ATARI®

ATARI PROGRAMM

DXG 20075
Diskette

PROGRAMM/TEXT-EDITOR

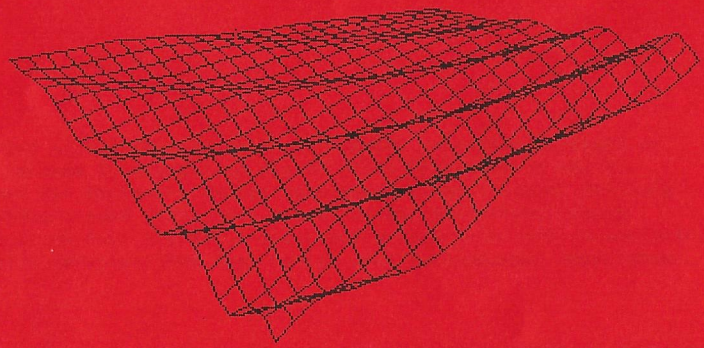
c 1983 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK - Vertriebsges. mbH

ATARIINSIDE

ATARI-Programm

Programm-Text Editor

Alle Rechte der deutschen Uebertragung
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges. mbH



ATARINSIDE

Es wurden alle Anstrengungen unternommen, um dieses Handbuch zu einer genauen Dokumentation dieses ATARI Produktes zu machen. Aufgrund der fortschreitenden Verbesserung der Computer Software und Hardware kann ATARI nach dem Datum der Veroeffentlichung jedoch nicht fuer die Aktualitaet gedruckten Materials garantieren, und keine Verantwortung fuer Fehler oder Auslassungen uebernehmen.

Die Reproduktion dieses Handbuchs, oder des dazugehoerigen Programms, ist ohne schriftliche Genehmigung der ATARI Vertriebsges. mbH verboten.

ATARINSIDE

Vorwort

Ihr Programm-Text Editor ist ein vielseitiges Hilfsmittel. Sie koennen es verwenden um die Quellentexte verschiedener Programmiersprachen zu editieren. Die Hinzunahme eines Druckers und entspechende Software machen den Editor zu einem effektiven Textverarbeitungssystem.

Die einleitenden Teile dieses Handbuchs bieten Ihnen einfache Anweisungen fuer Diskettenoperationen und die grundlegenden Editierfunktionen. Fortgeschrittene Editiertechniken werden an Beispielen erlaeutert. Die Fehlermeldungen auf der letzten Seite und eine Kurzuebersicht der moeglichen Befehle bieten Ihnen einen einfachen und schnellen Zugriff auf die benoetigten Informationen.

Inhaltsverzeichniss

	Seite
Vorwort	
1. System Anforderungen	1
Ladevorbereitungen	1
Einschalten des Systems	1
Ausschalten des Systems	2
2. Der Umgang mit den Editor	2
Die Arbeitsweise des Editors	5
Einleitung einer Edition	7
Umgang mit der Tastatur	7
Das Arbeiten im Befehlsmodus	11
Verlassen des Editors	12
Cursor Kontrollbefehle	12
Suchbefehle	13
Blockbefehle	16
Befehle zum Einfuegen und Loeschen	18
Spezielle Befehle	19
Befehle fuer grosse Dateien	20
3. Anpassen des Editors	25
A-D Parameter	26
E Tabulator	26
F Maximale Zeilenlaenge aendern	26
G Zuwachsfaktor festlegen	26
H Raender aendern	27
I Farben aendern	27
J Verschiedene Flaggen setzen	27
A Zurueck zum Hauptmenue	28
B Tabulaturmodus aendern	28
C Tabulaturdarstellung aendern	28
D Returndarstellung aendern	28
E Automatisches Einruecken	28
F Shifttaste	28
Tafeln	
Tafel 1 - Alle fuer den Direktmodus reservierte Tasten	22
Tafel 2 - Anweisungen im Befehlsmodus	23
Meldungen des Editors	29

ATARIINSIDE

1. System Anforderungen

Der ATARI Programm-Text Editor erfordert:

* Ein ATARI Privat-Computer-System
* Eine ATARI Diskettenstation
* Eine Leerdiskette

Naehere Informationen zur Diskettenstation entnehmen Sie bitte dem ATARI Disk Drive Operators Manual. Ueberzeugen Sie sich, dass die Drive Code Schalter Ihres Laufwerkes auf 1 stehen. Da die Diskette mit dem Programm-Text Editor die DOS II Dateien enthaelt, koennen Sie das Programm leicht laden, indem Sie die Diskette in das Laufwerk 1 einlegen.

Sie muessen mindestens 24 KB RAM in Ihrem ATARI Heimcomputer installiert haben, um mit DOS II und dem Editor arbeiten zu koennen. Obwohl 24 KB ausreichend waeren, ist es doch dringend zu empfehlen 32 KB oder mehr zu installieren, um effektiver arbeiten zu koennen.

Ladevorbereitungen

1. Ueberzeugen Sie sich, dass alle Hauptschalter auf OFF stehen.
2. Pruefen Sie ob die Computer-Konsole korrekt mit dem Bildschirm und dem Netz verbunden sind.
3. Plazieren Sie die Diskettenstation mindestens 30 cm vom Bildschirm entfernt.
4. Verbinden Sie die Diskettenstation entweder mit der Computer-Konsole oder mit einem anderen peripheren Geraet. Stecken Sie ein Ende der Ein/Ausgabeleitung in die mit I/O Connectors bezeichneten Buchsen auf der Rueckseite der Diskettenstation. Stecken Sie das andere Ende in die mit Peripheral bezeichnete Buchse der Computer-Konsole oder in eine der Ein/Ausgabebuchsen des peripheren Geraetes. Wenn Sie die Diskettenstation mit einem peripheren Geraet verbinden, ueberzeugen Sie sich, dass von dort eine Ein/Ausgabeleitung zur Computer-Konsole besteht.

Einschalten des Systems

Wenn alle Geraete korrekt miteinander verbunden sind, fahren Sie folgendermassen fort:

1. Schalten Sie den Bildschirm ein.
2. Schalten Sie Ihren Computer aus.
3. Schalten Sie die Diskettenstation ein.
4. Legen Sie die Diskette mit dem Programm-Text Editor in die Diskettenstation, der die Nummer 1 zugeordnet ist, und schliessen Sie den Diskettenschacht.
   Achtung: Beruehren Sie nicht die offenliegenden Stellen der Diskette!
5. Schalten Sie den Computer am Hauptschalter ein. Der Diskettenladevorgang wird dann automatisch eingeleitet.

ATARINSIDE

Anmerkung: Um die Speicherkapazitaet auf einem 48 KB System zu erhoehen, sollten sich keine Sprachmodule mehr in den Einschubschaechten befinden.

Wenn der Einschaltvorgang erfolgreich abgeschlossen ist, sollte einer der folgenden Zustaende erreicht sein: Falls ein Sprachmodul installiert ist, erscheint die Bereitschaftsmeldung des betreffenden Moduls auf dem Bildschirm, z.B. READY beim Basic-Modul oder EDIT beim Assembler-Editor-Modul. Andernfalls sollte sofort das DOS Menue auf dem Bildschirm erscheinen.

Ausschalten des Systems

Warnung: Schalten Sie nie die Diskettenstation aus, wenn sich noch eine Diskette darin befindet. Die auf der Diskette befindliche Information kann dabei zerstoert werden, und Sie koennen das Programm nicht mehr laden.

Wenn Sie eine Edition beenden moechten:

1. Verwenden Sie den fuer den jeweiligen Modus passenden Exit Befehl.
2. Warten Sie bis das DOS II Menue oder die Dateinamenabfrage auf dem Bildschirm erscheint.
3. Nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und stecken Sie sie in ihre Schutzhuelle zurueck.
4. Bildschirm, Diskettenstation und Computer koennen in beliebieger Reihenfolge ausgeschaltet werden.

2. Der Umgang mit den Editor

Der Editor muss ueber das DOS Menue geladen werden. Wenn das DOS Menue noch nicht auf dem Bildschirm erschienen ist, tippen Sie DOS und die Returntaste. Einzelheiten ueber das DOS Menue entnehmen Sie bitte dem DOS II Reference Manual.
Da sich der Editor auf einer schreibgeschuetzten Diskette befindet, muessen Sie zunaechst eine Diskette fuer Ihre Textdateien vorbereiten. Zum leichteren Verstaendnis werden wir diese Diskette im folgenden Datendiskette nennen. Bereiten Sie nun eine Datendiskette vor, indem Sie mit Hilfe des DOS Menues eine leere Diskette formattieren und die DOS-Dateien darauf schreiben. Danach legen Sie wieder die Diskette mit dem Editor ein.

Waehlen Sie im DOS Menue nun den L. BINARY LOAD Befehl aus und beantworten die Frage "LOAD FROM WHAT FILE?" mit dem Dateinamen des Programm-Text Editors, MEDIT. Das Programm wird sich nach dem Laden automatisch starten und sich in dieser Form melden:

PROGRAM-TEXT EDITOR

Version 1.0
For DOS 2.0

FILENAME IS

Copyright 1981, ATARI

Nun koennen Sie wieder die Datendiskette einlegen.

Achtung: Sie duerfen die Datendiskette nicht mehr wechseln, wenn Sie mit einer Edition begonnen haben. Da der Editor am Anfang die freien Speicherplaetze im Computer und auf der Diskette prueft und in einer Tabelle ablegt, koennten bei einem Blockschreibebefehl bereits vorhandene Daten ueberschrieben werden, wenn eine andere als die Original Datendiskette nachtraeglich eingelegt wurde.

