

```
Spielwiese zum Experimentieren
**** Ausgabe: 20 Sätze auf Scratch-Datei SPIEL*TEST004.TMP
          Satzlänge: 1/4/6  Satznummern: 1.1 - 1.20
Ende  SORTIERE  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:41
=====
#KOPIERE,
  quelle = test004.tmp,
  ziel = test004.tr,
  modus = +,
  loeschen = +,
Start KOPIERE  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
**** Eingabe: 20 Sätze von Scratch-Datei SPIEL*TEST004.TMP
          Satzlänge: 1/4/6  Satznummern: 1.1 - 1.20
**** Ausgabe: 20 Sätze auf Scratch-Datei SPIEL*TEST004.TR
          Satzlänge: 1/4/6  Satznummern: 1.1 - 1.20
Ende  KOPIERE  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
=====
#MAKRO
Start MAKRO  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
Ende  MAKRO  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
=====
#= Ende Test 004 für Programm sortiere.pr
#MAKRO
Start MAKRO  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
ERFOLG: Test 001 (sortiere.pr) Sortierung von A-Z.
ERFOLG: Test 002 (sortiere.pr) Sortierung von Umlauten.
ERFOLG: Test 003 (sortiere.pr) Sortierung von ß.
ERFOLG: Test 004 (sortiere.pr) Sortierung von Groß- und Kleinschreibung.
Ende  MAKRO  auf: CHRISTIAN-PC  am: 13.08.25  um: 16:13:42
=====
Gib Kommando >
```