cursor in der Laufleiste steht.

Die meisten Leute *klicken* sich lieber in eine bestimmte Position – gegebenenfalls durch wiederholtes Klicken – statt am Schieber zu *ziehen*; dazu mußt du nämlich den Schieber im Auge behalten – sonst rutscht er weg. Klickst du mehrere Male, kannst du die Maus festhalten und deine Aufmerksamkeit darauf richten, wie weit du den Inhalt des Gucklochs verschoben hast.

Neues Programm unter Windows

Nehmen wir einmal an, du hast eine Diskette mit einem neuen Windows-Programm erhalten, das du auf deinem PC installieren willst. Eine Installation besteht aus drei Teilen:

- ① Einrichten eines neuen *Verzeichnisses* für das Programm auf der Festplatte
- ② *Kopieren* von Dateien von der Diskette in das neue Verzeichnis
- ③ Erstellen eines neuen *Symbols* im Programm-Manager

Hierzu kommt das eventuelle Auspacken eingepackter Dateien – siehe auch den Text in der Box. Eine Installation kann entweder *automatisch* ablaufen oder man *macht sie selbst*. Das einfachste ist die automatische Installation – das setzt aber voraus, daß dein Windows-Programm mit einem *Installationsprogramm* geliefert wird, das dich durch die einzelnen Teile der Aufgabe führt. Dieses Installationsprogramm gilt es zu finden – normalerweise heißt es `SETUP . EXE` – und zu starten.

Manche Windows-Programme kommen mit *bestimmten* eingepackten Dateien. Diese werden normalerweise durch das mitgelieferte Installationsprogramm automatisch ausgepackt. Bekommst du ein Windows-Programm, dessen *sämtliche* Dateien in ein gemeinsames Archiv gepackt sind, etwa mit dem Nachnamen ZIP, mußt du dieses Archiv auspacken, *bevor* du die Dateien installierst. Näheres über das Auspacken von Dateien findest du in *Was ist denn DOS?*

Die meisten Installationsprogramme startest du aus Windows. Wird kein Installationsprogramm mit deinem Windows-Programm geliefert, mußt du die Arbeit selbst erledigen. Wir fangen mit der einfachen Methode an.

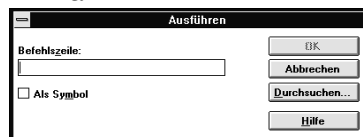
Automatische Installation

Du startest Windows und legst die Diskette mit dem neuen Programm ins Diskettenlaufwerk.



Im Programm-Manager klickst du Datei an, um das DropDown-Feld zu holen. Willst du ein neues Programm starten, wählst du die

Funktion Ausführen... Die drei Punkte nach dem Wort Ausführen besagen, daß nun ein sogenanntes *Dialogfeld* erscheint.



In diesem Dialogfeld schreibst du in der Box Befehlszeile den Namen der Datei,

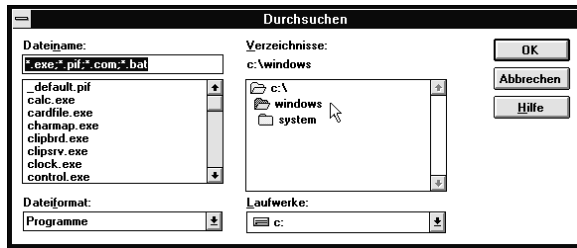
die das Programm startet – anschließend klickst du OK.

Programme sind Dateien mit dem Nachnamen `EXE` – oder auch `BAT`, `COM` und `PIF`. Diese Dateien sind dadurch gekennzeichnet, daß du nur ihren Vornamen zu schreiben brauchst, um das Programm zu starten. Bist du sicher, daß es auf deiner neuen Diskette eine Datei namens `SETUP . EXE` gibt, schreibst du in der Box:

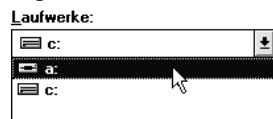
A: \SETUP

Also **A:** als Bezeichnung für das Laufwerk A, das Diskettenlaufwerk, dann den umgekehrten Schrägstrich \ und den Vornamen der Datei **SETUP**. Der umgekehrte Schrägstrich, auf Englisch *Backslash*, befindet sich als alternierendes Zeichen auf der ß-Taste. Du hältst die AltGr-Taste (Abkürzung für *Alternative Graphics*), während du den Buchstaben ß tippst.

