

**HELMUT ERLenkÖTTER
VOLKER REHER**

STANDARDSOFTWARE BENUTZEROBERFLÄCHE MS-WINDOWS

EINE STRUKTURIERTE EINFÜHRUNG

**GRUNDKURS COMPUTERPRAXIS
HERAUSGEGEBEN
VON RUDOLF HAMBUSCH**

ROWOHLT



Technische Hochschule Darmstadt
FACHBEREICH INFORMATIK

BIBLIOTHEK

Inventar-Nr.: **8831**

Sachgebiete:

Standort:

INHALT

EDITORIAL 15

VORWORT 17

- 1 BEDIENUNG 19
 - 1.1 Maus und Tastatur 20
 - 1.2 WINDOWS starten und beenden 23
 - 1.3 Fenster 24
 - 1.3.1 Fenster verschieben 25
 - 1.3.2 Fenstergröße ändern 26
 - 1.3.3 Fenster auf Symbolgröße verkleinern 27
 - 1.3.4 Symbol auf Fenstergröße bringen 28
 - 1.3.5 Fenster auf Vollbild vergrößern 28
 - 1.3.6 Übungen 1–2 29
 - 1.3.7 Bildlaufleisten verwenden 29
 - 1.3.8 Übung 3 31
 - 1.3.9 Fenster schließen 32
 - 1.4 Menüs 32
 - 1.4.1 Das Systemmenü 33
 - 1.4.2 Andere Menüs 36
 - 1.4.3 Übungen 4–7 37
- 2 PROGRAMM-MANAGER 39
 - 2.1 Gruppen 39
 - 2.1.1 Gruppenfenster öffnen und schließen 41
 - 2.1.2 Gruppenfenster anordnen 41
 - 2.1.3 Symbole anordnen 44
 - 2.1.4 Übungen 8–9 44

- 2.1.5 Bezeichnungen und Zuordnung ändern 45
- 2.1.6 Gruppen erstellen und löschen 47
- 2.1.7 Programm und Dokument verknüpfen 53
- 2.1.8 Weitere Befehle zur Gruppenverwaltung 54
- 2.2 Programme starten 55
- 2.3 PROGRAMM-MANAGER beenden 55

3 PAINTBRUSH 57

- 3.1 Fenster-Darstellung 58
- 3.2 Ein erstes Bild gestalten 60
- 3.3 Speichern und Laden 64
- 3.4 Fehler korrigieren 68
 - 3.4.1 Radieren 68
 - 3.4.2 Widerrufen 69
 - 3.4.3 Rücktaste einsetzen 70
 - 3.4.4 Bildausschnitt vergrößern 71
 - 3.4.5 Zusammenfassung 72
- 3.5 Übungen 10–12 73
- 3.6 Schere, Pinsel, Linie und Rechteck 73
 - 3.6.1 Wir zeichnen ein Fenster 73
 - 3.6.2 Zusammenfassung 76
- 3.7 Cursorposition anzeigen 77
- 3.8 Einen Lageplan zeichnen 78
- 3.9 Das Texthilfsmittel benutzen 79
- 3.10 Kreis und Bogen benutzen 82
- 3.11 Mit dem Trickkasten arbeiten 83
- 3.12 Drucken 85
 - 3.12.1 Eine Zeichnung drucken 85
 - 3.12.2 Layout festlegen 87
- 3.13 Weitere Werkzeuge und Befehle 88
 - 3.13.1 Das Vieleck 88
 - 3.13.2 Die gefüllten Werkzeuge 89
 - 3.13.3 Bildattribute festlegen 89
 - 3.13.4 Formen und Farben bestimmen 90
 - 3.13.5 Teile von Zeichnungen laden und speichern 92
- 3.14 Der Briefkopf 92
- 3.15 Alle Werkzeuge im Überblick 93

- 4 WRITE 96
 - 4.1 WRITE starten 96
 - 4.2 Schnellübersicht 97
 - 4.3 Cursor im Text bewegen 98
 - 4.4 Textkorrekturen 99
 - 4.5 Übung 13 99
 - 4.6 Text markieren 100
 - 4.7 Textblöcke bearbeiten 102
 - 4.7.1 Die ZWISCHENABLAGE 102
 - 4.7.2 Ausschneiden, Kopieren, Einfügen 103
 - 4.8 Textsuche 105
 - 4.8.1 Textstellen suchen 105
 - 4.8.2 Textstellen ändern 105
 - Übung 14 107
 - 4.8.3 Fehlerquellen beim Ändern 108
 - 4.9 Dokumentgestaltung 108
 - 4.9.1 Zeilenlineal 108
 - 4.9.2 Schriftstile 109
 - 4.9.3 Hoch- und tiefgestellte Zeichen 110
 - 4.9.4 Schriftarten und Schriftgrade 110
 - 4.9.5 Absätze formatieren 111
 - 4.9.6 Tabulatoren benutzen 113
 - 4.9.7 Silbentrennung 115
 - 4.9.8 Übung 15 116
 - 4.10 Seitenlayout festlegen 117
 - 4.10.1 Kopf- und Fußzeilen einfügen 118
 - 4.10.2 Seitenumbruch 119
 - 4.11 Text speichern und drucken 119
 - 4.12 Text und Grafik kombinieren 121
 - Übung 16 122
- 5 WINDOWS STEUERN 123
 - 5.1 Der TASKMANAGER 123
 - 5.2 Die SYSTEMSTEUERUNG 125
 - 5.2.1 Farben 126
 - 5.2.2 Schriftarten 130
 - 5.2.3 Anschlüsse 130
 - 5.2.4 Maus 131