Anmerkung: Da der Editor die IOCBs (Input/Output Control Block) prueft, koennten Sie die Fehlermeldung EDITOR CANNOT RUN - NO FREE IOCBs erhalten. Druecken Sie START um ins DOS zurueckzugehen. Eine vollstaendige Information ueber die IOCBs erhalten Sie im ATARI Operating System Manual, die Fehlermeldungen koennen Sie auf der letzten Seite dieses Handbuchs nachschlagen.

Ihr Programm-Text Editor ist nun bereit die Datei, die Sie editieren moechten, in seinen Arbeitsspeicher zu uebertragen. Hierzu stehen Ihnen verschiedene Moeglichkeiten zur Auswahl:

* Druecken Sie die BREAK-Taste um eine Edition zu beenden und ins DOS zurueckzukehren.
* Geben Sie den Dateinamen des Programms ein, das Sie editieren moechten.
* Erstellen Sie eine neue Datei, indem Sie einen Namen eingeben, der auf Ihrer Datendiskette noch nicht vorkommt. Der Editor wird dann automatisch eine leere Datei mit dem von Ihnen eingegebenen Namen erstellen.

Die korrekte Syntax eines Dateinamens hat diese Form:

Dn:Dateiname.Zusatz,wahlweise Parameter die durch Kommas getrennt werden

Beispiel: D4:MYFILE.MAC,3,.ASM,D

Die Laufwerknummer n entspricht dem Laufwerk, das Ihr Quellenprogramm enthaelt, und muss eine Zahl zwischen 1 und 8 sein. Der Dateiname darf ein bis acht alphanumerische Zeichen lang sein.

ATARIMSIDE

Anmerkung: Das erste Zeichen eines Dateinamens muss ein Buchstabe sein. Diese Regel gilt nicht fuer den Zusatz zum Dateinamen.

Die Ergaenzung ist wahlweise und kann ein bis drei alphanumerische Zeichen umfassen.

Merken Sie sich die folgenden Einzelheiten, um die Frage nach dem Dateinamen zu beantworten:

* Wenn keine Laufwerknummer angegeben ist, geht der Editor davon aus, dass sich die Datei im Laufwerk Nummer 1 befindet.
* Kleinbuchstaben werden automatisch in Grossbuchstaben umgewandelt.
* Falls die Datei selbst, die zugeordnete Sicherungsdatei oder die temporaere Datei (siehe Kapitel 'Arbeitsweise des Editors') gesichert sein sollte, erscheint die Meldung FILE LOCKED und es wird erneut nach einem Dateinamen gefragt. Sie koennen die entsprechende Datei mit Hilfe des DOS Menues entsichern.

Die wahlweisen Parameter koennen in beliebiger Reihenfolge hinter dem Dateinamen eingegeben werden.

,n ANGABE EINES ANDEREN ZIELLAUFWERKES. Wenn Sie es nicht anders angeben, nimmt der Editor immer das Laufwerk, auf dem sich das Quellenprogramm befindet, auch als Ziellaufwerk an. Mit diesem Parameter koennen Sie ein anderes Ziellaufwerk definieren, wobei n die Nummer des neuen Ziellaufwerkes darstellt.

Beispiel: MYFILE,2

Falls Sie mehr als eine Diskettenstation haben, koennen Sie diesen Parameter verwenden um grosse Dateien zu editieren, oder wenn nicht genug Platz auf der Diskette mit dem Quellenprogramm ist, koennen Sie die editierte Datei auf diese Weise auf einer anderen Diskette ablegen.

,D LOESCHEN DER FLAGGE FUER DIE SICHERUNGSDATEI. Wenn Sie eine Sicherungsdatei angelegt haben, koennen Sie dem Editor mit diesem Parameter mitteilen, dass er diese Datei zu Beginn der neuen Edition loeschen soll. Dadurch wird Speicherraum auf Kosten der Sicherungsdatei freigegeben.

Beispiel: MYFILE,D

Anmerkung: Falls Quellen- und Ziellaufwerk nicht dasselbe sind, loescht der Editor automatisch Dateien auf dem Ziellaufwerk, die denselben Namen haben.

,.ext - ignoriere die Anpassungsdatei

Mit diesem Parameter koennen Sie den Editor anweisen, die Anpassungsdatei fuer diesen Dateinamen-Zusatz zu ignorieren. Naehere Informationen dazu finden Sie im Kapitel "Anpassen des Editors".

Beispiele: MYFILE,.PAS
MYFILE,.ASM
MYFILE,.BAS

Hier noch ein paar Beispiele fuer gueltige Eingaben auf die Frage nach dem Dateinamen:

```
MYFILE
MYFILE.PAS
D3:MYFILE
D3:MYFILE,2
MYFILE.PAS,D,4
D2:MYFILE,.PAS,D,3
MYFILE,.ASM
D2:MYFILE,.PAS,D,3
D4:MYFILE.BAS,3,.PAS,D
```

Nachdem der Editor den Dateinamen erhalten hat, prueft er wieviel freier Speicherraum sich auf der Zieldiskette befindet, und vergleicht dies mit der Groesse der zu editierenden Datei. Ein Zuwachsfaktor von g Einheiten wird dabei mit eingerechnet, da die Datei beim editieren erweitert werden kann (die Groesse g wird im Kapitel 'Anpassen des Editors' behandelt). Sollte nicht genuegend Raum fuer die editierte Datei und den Zuwachsfaktor auf der Diskette zur Verfuegung stehen, wird eine entsprechende Warnmeldung ausgegeben. Sie koennen diese Warnmeldung ignorieren und fortfahren, oder den Editor verlassen und ins DOS zurueckgehen. Wenn genug Raum auf der Diskette vorhanden ist, kann die Edition beginnen.

Achtung: Wenn Sie die Warnmeldung ignorieren, versichern Sie sich, dass Sie genuegend freien Speicherraum auf der Diskette haben um die vorhandene Datei und die von Ihnen vorgesehenen Aenderungen aufzunehmen. Wenn Sie sich verrechnet haben und der Speicherraum nicht ausreicht, koennten Sie die gesamte Arbeit der letzten Edition verlieren.

Anmerkung: Der Zuwachsfaktor von g Einheiten wird von der Anpassungsdatei festgelegt. Wenn keine Anpassungsdatei verwendet wird, betraegt der Zuwachsfaktor 100 Sektoren freien Speicherraum.

Die Arbeitsweise des Editors

Der Effektivitaet und Sicherheit halber arbeitet der Editor immer mit zwei Dateien. Waehrend des Editierens bleibt die Originaldatei unberuehrt und alle Aenderungen werden in einer Kopie dieser Datei vorgenommen. Daraus ergeben sich folgende Moeglichkeiten:

* Automatische Sicherung der zu editierenden Dateien.
* Aenderungen in der Originaldatei erfolgen erst nach einer normalen Beendigung der Edition.
* Sequentieller Dateizugriff.

ATARIINSIDE

Eine Uebersicht ueber diese Arbeitsweise mit zwei Dateien:

* Der zu editierende Text wird in den Arbeitsspeicher des Computers uebertragen.
* Wenn der Arbeitsspeicher voll ist, werden die Daten auf eine temporaere Datei ausgelagert.

Ein normales Ende des Editierens loest den folgenden Vorgang aus:

* Die .BAK (Sicherungs-) Datei wird geloescht.
* Die editierte Datei wird zur neuen .BAK Datei umbenannt.
* Die .TMP (temporaere) Datei wird zur Editions-Datei umbenannt.

Vor dem Beenden:	DATEI.BAK	DATEI	DATEI.TMP
	↓	↓	↓
Nach dem Beenden:		DATEI.BAK	DATEI

Ein Abbruch des Editierens loest den folgenden Vorgang aus:

* Die .TMP Datei wird geloescht.
* Die Original-Datei und die .BAK Datei bleiben unveraendert.

Vor dem Beenden:	DATEI.BAK	DATEI	DATEI.TMP
	↓	↓	↓
Nach dem Beenden:	DATEI.BAK	DATEI	

Ihr Programm-Text Editor verwendet zwei Arbeitsmodi: Direktmodus und Befehlsmodus. Der Direktmodus arbeitet interaktiv mit Ihren Tastatureingaben, im Befehlsmodus werden die Eingaben erst zu einem spaeteren Zeitpunkt bearbeitet. Die drei Textfenster und die beiden Arbeitsmodi werden in den folgenden Teilen dieses Handbuchs ausfuehrlich erlaeutert.

Der Programm-Text Editor editiert Dateien die Quellenprogramme enthalten. Ein Quellenprogramm besteht aus ATASCII Zeichen die mit ATASCII End-of-Line bzw. RETURN Zeichen beendet sind. Daher kann der Editor nur Quellenprogramme editieren, die mit den ATARI Programmiersprachen erstellt wurden. Die Zeilenlaenge betraegt gewoehnlich 114 Spalten, mit Hilfe der Anpassungsdatei kann sie jedoch auf bis zu 200 Spalten erweitert werden (naeheres im Kapitel "Anpassen des Editors").