Allerdings kommt es selten vor, daß du die Namen der Dateien auf deiner neuen Diskette von vornherein kennst. Normalerweise wirst du im Ausführen-Dialogfeld *Durchsuchen* anklicken, um näher festzustellen, was sich auf ihr befindet.

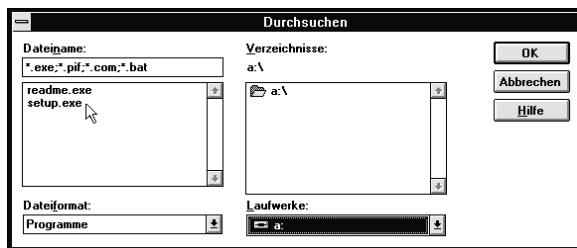


Das Dialogfeld **Durchsuchen** ist grundsätzlich darauf eingestellt, nach Dateien mit den Nachnamen EXE, PIF, COM und BAT zu suchen. Diese Nachnamen stehen in der linken Spalte oben. Unten in dieser Spalte kannst du feststellen, daß diese Endungen für den Dateityp *Programme* gelten. In der Mitte der linken Spalte siehst du eine Liste der Dateien im aktuellen Verzeichnis, die diese Nachnamen tragen. In der mittleren Spalte siehst du oben, welches Verzeichnis das aktuelle ist. Hierunter kannst du die Liste der Verzeichnisse durch Klicken auf die Pfeilschaltflächen durchsuchen. Hast du das richtige Verzeichnis gefunden, doppelklickst du seinen Namen, worauf sich die Angabe am oberen Ende der Spalte anpaßt.



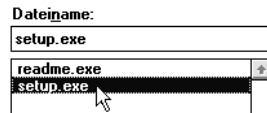
Unten in der mittleren Spalte wählst du das Laufwerk. Da du den Inhalt der Diskette, also des Laufwerks A, durchsehen willst, klickst du die Pfeilfläche neben der Laufwerkbezeichnung an, worauf man eine Liste der Laufwerke sieht.

Du wählst Laufwerk A: , indem du es anklickst. Die Liste schließt sich, und du kannst den Inhalt deiner Diskette untersuchen.

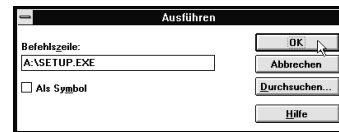


Wie du siehst, liegt **SETUP . EXE**, nach der wir suchen, im Verzeichnis **A : **.

Du klickst die gewünschte Datei im Fenster an; nun springt ihr Name, **SETUP . EXE**, in das Feld **Dateiname**.



Da du eine bestimmte Programmdatei im Dialogfeld **Durchsuchen** angegeben hast, kannst du **OK** anklicken und kommst daraufhin wieder ins Feld **Ausführen**.

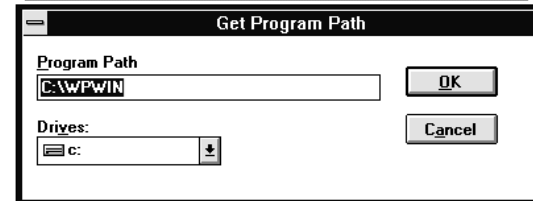
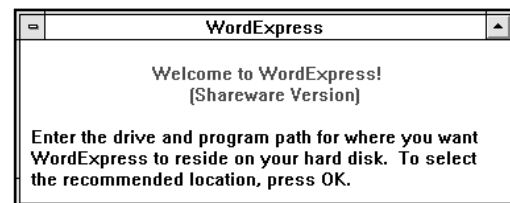


Die gewünschte Datei **A : \SETUP . EXE** steht nun in der Befehlszeile

und kann durch Klicken auf **OK** aktiviert werden. Das Dialogfeld schließt sich, und Windows startet das Installationsprogramm.

Diese Art, ein Programm zu starten, ist typisch für Windows und läßt sich in verschiedenen Situationen verwenden.

Es vergehen einige Sekunden, während die **SETUP . EXE** von der Diskette in den Speicher des Computers eingelesen wird; dann aber erscheint ein Präsentationsbild auf dem Schirm:



Unsere Illustration zeigt die Installation des Programms **WordExpress**– es könnte aber genauso gut um ein anderes Programm gehen.