- 5.2.5 Desktop 132
- 5.2.6 Netzwerk 134
- 5.2.7 Drucker 134
- 5.2.8 Ländereinstellung 139
- 5.2.9 Tastatur 140
- 5.2.10 Datum/Uhrzeit 140
- 5.2.11 Signalton 140
- 5.2.12 Erweiterter Modus für 386-PC 140
- 5.3 Der DRUCKMANAGER 143
 - 5.3.1 Die Druckerwarteschlange 144
 - 5.3.2 Druckerwarteschlange bearbeiten 144
 - 5.3.3 Befehle des DRUCKMANAGERS 145
 - 5.3.4 Drucken in eine Datei 146

- 6 DATEIMANAGER 147
 - 6.1 Mit Verzeichnisfenstern arbeiten 147
 - 6.2 Dateien kopieren, verschieben und löschen 155
 - Übung 17 158
 - 6.3 Verzeichnisse bearbeiten 159
 - Übungen 18–20 160
 - 6.4 Disketten/Platten bearbeiten 160
 - 6.5 Dokumente und Programme verknüpfen 161
 - 6.6 Einstellungen des DATEIMANAGERS 162
 - 6.7 MSDOS.EXE 162
 - 6.8 Zusammenfassung 163

- 7 UHR 164
 - 7.1 Gebrauch und Aussehen 164
 - 7.1.1 Icon-Darstellung 164
 - 7.1.2 Fenster-Darstellung 164
 - 7.1.3 Analog-Uhr 165
 - 7.1.4 Digital-Uhr 166
 - 7.2 Uhr einstellen 167
 - 7.3 Übungen 21–22 167

- 8 KALENDER 168
 - 8.1 Gebrauch und Aussehen 168
 - 8.1.1 Icon-Darstellung 168
 - 8.1.2 Fenster-Darstellung 169
 - 8.1.3 Tageskalender 170
 - 8.1.4 Monatskalender 171
 - 8.2 Einige Vorüberlegungen zur Kalenderplanung 172
 - 8.2.1 Zeitraster 172
 - 8.2.2 Arbeitsbeginn 172
 - 8.3 Besondere Tage kennzeichnen 173
 - 8.3.1 Markierungssymbole 174
 - 8.3.2 Kommentare eintragen 175
 - 8.4 Termine eintragen 175
 - 8.4.1 Zeitrastereintragung 175
 - 8.4.2 Zwischentermine 176
 - 8.5 Wecker benutzen 176
 - 8.6 Termine bearbeiten 178
 - 8.7 Kalender speichern 179
 - 8.8 Kalender drucken 180
 - 8.8.1 Layout 180
 - 8.8.2 Drucken 181
 - 8.9 Übungen 23–28 182
- 9 KARTEI 183
 - 9.1 Gebrauch und Aussehen 183
 - 9.1.1 Icon-Darstellung 183
 - 9.1.2 Fenster-Darstellung 184
 - 9.1.3 Kartenanzeige 184
 - 9.1.4 Listenanzeige 185
 - 9.2 Karteiplanung 186
 - 9.2.1 Ordnungsbegriffe und Stichworte 186
 - 9.2.2 Kartenteil 187
 - 9.2.3 Telefonnummern 187
 - 9.3 Eine Kartei anlegen 188
 - 9.3.1 Leerkarte bearbeiten 188
 - 9.3.2 Neue Karten hinzufügen 190
 - 9.3.3 Text-Karten 190
 - 9.3.4 Bild-Karten 191

- 9.3.5 Gemischte Karten 192
- 9.4 Kartei speichern 193
- 9.5 Kartei drucken 193
- 9.5.1 Druckerinstallation überprüfen 193
- 9.5.2 Layout festlegen 194
- 9.5.3 Drucken 194
- 9.6 In einer Kartei suchen 195
- 9.6.1 Im Register suchen 195
- 9.6.2 Im Kartenteil suchen 196
- 9.7 Automatische Rufnummernwahl 197
- 9.8 Eine Kartei bearbeiten 199
- 9.8.1 Stichwortzeile ändern 199
- 9.8.2 Kartenteil ändern 200
- 9.8.3 Karten wiederherstellen 200
- 9.8.4 Karten löschen 200
- 9.8.5 Karten duplizieren 201
- 9.8.6 Karteien zusammenführen 201
- 9.9 Übungen 29–30 202

- 10 NOTIZBLOCK 203
- 10.1 Gebrauch und Aussehen 203
- 10.1.1 Icon-Darstellung 203
- 10.1.2 Fenster-Darstellung 204
- 10.1.3 Notizblock-Dateien 206
- 10.2 Datei anlegen 205
- 10.3 Datei speichern 206
- 10.4 In Notizblock-Dateien suchen 206
- 10.5 Datei drucken 208
- 10.5.1 Druckerinstallation prüfen 208
- 10.5.2 Layout festlegen 208
- 10.6 Text ändern 209
- 10.7 Speicherbedarf 210
- 10.8 Protokoll-Dateien 211
- 10.9 Übungen 31–32 212

- 11 **TERMINAL 213**
 - 11.1 Gebrauch und Aussehen 213
 - 11.2 Notwendige Hardware 214
 - 11.3 Sonstige Voraussetzungen 216
 - 11.4 Erste Sitzung vorbereiten 217
 - 11.5 Eine Rechner-Verbindung herstellen 221
 - 11.6 Ablauf einer Sitzung 223
 - 11.6.1 Login 223
 - 11.6.2 Dialog 224
 - 11.6.3 Datei-Übertragung 225
 - 11.6.4 Logoff 227
 - 11.7 Drucken 228
 - 11.7.1 Ankommende Nachrichten mitdrucken 228
 - 11.7.2 Textteile drucken 229
 - 11.8 Mehr Komfort 230
 - 11.8.1 Telefonnummern einstellen 230
 - 11.8.2 Terminal-Emulationen 231
 - 11.8.3 Terminaleinstellungen 232
 - 11.8.4 Datenübertragungsparameter 234
 - 11.8.5 Modembefehle 237
 - 11.8.6 Übertragungsprotokolle 239
 - 11.8.7 Logische Funktionstasten belegen 243
 - 11.9 Terminal-Dateien speichern 246
 - 11.10 Mit Terminal-Dateien arbeiten 246
 - 11.11 Übung 33 247

- 12 **SPIELE 248**
 - 12.1 Solitär 248
 - 12.1.1 Spielregeln 248
 - 12.1.2 Spieloptionen 250
 - 12.1.3 Karten umlegen 253
 - 12.1.4 Tips 254
 - 12.2 Reversi 254
 - 12.2.1 Spielregeln 255
 - 12.2.2 Spieloptionen 256
 - 12.2.3 Tips 256

- 13 RECHNER 257
 - 13.1 Gebrauch und Aussehen 257
 - 13.1.1 Icon-Darstellung 257
 - 13.1.2 Fenster-Darstellung 257
 - 13.2 Der Standardrechner 258
 - 13.2.1 Mit Tastatureingaben rechnen 259
 - 13.2.2 Mit Mauseingabe rechnen 261
 - 13.3 Der technisch-wissenschaftliche Rechner 262
 - 13.3.1 Einfache Berechnungen mit Tastatureingabe 262
 - 13.3.2 Berechnungen mit Mauseingabe 265
 - 13.3.3 Statistische Berechnungen 268
 - 13.4 Automatische Berechnungen 270
 - 13.5 Übungen 34–37 272

- 14 RECORDER 273
 - 14.1 Gebrauch und Aussehen 273
 - 14.2 Makro-Planung 275
 - 14.3 Makros aufnehmen 276
 - 14.4 Makros starten 279
 - 14.5 Makros ändern 279
 - 14.5.1 Optionen ändern 280
 - 14.5.2 Makros löschen 281
 - 14.5.3 Makros zusammenführen 282
 - 14.6 Makros für Demos erstellen 282
 - 14.7 Übungen 38–39 283

- 15 PIF-EDITOR 284
 - 15.1 Gebrauch und Aussehen 284
 - 15.2 Betriebsmodi einstellen 286
 - 15.2.1 Real-Modus 286
 - 15.2.2 Standard -Modus 287
 - 15.2.3 386-erweitert-Modus 287
 - 15.3 Programminformationen eingeben 288
 - 15.3.1 Allgemeine Angaben 289
 - 15.3.2 Laufzeitverhalten 289
 - 15.4 Weitere Optionen 291
 - 15.5 Übung 40 294

16	ANHANG	295
16.1	Installation	295
16.2	Tastaturen	296
16.3	Praxis-Tips	296
16.4	Programme automatisch starten	306
16.5	ASCII-Zeichensatz	308
16.6	ANSI-Zeichensatz	309
16.7	Literaturverzeichnis	310
16.8	Sachwortregister	311