Zwei Arten von Tabulatoren sind erlaubt: 1. Normale Tabulatoren, wie sie auch vom Betriebssystem erstellt werden, die Leerzeichen zwischen den einzelnen Tabulatorstops einfuegen und 2. erweiternde Tabulatoren. Diese Tabulatoren benoetigen nur eine Speicherstelle in der Datei, bilden aber ebensoviele Leerstellen im Programmtext. Die Art der Tabulatoren koennen Sie mit der Anpassungsdatei bestimmen.


```
TEXTZEILE - 22 ZEICHEN
     TEXTZEILE
     TEXTZEILE
```

5 Leerzeichen eingefuegt = 5 Speicherplaetze wenn die normalen Betriebssystemtabulatoren verwendet werden.

```
TEXTZEILE - 22 ZEICHEN
▷....TEXTZEILE
▷....TEXTZEILE
```

5 Leerzeichen eingefuegt = 1 Speicherplatz wenn die erweiternden Tabulatoren verwendet werden.

Wenn Sie versuchen eine Datei zu editieren die nicht den Definitionen eines Quellenprogramms entspricht, oder deren Zeilenlaengen die vorgegebene Zeilenlaenge des Editors ueberschreitet, wird der Editor die Zeilen verstuemmeln, und eine LINE TOO LONG (Zeile zu lang) Fehlermeldung ausgeben, waehrend er die Datei liest oder waehrend Sie versuchen sie einzugeben.

Beginn einer Edition

Beantworten Sie zunaechst die Frage nach dem Dateinamen, verwenden Sie z.B. den Namen TEST.

Beachten Sie die nun erscheinenden drei Textfenster:

TEXT FENSTER	Befindet sich im oberen Bildschirmteil und umfasst 20 Zeilen.
FEHLER FENSTER	Besteht aus einer invers dargestellten Zeile
BEFEHLS FENSTER	Erscheint unten auf dem Bildschirm und besteht aus 3 Zeilen.

Umgang mit der Tastatur

Eine Zusammenfassung der Befehle im Direktmodus finden Sie am Ende dieses Abschnitts.

Geben Sie z.B. den folgenden Text ein:

```
Und hier sehen wir den unsichtbaren Jungen↓
In seinem schoenen, unsichtbaren Haus,↓
Er gibt ein Stueck unsichtbaren Kaese,↓
Seiner kleinen, unsichtbaren Maus.↓
```

Beachten Sie die nach unten weisenden Pfeile die nach jeder mit RETURN abgeschlossenen Zeile erscheinen, sie bleiben im Text enthalten um eindeutig anzuzeigen an welchen Stellen eine neue Zeile beginnt, bzw. ein Wagenrueckfauf erfolgt. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auch auf die Cursor-Kontrolle (Laufer-Kontrolle). Waehrend Sie Text von der Tastatur aus eingeben, befindet sich der Cursor immer unmittelbar vor der Position, an der das naechste Zeichen erscheinen wird. Nach jedem Anschlag wird das Textfenster so geaendert, dass es immer den aktuellen Stand Ihrer Datei anzeigt.

ATARIINSIDE

Verwenden Sie die folgende Tabelle, um den Cursor in Ihrem Text zu bewegen:

Anschlag	Erklaerung
CTRL ←	bewegt den Cursor nach links
CTRL →	bewegt den Cursor nach rechts
CTRL ↑	bewegt den Cursor eine physikalische Zeile nach oben
CTRL ↓	bewegt den Cursor eine physikalische Zeile nach unten
CTRL 2	bewegt den Cursor zum Anfang einer logischen Zeile
CTRL 3	bewegt den Cursor zum Ende einer logischen Zeile

Wenn Sie sich mit den Cursorbewegungen, die von diesen Tasten erzeugt werden, einigermassen sicher fuehlen, probieren Sie folgendes:

Positionieren Sie den Cursor auf das 'U' des ersten Wortes von unserem Text. Verwenden Sie den CTRL ← Anschlag. Und nun den CTRL ↑ Anschlag. Sie werden feststellen, dass diese beiden Operationen zu der Warnmeldung CURSOR AT END fuehren. Die gleiche Meldung erhalten Sie, wenn Sie den CTRL → Anschlag am rechten Rand vom Ende des Textes verwenden.

Anmerkung: Beim Hoch- und Runterbewegen des Cursors kann manchmal ein leichtes Flackern entstehen, ebenso kann gelegentlich eine weitere Zeile unter dem Befehlsfenster auftauchen. Die Funktion des Editors wird davon nicht beeintraechtigt.

Die Cursor-Kontrollfunktionen beinflussen nur die Position des Cursors, nicht den eingegebenen Text. Die Operationen im Direktmodus kann man in zwei Arten einteilen, Bewegen des Cursors und Aendern des Textes.
Sie muessen den Cursor an genau den Punkt bewegen, den Sie aendern wollen. Wie der Text dann geaendert werden kann, koennen Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

Anschlag	Erklaerung
SHIFT INSERT	fuegt eine Leerzeile ueber der derzeitigen logischen Zeile ein
DELETE BACK S	loescht das links vom Cursor befindliche Zeichen
CTRL DELETE BACK S	loescht das rechts vom Cursor befindliche Zeichen
SHIFT DELETE BACK S	loescht die logische Zeile die sich unter dem Cursor befindet
Andere Tasten	fuegen Zeichen in den Text ein

Zur Erklaerung wurden hier die in diesem Zusammenhang allgemein gebraeuchlichen Begriffe logische Zeile und physikalische Zeile verwendet. Eine logische Zeile umfasst alle Zeichen, die sich zwischen zwei END OF LINE bzw. RETURN Zeichen befinden. Eine physikalische Zeile besteht aus den Zeichen, die sich zwischen dem aeussersten linken und dem aeussersten rechten Rand einer Zeile Ihres Bildschirms befinden. Eine logische Zeile kann daher aus einer oder mehreren physikalischen Zeilen bestehen.

Aber zurueck zum Bildschirm. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursor-Kontrolltasten auf das 's' in dem Wort 'unsichtbar'. Druecken Sie nun zweimal die DELETE BACK S Taste. (Druecken sie *nicht* auf RETURN, das Betaetigen der RETURN-Taste fuehrt an jeder Stelle zum Einfuegen eines RETURN Zeichens (↵) in Ihren Text.)

Achten Sie auf folgende Situationen die beim Gebrauch der DELETE BACK S oder CTRL DELETE BACK S Taste auftreten.
Wenn sich der Cursor rechts von einem RETURN befindet, verwenden Sie entweder die DELETE BACK S Taste oder CTRL ← um den Cursor nach links zu bewegen. Wenn sich der Cursor jedoch unmittelbar rechts von einem RETURN befindet, wuerde das Betaetigen der DELETE BACK S Taste das RETURN selbst loeschen. Dasselbe gilt fuer die CTRL DELETE BACK S Taste und die CTRL - Taste wenn sich der Cursor links von einem RETURN befindet. In jedem Fall fuehrt das Loeschen eines RETURNs zur Verkettung der beiden Zeilen, die von dem RETURN getrennt wurden. Wird dabei die maximale Zeilenlaenge ueberschritten, wird der Editor:

* die geloeschten RETURNs wiederherstellen,
* die Befehlszeile loeschen,
* die Meldung LINE TOO LONG ausgeben,
* in den Direktmodus zurueckkehren.

Weitere spezielle Situationen treten bei folgenden Cursorpositionen auf:

* innerhalb eines erweiternden Tabulators:	jede Loeschfunktion loescht den gesamten Tabulator
* am Anfang des Puffers:	die Taste DELETE BACK S hat keinen Effekt und die Meldung CURSOR AT END wird ausgegeben
* am Ende des Puffers:	die Taste CTRL DELETE BACK S hat keinen Effekt und die Meldung CURSOR AT END wird ausgegeben

Anmerkung: Das letzte RETURN kann nur wie eine Zeile geloescht werden, andernfalls erfolgt eine CURSOR AT END Meldung.

Versuchen Sie nun, sich auch mit den anderen Tasten vertraut zu machen. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursor-Kontrolltasten an die Stelle, an der Sie etwas aendern moechten. Waehlen Sie die entsprechenden Tasten aus, um die gewuenschten Aenderungen durchzufuehren, und verlassen Sie die logische Zeile anschliessend wieder mit Hilfe der Cursor-Kontrolltasten.

Falls sich der Cursor innerhalb eines erweiternden Tabulators oder rechts von einem RETURN befindet waehrend neue Zeichen eingefuegt werden sollen, wird der Editor automatisch den Tabulator oder das RETURN auf die rechte Seite des Cursors bewegen.

Einige weitere Cursor-Kontrolltasten:

Anschlag	Erklaerung
CTRL 8	blaettert einen Bildschirm zurueck
CTRL 9	blaettert einen Bildschirm vor

ATARINSIDE

Mit diesen Tasten koennen also die 20 physikalischen Zeilen, die sich jeweils ueber oder unter dem Textfenster befinden, dargestellt werden.

CLEAR SET TAB	bewegt den Cursor bis zum naechsten Tabulator-Stop
CTRL RETURN	gibt ein RETURN und rueckt die naechste Zeile auf die gleiche Hoehe ein.
CTRL CLEAR SET TAB	schaltet den Tabulaturmodus hin und her
SHIFT CLEAR SET TAB	schaltet den Returnmodus hin und her

Positionieren Sie den Cursor mit der CLEAR SET TAB Taste. Es wird dabei eine entsprechende Anzahl von Leerzeichen in den Text eingefuegt und der Cursor positioniert sich dementsprechend. Dagegen fuegen die erweiternde Tabulatoren nur ein Zeichen in den Text ein, das die Tabulatorfunktion anzeigt. Mit Hilfe der Anpassungsdatei koennen Sie diese Tabulatoren entweder als Leerzeichen oder als ein nach rechts gerichtetes Dreieck, das von Punkten gefolgt wird, darstellen lassen. Legen Sie die Normalwerte in der Anpassungsdatei fest, falls Sie die erweiternden Tabulatoren gewaehlt haben, koennen Sie die Art der Ausgabe mit der CTRL CLEAR SET TAB Taste im Direktmodus hin und her schalten.