Normalerweise fragt dich das Installationsprogramm nach dem Namen des Verzeichnisses, in dem du die Dateien deines neuen Programms lagern willst. Sobald du es angegeben hast, geht alles wie von selbst.

Die meisten Installationen erstellen eine ganz neue Programmgruppe mit einem oder mehreren Symbolen; das kannst du aber später ändern (siehe Seite 19).

Ein Programm manuell installieren

Wird dein neues Programm ohne Installationsprogramm geliefert, mußt du selbst ein neues Verzeichnis auf der Festplatte einrichten und die Dateien dorthin kopieren. Wir wollen uns ein Beispiel ansehen.

Du hast auf einer Diskette das Windows-Programm **Fontsampl** erhalten, das dir Beispiele der Schriftarten zeigen kann, die du vielleicht in Windows anwenden willst.

Du hast festgestellt, daß das Programm keine Dateien namens `INSTALL.EXE` oder `SETUP.EXE` enthält – was bedeutet, daß es sich nicht automatisch selbst installiert. Also mußt du das schon selber tun.

Hierzu kannst du den **Datei-Manager** verwenden – ein vielseitiges Windows-Werkzeug für die Arbeit mit Dateien.

Der Datei-Manager liegt in der Hauptgruppe, die du öffnest, indem du ihr Symbol doppelklickst.

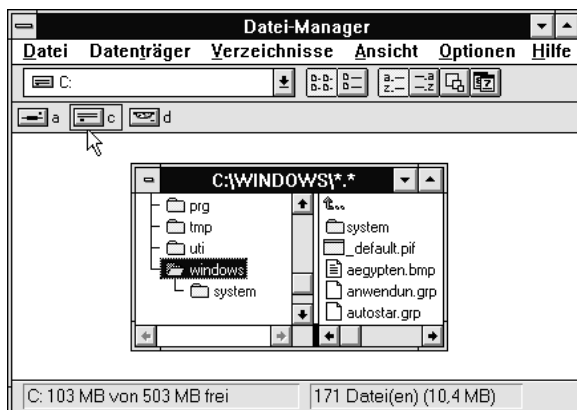


Im Fenster dieser Gruppe doppelklickst du das Symbol des Datei-Managers, das wie ein Akten-schrank aussieht.



Hauptgruppe

Das Hauptfenster des Datei-Managers funktioniert wie eine Art Arbeitsfläche, in der du kleinere Fenster öffnen kannst, die den Inhalt deiner *Laufwerke* zeigen. Dein PC wird immer wenigstens zwei Laufwerke enthalten – das eine heißt `A:` und ist für Disketten bestimmt; das andere heißt `C:` und ist die Festplatte.



Im Hauptfenster steht jederzeit mindestens ein Fenster offen – auf unserem Bild ist es `C:`; der Datei-Manager hat aber den Vorteil, daß du in ihm gleichzeitig mehrere offene Fenster haben kannst. Dadurch kannst du den Inhalt verschiedener Laufwerke oder aber verschiedener Verzeichnisse im selben Laufwerk miteinander vergleichen. Außerdem kannst du Dateien von einem Fenster ins andere *verschieben* oder *kopieren*.

Wie du siehst, enthält die graue Statuszeile unten im Hauptfenster Informationen zum gesamten und zum freien Platz (in KB) auf dem Laufwerk, das im aktiven Fenster erscheint. 1 KB entspricht 1024 Zeichen.

In der Titelleiste eines jeden Laufwerk-Fensters siehst du die DOS-Bezeichnung für das aktuelle Laufwerk und Verzeichnis. Bist du nicht mit der DOS-Organisationsform für Dateien vertraut, findest du mehr zu diesem Thema in *Was ist denn DOS?*



In dem grauen Streifen unter der Titelleiste erscheint jedes Laufwerk mit seinem Symbol.

Klickst du ein Laufwerk-Symbol an, wird *das gleiche Fenster* seinen Inhalt wechseln und dieses Laufwerk anzeigen.

Doppelklickst du ein Laufwerk-Symbol, öffnet sich ein *neues Fenster*, das den Inhalt dieses Laufwerks zeigt.


Laufwerk-Fenster sind in der Regel in zwei Übersichtsformen aufgeteilt: einen linken Teil, der die Verzeichnisse zeigt, die du durch Doppelklicken wählen kannst – und einen rechten Teil, der die *Dateien* des Verzeichnisses zeigt, das du gewählt hast.



