

## 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 Strg-Taste halten (Großschrift)

2. Zeile:

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

Letzte Zeile:

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

## Seitenfunktionen

Shift - + Seite vorblättern  
- Seite zurückblättern

Strg - + 10 Seiten vorblättern  
- 10 Seiten zurückblättern

Tab - + 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

Strg - R/S Tabulator setzen

Tab - \* löscht alle Tabulatoren

Tab - R/S löscht gesetzten Tabulator

## Blockfunktionen

Strg - F1 setzt Blockanfang

Strg - F3 setzt Blockende

Strg - F5 kopiert Block in Puffer

Strg - F7 kopiert Puffer in Block

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

Tab - F7 tauscht Puffer und Block

Tab - R kopiert Seite in Puffer

Tab - H Blockmaske entfernen

## Diskettenkommandos

F2 Laufwerknummer ändern

Tab - L Text laden

Tab - S Text speichern

Tab - A Text anhängen

Tab - D Directory zeigen

Tab - Q Floppybefehl

## Diskette erstellen (VICE-Emulator)

Datei: Diskimage einlegen/Laufwerk 8

Dateinamen eingeben, Typ: d64

Image Datei erzeugen anklicken

## Tastaturbelegung (Emulator/C64)

Tab CTRL (Control) Taste

Strg CBM (Commodore) Taste

ß Einfg-Taste

@ ü (F3)

€ ö (F3)

← links neben 1 (F1) ohne/mit Shift

→ 6 (F1) mit Shift

— 1 (F1) mit Strg

| 2 (F1) mit Strg

+ 3 (F1) mit Strg

□ 4 (F1) mit Strg/Entf-Taste

— 1 (F3) mit Strg

... 2 (F3) mit Strg

- - 3 (F3) mit Strg

— 4 (F3) mit Strg

& 6 (F3) mit Strg

## Grafik in DT-Editor-Text einfügen

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

- I 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.
- I 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.
- I Für die evtl. 2. Grafik gilt dasselbe.

### Grafik von DT-„GFX“-Disk laden:

Tab - G F.Filename laden  
 Charset 1 (für 1. Grafik)  
 Tab - B S.Filename laden  
F7 Modus = User\_1 (1. Grafik)  
 Tab - P zeigt Grafik

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

Tab - G F.Filename laden  
 Charset 2 (für 2. Grafik)  
 Tab - B S.Filename laden  
F8 Modus = User\_2 (2. Grafik)  
 Tab - P zeigt Grafik

### Grafik kopieren bzw. ausschneiden:

Strg - F1 setzt Blockanfang\*  
 Strg - F3 setzt Blockende\*\*  
 Strg - F5 kopiert Block in Puffer  
 Strg - F7 kopiert Puffer in Block  
 Tab - F5 schneidet Block aus und speichert ihn in den Puffer  
 Tab - F7 tauscht Puffer und Block  
 Tab - 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.

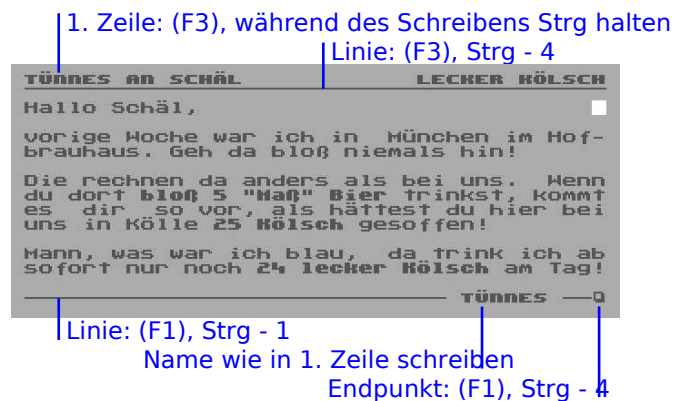
Nachdem die Grafik mit Strg - F5 bzw. Tab - F5 im Puffer steht, wird mittels Seitenblättern und anschließender Cursorbewegung die richtige (linke obere) Position, an der die Grafik stehen soll, ausgewählt.

Nun wird mit Strg - F1 die Blockmaske aufgerufen, um darin die Grafik mittels Strg - F7 bzw. Tab - F7 einzupflanzen. Danach wird die graue Blockmaske durch Tab - 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:



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 → q

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

← →

Viel Spaß beim Textschreiben!