RETURNs werden entweder als Leerzeichen oder als nach unten gerichtete Pfeile dargestellt. Die Normalwerte koennen in der Anpassungsdatei festgelegt werden. Mit der SHIFT CLEAR SET TAB Taste koennen Sie die beiden Ausgabeformen hin und her schalten.

Automatisches Einruecken ermoeglicht Ihnen die folgende logische Zeile genausoweit einzuruecken wie die vorangegangene. Diesen Effekt erreichen Sie, indem Sie die CTRL und die RETURN Taste gleichzeitig druecken.

CTRL CLEAR	loescht das Fehlerfenster
START	fuehrt das Befehlsfenster aus
SELECT	waehlt eine andere Befehlszeile aus
OPTION	aendert den Modus
BREAK	bricht die derzeit ausgefuehrten Befehle ab

Die im Fehlerfenster ausgegebenen Fehlermeldungen koennen auf drei Arten geloescht werden:

* druecken von CTRL CLEAR loescht die Fehlermeldung
* wenn ein Syntaxfehler aufgetreten ist, wird die Fehlermeldung von selbst geloescht, sobald der Befehl korrigiert wurde
* nach vier Sekunden loescht sich das Fehlerfenster beim Anschlag einer beliebigen Taste

Mit der OPTION Taste koennen Sie die Arbeitsmodi umschalten, wenn Sie sich im Direktmodus befinden gelangen Sie in den Befehlmodus und umgekehrt. Das Befehlsfenster wird beim Umschalten geloescht, dies koennen Sie jedoch verhindern indem Sie mit der OPTION Taste gleichzeitig die SHIFT Taste druecken. In dem Fall bleibt die Befehlszeile bestehen und der Cursor positioniert sich ans Ende der Befehlszeile.

Im Befehlsmodus erscheinen alle angeschlagenen Zeichen im Befehlsfenster. Mit Ausnahme der DELETE BACK S Taste koennen alle Anschlaege wie im Direktmodus verwendet werden. Der Gebrauch der DELETE BACK S Taste loescht das zuletzt eingegebene Zeichen des Befehlsfensters. Die gesamte Befehlszeile koennen Sie loeschen, indem Sie zweimal hintereinander die OPTION Taste druecken.

Waehrend der Ausfuehrung des Befehlsfensters ist der Editor im Befehlsmodus. Der Cursor bleibt waehrenddessen im Befehlsfenster stehen, erst wenn die Befehlszeile erfolgreich abgearbeitet wurde, verschwindet der Cursor, und der Editor kehrt in den Direktmodus zurueck. Mit der SELECT Taste wird der Inhalt des Befehlsfensters mit einer anderen Eintragung ausgetauscht. Mit der BREAK Taste kann die Ausfuehrung der Befehlszeile gestoppt werden, aber erst nach Ende des gerade bearbeiteten Befehls. Es erscheint dann eine BREAK KEY ABORT Meldung (abgebrochen durch Break Taste) und der Editor kehrt in den Direktmodus zurueck. In anderen Situationen hat das Druecken der BREAK Taste keinen Effekt.

Aus dem Befehlsmodus koennen Sie mit der OPTION Taste in den Direktmodus zurueckkehren. Die Befehlszeile im Befehlsfenster bleibt zur spaeteren Ausfuehrung erhalten. Mit der START Taste wird der Inhalt des Befehlsfensters ausgefuehrt. Falls dabei ein Syntaxfehler entdeckt wird, erfolgt eine NOT COMPLETE (nicht vollstaendig) Meldung, der Editor bleibt jedoch im Befehlsmodus, damit der Fehler korrigiert werden kann. Falls ein Leerzeichen oder ein leeres Befehlsfenster ausgefuehrt wird, kehrt der Editor sofort in den Direktmodus zurueck.

Das Arbeiten im Befehlsmodus

Das Befehlsfenster nimmt alle im Befehlsmodus eingegebenen Zeichen an. Mit Ausnahme der DELETE BACK S Taste haben alle Tasten in beiden Modi den gleichen Effekt. Das Befehlsfenster umfasst drei physikalische Zeilen und nimmt eine Befehlszeile an,die ein oder mehrere Befehle enthalten kann. Der Uebersichtlichtkeit halber koennen Sie Leerzeichen zwischen die einzelnen Befehle setzen, und Gross- und Kleinschreibung verwenden. Innerhalb des Befehlsfensters wird ein RETURN als inverses Escape Zeichen dargestellt. Ein kleiner Interpreter prueft jedes Zeichen auf korrekte Syntax. Die folgenden Fehlermeldungen koennen dabei auftreten:

* UNRECOGNIZED COMMAND	Befehl wurde nicht erkannt
* DELIMITER ERROR	falsches oder fehlendes Erkennungszeichen
* NUMBER TOO BIG	zu grosse Zahl

Wenn ein Syntaxfehler aufgetreten ist, ignoriert der Editor alle Anschlaege bis das Zeichen, das den Fehler ausgeloest hat, geloescht wird. Hier nochmal die wichtigsten Funktionen fuer das Befehlsfenster:

* OPTION bringt den Editor in den Direktmodus zurueck
* zweimal OPTION loescht das gesamte Befehlsfenster
* DELETE BACK S loescht das zuletzt eingegebene Zeichen im Befehlsfenster
* START fuehrt die Befehlszeile aus, wenn deren Syntax korrekt war
* SELECT tauscht die Befehlszeile gegen eine andere aus

ATARIINSIDE

Nach der Ausfuehrung der Befehlszeile kehrt der Editor in den Direktmodus zurueck, die Befehlszeile bleibt dabei bestehen und kann mit START erneut gestartet werden.

Verlassen des Editors

Waehlen Sie, entsprechend dem gewuenschten Ergebnis, eine der folgenden Moeglichkeiten den Editor zu verlassen:

Befehl	Erklaerung
EXIT	mit diesem Befehl verlassen Sie den Editor und gelangen ins DOS. Alle Aenderungen, die Sie waehrend der Edition gemacht haben, werden gespeichert.
EXIT2	mit diesem Befehl koennen Sie den Editor verlassen und sofort neu starten. Er entspricht dem EXIT Befehl,nur dass er zusaetzlich den Editor neu laed und startet, so wie beim DOS "L" Befehl.
ABORT	verwenden Sie diesen Befehl um den Editor zu verlassen und ins DOS zu gelangen, ohne dass irgendeine der Aenderungen, die Sie waehrend der Edition gemacht haben, gespeichert wird
ABORT2	dieser Befehl verhaelt sich wie der ABORT Befehl, startet den Editor jedoch neu.
REOPEN	mit diesem Befehl verlassen Sie den Editor und lesen die gleiche Datei erneut wieder ein. Er entspricht dem EXIT2 Befehl, bleibt aber nicht bei der Frage nach dem Dateinamen stehen, sondern beantwortet diese selbst mit der Datei, die Sie soeben editiert haben. Siehe den Abschnitt "Spezielle Befehle" fuer naehere Einzelheiten.

Anmerkung: Der Editor nimmt diese Befehle in der Form EXITn und ABORTn als korrekte Syntax an. Wenn n jedoch groesser 2 ist, erfolgt die Meldung NUMBER TOO BIG.

Cursor Kontrollbefehle

Die Cursorposition kann auch im Befehlsmodus veraendert werden. Mit dieser Methode koennen Sie den Cursor schnell an die Stelle bringen, an der Sie ihn haben wollen. Um die folgende Tabelle effektiv nutzen zu koennen, sollten Sie sich mit diesen beiden Begriffen vertraut machen: Puffer und Datei. In dieser speziellen Programmanwendung wird Text von einer Datei in einen Puffer uebertragen, in dem er geaendert werden kann. Der Puffer ist hierbei einfach ein bestimmter Bereich im Schreib-Lese-Speicher Ihres Computers. Wenn der Puffer voll ist, wird er auf eine temporaere Datei ausgelagert. Dieser Vorgang wird solange fortgesetzt, bis der gesamte Text von der zu editierenden Datei in eine temporaere Datei kopiert wurde. Daher weichen der Inhalt von der Datei und dem Puffer nach dem Editieren voneinander ab.

Anmerkung: Planen Sie eine Edition sorgfaeltig. Der Teil der Datei, der bereits aus dem Puffer ausgelagert ist, laesst sich nicht mehr leicht editieren. Aendern Sie die Datei von vorne nach hinten. Um einen bereits ausgelagerten Teil zu editieren, koennen Sie den REOPEN Befehl verwenden, oder den Editor neu laden. Diese beiden Operationen erfordern laengere Diskettenzugriffe.

Befehl	Erklaerung
CLn	bewegt den Cursor n Zeichen nach links
CRn	bewegt den Cursor n Zeichen nach rechts
CUn	bewegt den Cursor n logische Zeilen nach oben
CDn	bewegt den Cursor n logische Zeilen nach unten
CBB	bewegt den Cursor an den Anfang des Puffers
CEB	bewegt den Cursor zum Ende des Puffers
CBF	bewegt den Cursor an den Anfang der Datei
CEF	bewegt den Cursor zum Ende der Datei
CBL	bewegt den Cursor an den Anfang der logischen Zeile
CEL	bewegt den Cursor zum Ende der logischen Zeile
CCn	bewegt den Cursor zur Spalte n (im Bereich 1-200)

Anmerkung: Das Zeichen n steht fuer eine beliebige Zahl im Bereich 1-65535, die in der Regel als Wiederholungszaehler dient. Mit Ausnahme der Randwerte nimmt der Editor eine 1 an, wenn das n weggelassen wurde.