Beginnen wir mit einem einzelnen Fenster, das das Hauptverzeichnis deiner Festplatte zeigt.

In der Titelleiste des Fensters siehst du, welches Laufwerk und Verzeichnis du gewählt hast – in diesem Falle `C:*.*`, das heißt alle Dateien im Hauptverzeichnis des C-Laufwerks.

Da du die Dateien deiner neuen Diskette untersuchen willst, mußt du das A-Laufwerk aktivieren. Du legst die Diskette mit dem Metallstück zuerst ins Laufwerk. Wenn es leise klickt, sitzt sie richtig.

 Nun *doppelklickst* du das Symbol für das Laufwerk A auf dem grauen Streifen, um ein neues Fenster zu öffnen. Dieses neue Dateifenster wird das erste Fenster teilweise überdecken.

Das erste Fenster, das das C-Laufwerk enthält, liegt nun im Hintergrund und hat seine Farbe in der Titelleiste verloren – es ist nicht mehr das aktive Fenster.

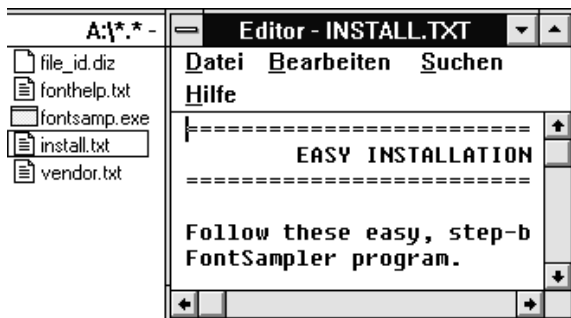
Das neue Fenster weist die gleiche Einteilung auf wie das vorige – Verzeichnisse auf der linken, Dateien auf der rechten Seite. In der Illustration habe ich die linke Seite weggelassen, weil es auf dieser Diskette keine Unterverzeichnisse gibt. Sämtliche Dateien liegen im Hauptverzeichnis A:\.

Eine Datei hat den Vornamen `INSTALL`; da ihr Nachname aber nicht `EXE` ist, ist sie *kein* Installationsprogramm. Ihr Nachname `TXT` gibt uns die Information, daß es sich um eine Gebrauchsanweisung handelt – eine sogenannte *Textdatei*.

Doppelklickst du eine *Programmdatei* im *Datei-Manager*, also eine Datei mit dem Nachnamen `EXE`, `BAT`, `COM` oder `PIF`, *startet* das Programm.

Doppelklickst du eine *Textdatei*, also eine Datei mit dem Nachnamen `TXT`, dann kannst du sie *lesen*. Doppelklicke jetzt mal die Datei `INSTALL.TXT`.

Windows wird nun automatisch (zum Begriff des Verknüpfens siehe Seite 23) seine eigene Textverarbeitung *Editor* aktivieren und ein Fenster mit dem Inhalt der Datei öffnen.



Das Fenster des *Editor* mit der Datei `INSTALL.TXT` legt sich über die anderen Fenster. In der Illustration habe ich dieses Fenster verkleinert; in der Praxis lohnt es sich, es zu *maximieren*, so daß es den gesamten Bildschirm füllt.

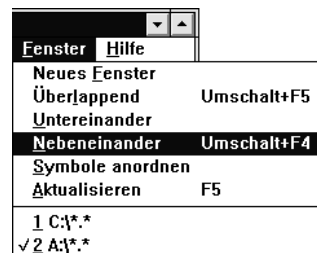
Wie erwartet teilt der Text mit, daß *FontSampler* ohne ein Installationsprogramm ausgeliefert wird. Es wird dir empfohlen, ein neues Verzeichnis auf der Festplatte anzulegen (zum Beispiel `C:\FONTSAMP`) und alle Dateien hierhin zu kopieren. Anschließend kannst du das Programm starten, indem du die Datei `C:\FONTSAMP\FONTSAMP.EXE` aktivierst.

Wenn du die Gebrauchsanweisung gelesen und eventuell gedruckt hast, beendest du *Editor*, indem du die Kontrollfläche in der oberen linken Ecke doppelklickst.

