

Charsets

F1: normale Textschrift

F3: Fettschrift

F5: Großschrift (Überschrift)

„An...“-Texte schreiben (s. auch S. 2)

1. Zeile:

Fett (F3) wählen, während des Schreibens die Commodore-Taste halten (Großschrift)

2. Zeile:

Fett (F3) wählen, mit Commodore + 4 Linie ziehen

Letzte Zeile:

Normal (F1) wählen, Linie mit Commodore + 1 ziehen, Endpunkt setzen: Commodore + 4, Pseudo wie in 1. Zeile schreiben

Seitenfunktionen

Shift - + Seite vorblättern
– Seite zurückblättern

CBM - + 10 Seiten vorblättern
– 10 Seiten zurückblättern

CTRL - + zum Textende gehen
– zum Textanfang gehen
= Zeile in Blocksatz
; Zeile linksbündig
: Zeile rechtsbündig
C Zeile zentrieren
I Zeile einfügen
E Zeile löschen
J Seite einfügen
K Seite löschen
X Wordwrap
(automatischer Zeilensprung)
Z Textspeicher löschen
(keine Abfrage!)

Tabulatoren

RUN/STOP Tabulator links

Shift - R/S Tabulator rechts

CBM - R/S Tabulator setzen

CTRL - * löscht alle Tabulatoren

CTRL - R/S löscht gesetzten Tabulator

Blockfunktionen

CBM - F1 setzt Blockanfang

CBM - F3 setzt Blockende

CBM - F5 kopiert Block in Puffer

CBM - F7 kopiert Puffer in Block

CTRL - F5 schneidet Block aus und speichert ihn in den Puffer

CTRL - F7 tauscht Puffer und Block

CTRL - R kopiert Seite in Puffer

CTRL - H Blockmaske entfernen

Diskettenkommandos

F2 Laufwerknummer ändern

CTRL - L Text laden

CTRL - S Text speichern

CTRL - A Text anhängen

CTRL - D Directory zeigen

CTRL - Q Floppybefehl

Diskette erstellen (C64S-Emulator)

File Name: .d64-Filename / 8 Zeichen

Title: Diskname C64 / 16 Zeichen

ID: 01 2A / einstellbar

Tastaturbelegung (C64S-Emulator*)

CTRL Control- bzw. Strg-Taste*

CBM** (Commodore) / Alt-Taste*

ß £ / Delete- bzw. Entf-Taste*

@ @ (F3) / ü* (F3)

€ : (F3) / ö* (F3)

← links neben 1 (F1) ohne/mit Shift

→ 6 (F1) mit Shift

— 1 (F1) mit Alt** ohne Shift

I 2 (F1) mit Alt** ohne Shift

+ 3 (F1) mit Alt** ohne Shift

□ 4 (F1) mit Alt** ohne Shift

— 1 (F3) mit Alt** ohne Shift

... 2 (F3) mit Alt** ohne Shift

- - 3 (F3) mit Alt** ohne Shift

— 4 (F3) mit Alt** ohne Shift

& 6 (F3) mit Alt** ohne Shift

Grafik in DT-Editor-Text einfügen

Vor dem Laden von Grafiken aus einer DT-„GFX“-Disk gilt es, folgende Punkte zu beachten:

- Es sind pro Textfile maximal **2 verschiedene Grafiken** zum Einbinden möglich. Diese lassen sich dann innerhalb der Textseiten beliebig oft in dafür vorgesehene Leerräume kopieren und/oder verschieben.
- Eine Grafik aus der DT-„GFX“-Disk muß zu Beginn **immer** in eine **leere Seite** des Textfiles kopiert werden, weil ein evtl. vorhandener Text auf dieser Seite unwiderruflich gelöscht wird.
- Für die evtl. 2. Grafik gilt dasselbe.

Grafik von DT-„GFX“-Disk laden:

CTRL - G F.Filename laden
Charset 1 (für 1. Grafik)
CTRL - B S.Filename laden
F7 Modus = User 1 (1. Grafik)
CTRL - P zeigt Grafik

Evtl. 2. Grafik von DT-„GFX“-Disk laden:

CTRL - G F.Filename laden
Charset 2 (für 2. Grafik)
CTRL - B S.Filename laden
F8 Modus = User 2 (2. Grafik)
CTRL - P zeigt Grafik

Grafik kopieren bzw. ausschneiden:

CBM - F1 setzt Blockanfang*
CBM - F3 setzt Blockende**
CBM - F5 kopiert Block in Puffer
CBM - F7 kopiert Puffer in Block
CTRL - F5 schneidet Block aus und speichert ihn in den Puffer
CTRL - F7 tauscht Puffer und Block
CTRL - H Blockmaske entfernen

- *) Cursor vorher an Grafik links oben positionieren
 **) Cursor vorher an Grafik rechts unten positionieren

Für Grafik kopieren, ausschneiden oder verschieben innerhalb des DT-Editors gilt dasselbe wie bei Textzeilen/-absätzen.

Nachdem die Grafik mit **CBM - F5** bzw. **CTRL - F5** im Puffer steht, wird mittels Seitenblättern und anschließender Cursorbewegung die richtige (linke obere) Position, an der die Grafik stehen soll, ausgewählt.

Nun wird mit **CBM - F1** die Blockmaske aufgerufen, um darin die Grafik mittels **CBM - F7** bzw. **CTRL - F7** einzupflanzen. Danach wird die graue Blockmaske durch **CTRL - H** entfernt.

Zwischenspeichern der nun erweiterten Text-Datei nicht vergessen! Auch sollte man nach Fertigstellung der Datei darauf achten, die mittlerweile „überflüssigen“ Seiten zu löschen, in die man die Grafiken anfangs „abgelagert“ hat.

Noch etwas zu den „An...“-Texten

Zur besseren Übersicht hier ein kleines Beispiel, wie eine „An Dich“-Seite aufgebaut ist:

1. Zeile: (F3), während des Schreibens **CBM** halten
 Linie: (F3), **CBM - 4**

```

TÜNNES AN SCHÄL          LECKER HÖLSCH
Hallo Schäl,
vorige Woche war ich in München im Hof-
brauhaus. Geh da bloß niemals hin!
Die rechnen da anders als bei uns. Wenn
du dort bloß 5 "Maß" Bier trinkst, kommt
es dir so vor, als hättest du hier bei
uns in Kölle 25 Hölisch gesoffen!
Mann, was war ich blau, da trink ich ab
sofort nur noch 2, lecker Hölisch am Tag!
TÜNNES —Q
  
```

Linie: (F1), **CBM - 1**
 Name wie in 1. Zeile schreiben
 Endpunkt: (F1), **CBM - 4**

Läuft der Text über **2 Seiten**, wird bei der **1. Seite** unten folgende Linie verwendet:

→
 Dann bekommt die **2. Seite** jedoch noch einen Linkspfeil:

← NAME □

Bei **3 und mehr Seiten** sieht die untere Linie der „inneren“ Seiten so aus:

←→

Viel Spaß beim Textschreiben!