Die Fehlermeldung CURSOR AT END wird jedesmal ausgegeben, wenn Sie versuchen den Cursor an folgende Stellen zu bewegen:

* nach links, vor den Anfang des Puffers
* nach rechts, hinter das Ende des Puffers
* nach oben, vor den Anfang des Puffers
* nach unten, hinter das Ende des Puffers

Anmerkung: Jedesmal wenn der Editor diese Fehlermeldung ausgibt, bricht er die Befehlszeile ab, und kehrt in den Direktmodus zurueck.

Verwenden Sie diese Cursorbewegungen, um die gewuenschten Stellen des Textes anzusteuern, und von dort die weiteren Funktionen des Editors anzuwenden.

Suchbefehle

In den folgenden Befehlen muessen Erkennungszeichen verwendet werden, um die Zeichenketten von der Notation der Suchbefehle zu trennen. Gueltige Erkennungszeichen sind entweder der Schraegstrich, /, oder die Anfuehrungszeichen, ". Der unten erklaerte Befehl SB/-/n kann also auch SB"-"n geschrieben werden. Sie koennen sogenannte "wild cards" ("wilde Karten") verwenden, um bestimmte Buchstaben in einer Zeichenkette zu ersetzten. Der Editor nimmt das inverse Fragezeichen, ? als "wild card" an, so dass es waehrend des Suchvorgangs fuer jedes beliebige Zeichen stehen kann. (Inverse Zeichen erhalten Sie durch druecken der ATARI-Taste ,/.)

ATARIINSIDE

Befehl	Erklaerung
SB/-/n	suche nach dem n'ten Erscheinen der Zeichenkette im Puffer
SF/-/n	suche nach dem n'ten Erscheinen der Zeichenkette in der Datei
SRB/-/-/n	suche und ersetze n mal im Puffer
SRF/-/-/n	suche und ersetze n mal in der Datei
SRVB/-/-/n	suche und ersetze n mal im Puffer und frage jeweils ab
SCRF/-/-/n	suche und ersetze n mal in der Datei und frage jeweils ab

Im allgemeinen beginnt die Suche an der derzeitigen Cursorposition. Bei einer erfolgreichen Suche im Puffer oder in der Datei positioniert sich der Cursor hinter dem n'ten Erscheinen der gesuchten Zeichenkette. Die logische Zeile in der sich der Cursor befindet, ist die oberste Zeile des Textfensters.

Bei einer erfolglosen Suche im Puffer wird der Editor

* den Cursor auf seine alte Position zuruecksetzen
* eine SEARCH FAILED (Suche erfolglos) Meldung ausgeben
* die Befehlszeile abbrechen
* in den Direktmodus zurueckkehren

Bei einer erfolglosen Suche in der Datei wird der Editor wiederholt den letzten Puffer ausschreiben und einen neuen einlesen. Wenn das Dateiende erreicht wurde, bevor die n'te Position der Zeichenkette gefunden wurde, war die Suche erfolglos. Der Editor wird dann

* den Cursor in seine alte Position zuruecksetzen, wenn die letzte Zeile der Datei sich bereits im Puffer befand, als mit der Suche begonnen wurde oder
* den Cursor an den Anfang des zuletzt eingelesenen Puffers setzen, wenn bereits neue Zeilen von der Datei eingelesen wurden
* sonst in derselben Weise vorgehen, die bereits bei einer erfolglosen Suche im Puffer beschrieben wurde.

Fuer die Suche- und Ersetze-Befehle gilt, dass nach der zuerst angegebenen Zeichenkette gesucht wird, und diese dann an den festgelegten n Stellen durch die zweite Zeichenkette ersetzt wird. Die Ersatzzeichenkette braucht nicht die gleiche Anzahl Zeichen zu umfassen wie die Suchzeichenkette, es kann auch eine Leerkette sein. Vermeiden Sie die folgenden Situationen, um keine Fehlermeldungen zu erhalten. Wie bei allen Fehlermeldungen wird der Editor dann abbrechen und in den Direktmodus zurueckgehen.

LINE TOO LONG — kann erfolgen wenn beim Einfuegen einer langen Ersatzzeichenkette die zulaessige Zeilenlaenge ueberschritten wird
Ergebniss: Nur der erste Teil der Ersatzzeichenkette wird in den Text eingefuegt.

LINE TOO LONG — kann erfolgen wenn eine Suchzeichenkette ein RETURN enthaelt. Wenn dieses RETURN geloescht wird und die Zeilen zusammengezogen werden, kann die zulaessige Zeilenlaenge ueberschritten werden.
Ergebnis: Der Cursor erscheint an der rechten Seite der Suchzeichenkette, und die logische Zeile mit dem Cursor befindet sich im obersten Teil des Textfensters.

CURSOR AT END — kann erfolgen wenn die Suchzeichenkette mit einem RETURN endet und als letzte Zeile des Puffers gefunden wird. Da der Editor das Loeschen des letzten RETURNs nur als ganze Zeile zulaesst, erfolgt diese Fehlermeldung.
Ergebnis: Der Editor wird die Zeichenkette finden aber nicht ersetzen.

Bei einer erfolglosen Suche im Puffer wird der Editor

* den Cursor in seine alte Position zuruecksetzen, wenn keine Zeichenketten ersetzt wurden, oder
* den Cursor hinter der letzten, ersetzten Zeichenkette positionieren und
  - eine SEARCH FAILED Meldung ausgeben
  - die Befehlszeile abbrechen
  - in den Direktmodus zurueckkehren.

Bei einer erfolglosen Suche in der Datei wird der Editor wiederholt den Puffer ausschreiben und einen neuen einlesen. Wenn das Dateiende vor dem n'ten Erscheinen der Suchzeichenkette erreicht wurde, war die Suche erfolglos. Der Editor wird dann so wie bei der eben beschriebenen erfolglosen Suche im Puffer verfahren.

Die Befehle fuer Suchen, Ersetzen und Abfragen im Puffer oder in der Datei arbeiten genauso, wie die entsprechenden Befehle ohne Abfragen. Hinzugefuegt wird:

* vor jedem Austausch bewegt der Editor den Cursor ans Ende der gefundenen Zeichenkette und die logische Zeile an den Anfang des Textfensters.
* eine Abfrage erscheint im Fehlerfenster

  R - Austausch der Zeichenkette
  S - Ueberspringen der Zeichenkette
  Q - beendet den Suchvorgang

Die Antworten koennen in Klein- oder Großbuchstaben gegeben werden. Bei einer gültigen Antwort löscht der Editor das Fehlerfenster und führt die Operation aus. Wenn die Antwort ungültig ist, wird das von Ihnen getippte Zeichen ausgegeben und der Cursor erscheint mit einem Fragezeichen im Fehlerfenster.

ATARIINSIDE

Blockbefehle

Sie koennen den Text auch teilweise bearbeiten indem Sie einen bestimmten Block markieren. Dies geschieht mit Hilfe sog. Block Marker (Block Markierungen), die zu Anfang und Ende des Textausschnitts eingefuegt werden muessen. Wenn Sie mehr als zwei Block Marker verwenden, wird der Teil des Textes, der sich zwischen den ersten beiden Block Markern innerhalb des Puffers befindet, als Block aufgefasst.

Anmerkung: Verwenden Sie in Ihrem Text keine Zeilen, die genau wie der Block Marker aufgebaut sind.

Block Marker

* sind eine eigene Textzeile die aus folgenden Zeichen besteht:

  ****BLOCK MARKER****↓

  auf dieser Zeile darf sich nur der Text des Block Markers selbst befinden
* werden zu einer normalen Textzeile, sobald irgendwelche Zeichen eingefuegt, geloescht oder geaendert werden
* werden automatisch geloescht, wenn der Text aus dem Puffer ausgeschrieben wird.

Obwohl die Block Marker eine schnelle Verarbeitung von langwierigen Arbeitsablaeufen bieten, beachten Sie die vom System gesetzten Grenzen. Es kann z.B. der Speicherplatz nicht ausreichen, wenn Sie einen Textblock verschieben wollen. Ausserdem muessen Sie beim Lesen oder Schreiben eines Blockes aufpassen, dass Sie keinen Dateinamen verwenden, der bereits vergeben ist. Erinnern Sie sich daran, daß die Dateinamenzusätze .BAK und .TMP bereits für interne Zwecke vergeben sind. Wenn Sie ein bestimmtes Laufwerk für Blockoperationen angeben wollen, verwenden Sie die Laufwerkbezeichnung Dn vor dem Dateinamen.

Befehl		Erklaerung
MS	Marker Set	setzt einen Block Marker vor die logische Zeile, die den Cursor enthaelt.
MC	Marker Clear	loescht alle Block Marker und setzt den Cursor an den Anfang des Puffers.

Nachdem die Block Marker gesetzt sind, koennen Sie mit den folgenden Befehlen die gewuenschte Operation durchfuehren.

Befehl		Erklaerung
BC	Block Copy	kopiert den markierten Text, und fuegt ihn vor der Zeile ein, die den Cursor enthaelt. Die Block Marker werden nicht mitkopiert.