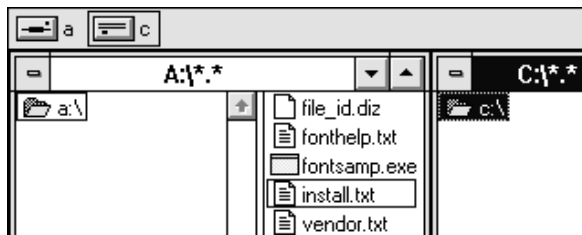


Nun mußt du die Anweisung befolgen und die Dateien aus dem A-Laufwerk ins C-Laufwerk kopieren. Dafür benötigst du zwei Fenster – eines für jedes Laufwerk, so daß der Inhalt *beider Fenster* gleichzeitig sichtbar ist. Du hast zwar augenblicklich beide Fenster geöffnet; da sie einander aber überlagern, mußt du sie zunächst einmal *nebeneinander* legen.

In der Menüleiste des *Datei-Managers* wählst du *Fenster* – hier kannst du nun die jeweilige Platzierung der Fenster bestimmen.

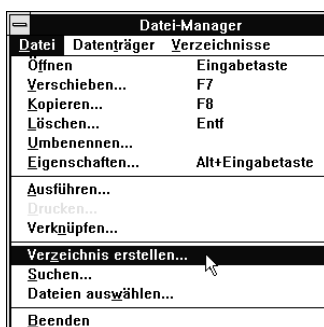


Überlappend nützt wie gesagt in diesem Falle nichts – also wählst du *Nebeneinander*, wodurch die beiden Fenster jeweils die Hälfte der Arbeitsfläche einnehmen.



Nun *erstellst* du das Verzeichnis `C:\FONTSAMP`. Du klickst die Titelleiste des Fensters an, das den Inhalt des C-Laufwerks zeigt.

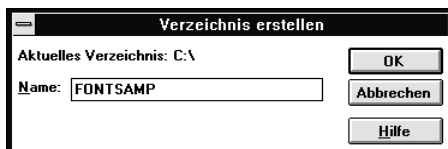
Hier willst du `FONTSAMP` als Unterverzeichnis des Hauptverzeichnisses `C:\` erstellen, das das aktuelle Verzeichnis ist.



Willst du ein neues Verzeichnis erstellen, klickst du den Menüpunkt **Datei** ganz oben im Datei-Manager an. Im DropDownFeld kannst du zwischen einer Reihe wichtiger Funktionen wählen.

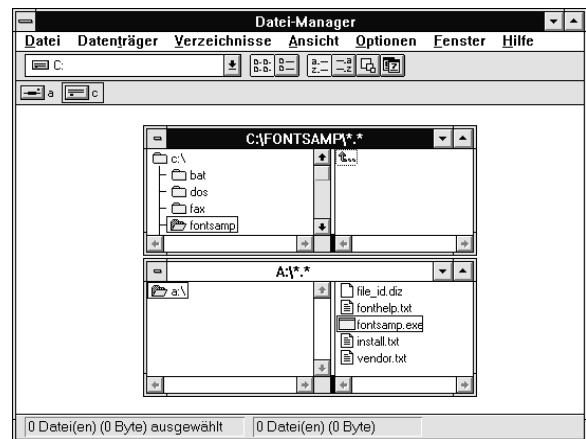
Du klickst

Verzeichnis erstellen an, worauf ein Dialogfeld erscheint.

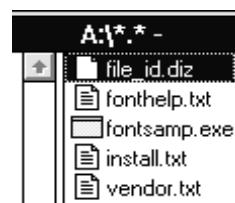


Hier schreibst du den Namen deines neuen Verzeichnisses: `FONTSAMP` und bestätigst, indem du **OK** anklickst.

Das Verzeichnis ist nun erstellt.



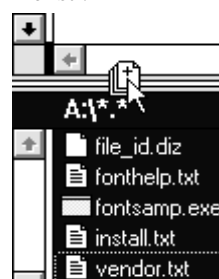
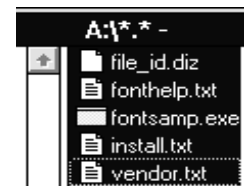
Du wirst das Verzeichnis `FONTSAMP` unmittelbar auf der Liste links im Fenster des Laufwerks `C` sehen. Du öffnest es, indem du seinen Namen doppelklickst, und kannst dich anschließend in der Titelleiste des Fensters vergewissern, daß `C:\FONTSAMP` nun als aktuelles Verzeichnis gewählt ist. Die rechte Seite des Fensters zeigt, daß das neue Verzeichnis keine Dateien enthält. Die Dateien auf der Diskette sollen hierhin kopiert werden.



