

**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