BM	Block Move	bewegt den markierten Text vor die logische Zeile, die den Cursor enthaelt. Die Block Marker werden mitbewegt.
BD	Block Delete	loescht den markierten Text. Die Block Marker werden mitgeloescht.
BP	Block Print	druckt den markierten Text auf den System-Drucker (P:). Erweiternde Tabulatoren und RETURNs werden als Leerzeichen gedruckt.
BW/-/	Block Write	schreibt den markierten Text auf eine Datei, deren Name sich zwischen den Schraegstrichen befindet. Die Block Marker werden nicht mit auf die Datei geschrieben.
BR/-/	Block Read	liest die Datei, deren Namen sich zwischen den Schraegstrichen befindet, und fuegt sie vor der logischen Zeile ein, die den Cursor enthaelt. Wenn der Speicherplatz dafuer nicht ausreicht, wird der Puffer so oft ausgeschrieben, bis die gesamte Datei eingefuegt ist.

Alle diese Befehle

* bringen den Cursor an den Anfang der derzeitigen Zeile
* bringen diese Zeile an den oberen Rand des Textfensters

Folgende Fehlermeldungen koennen bei Anwendung dieser Befehle erscheinen:

MEMORY FULL — es steht nicht genügend Speicherraum zur Verfügung, um den ganzen Block beim Kopieren oder Bewegen zu halten.

Dies kann folgendermassen umgangen werden:

* verwenden Sie einen BW/-/ Befehl
* bringen Sie den Cursor in die gewuenschte Position fuer den Blockbefehl
* verwenden Sie einen BR/-/ Befehl

Eine andere Moeglichkeit:

* verwenden Sie den REOPEN Befehl
* bringen Sie den Cursor in die gewuenschte Position fuer den Blockbefehl
* wiederholen Sie den Blockbefehl

ATARIINSIDE

I/O ERROR nnn — Kann bei allen Diskettenoperationen oder beim Drucken auftreten. Es werden die Standard Fehlercodes des ATARI Betriebssystems verwendet, um Ihnen das Aufdecken des Fehlers zu erleichtern.

Bei einen Druckbefehl wird der Editor

* die Befehlszeile abbrechen
* in den Direktmodus zurueckkehren

Bei einem Schreibbefehl wird der Editor

* die Datei schliessen

Befehle zum Einfuegen und Loeschen

Befehl	Erklaerung
IT/-/n	fuegt die Zeichenkette n mal an der Cursorposition ein. Wenn sich der Cursor hinter der letzten Zeile des Puffers befindet, wird rechts vom Cursor ein RETURN gesetzt, bevor die Zeichenkette eingefuegt wird.
DBn	loescht n Zeichen vor dem Cursor.
DAn	loescht n Zeichen hinter dem Cursor.
DFn	loescht alle Zeichen vom Anfang der logischen Zeile bis zur Cursorposition. Wenn sich der Cursor direkt hinter einem RETURN befindet, wird die ganze logische Zeile mit Ausnahme des RETURNs geloescht. In diesem Fall bewegt sich der Cursor zum Anfang dieser Nullzeile.
DLn	loescht die logische Zeile in der sich der Cursor befindet. Nach dem Loeschen bewegt sich der Cursor vor das erste Zeichen der naechsten logischen Zeile.
RL	fuegt die Zeile, die sich in dem Zeilensicherungs-Puffer befindet, vor der Zeile ein, die den Cursor enthaelt. Mit diesem Befehl koennen Sie eine versehentlich geloeschte Zeile wiederherstellen, oder eine einzelne Zeile beliebig bewegen. Der Zeilensicherungspuffer enthaelt immer die logische Zeile, die zuletzt im Befehls- oder Direktmodus geloescht wurde.

Folgende Fehler koennen bei der Anwendung dieser Befehle auftreten:

MEMORY FULL — Der Speicherraum reicht nicht aus, um die Zeichenkette einzufuegen.
Ergebnis:
* die Zeichenkette wird nicht oder nur teilweise eingefuegt
* die Befehlszeile wird abgebrochen
* der Editor kehrt in den Direktmodus zurueck

LINE TOO LONG — Das Loeschen eines RETURNs hat zwei Zeilen verkettet und damit die zulaessige Zeilenlaenge ueberschritten. Dieser Fehler kann auch beim Einfuegen einer Zeichenkette auftreten.

CURSOR AT END — Es wurde entweder versucht, Zeichen vor dem Cursor zu loeschen, obwohl sich der Cursor am Anfang des Textes befand, oder Zeichen hinter dem Cursor zu loeschen, obwohl sich der Cursor am Ende des Textes befand.

Anmerkung: Das letzte RETURN laesst sich nur als ganze Zeile loeschen.

Spezielle Befehle

LMn und RMn: Mit diesen Befehlen kann der rechte und der linke Rand bestimmt werden. Falls Ihr Bildschirm so eingestellt ist, dass links oder rechts ein Stueck Text nicht sichtbar ist, koennen Sie die Raender entsprechend aendern. Es werden dann soviele Leerzeichen eingefuegt, wie Sie mit n festgelegt haben. Als Normalwerte nimmt der Editor eine 3 fuer den linken und eine 40 fuer den rechten Rand an. Als Regel zum Setzen neuer Raender gilt, dass der linke groesser oder gleich 1 sein muss und kleiner als der rechte, und der rechte kleiner oder gleich 40 aber groesser als der linke.

Falls n ein nicht zulaessiger Wert zugeordnet wird, erfolgt eine MARGIN VALUE ERROR Meldung. Dieser Fehler kann auch auftreten, wenn neue Randwerte innerhalb einer vorhandenen Befehlszeile liegen. Mit der Anpassungsdatei koennen Sie bestimmen, mit welchen Randwerten der Editor startet.

CTSn: Mit diesem Befehl koennen Sie in den naechsten n logischen Zeilen Tabulatoren in Leerzeichen umwandeln. Wenn Sie keine Angabe fuer n machen, nimmt der Editor eine 1 an. Folgende Fehler koennen auftreten:

MEMORY FULL — Beim Umwandeln ist der zur Verfügung stehende Speicherraum zu Ende gegangen. Die Zeile vor derjenigen, bei der der Fehler auftrat, ist eventuell nur teilweise umgewandelt.

CURSOR AT END — Es befanden sich nicht so viele Zeilen im Puffer, wie mit n angegeben wurde.

Wie bei allen Fehlermeldungen wird der Editor die Befehlszeile abbrechen, und in den Direktmodus zurueckkehren.

ATARI INSIDE

REOPEN: Mit diesem Befehl kann der Editor mit derselben Datei erneut gestartet werden. Zunaechst wird die Edition normal beendet, dann liest der Editor dieselbe Datei erneut ein, restauriert die alte Befehlszeile, und positioniert den Cursor an den Anfang der Datei. Der Zuwachsfaktor wird geprueft und eine Warnmeldung wird ausgegeben, wenn der freie Diskettenspeicherraum nicht mehr ausreicht. Sie koennen dann den Editor verlassen, oder die Warnmeldung ignorieren, und mit der Edition fortfahren. Wenn Sie neu einlesen, wird der Editor alle Befehle hinter dem REOPEN Befehl ignorieren, und beide Befehlszeilen loeschen.

Benutzen Sie diesen Befehl zum Sichern Ihrer Dateien. Regelmaessiges Ausfuehren von REOPEN Befehlen wird Ihnen immer den neuesten Stand Ihrer Arbeit sichern, falls ein unvorhersehbarer Fehler, wie ein Stromausfall, auftreten sollte. Intervalle von 15 Minuten sind hier eine uebliche Datenverarbeitungspraxis.

Anmerkung: Wenn Sie mehrere Diskettenlaufwerke verwenden, wird der Editor bei jedem REOPEN Befehl Quellen- und Ziellaufwerk gegeneinander austauschen.

PLn: Mit diesem Befehl koennen Sie eine mit n festgelegte Zahl von Zeilen auf den System Drucker (P:) ausdrucken. Wenn n nicht festgelegt wird, nimmt der Editor den Wert 1 an. Wenn Sie in n mehr Zeilen angeben als sich im Puffer befinden, wird der Editor automatisch einen neuen einlesen. Wenn das Dateiende erkannt wird, bevor n Zeilen gedruckt sind, erfolgt eine CURSOR AT END Fehlermeldung.

Der Ausdruck beginnt mit der logischen Zeile die den Cursor enthaelt. Alle RETURNs und Tabulatoren werden vor dem Drucken in Leerzeichen umgewandelt.

Bis der Puffer ausgedruckt ist, bewegt sich der Cursor nicht. Beim Einlesen eines neuen Puffers wird er sich an dessen Anfang positionieren.

WL/-/n: Dieser Befehl schreibt eine mit n festgelegte Zahl von Zeilen auf eine Diskettendatei, deren Name sich zwischen den Schraegstrichen befindet. Wenn n nicht angegeben wird, nimmt der Editor den Wert 1 an. Wenn n die Anzahl der im Puffer befindlichen Zeilen ueberschreitet, wird der Puffer automatisch ausgeschrieben und ein neuer eingelesen. Wenn das Dateiende erkannt wird, bevor n Zeilen ausgeschrieben wurden, erfolgt eine CURSOR AT END Fehlermeldung.

Das Ausschreiben beginnt mit der logischen Zeile, die den Cursor enthaelt. Der Cursor bleibt beim Schreiben unbewegt, erst wenn ein neuer Puffer eingelesen wird, positioniert er sich an dessen Anfang.