Also *markierst* du die Dateien, so daß sie gemeinsam auf die Festplatte kopiert werden können. Du klickst ins **A**-Fenster, um es zu aktivieren; dann klickst du die *erste* Datei an. Ihr Name

färbt sich dunkel, was besagt, daß sie markiert ist. Als nächstes hältst du die Umschalt-Taste, mit der du normalerweise Großbuchstaben schreibst, und klickst die letzte Datei der Reihe an. Nun läßt du die Umschalt-Taste los – und schon ist die gesamte Dateienreihe markiert!

Du kannst diese Reihe nun mit der Maus von einem Fenster ins andere *ziehen*. Das tust du, indem du den Cursor mitten in die markierten Dateien stellst, die linke Maustaste hältst – und ziehst .



Der Cursor verwandelt sich in einen Stapel von Dokumenten mit einem Kreuz. Hast du dieses Kopier-Symbol ins Dateifenster `C:\FONTSAMP` gezogen, läßt du die linke Maustaste los und lieferst deine Kopien ab.

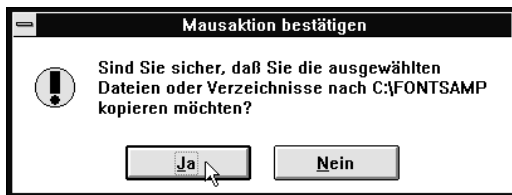
Die Regeln für das Kopieren und Verschieben von Dateien im Datei-Manager sind etwas kompliziert:

Dateien	kopieren	verschieben
anderes Laufwerk	ziehen	Ums + ziehen
dasselbe Laufwerk	Strg + ziehen	ziehen

Willst du zum Beispiel Dateien in ein anderes Verzeichnis *desselben* Laufwerks kopieren, mußt du die Strg-Taste halten, während du ziehst.

Um Dateien in ein anderes Laufwerk zu *verschieben*, mußt du die Umschalt-Taste halten, während du ziehst. Das heißt, daß sie *nur* im neuen Fenster auftauchen, wenn du sie dorthin gezogen hast.

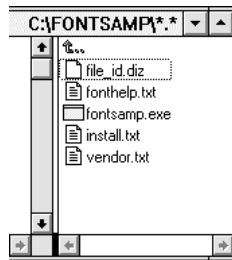
Sicherheitshalber wirst du nun darum gebeten, zu bestätigen, daß die markierten Dateien nach C:\FONTSAMP kopiert werden sollen – worauf du Ja anklickst.




Nun haben die Dateien ihren Platz auf der Festplatte gefunden.

Es sind vor allem Textdateien, die verschiedene Informationen zum Programm enthalten. Du erfährst unter anderem, daß Font-sampler *Shareware* ist – also ein Programm, das du frei kopieren und eine Zeitlang ausprobieren kannst.

Willst du es danach weiterverwenden, mußt du dich registrieren lassen, indem du einen Betrag an den Verfasser des Programms schickst.



Die eigentliche Programmdatei  heißt FONTSAMP . EXE


Doppelklickst du sie, startet das Programm.



Nun bist du mit dem Datei-Manager fertig und kannst in den Programm-Manager zurückkehren, indem du die Kontrollfläche oben anklickst.

Start eines Programms

Du hast nun drei Wege kennengelernt, um ein Windows-Programm zu starten:

- ◆ Du kannst ein Programmsymbol doppelklicken
- ◆ Du kannst den Datei-Manager öffnen, die Programmdatei finden und ihren Namen doppelklicken
- ◆ Du kannst im Programm-Manager unter dem Menü Datei den Punkt  wählen und Laufwerk, Verzeichnis und Namen der Datei schreiben – gegebenenfalls mit Hilfe des Befehls Durchsuchen – wie auf Seite 13 gezeigt.

Am einfachsten von den drei Vorgangsweisen ist die Benutzung des Symbols für oft gebrauchte Programme.

Das Symbol funktioniert wie ein Druckschalter, durch den die einzelnen Schritte, die bei dem Befehl Ausführen nötig sind, im Hintergrund ablaufen. Auf den folgenden Seiten erfährst du genauer, wie du mit Symbolen arbeiten kannst.