Achtung: Denken Sie daran, dass der Editor die Dateinamenzusaetze .BAK und .TMP fuer interne Zwecke reserviert hat. Versuchen Sie keine Schreib- oder Leseoperationen mit einer bereits geoeffneten Datei durchzufuehren.

Befehle fuer grosse Dateien

Dateien die zu gross sind, um als Ganzes in den zur Verfügung stehenden RAM Bereich eingelesen werden zu können, können mit folgenden zwei Befehlen editiert werden:

IH	Liest die Haelfte des zur Verfuegung stehenden RAMs von der Datei ein
OC	Schreibt den Text bis zur derzeitigen Cursorposition aus

Wenn der Editor einen IH Befehl erhaelt, rechnet er zunaechst aus, wieviel freier Speicherraum zur Verfuegung steht, und liest dann etwa die Haelfte dieser Menge von der Datei in den Puffer. Bei einem OC Befehl schreibt er den Text vom Anfang des Puffers bis zu der logischen Zeile, die den Cursor enthaelt, aus. Danach wird diese logische Zeile zur ersten Zeile des Puffers. Mit der Kombination dieser beiden Befehle koennen Sie freien Speicherraum reservieren, um auch grosse Dateien erfolgreich im Speicher zu editieren, und MEMORY FULL Fehler zu vermeiden. Folgende Fehler koennen dabei auftreten:

INPUT EOF	Das Ende der Eingabedatei wurde erkannt.
I/O ERROR nnn	Ein Disketten oder Druckerfehler ist aufgetreten.
LINE TOO LONG	Der Editor ist auf eine Zeile gestossen, deren Laenge den von der Anpassungsdatei festgelegten Wert ueberschreitet.
CANNOT-PREVIOUS DISK I/I ERROR	Der Editor kann die vorgesehene Funktion wegen eines vorangegangenen Fehlers nicht ausfuehren.

ATARINSIDE

Tafel 1 - Alle fuer den Direktmodus reservierten Tasten

CTRL ←	bewege Cursor nach links (ueberspringe erweiternde Tabulatoren)
CTRL →	bewege Cursor nach rechts (ueberspringe erweiternde Tabulatoren)
CTRL ↓	bewege Cursor eine physikalische Zeile nach unten
CTRL ↑	bewege Cursor eine physikalische Zeile nach oben
CTRL 2	bewege Cursor zum Anfang der logischen Zeile
CTRL 3	bewege Cursor zum Ende der logischen Zeile
CTRL 8	blaettere ein Textfenster zurueck
CTRL 9	blaettere ein Textfenster vor
normale Tasten	fuege Zeichen in den Text ein
SHIFT INSERT	fuege Leerzeile ein
TAB	springe zum naechsten Tabulatorstop
CONTROL RETURN	setze RETURN und ruecke naechste Zeile soweit ein, wie Vorherige
DELETE BACK S	loesche das Zeichen links vom Cursor
CTRL DELETE BACK S	loesche das Zeichen rechts vom Cursor
SHIFT DELETE BACK S	loesche die logische Zeile mit dem Cursor
CTRL TAB	schalte den Tabulaturmodus hin und her (wenn erweiternde Tabulatoren gewaehlt wurden)
SHIFT TAB	schalte den RETURN-Modus hin und her
SHIFT CLEAR	loesche Fehlerfenster
START	fuehre die Befehlszeile aus
SELECT	waehle andere Befehlszeile
OPTION	schalte den Modus um
BREAK	breche den derzeit bearbeiteten Befehl ab

Tafel 2 - Anweisungen im Befehlsmodus

EXIT	normales Beenden einer Edition und Rueckkehr ins DOS
EXIT2	normales Beenden einer Edition und erneutes Starten des Editors
ABORT	Beenden einer Edition ohne Aenderungen abzuspeichern, Rueckkehr ins DOS
ABORT2	Beenden einer Edition ohne Aenderungen abzuspeichern, neues Starten des Editors
SB/-/n	suche im Puffer nach dem n'ten Erscheinen der Zeichenkette
SF/-/n	suche in der Datei nach dem n'ten Erscheinen der Zeichenkette
SRB/-/-/n	suche und ersetze n mal im Puffer
SRF/-/-/n	suche und ersetze n mal in der Datei
SRVB/-/-/n	suche und ersetze n mal im Puffer und frage jeweils ab
SRFB/-/-/n	suche und ersetze n mal in der Datei und frage jeweils ab
MS	setze Block Marker
MC	loesche Block Marker
BC	kopiere Block
BM	bewege Block
BD	loesche Block
BP	drucke Block
BW/-/	schreibe Block auf Diskettendatei
BR/-/	lese Block von Diskettendatei
CLn	bewege Cursor n Zeichen nach links
CRn	bewege Cursor n Zeichen nach rechts
CUn	bewege Cursor n logische Zeilen nach oben
CDn	bewege Cursor n logische Zeilen nach unten

ATARIINSIDE

CBB	bewege Cursor zum Anfang des Puffers
CEB	bewege Cursor zum Ende des Puffers
CBF	bewege Cursor zum Anfang der Datei
CEF	bewege Cursor zum Ende der Datei
CBL	bewege Cursor zum Anfang der logischen Zeile
CEL	bewege Cursor zum Ende der logischen Zeile
CCn	bewege Cursor zur Spalte n
IT/-/n	fuege die Zeichenkette n mal an der Cursorposition ein
DBn	loesche n Zeichen vor dem Cursor
DAn	loesche n Zeichen hinter dem Cursor
DF	loesche den ersten Teil der logischen Zeile
DR	loesche den Rest der logischen Zeile
RL	stelle die zuletzt geloeschte Zeile wieder her
IH	lese die Haelfte des zur Verfuegung stehenden RAM von der Datei ein
OC	gebe den Text bis zur Zeile mit dem Cursor aus
REOPEN	starte den Editor neu mit derselben Datei
PLn	drucke n Zeilen auf den System-Drucker
WL/-/n	schreibe n Zeilen auf eine Diskettendatei
CTSn	wandel in n Zeilen erweiternde Tabulatoren in Leerzeichen um
LMn	setze linken Rand auf n
RMn	setze rechten Rand auf n

Anmerkung: n steht fuer eine ganze Zahl zwischen 1 und 65535 die gewoehnlich als Wiederholungszaehler dient. Mit Ausnahme der Randwerte nimmt der Editor fuer n eine 1 an, wenn n nicht angegeben wurde.

Anmerkung: "/-/" kennzeichnet eine beliebige Zeichenkette, die entweder von Schraegstrichen oder von Anfuehrungszeichen eingegrenzt sein muss. Dasselbe gilt fuer "/-/-/", nur dass hier zwei beliebige Zeichenketten erforderlich sind.

3. Anpassen des Editors

Sie koennen den Editor noch effektiver gestalten, indem Sie ihn anweisen, einige Parameter bei verschiedenen Dateinamen-Zusaetzen jeweils anders zu behandeln. Z.B. koennten Sie das automatische Einruecken bei allen Dateien, mit Ausnahme der in PASCAL geschriebenen Texte, weglassen. Sie koennen bei .ASM und .BAS Dateien verschiedene Zeilenlaengen angeben. Mit dem Aendern der Farben koennen Sie visuell deutlich machen, welche Dateiart sich gerade im Speicher befindet.

Dieses Anpassungsprogramm ist in BASIC geschrieben, Sie muessen also das BASIC-Sprachmodul in den linken Schacht Ihres Computers einsetzen.

Um dieses Programm zu laden:

* legen Sie die Diskette mit dem Editor in Ihre Diskettenstation
* schalten Sie den Computer an, und warten Sie auf die READY Meldung
* tippen Sie RUN "D:MEDITCOM.BAS" und druecken Sie RETURN
* tauschen Sie Programmdiskette gegen Ihre Datendiskette aus

Zunaechst erscheint die Frage "Moechten Sie eine Anleitung (J/N) ?", Sie koennen dann auswaehlen, ob Sie eine Anleitung vom Programm selbst wuenschen, oder dieses Handbuch verwenden wollen. Dann muessen Sie eingeben, fuer welche Gruppe von Dateien die Aenderungen gelten sollen, die Sie danach vornehmen. Dies geschieht, indem Sie den 0-3 Zeichen langen Dateinamen-Zusatz eingeben. Wenn Sie ein ? eingeben, erhalten Sie erneut die Anleitung.

Danach wird das folgende Menue auf dem Bildschirm erscheinen:

```
        Was moechten Sie tun ?

   A. Parameter speichern & zurueck ins DOS
   B. Parameter speichern & neu starten
   C. Parameter loeschen & zurueck ins DOS
   D. Parameter loeschen & neu starten

   E. Tabulator Stops aendern
   F. Maximale Zeilenlaenge aendern
   G. Zuwachsfaktor aendern
   H. Randwerte aendern
   I. Bildschirmfarben aendern
   J. Verschiedene Flaggen aendern

        Geben Sie Ihre Wahl ein (A-J)
```

ATARIINSIDE

Die Parameter A-D

Alle Aenderungen, die Sie mit dem Anpassungs-Programm festlegen, kommen bei den jeweils ausgewaehlten Dateigruppen zur Anwendung. Verwenden Sie den ersten Teil des Menues (A-D), um die Änderungen festzulegen oder wieder zu loeschen. Die Auswahl A oder C fuehrt Sie ins DOS zurueck, um den Zugang zum Editor zu erhalten. Mit B oder D koennen Sie das Anpassungs-Programm erneut starten.

E - Tabulatorstops aendern

Mit der Auswahl E koennen Sie festlegen, an welchen Stellen der Tabulator stoppen soll. Die Stops koennen waehrend einer Edition nicht mehr geaendert werden. Es werden die normalen und derzeitigen Stops auf dem Bildschirm ausgegeben. Sie haben drei Moeglichkeiten zur Auswahl:

M Bringt Sie in das Menue des Anpassungs-Programms zurueck

S Es erscheint "(2-199) Welche Spalte setzen?" auf dem Bildschirm. Tippen Sie die gewuenschte Spalte und RETURN ein. Die derzeitigen Stops werden dann nochmal aufgezaehlt, wobei der von Ihnen gewaehlte eingefuegt ist.

C Es erscheint "(2-199) Welche Spalte loeschen?" auf dem Bildschirm. Sie koennen dann wie beim Setzen eines Stops vorgehen.

Wenn Sie "*" eingeben, werden alle Stops auf einmal geloescht, und koennen dann einzeln neu gesetzt werden.

F - Maximale Zeilenlaenge festlegen

Die normale Zeilenlaenge des im Betriebssystem eingebauten Bildschirmeditors betraegt 114 Zeichen bzw. drei physikalische Zeilen. Der Programm-Text Editor kann logische Zeilen bis zu einer Laenge von 200 Zeichen verarbeiten. Geben Sie den gewuenschten Wert und RETURN ein. Sie gelangen dann von selbst wieder ins Menue zurueck.

G - Zuwachsfaktor festlegen

Hier wird Ihnen die Moeglichkeit gegeben festzulegen, um wieviele Sektoren eine Datei beim editieren groesser werden darf, ohne einen I/O ERROR 162 (Diskette voll) zu erzeugen. Nach diesem Wert wird die Warnmeldung errechnet, die am Anfang einer Edition auftreten kann, wenn der freie Disketten Speicherraum knapp wird. Sie koennen diese Warnung ignorieren, aber bedenken Sie, dass dabei eventuell Dateien zerstoert werden koennen. Nach Eingabe des gewuenschten Wertes gelangen Sie von selbst ins Menue zurueck.

H - Randwerte des Bildschirms festlegen

Falls Ihr Bildschirm so eingestellt ist, dass Teile des Textes nicht mehr zu sehen sind, koennen Sie hier die Raender korrigieren.

I - Farbe des Bildschirms

Anhand von drei Variablen koennen Sie hier die Farben des Bildschirms aendern. Die erste Variable heisst Color und bestimmt die Hintergrundfarbe. Aus der folgenden Tabelle koennen Sie ersehen, welche Zahl welcher Farbe entspricht.

Hintergrundfarbe	Farbwert
grau	0
hellorange (gold)	1
orange	2
rot	3
rosa	4
violett	5
blauviolett	6
azurblau	7
himmelblau	8
hellblau	9
tuerkis	10
gruenblau	11
gruen	12
gelbgruen	13
orangegruen	14
hellorange	15

Anmerkung: Die Farben weichen bei verschiedenen Fernsehern oder Monitoren voneinander ab.

Die zweite Variable, B-lum, kontrolliert die Helligkeit der Hintergrundfarbe, und die dritte, C-lum, die Helligkeit der Buchstaben. Die Helligkeit wird von den geraden Zahlen 0,2,4,6,8,10,12 und 14 bestimmt. Halten Sie sich an die folgenden Regeln, um einen guten Kontrast zu erhalten:

* die Helligkeitswerte von B-lum und C-lum duerfen nicht gleich sein
* die beiden Werte sollten sich um den Faktor 8 voneinander unterscheiden

J - Verschiedene Flaggen aendern

Wenn Sie im Hauptmenue ein 'J' tippen, gelangen Sie in folgendes Untermenue:

ATARIINSIDE

Verschiedene Flaggen aendern

A. zurueck ins Hauptmenue

B. normale oder erweiternde Tabulatoren
C. Darstellung der Tabulatoren
D. Darstellung der RETURN Zeichen
E. automatisches Einruecken
F. Gross- oder Kleinschreibung

Geben Sie Ihre Wahl ein (A-F)

A Die Auswahl 'A' bringt Sie wieder ins Hauptmenue zurueck, nachdem Sie die gewuenschten Aenderungen eingegeben haben.

B Normale Tabulatoren fuegen eine Anzahl von Leerzeichen in den Text ein, dagegen bestehen die erweiternden Tabulatoren nur aus einem Zeichen, dass die Tabulatorfunktion indiziert.

Achtung: nicht alle ATARI Programmiersprachen erkennen erweiternde Tabulatoren.

C Erweiternde Tabulatoren koennen als Leerzeichen oder als Dreiecke, die von Punkten gefolgt werden, dargestellt werden. Die Darstellungsweise kann auch im Direktmodus noch geaendert werden.

D RETURNs koennen als Leerzeichen oder als nach unten weisende Pfeile dargestellt werden. Auch diese Darstellungsweise koennen Sie im Direktmodus wieder aendern.

E Beim automatischen Einrücken wird der Cursor in der nächsten Zeile genausoweit eingerückt, wie in der vorangegangenen. Sie erreichen diesen Effekt, indem Sie CTRL und RETURN gleichzeitig drücken. Mit dem Anpassungs-Programm koennen Sie diese Faehigkeit ausser Kraft setzen.

F Hier koennen Sie festlegen, ob sich der Editor bei Beginn einer Edition im Gross- oder im Kleinschreibmodus befinden soll. Diesen Modus koennen Sie waehrend der Edition mit der CAPS LOWR Taste wieder umschalten.

Meldungen des Editors

Warnungen

USING DEFAULTS	Es wurde keine Anpassungs-Datei gefunden, die zum Dateinamen-Zusatz der eingelesenen Datei passte. Es werden daher die eingebauten Normalwerte des Editors verwendet.
NEW FILE	Es existiert keine Datei mit dem eingegebenen Namen. Der Editor erstellt daher eine neue Datei mit diesem Namen.
INPUT EOF	Das Ende der Eingabe-Datei wurde erreicht.
CANNOT-PREVIOUS DISK I/O ERROR	Die Ursache der vorangegangenen Fehlermeldung ist noch nicht behoben. Die Befehle EXIT, IH oder OC koennen zurueckgewiesen werden.
CURSOR AT END	Erscheint immer wenn der Cursor versucht Anfang oder Ende des Puffers zu ueberschreiten.

Abfragen

VERIFY(REPLACE, SKIP, QUIT?)	Erscheint im Fehlerfenster, wenn ein "Suche- und Ersetze" Befehl mit jeweiligem Abfragen ausgefuehrt wird.

Fehlermeldungen

MARGIN VALUE ERROR	Erscheint wenn der Wert n gegen die Rand-Regel verstoesst.
LINE TOO LONG	Durch das Einfuegen von neuen Zeichen hat eine logische Zeile die zulaessige Zeilenlaenge ueberschritten, die mit dem Anpassungs-Programm festgelegt wurde.
MEMORY FULL	Die Operation kann nicht ausgefuehrt werden, da kein freier RAM Speicherraum mehr zur Verfuegung steht.
ILLEGAL DEV:FILE.EXT	Es wurde ein unzulaessiger Dateinamen eingegeben.
DELIMITER ERROR	Als Begrenzungszeichen wurden andere Zeichen als Schraegstrich (/) oder Anfuehrungsstriche (") verwendet.
SEARCH FAILED	Die angegebene Zeichenkette wurde nicht gefunden.

ATARINSIDE

NOT COMPLETE	Es wurde versucht eine unvollstaendige Befehlszeile auszufuehren.
UNRECOGNIZED COMMAND	Es wurde versucht ein ungueltiges Zeichen in das Befehlsfenster einzugeben.
BREAK KEY ABORT	Die BREAK Taste wurde waehrend der Ausfuehrung einer Befehlszeile gedrueckt.
I/O ERROR nnn	Ein Disketten- oder Druckerfehler ist aufgetreten. nnn kennzeichnet die Nummer des Fehlers, die vom Betriebssystem erzeugt wird und die Sie im ATARI Disk Operating System II Reference Manual nachsehen koennen.
NUMBER TOO BIG	Der n zugeordnete Wert ist zu gross fuer den ausgefuehrten Befehl.
CANNOT FIND MARKED BLOCK	Beim Ausfuehren der Befehle BC, BD, BM, BP, BW/-/ oder BR/-/ wurde kein markierter Block gefunden.
CANNOT FIND FILE	Die im BR/-/ Befehl angegebene Datei wurde nicht gefunden.
EDITOR IS CONFUSED	Kann auftreten wenn interne Zeiger des Editors zerstoert wurden. Geben Sie im Direktmodus CTRL 2 und CTRL ← ein, bis der Fehler nicht mehr auftritt.
FILE LOCKED	Die zu editierende Datei, oder die zugehoerigen .BAK oder .TMP Dateien sind gesichert.
EDITOR CANNOT RUN-NO FREE IOCBs	Es wurde eine andere DOS Version als 2.0S verwendet, oder es stehen weniger als drei freie IOCBs zur Verfuegung.

Anmerkung: n steht fuer eine ganze Zahl zwischen 1 und 65535, die meistens als Wiederholungszaehler verwendet wird. Mit Ausnahme der Randwerte nimmt der Editor eine 1 an, wenn n ausgelassen wurde.

ATARI®

A Warner Communications Company

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen" Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI ELEKTRONIK Vertriebsgesellschaft mbH · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60 · Tel. 040/511 80 91

ATARI INSIDE

ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARIINSIDE