

**golded**

dietmar eilert

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> golded	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	dietmar eilert	April 13, 2022

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>golded</b>	<b>1</b>
1.1	main	1
1.2	LIZENZ	2
1.3	EINFÜHRUNG	4
1.4	SYSTEMANFORDERUNGEN	5
1.5	PROGRAMMSTART	5
1.6	Benutzeroberfläche	7
1.7	MAUS	8
1.8	Menüs IM ÜBERBLICK	9
1.9	DATEI-Menü	10
1.10	Datei/Eigenschaften	11
1.11	Datei/Laden	12
1.12	Datei/Laden in neues Fenster	13
1.13	Datei/Laden des Originals	13
1.14	Datei/Einfügen	13
1.15	Datei/Anhängen	14
1.16	Datei/Speichern	14
1.17	Datei/Speichern als	15
1.18	Datei/Speichern mit XPK	15
1.19	Datei/Speichern & Schließen	15
1.20	Datei/Drucken	16
1.21	Datei/Pfad übernehmen	16
1.22	Datei/Pfad setzen	16
1.23	Datei/Text löschen	17
1.24	Datei/Text schließen	17
1.25	Datei/Iconifizieren	18
1.26	Datei/Komplett beenden	18
1.27	BEARBEITEN-Menü	19
1.28	Bearbeiten/Markieren	20
1.29	Bearbeiten/Markieren Zeilenweise	20

---

---

1.30	Bearbeiten/Markieren Spaltenweise	20
1.31	Bearbeiten/Markieren Absatz	21
1.32	Bearbeiten/Markieren Alles	21
1.33	Bearbeiten/Markierung verbergen	21
1.34	Bearbeiten/Clip Ausschneiden	22
1.35	Bearbeiten/Clip Kopieren	22
1.36	Bearbeiten/Clip Einfügen	23
1.37	Bearbeiten/Block Löschen	23
1.38	Bearbeiten/Block Verschieben	23
1.39	Bearbeiten/Block Kopieren	24
1.40	Bearbeiten/Block Bearbeiten	24
1.41	Bearbeiten/Block sortieren	25
1.42	Bearbeiten/Block in Großschrift	25
1.43	Bearbeiten/Block in Kleinschrift	26
1.44	Bearbeiten/Block drucken	26
1.45	Bearbeiten/Block speichern	26
1.46	LAYOUT-Menü	26
1.47	Layout/Rechten Rand setzen	27
1.48	Layout/Einzug beibehalten	28
1.49	Layout/Einfügemodus	28
1.50	Layout/Autom. Zeilenumbruch	28
1.51	Layout/Autom. Groß/Klein	29
1.52	Layout/Templates erkennen	29
1.53	Layout/Tabs zu Leerzeichen	29
1.54	Layout/Zeile Einrücken	30
1.55	Layout/Block Einrücken	30
1.56	Layout/Absatz formatieren	30
1.57	Layout/Block formatieren	30
1.58	SUCHEN-Menü	31
1.59	Suchen/Suchen	32
1.60	Suchen/Weitersuchen	32
1.61	Suchen/Weitersuchen rückwärts	32
1.62	Suchen/Index-Suche	33
1.63	Suchen/Ersetzen	33
1.64	Suchen/Weiter ersetzen	33
1.65	Suchen/Zählen	33
1.66	Suchen/Referenz	34
1.67	Suchen/Referenz...	34
1.68	Suchen/Dateien durchsuchen	35

---

---

1.69	Suchen/Passende Klammer zeigen	35
1.70	Suchen/Prüfe Klammerung	35
1.71	Suchen/Datei suchen	35
1.72	Suchen/Datei suchen...	36
1.73	Suchen/Funktion suchen	36
1.74	Suchen/Funktionen anzeigen	36
1.75	ANSICHT-Menü	37
1.76	Ansicht/Neues Fenster öffnen	38
1.77	Ansicht/Gehe zu Zeile	38
1.78	Ansicht/Gehe zu Offset	39
1.79	Ansicht/Gehe zu Anfang/Ende	39
1.80	Ansicht/Gehe zu letzter Änderung	39
1.81	Ansicht/Position merken	39
1.82	Ansicht/Position abrufen	40
1.83	Ansicht/Falten	40
1.84	Ansicht/Zeige Symbolleisten	41
1.85	Ansicht/Zeige Breakpunkte	42
1.86	Ansicht/Farbkodierung	43
1.87	Ansicht/Kleine Schriftart	43
1.88	Ansicht/Fenster	43
1.89	Ansicht/Fenster nächstes	44
1.90	Ansicht/Fenster vorheriges	44
1.91	Ansicht/Verborgene Texte	45
1.92	EXTRAS-Menü	45
1.93	Extras/Statistik	46
1.94	Extras/Eingabe Zurücknehmen	47
1.95	Extras/Eingabe Wiederherstellen	47
1.96	Extras/Text einfügen	47
1.97	Extras/Text ergänzen	48
1.98	Extras/Sonderzeichen einfügen	48
1.99	Extras/ASCII-Code	49
1.100	Extras/Zeile tauschen	50
1.101	Extras/Zeile verdoppeln	50
1.102	Extras/Zeile entfernen	50
1.103	Extras/Zeile zurückholen	51
1.104	Extras/Zeile ausführen	51
1.105	Extras/Shell öffnen	51
1.106	Extras/Datei löschen	51
1.107	Extras/Datei umbenennen	52

---

---

1.108	Extras/Einstellungen ändern	52
1.109	Extras/Einstellungen ändern/Allgemein	52
1.110	Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen	52
1.111	Extras/Einstellungen ändern/Dateitypen	57
1.112	Konfiguration	59
1.113	Konfiguration/Kontext	60
1.114	Konfiguration/Anzeige & Schriftarten	60
1.115	Konfiguration/Wörterbuch	64
1.116	Konfiguration/Dateisuche	64
1.117	Konfiguration/Tastatur	65
1.118	Konfiguration/Layout	65
1.119	Konfiguration/Menüs	65
1.120	Ereignisdefinition	66
1.121	Konfiguration/Verschiedenes	68
1.122	Konfiguration/Maus	69
1.123	Konfiguration/Erweiterungen	71
1.124	Konfiguration/Drucker	71
1.125	Konfiguration/Projekt	72
1.126	Konfiguration/Referenzdateien	72
1.127	Konfiguration/Farbkodierung	73
1.128	Konfiguration/Tabulatoren	74
1.129	Konfiguration/Templates	75
1.130	Konfiguration/Symboleisten	76
1.131	Konfiguration/Benutzeroberfläche	76
1.132	MAKROS-Menü	77
1.133	Makros/Sitzung laden	78
1.134	Makros/Sitzung speichern	78
1.135	Makros/Text als Makro starten	79
1.136	Makros/Makro starten...	80
1.137	Makros/Makro bearbeiten	80
1.138	Makros/Makros	80
1.139	Makros/Sequenz aufnehmen	81
1.140	Makros/Sequenz abspielen	82
1.141	Makros/Sequenz wiederholen...	82
1.142	Makros/Sequenz anwenden auf...	82
1.143	Makros/Sequenz laden	82
1.144	Makros/Sequenz speichern	82
1.145	Makros/Sequenz exportieren	83
1.146	Makros/Eingabe wiederholen	83

---

---

1.147Makros/Befehl eingeben . . . . .	83
1.148Über GoldED . . . . .	84
1.149Tastatur . . . . .	84
1.150Cursortasten . . . . .	85
1.151HELP-Taste . . . . .	85
1.152TAB-Taste . . . . .	86
1.153RETURN-Taste . . . . .	86
1.154DEL-Taste . . . . .	87
1.155ESC-Taste . . . . .	87
1.156SPACE-Taste . . . . .	88
1.157F-Tasten . . . . .	88
1.158Rexx-Port . . . . .	89
1.159Host auswählen . . . . .	90
1.160Fenster anfordern . . . . .	91
1.161Arbeit erledigen . . . . .	92
1.162Fenster freigeben . . . . .	92
1.163Interne Befehle . . . . .	93
1.164Befehlsliste . . . . .	94
1.165API . . . . .	98
1.166BACK . . . . .	99
1.167BEEP . . . . .	99
1.168BIND . . . . .	99
1.169BITS . . . . .	99
1.170BLOCK . . . . .	100
1.171BRACKET . . . . .	100
1.172BREAKPT . . . . .	101
1.173CLIP . . . . .	101
1.174CMD . . . . .	102
1.175CODE . . . . .	102
1.176COLON . . . . .	102
1.177CONTEXT . . . . .	103
1.178CR . . . . .	103
1.179DEBUG . . . . .	103
1.180DEL . . . . .	104
1.181DELETE . . . . .	104
1.182DIR . . . . .	104
1.183DJUMP . . . . .	105
1.184DOWN . . . . .	105
1.185DPAGE . . . . .	105

---

---

1.186ELSE . . . . .	106
1.187ENDIF . . . . .	106
1.188ENDWORD . . . . .	106
1.189EXALL . . . . .	107
1.190EXPAND . . . . .	107
1.191EXTRACT . . . . .	107
1.192FDOWN . . . . .	108
1.193FILE . . . . .	108
1.194FIND . . . . .	109
1.195FIRST . . . . .	109
1.196FIX . . . . .	109
1.197FOLD . . . . .	110
1.198FORMAT . . . . .	110
1.199FREEZE . . . . .	111
1.200FUNC . . . . .	111
1.201FUP . . . . .	111
1.202GOTO . . . . .	112
1.203GREP . . . . .	112
1.204GUI . . . . .	113
1.205HELP . . . . .	113
1.206HUNTER . . . . .	113
1.207IF . . . . .	114
1.208IMAGES . . . . .	114
1.209INDENT . . . . .	114
1.210INFO . . . . .	115
1.211INSERT . . . . .	115
1.212KEY . . . . .	115
1.213LAYOUT . . . . .	116
1.214LEFT . . . . .	116
1.215LINES . . . . .	116
1.216LOCK . . . . .	117
1.217MACRO . . . . .	117
1.218MAN . . . . .	118
1.219MARK . . . . .	118
1.220MAXDOWN . . . . .	118
1.221MAXUP . . . . .	119
1.222MENUS . . . . .	119
1.223MISC . . . . .	119
1.224MORE . . . . .	120

---



---

1.225	MOUSE . . . . .	120
1.226	NAME . . . . .	120
1.227	NEW . . . . .	121
1.228	NEXT . . . . .	121
1.229	NOP . . . . .	121
1.230	NOTIFY . . . . .	122
1.231	OPEN . . . . .	122
1.232	PATH . . . . .	123
1.233	PC . . . . .	123
1.234	PHRASE . . . . .	123
1.235	PING . . . . .	124
1.236	PONG . . . . .	124
1.237	POP . . . . .	124
1.238	PREFS . . . . .	125
1.239	PREV . . . . .	125
1.240	PREVEND . . . . .	125
1.241	PRINT . . . . .	126
1.242	PROJECT . . . . .	126
1.243	PUSH . . . . .	126
1.244	QUERY . . . . .	127
1.245	QUIT . . . . .	130
1.246	REDO . . . . .	130
1.247	REFRESH . . . . .	130
1.248	REGEDIT . . . . .	131
1.249	REMAP . . . . .	131
1.250	REPLACE . . . . .	131
1.251	REQLIST . . . . .	132
1.252	REQUEST . . . . .	132
1.253	RIGHT . . . . .	133
1.254	RUN . . . . .	133
1.255	RX . . . . .	133
1.256	SAVE . . . . .	134
1.257	SCREEN . . . . .	134
1.258	SESSION . . . . .	135
1.259	SET . . . . .	135
1.260	SHIFT . . . . .	135
1.261	SMARTCR . . . . .	136
1.262	STOP . . . . .	136
1.263	SUFFIX . . . . .	136

---

---

1.264SYNTAX . . . . .	136
1.265TAB . . . . .	137
1.266TABS . . . . .	137
1.267TASK . . . . .	137
1.268TEXT . . . . .	138
1.269TMPLATE . . . . .	138
1.270TOOLBAR . . . . .	138
1.271TYPE . . . . .	139
1.272UJUMP . . . . .	139
1.273UNDO . . . . .	139
1.274UNLOCK . . . . .	140
1.275UP . . . . .	140
1.276UPAGE . . . . .	140
1.277USE . . . . .	141
1.278VIEW . . . . .	141
1.279VLEFT . . . . .	141
1.280VRIGHT . . . . .	142
1.281WINDOW . . . . .	142
1.282WORD . . . . .	143
1.283XREF . . . . .	143
1.284Input Events . . . . .	143
1.285Zubehör . . . . .	144
1.286BESTELLEN . . . . .	145
1.287UPDATES . . . . .	146
1.288DANKSAGUNG . . . . .	146
1.289ANSCHRIFT . . . . .	147
1.290 GoldED . . . . .	147

---

# Chapter 1

## golded

### 1.1 main

©1998 Dietmar Eilert. All Rights Reserved.

Einführung                      Konfiguration

Lizenz

Dateitypen

Einführung

Konfiguration

Systemanforderungen

Bedienung

Programmierung

Programmstart

Rexx-Port

Benutzeroberfläche

Befehlsliste

Maus

Variablenliste

Tastatur

Menüs

Anhang

Menüs im Überblick

Recover

Datei-Menü

Bestellen  
Bearbeiten-Menü  
Updates  
Layout-Menü  
Danksagung  
Suchen-Menü  
Anschrift  
Ansicht-Menü  
Index  
Extras-Menü  
Makros-Menü  
Über GoldED

## 1.2 LIZENZ

### LIZENZ

#### 1. ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR GOLDED STUDIO 5 DEMO

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser EndbenutzerLizenzvertrag ("LIZENZ") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürlicher oder juristischer Person) und Dietmar Eilert ("GOLDED SUPPORT") für das oben bezeichnete Softwareprodukt. Das Softwareprodukt umfasst Computersoftware sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentationen im "Online" oder elektronischen Format ("SOFTWAREPRODUKT" oder "SOFTWARE"). Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen dieser LIZENZ gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieser LIZENZ nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu verwenden.

#### SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt, als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG. Dieses LIZENZ räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

- Software. Sie sind berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT auf beliebig vielen Computern in Ihren Räumen zu installieren und zu verwenden, für die Sie

AmigaOS-Lizenzen besitzen.

- Speicherung/Netzwerkverwendung. Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Rechnern, für die Sie AmigaOS-Lizenzen besitzen, zu installieren und auszuführen.

## 2. BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

- Beschränkungen im Hinblick auf Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Dekompilierung und Disassemblierung. Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompileieren oder zu disassemblieren, es sei denn und nur insoweit wie das anwendbare Recht, ungeachtet dieser Beschränkung, dies ausdrücklich gestattet.
- Trennung von Komponenten. Das SOFTWAREPRODUKT wird als einzelnes Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, dessen Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.
- Übertragung der Software. Sie sind berechtigt, alle Ihre Rechte aus dieser LIZENZ dauerhaft zu übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien zurück, Sie übertragen das vollständige SOFTWAREPRODUKT (einschließlich aller Komponenten, der Medien und des gedruckten Materials, aller Updates, dieser LIZENZ und, sofern vorhanden, des/der Certificates of Authenticity (Echtheitszertifikat), und der Empfänger stimmt den Bestimmungen dieser LIZENZ zu.
- Kündigung. Unbeschadet sonstiger Rechte ist GOLDED SUPPORT berechtigt, dieses LIZENZ zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieser LIZENZ verstossen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

## 3. URHEBERRECHT.

- Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Text und "Applets", die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei GOLDED SUPPORT oder deren Lieferanten. Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsbestimmungen geschützt.
- Das SOFTWAREPRODUKT darf von Online-Anbietern im Internet (Web-Sites und FTP-Server) zum Download zur Verfügung gestellt werden, wenn das SOFTWAREPRODUKT kostenlos abgerufen werden kann. Alle anderen Vertriebsformen inklusive, aber nicht beschränkt auf, Vertrieb auf CD-ROM und Coverdisks, sind untersagt und bedürfen der schriftlichen Erlaubnis durch GOLDED SUPPORT.

## VERSCHIEDENES

- Wenn Sie dieses Produkt in Deutschland erworben haben, unterliegt diese LIZENZ den deutschen Gesetzen. Wenn Sie dieses Produkt außerhalb Deutschlands erworben haben, gilt möglicherweise das lokal anwendbare Recht.
-

## BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

- **GEWÄHRLEISTUNGS AUSSCHLUSS.** Das SOFTWAREPRODUKT und die darauf bezogene Dokumentation wird Ihnen "so wie sie ist" zur Verfügung gestellt, ohne Gewährleistung irgendeiner Art, weder ausdrücklich noch konkludent, einschließlich, aber nicht beschränkt auf konkludente Gewährleistungen der Tauglichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder des Nichtbestehens einer Rechtsverletzung. Das Risiko, das sich aus dem Verwenden oder der Leistung des SOFTWAREPRODUKTS ergibt, verbleibt bei Ihnen.
- **KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN.** Weder GOLDED SUPPORT noch deren Lieferanten können haftbar gemacht werden für Schäden, gleich welcher Art (einschließlich, aber nicht beschränkt auf entgangenen Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden), die aus dem Verwenden oder der Unmöglichkeit, das Produkt zu verwenden, entstehen, und zwar auch dann, wenn GOLDED SUPPORT zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. Da einige Staaten/Rechtsordnungen den Ausschluss oder die Begrenzung der Haftung für Folge- oder zufällig entstandene Schäden nicht gestatten, gilt die vorstehende Einschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Aachen, November 1998, Dietmar Eilert

## 1.3 EINFÜHRUNG

### EINFÜHRUNG

Dieser Editor wurde in erster Linie als ein leistungsfähiges, zuverlässiges und komfortables Werkzeug für die Softwareentwicklung konzipiert. Installation und Bedienung sind unkompliziert, die Benutzeroberfläche ist funktional und intuitiv. Alle Features wurden im Hinblick auf Benutzerfreundlichkeit und Geschwindigkeit optimiert. GoldED fordert einen gut ausgestatteten Rechner: diese Software wurde entwickelt, um die Möglichkeiten einer Entwicklertasche auszureizen, nicht, um der Performance von Einstiegsmodellen Rechnung zu tragen.

Im folgenden einige Bemerkungen zum internen Programmdesign, die Ihnen helfen sollen, den Rest dieser Dokumentation besser zu verstehen: Der Kern von GoldED arbeitet ereignisorientiert. Der Editor wartet auf Ereignisse wie einen Tastendruck oder eine Menüauswahl, um dann einen zentralen Verteiler aufzurufen, der die zugeordnete Operation durchführt. Aktionen sind nicht fest vorgegeben - Sie können jedem Ereignis die gewünschte Aktion zuordnen. Beispielsweise könnte man der Taste 'A' die Funktion zum Laden einer Datei zuordnen. Oder den Text "Don't panic !". Oder ein Rexx-Skript. Oder ein DOS-Programm. Oder sie einfach so belassen, wie sie normalerweise definiert ist: Als das Einfügen des Buchstabens "A" in den Text. Das ereignisorientierte Design stellt eine enorme Flexibilität bereit, da praktische jedes Element des Editors so konfiguriert werden kann, daß es ihre Anforderungen erfüllt.

## 1.4 SYSTEMANFORDERUNGEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Anforderungen sind AmigaOS 3, 68020 und 2 MB freier Speicher bei Programmstart. Diese Konfiguration stellt allerdings keine akzeptable Performance sicher. Das empfohlene System für durchschnittliche Geschwindigkeit ist ein Rechner mit 68030 CPU und 4 MB Speicher. Die Gesamtanforderung im Hinblick auf den installierten Speicher beläuft sich dann zusammen mit dem gleichzeitig verwendeten Compiler und dem Speicherbedarf des Betriebssystems auf Werte zwischen 8 MB RAM und 16 MB RAM.

#### Softwareanforderungen

GoldED verwendet die XPK-Kompressionssoftware, wenn diese auf Ihrem Rechner installiert ist. Zu beziehen ist die XPK-Software über das Aminet. Die Installation ist für den normalen Betrieb von GoldED nicht notwendig.

#### GoldED unterstützt Grafikkarten

Durch den Einsatz einer Grafikkarte kann die Leistung drastisch verbessert werden - beispielsweise beschleunigt eine Picasso IV das Blättern durch den Text um den Faktor 10 im Vergleich zum gleichen Amiga 3000 ohne eine Grafikkarte (Darstellung mit 16 Farben).

## 1.5 PROGRAMMSTART

### PROGRAMMSTART

Sie können den Editor wie von anderen Programmen gewohnt durch einen Doppelklick auf das zugehörige Icon (GoldED) oder durch Eingabe des Programmnamens ("golded:golded" oder "run golded:golded") in einer Shell starten. Zu empfehlen ist diese Methode allerdings nicht: mit jedem Programmstart fährt ein komplett neuer Editor hoch. Darunter leiden Speicherverbrauch und Benutzerfreundlichkeit. Anzuraten ist deshalb die ausschließliche Verwendung des Schnellstarters ED, den Sie im GoldED-Ordner finden.

#### Schnellstarter

Es handelt sich dabei um ein kleines Programm, das so wie ein klassischer Editor benutzt werden kann: Sie können beispielsweise "ED text" eingeben, um die Datei "text" zu editieren. Der große Vorteil dieser Lösung: der Schnellstarter sucht sich für seine Aufträge einen schon laufenden GoldED-Prozess. Das erneute Hochfahren eines neuen Editors entfällt damit (selbstverständlich kümmert sich ED auch um das Hochfahren des Editors, wenn dies notwendig werden sollte). Den Sourcecode zu ED finden Sie übrigens im GoldED-Ordner (golded:developer/examples/quickstarter).

#### Argumente

Sowohl der Schnellstarter ED als auch GoldED akzeptieren beim Aufruf neben den Namen der zu bearbeitenden Dateien diverse Argumente, die im folgenden

kurz vorgestellt werden:

HIDE/S

Geben Sie HIDE an, wenn Sie den Editor direkt beim Start in den Hintergrund legen möchten (dabei dürfen gleichzeitig keine Dateinamen übergeben werden). GoldED wartet dann auf Aktivierung durch eine spezielle Tastenkombination (siehe

Hotkey  
) . Beispiel: ED HIDE

FILETYPE/K (Beispiel: ED sys:brief FILETYPE=TEXT)

Diese Anweisung teilt GoldED mit, daß die angegebene Datei (hier "sys:brief") unabhängig vom tatsächlichen Typ der Datei als Datei vom Typ "TEXT" behandelt werden soll. Technisch ausgedrückt wird das hinter FILETYPE angegebene Argument ("TEXT") als virtueller Dateiname zur Auswahl des Dateityps herangezogen - als Ersatz für den tatsächlichen Dateiname ("brief"), der normalerweise die Dateitypzuordnung steuert. Details zu dieser Thematik finden Sie im Abschnitt über

Dateitypen  
. Beispiel:

STICKY/S (wird nur vom Schnellstarter unterstützt)

Der Schnellstarter ED bietet zusätzlich eine STICKY-Option an und unterstützt damit synchrones Aufrufen des Editors: Wird die Option STICKY benutzt, dann kehrt der Starter erst zurück, nachdem die beim Aufruf angegebene Datei editiert und geschlossen wurde. Wurde der Quickstarter über eine Shell gestartet, so ist die Shell deshalb bis zu diesem Zeitpunkt blockiert. Diese Option wurde geschaffen, um den Aufruf des Editors durch andere Programme mit diesen Programmen zu synchronisieren: das aufrufende Programm fährt erst dann mit seinem Ablauf fort, wenn Sie die Arbeit am Text beenden. Typisches Anwendungsbeispiel: Einsatz als E-Mail-Editor mit Aufruf durch das E-Mail-Programm. Die STICKY-Option muß angegeben werden, damit der Editor die Kontrolle erst dann an das E-Mail-Programm zurückgibt, wenn die Bearbeitung der Mail beendet wird. Beispielaufruf:

ED s:user-startup STICKY

AREXX/K

Mit dieser Option kann ein Name für den

Rexx-Port  
des Editors gewählt

werden (Vorgabe ist "GOLDED.1"). Diese Option wird nur beachtet, wenn der Editor noch nicht gestartet wurde, da der Portname eines laufenden Editors nicht nachträglich geändert werden kann. Beispiel:

ED AREXX="PORT.1".

SESSION/K

Mit dem SESSION-Kommando können Sie den Editor anweisen, eine zu einem früheren Zeitpunkt abgespeicherte Sitzung (

Makros/Sitzung speichern  
)

wiederherzustellen. Beispiel:



```
ED SESSION="golded:sessions/old.session".
```

### Drag & Drop Starter

Der Drag & Drop-Starter aus dem GoldED-Verzeichnis erzeugt auf der Workbench ein Symbol, das den schnellen Editorstart per Mausklick ermöglicht. Dateien, die mit der Maus über dieses Symbol gezogen werden, werden vom Editor geladen. Es wird empfohlen, das Drag & Drop-Programm im WBStartup-Ordner der Workbench zu plazieren, damit es nach jedem Systemstart zur Verfügung steht. Das Symbol besitzt ein kleines Menü, über das u.a. die Position des Icons auf der Workbench gespeichert werden kann. Zugriff auf das Menü erhalten Sie, indem Sie das Symbol durch Anklicken des gelben Pfeils (versteckte Titelleiste) aktivieren. Anschließend kann wie gewohnt mit der rechten Maustaste auf das Menü zugegriffen werden.

## 1.6 Benutzeroberfläche

### Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche dieses Editor unterstützt die gewohnten AmigaOS-Eigenschaften, bietet zusätzlich aber auch einige Features aus der Windows-Welt.

#### Menü-Hilfe

Das Hilfe-System des Editors basiert auf der AmigaGuide-Library. Ein Doppelklick auf das Symbol "Anleitung" zeigt die Dokumentation über das Multiview-Programm an. GoldED selbst bietet Hilfe für jeden Menüpunkt an: betätigen Sie die HELP-Taste während einer Menüauswahl, um Hilfstexte zum entsprechenden Menüpunkt abzurufen.

#### Sprache

Die Locale-Library des AmigaOS wird hinsichtlich der Beschriftung der Eingabefelder und Fenstertitel unterstützt: diese Texte sollten in der Sprache erscheinen, die Sie für die Workbench eingestellt haben. Voraussetzung ist allerdings, daß die notwendigen Übersetzungen zusammen mit GoldED ausgeliefert wurden. Zur Zeit liefern wir deutsche und englische Übersetzungen für GoldED, weitere Sprachen dürften aber in Kürze verfügbar werden. Die Spracheinstellungen der Workbench haben keine Auswirkung auf Menüs und andere konfigurierbare Elemente. Die Sprache für diese Elemente wird während der ersten Installation gewählt (der Editor speichert die bevorzugte Sprache in der Datei golded:etc/env/language).

#### Shortcuts

Aktivierung mit der Tastatur: Die meisten Eingabefelder bieten Aktivierung per Tastatur an: unterstrichene Buchstaben in der Eingabefeldbeschriftung verweisen auf die entsprechende Taste. Sie können also beispielsweise einen Schieberegler auch ohne Maus bedienen, indem sie die per Unterstrich angezeigte Taste betätigen. Betätigen Sie gleichzeitig SHIFT, um die Richtung der Änderung zu beeinflussen - etwa um einen Schieber von rechts nach links und nicht wie gewohnt von links nach rechts zu bewegen. Befindet sich der

Cursor in einem Eingabefeld für Texte, so reicht das Betätigen der Taste zur Aktivierung eines anderen Gadgets normalerweise nicht aus: der Tastendruck würde im Eingabefeld erscheinen. Halten Sie in solchen Fällen gleichzeitig die rechte Amiga-Taste gedrückt.

### Textfelder

Eingabefelder für Texte unterscheiden sich in einigen Punkten von den gewohnten Textfeldern des AmigaOS. So ist es beispielsweise möglich, Text in diesen Feldern mit der Maus zu markieren. Ist in einem Eingabefeld Text markiert worden, wird er durch die nächste Eingabe ersetzt (die Markierung kann durch Bewegen des Cursors aufgehoben werden, wenn dies nicht erwünscht ist). Mit den Tastenkombinationen STRG-X und STRG-C kann der markierte Text ausgeschnitten bzw. in das Clipboard kopiert werden, mit STRG-V wird aus dem Clipboard eingefügt. ALT-DEL löscht das Wort unter dem Cursor, SHIFT-DEL löscht von der Cursorposition bis zum Textende und SHIFT-BACKSPACE bis zum Textanfang. Mit SHIFT und einer Cursortaste kann man zum nächsten bzw. vorherigen Wort springen. Anmerkung: die STRG-Taste ist identisch mit der CTRL-Taste (die Beschriftung variiert von Tastatur zu Tastatur).

### Baumstrukturen und Listen

Die meisten Einträge in Listen und Baumstrukturen können unbenannt werden, indem man einen Eintrag markiert und dann nochmals auf den Namen klickt. Es erscheint dann ein Eingabefeld unmittelbar unter dem Mauszeiger. Zwischen den beiden Klicks sollte allerdings eine kleine Pause liegen, damit sie nicht als Doppelklick interpretiert werden.

### Drag & Drop

Grundsätzlich bieten alle Listen und Baumstrukturen Drag & Drop an. Klicken Sie auf einen Eintrag und halten Sie die Maustaste für einen Moment gedrückt. Die Farbe der Markierung wird sich verändern und sie können den Eintrag jetzt an eine andere Position in der Liste ziehen. Drag & Drop sollte nur in Ausnahmefällen genutzt werden: neben allen Listen befinden sich Pfeil-Symbole, die bevorzugt für das Verschieben der Einträge verwendet werden sollten. Die Problematik bei Drag & Drop ist, daß Einträge unkontrolliert verschoben werden können, so daß Bedienfehler zu Fehlern in der Konfiguration führen können. Mit den Pfeil-Symbolen lassen sich dagegen nur "zulässige" Aktionen durchführen.

### Offene Dialoge

Einige Dialoge (Suchen, Gehe-zu-Dialog, etc.) können ständig offen gehalten werden, indem der "x"-Knopf im Titel der entsprechenden Fenster gedrückt wird.

## 1.7 MAUS

### MAUS

Alle Maus-Funktionen sind frei konfigurierbar; dieser Abschnitt beschreibt die Standard-Belegung:

Einfacher Klick mit der linken Maustaste in ein Textfenster positioniert den

---

Cursor. Ein Doppelklick markiert das Wort unter dem Cursor. Wird die Maus bei niedergehaltener linker Taste über den Text gezogen, werden die überstrichenen Zeichen markiert. Halten Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, um zeilenweise zu markieren. Spalten können markiert werden, indem Sie entweder beim Markieren die ALT-Taste gedrückt halten oder mit der mittleren Maustaste (sofern vorhanden) markieren.

#### Drag & Drop

Klicken Sie in eine vorher markierte Textpartie und halten Sie den Mausknopf für einen Moment gedrückt: dadurch wird der Drag & Drop-Modus aktiviert. Der Mauszeiger verwandelt sich von einem Pfeil in ein Rechteck. Sie können den markierten Text jetzt mit der Maus verschieben, indem Sie den Mausknopf über der Zielposition loslassen. Betätigen Sie die STRG-Taste im Drag & Drop-Modus, um von "Text verschieben" auf "Text kopieren" umzuschalten.

#### Fenster maximieren

Textfenster könne mit einem Doppelklick in die Statuszeile maximiert werden.

#### Kontextmenüs

Der rechten Maustaste kommt eine besondere Bedeutung zu: in Abhängigkeit von der Mausposition kann damit entweder das gewohnte Fenstermenü am oberen Bildschirmrand aktiviert werden oder – die Maus befindet sich über einem GoldED-Fenster – ein Kontextmenü unter dem Mauszeiger geöffnet werden. Die Auswahlmöglichkeit in den

Kontext-Menüs

variiert situationsabhängig.

Beispielsweise erscheinen blockbezogene Funktionen nur, wenn auch ein Block markiert wurde. Die Kontextmenüs können komplett abgeschaltet werden (

Konfiguration/Maus

), wenn Sie die gewohnte Funktion der rechten Maustaste vermissen sollten.

## 1.8 Menüs IM ÜBERBLICK

### Menüs IM ÜBERBLICK

Datei-Menü

Ansicht-Menü

Bearbeiten-Menü

Extras-Menü

Layout-Menü

Makros-Menü

---

Suchen-Menü

Über GoldED

Aufgrund weitgehender Konfigurationsmöglichkeiten gibt es bei GoldED kein ↔

verbindliches Erscheinungsbild. Farben, Bildschirmmodus, Funktionen und Menüs: All dies ist einstellbar. Diese Anleitung beschreibt den Editor so, wie Sie ihn ursprünglich erhalten haben. Benutzen Sie [Extras/Einstellungen ändern], um die Einstellungen an Ihre Wünsche anzupassen.

Über diese Anleitung: Angaben in der Form "Datei/Laden" verweisen auf eine Funktion ("Laden") in einem Menü ("Datei"). Angaben in der Form "Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen" verweisen auf ein Dialogfeld ("Globale Optionen"), das durch die angegebene Funktion ("Einstellungen ändern") im angegebenen Menü ("Extras") geöffnet wird.

## 1.9 DATEI-Menü

DATEI-Menü

Menübaum des Datei-Menüs

Datei/Eigenschaften

Datei/Speichern & Schließen

Datei/Laden

Datei/Drucken

Datei/Laden in neues Fenster

Datei/Pfad übernehmen

Datei/Laden des Originals

Datei/Pfad setzen

Datei/Einfügen

Datei/Text löschen

Datei/Anhängen

Datei/Text schließen

Datei/Speichern

Datei/Iconifizieren

Datei/Speichern als

Datei/Komplett beenden

---

Datei/Speichern mit XPK

Das Datei-Menü bietet eine Vielzahl von Kommandos, die auf die →  
 eine oder  
 andere Weise mit dem Dateihandling zu tun haben - insbesondere soweit es  
 grundlegende Ein- und Ausgabefunktionen betrifft (Laden, Speichern, Drucken).

## 1.10 Datei/Eigenschaften

Datei/Eigenschaften

Setzt die Textattribute: Dateiname, Kommentar, Dateityp und Schutzbits können  
 geändert werden. Es folgt eine Beschreibung der Eingabefelder des Dialogs:

Dateityp

Grundlage der Konfiguration von GoldED sind Dateitypen. Der Dateityp einer  
 Datei wird beim Laden erkannt. Als Ergebnis der Dateityperkennung wird dem  
 Text eine passende Arbeitsumgebung (Menüs, Farben, etc.) zugewiesen.  
 Normalerweise erfolgt die Feststellung des Typs über den Dateinamen und den  
 Dateinamen-Suffix. Sie können die automatische Zuordnung aber auch umgehen,  
 indem Sie dem Text einen virtuellen Namen zuweisen, der für die  
 Dateitypzuordnung herangezogen werden soll. Tragen Sie in dem Dateityp-Feld  
 beispielsweise ".c" ein, dann wird der Text so behandelt, als ob er unter  
 diesem Namen geladen wurde - bei installierter C-Umgebung bedeutet dies,  
 daß ihm die Arbeitsumgebung für C-Quelltexte zugewiesen wird.

Textname

Der Textname. Dieses Feld ändert den Fenstername, nicht den Namen der  
 zugrundeliegenden Datei (Dateien können mit  
 Extras/Datei umbenennen  
 umbenannt werden). Mit dem Namen ändert sich möglicherweise →  
 der Dateityp  
 (  
 Extras/Einstellungen ändern/Dateitypen  
 ). Der Editor korrigiert dann die  
 Arbeitsumgebung für den Text.

Schutzbits (Schreibbar, Lesbar, usw.)

Die Schutzbits des Dokuments. Sie werden gespeichert, wenn der Text  
 gespeichert wird. Informationen zu der Bedeutung dieser Bits finden Sie in  
 Ihrem AmigaDos-Handbuch. Normalerweise sollten Sie nur das Skript-Bit  
 ändern: es muß für Batch-Dateien gesetzt werden (also für Dateien, die mit  
 dem AmigaDOS-Befehl EXECUTE abgearbeitet werden sollen). Die Schutzbits  
 werden durch  
 Datei/Text löschen  
 auf Vorgabewerte (siehe  
 Konfiguration/Verschiedenes  
 ) zurückgesetzt.

## 1.11 Datei/Laden

Datei/Laden zu finden im  
 DATEI-Menü  
 Löscht den vorhandenen Text (  
 Datei/Text löschen  
 ) und lädt eine neue Datei,

die Sie in einem Dateidialog auswählen können. Der Vorgang muß über eine eingeschobene Abfrage bestätigt werden, wenn der vorhandene Text modifiziert aber noch nicht gespeichert wurde. Sowohl der ASL-Dateidialog als auch der Reqttools-Dateidialog werden unterstützt (Auswahl des bevorzugten Typs über

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
 ). Komprimierte Dateien im

XPB-Format werden automatisch erkannt und dekomprimiert, wenn die

XPB  
 -Libraries auf Ihrem Rechner installiert sind. XPB ↔  
 ist ein

Freeware-Paket, das einen einheitlichen Standard zum (Ent-)Packen von Dateien auf dem Amiga bereitstellt.

### Tabulatoren

TAB-Codes (ASCII-Code 9) werden beim Laden erkannt und in Übereinstimmung mit den Einstellungen für Tabulatoren (  
 Konfiguration/Tabulatoren  
 ) behandelt.

Diese Einstellungen legen fest, wie breit Tabs am Bildschirm erscheinen und ob TABs in Leerzeichen umgewandelt werden. Bitte lesen Sie den Abschnitt

Tabulatoren  
 für eine Beschreibung der TAB-Funktionalität.

### Falten

Direkt nach dem Laden werden Texte normalerweise nach Faltmarkierungen durchsucht und entsprechend markierte Textpassagen weggefaltet (siehe

Falten  
 ). Dies geschieht, noch bevor der Text angezeigt wird. Sie ↔  
 können

diesen Vorgang auch abschalten (  
 Konfiguration/Verschiedenes/Falten  
 ).

### Laden von Binärdateien

Beachten Sie, daß alle Ladefunktionen nur für Text und nicht für Binärdateien ausgelegt sind. Sie können mit diesem Editor keine Programme laden: GoldED ist ein Texteditor, kein Dateimonitor. Er wird Dateien beim Laden auf eine Weise verändern, die Texten (aber auf keinen Fall Programmen) angemessen ist. So werden beispielsweise CR-Codes entfernt, TABs möglicherweise zu

Leerzeichen expandiert, das Executable-Bit gelöscht und überschüssige Leerzeichen entfernt.

### Mehrfachauswahl

Wie viele andere Dialoge von GoldED bietet auch die Dateiauswahl dieses Menüs Mehrfachauswahl an, d.h. Sie können mehr als eine Datei gleichzeitig zur Bearbeitung auswählen, indem Sie bei der Auswahl die SHIFT-Taste gedrückt halten.

### Drag & Drop

Textfenster auf dem Workbench-Screen unterstützen Drag & Drop: es ist möglich, mit der Maus die Symbole von Textdateien über diese Fenster zu ziehen, um sie zu laden. Mehrfachauswahl ist möglich (SHIFT-Taste bei der Auswahl der Icons gedrückt halten).

## 1.12 Datei/Laden in neues Fenster

Datei/Laden in neues Fenster zu finden im  
DATEI-Menü

Öffnet einen Text. Im Unterschied zu  
Datei/Laden

wird für den Text aber ein

neues Fenster geöffnet und der Text im aktuelle Textfenster nicht gelöscht.

## 1.13 Datei/Laden des Originals

Datei/Laden des Originals zu finden im  
DATEI-Menü

Öffnet das Original des gerade bearbeitenden Textes. Verwenden ←  
Sie diesen

Menüeintrag, wenn Ihnen die zwischenzeitlich vorgenommenen Änderungen nicht zusagen und Sie den Ausgangszustand wiederherstellen möchten.

## 1.14 Datei/Einfügen

Datei/Einfügen zu finden im  
DATEI-Menü

Fügt eine Datei oder mehrere Dateien vor der aktuellen Zeile ←  
ein. Ein

Dateialog wird Sie nach den einzufügenden Dateien fragen. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, wenn Sie mehr als eine Datei auswählen möchten (siehe

---

Mehrfachauswahl  
) .

## 1.15 Datei/Anhängen

Datei/Anhängen zu finden im  
DATEI-Menü

Hängt eine oder mehrere Dateien an den aktuellen Text an. Ein ↔  
Dateidialog

wird Sie nach den Texten fragen.

## 1.16 Datei/Speichern

Datei/Speichern zu finden im  
DATEI-Menü

Speichert den aktuellen Text unter dem Namen, der im Fenstertitel ↔  
angezeigt

wird. Eine eventuell existierende ältere Version wird ohne besonderen Hinweis  
überschrieben, wenn das stille Überschreiben zugelassen wurde  
(

Konfiguration/Verschiedenes

) . Von der alten Fassung wird automatisch ein

Backup mit dem Prefix "Kopie von" im globalen Backuppfad  
(

Extras/Einstellungen Ändern/Globale Optionen

) angelegt, sofern das Anlegen

von Backups aktiviert wurde (

Konfiguration/Verschiedenes

) . Backups werden

im gleichen Verzeichnis wie der Text gespeichert, wenn kein globaler  
Backuppfad definiert wurde. Beachten Sie, daß der globale Backuppfad auf die  
Partition zeigen sollte, auf der Sie die meisten Dokumente speichern, da  
ansonsten die Geschwindigkeit der Backup-Erzeugung einbricht.

Fenster mit Nur-Lesen-Status

Diese Funktion ist für Texte mit Nur-Lesen-Status gesperrt, um  
unbeabsichtigtes Überschreiben wichtiger Dateien (z.B. Includes) zu  
verhindern. Der Nur-Lese-Status wird durch ein inaktives Statusfeld in der  
Statuszeile signalisiert. Alle Referenz-Fenster (

QuickReferenz

) erhalten

automatisch den Nur-Lese-Status. Sie können den Status jedes Fensters unter

Datei/Eigenschaften

einstellen. Entsprechende Befehle finden Sie auch im

Kontextmenü, wenn Sie die rechte Maustaste über dem Status-Feld betätigen  
(das Feld unter dem dem Schließsymbol des Fensters).



## 1.17 Datei/Speichern als

Datei/Speichern als zu finden im  
DATEI-Menü

Speichert den Text unter dem Namen, den Sie aus einem Dateialog  $\leftrightarrow$   
auswählen.

Vorgabe ist der im Fenstertitel angezeigte Name. Die Auswahl im Dateialog kann hier ausnahmsweise nicht mit einem Doppelklick erfolgen (so soll eine versehentliche falsche Auswahl verhindert werden). Bestätigen Sie die Auswahl deshalb mit dem OK-Knopf. Diese Menüfunktion ist für Texte mit Nur-Lese-Status gesperrt (vgl.

Datei/Speichern  
).

## 1.18 Datei/Speichern mit XPK

Datei/Speichern mit XPK zu finden im  
DATEI-Menü  
XPK-Unterstützung

Speichert den Text in einem koprimierten oder verschlüsselten XPK-Format. Die Formatauswahl muß vorab erfolgen (  
Konfiguration/Verschiedenes  
). Einige

XPK-Formate erfordern ein Paßwort. Einstellbar ist das Paßwort global unter  
Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
). Verschlüsselt gespeicherte

Dateien können von GoldED (und anderen Programmen) nur geladen werden, wenn das Paßwort beim Laden mit dem Paßwort beim Speichern übereinstimmt.

Diese Funktion benötigt die als Freeware verfügbaren XPK-Libraries, die nicht zusammen mit GoldED ausgeliefert werden aber kostenlos über das Aminet bezogen werden können. Bitte beachten Sie, daß nicht jedes Programm gepackte Dateien lesen kann. Insbesondere Compiler können dies im allgemeinen nicht.

## 1.19 Datei/Speichern & Schließen

Datei/Speichern & Schließen zu finden im  
DATEI-Menü

Sichert den aktuellen Text. Das zugehörige Fenster wird  $\leftrightarrow$   
anschließend

geschlossen. Fenster mit Nur-Lese-Status werden direkt geschlossen und nicht

gespeichert (siehe  
 Datei/Speichern  
 ). Mit dem Schließen des letzten Fensters  
 wird GoldED entweder beendet oder unsichtbar in den Hintergrund gelegt.  
 Einstellbar ist das Verhalten mit der Option "Resident" unter  
 Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
 . Ein Editor im Hintergrund  
 kann durch die  
 Hotkey  
 -Tastenkombination (rechte ALT-Taste + rechte  
 SHIFT-Taste + RETURN), den Schnellstarter oder Anklicken des Drag &  
 Drop-Symbols (Drag & Drop-Programm aus dem GoldED-Verzeichnis) reaktiviert  
 werden.

## 1.20 Datei/Drucken

Datei/Drucken zu finden im  
 DATEI-Menü  
 Drückt den aktuellen Text. Einige druckerbezogene Einstellungen ↔  
 können unter

Konfiguration/Drucker  
 eingestellt werden, ansonsten gelten die  
 Drucker-Einstellungen der Workbench.

Besitzer/innen von DeskJet- und LaserJet-kompatiblen Geräten (PCL-Drucker)  
 sollten Ausdrücke über das mitgelieferte Drucker-Add-On abwickeln. In der  
 Symbolleiste erscheint ein Druckersymbol, wenn dieses Add-On installiert ist.  
 Es bietet zusätzliche Features wie den doppelseitigen Druck, das  
 Zusammenfassen von vier und mehr Seiten auf einer Seite, etc.

## 1.21 Datei/Pfad übernehmen

Datei/Pfad übernehmen zu finden im  
 DATEI-Menü  
 Mit diesem Menüpunkt wird der Pfad des gerade bearbeiteten ↔  
 Textes zum  
 Standardpfad erklärt (siehe  
 Datei/Pfad setzen  
 ).

## 1.22 Datei/Pfad setzen

Datei/Pfad setzen zu finden im  
DATEI-Menü

Mit diesem Menüpunkt kann der globale Standardpfad gesetzt  
werden. Die

Auswahl erfolgt über einen Dateidialog.

Direkt nach dem Editoraufruf ist dies der Pfad, der beim GoldED-Start  
Standardpfad war. Wenn Sie beispielsweise den Pfad eines Shell-Fensters mit  
dem CD-Befehl auf "RAM:" setzen, dann übernimmt der Editor "RAM:" als  
Standardpfad, sofern Sie GoldED über dieses Shell-Fenster starten.

Die Einstellung für den Standardpfad wird von vielen Funktionen ausgewertet.  
Beispielsweise wird der Standardpfad als Vorschlag im Dateidialog der  
Funktion

Datei/Laden in neues Fenster  
erscheinen oder von der Funktion

Datei/Text löschen  
als Vorgabe benutzt.

## 1.23 Datei/Text löschen

Datei/Text löschen zu finden im  
DATEI-Menü

Löscht den Inhalt des aktuellen Textfensters. Sollte der Text  
verändert

worden sein, wird eine Sicherheitsabfrage eingeschoben. Die Datei-Schutzbits  
werden auf die Vorgabewerte (siehe

Konfiguration/Verschiedenes  
) und der

Pfad auf den aktuellen Standardpfad (

Datei/Pfad setzen  
) zurückgesetzt. Als

Textname wird "Unbenannt" (möglicherweise mit angehängtem Suffix)  
eingetragen.

## 1.24 Datei/Text schließen

Datei/Text schließen zu finden im  
DATEI-Menü

Schließt das aktuelle Fenster. Wurde der Text verändert, dann  
werden Sie

zuvor um eine Bestätigung gebeten (ansonsten erfolgt der Ausstieg direkt und  
unabhängig davon, ob Sie Programmeinstellungen verändert haben). Mit dem  
Schließen des letzten Fenster wird GoldED entweder beendet oder unsichtbar in  
den Hintergrund gelegt. Einstellbar ist das Verhalten mit der Option "Editor  
resident" unter

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
 . Ein Editor im  
 Hintergrund kann durch die  
 Hotkey  
 -Tastenkombination (rechte ALT-Taste +  
 rechte SHIFT-Taste + RETURN), den Schnellstarter oder Anklicken des Drag &  
 Drop-Symbols (Drag & Drop-Programm aus dem GoldED-Verzeichnis) reaktiviert  
 werden. Vorteil eines Editors im Hintergrund ist die schnelle Verfügbarkeit,  
 offensichtlicher Nachteil der damit verbundene Speicherverbrauch.

GoldED's Speicherverwaltung ist weitgehend asynchron. Sie müssen nach dem  
 Schließen eines Fensters im Gegensatz zu einigen anderen Editoren nicht auf  
 die Freigabe des Speichers warten: dies wird von einem zweiten Task im  
 Hintergrund erledigt. Es ist allerdings möglich, daß Ihnen der Rechner  
 während dieser Zeit - insbesondere bei großen Dokumenten - etwas langsamer  
 vorkommt.

## 1.25 Datei/Iconifizieren

Datei/Iconifizieren zu finden im  
 DATEI-Menü  
 Verbirgt alle Fenster. Die Dokumente werden zur Liste der ↔  
 verborgenen Texte  
 hinzugefügt (und nicht gelöscht). Anschließend erscheint ein kleines  
 GoldED-Symbol auf dem Workbench-Screen. Mit einem Doppelklick auf dieses  
 Symbol kann der Editor reaktiviert werden: dem ersten Text aus der Liste der  
 verborgenen Texte wird wieder ein Fenster zugewiesen.

## 1.26 Datei/Komplett beenden

Datei/Komplett beenden zu finden im  
 DATEI-Menü  
 Schließt alle geöffneten Textbuffer und beendet GoldED ↔  
 komplett. Wurde  
 mindestens ein Text verändert und ist dieser Text nicht leer, so werden Sie  
 zuvor um eine Bestätigung gebeten, ansonsten erfolgt der Ausstieg direkt und  
 unabhängig davon, ob Programmeinstellungen verändert wurde. Im Gegensatz zu

Datei/Text schließen  
 wird der Editor mit dieser Funktion komplett aus dem  
 Speicher entfernt und nicht in den Hintergrund gelegt. Mit einer  
 Einschränkung: hat zur Zeit ein externer  
 Debugger  
 die Kontrolle über GoldED  
 übernommen, so ist ein komplettes Entfernen nicht möglich.

## 1.27 BEARBEITEN-Menü

### BEARBEITEN-Menü

#### Menübaum des Bearbeiten-Menüs

Bearbeiten/Markieren  
 Bearbeiten/Block Löschen  
 Bearbeiten/Markieren Zeilenweise  
 Bearbeiten/Block Verschieben  
 Bearbeiten/Markieren Spaltenweise  
 Bearbeiten/Block Kopieren  
 Bearbeiten/Markieren Absatz  
 Bearbeiten/Block bearbeiten  
 Bearbeiten/Markieren Alles  
 Bearbeiten/Block sortieren  
 Bearbeiten/Markierung verbergen  
 Bearbeiten/Block in Großschrift  
 Bearbeiten/Clip Ausschneiden  
 Bearbeiten/Block in Kleinschrift  
 Bearbeiten/Clip Kopieren  
 Bearbeiten/Block drucken  
 Bearbeiten/Clip Einfügen

Bearbeiten/Block speichern

Alle Funktionen dieses Menüs stehen im Zusammenhang mit der Handhabung von ↔

Blöcken (das sind markierte Textabschnitte). Verwenden Sie die Funktionen in diesem Menü oder die

Maus

, um Text zu markieren: halten Sie den linken

Mausknopf gedrückt, während Sie den Mauszeiger über den gewünschten Text bewegen. Beim Markieren mit der Maus wird das Zeichen unter dem Cursor abhängig von der Konfiguration (

Konfiguration/Benutzeroberfläche

) entweder

mit zum Block gerechnet oder als Blockende (nicht zum Block gehörig) betrachtet. Drei unterschiedliche Markierungsarten stehen zur Verfügung: freie Markierungen, spaltenweise Markierungen und zeilenweise Markierungen. Zur Umschaltung zwischen diesen Modi beim Markieren mit der Maus werden die

Tasten ALT bzw. SHIFT verwendet. Sie können für jedes geöffnete Fenster maximal einen Block definieren.

## 1.28 Bearbeiten/Markieren

Bearbeiten/Markieren zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Diese Funktion startet den Markiermodus. Bewegen Sie den Cursor ↔  
über die

Zeichen, die markiert werden sollen und rufen Sie diese Funktion erneut auf, um das Markieren zu beenden. In Abhängigkeit von der Cursorposition wird entweder das Ende oder der Anfang der Markierung verschoben: befindet sich der Cursor näher am Anfang der Markierung, wird der Blockanfang verschoben, ansonsten wird das Blockende verschoben.

Einige Funktionen dieses Editors erfordern zeilenweise Markierungen. So können beispielsweise nur ganze Absätze (nicht aber einzelne Worte) formatiert werden. Der Editor wandelt bei Bedarf die Markierung automatisch in eine zeilenorientierte Markierung um.

## 1.29 Bearbeiten/Markieren Zeilenweise

Bearbeiten/Markieren Zeilenweise zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Definiert Anfang bzw. Ende eines Blocks. Mit diesem ↔  
Menüpunkt wird

zeilenweise markiert (vgl.

Bearbeiten/Markieren  
) : alle Zeilen zwischen

Blockanfang und Blockende werden optisch hervorgehoben. Wurde schon ein Block markiert worden und ist der Cursor dem Blockende näher als dem Blockanfang, dann wird durch diese Funktion das Blockende verschoben, ansonsten setzt diese Funktion den Blockanfang. Mit

Bearbeiten/Markierung verbergen  
kann

die Markierung aufgehoben werden.

## 1.30 Bearbeiten/Markieren Spaltenweise

Bearbeiten/Markieren Spaltenweise zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Diese Funktion startet den Markiermodus für Textspalten. ↔  
Bewegen Sie den

Cursor über die Zeichen, die markiert werden sollen und rufen Sie diese

Funktion erneut auf, um das Markieren zu beenden. Textspalten können auch mit der Maus markiert werden, indem Sie die ALT-Taste beim Markieren ( Maus )

gedrückt halten oder die mittlere Maustaste - sofern vorhanden - zum Markieren verwenden. Die Menüfunktionen zum Verschieben und Kopieren von Text verschieben bzw. kopieren Spalten im Overlay-Verfahren: Die Textspalte wird zum vorhandenen Text gemischt. Es werden keine neuen Zeilen eingefügt. Damit soll die Montage von Textspalten vereinfacht werden.

### 1.31 Bearbeiten/Markieren Absatz

Bearbeiten/Markieren Absatz zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Markiert den Absatz, in dem sich der Cursor befindet: das sind ←  
alle Zeilen

zwischen der letzten und der nächsten Leerzeile. Erneutes Verwenden dieser Funktion (oder

Bearbeiten/Markierung verbergen  
) blendet die Blockmarkierung

wieder aus.

### 1.32 Bearbeiten/Markieren Alles

Bearbeiten/Markieren Alles zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Der gesamte Text wird markiert.

### 1.33 Bearbeiten/Markierung verbergen

Bearbeiten/Markierung verbergen zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Entfernt die mit  
Bearbeiten/Markieren  
oder der  
Maus

gesetzte

Blockmarkierung im aktuellen Text.

## 1.34 Bearbeiten/Clip Ausschneiden

Bearbeiten/Clip Ausschneiden zu finden im  
 BEARBEITEN-Menü  
 Schneidet die mit  
 Bearbeiten/Markieren  
 oder der Maus markierten Zeichen aus  
 und legt sie im Clipboard ab. Von dort kann der ausgeschnittene Text  
 jederzeit wieder abgerufen werden. Innerhalb von GoldED geschieht dies mit

Bearbeiten/Clip Einfügen  
 . In Shell-Fenster kann der Clipboard-Inhalt mit  
 der Tastenkombination AMIGA-V eingefügt werden.

Diese Menüfunktion sollte nicht zum Verschieben oder Kopieren von  
 Textpassagen innerhalb eines einzelnen Editor-Fensters verwendet werden:

Bearbeiten/Block Kopieren  
 bzw.  
 Bearbeiten/Block Verschieben  
 können diese  
 Aufgaben effizienter ohne Clipboard-Zugriff (und damit ohne zusätzlichen  
 Speicherverbrauch) erledigen.

### Clipboard

Das Clipboard ist ein Standardmechanismus zum Austausch von Daten zwischen  
 verschiedenen Programmen. Das Clipboard bietet zur Datenablage verschiedene  
 Speicherplätze ("Units") an, so daß dort gleichzeitig mehrere Datenblöcke  
 aufbewahrt werden können. Zum Datenaustausch zwischen Programmen wird  
 üblicherweise Unit 0 benutzt, GoldED kann aber auch auf alle anderen Units  
 zugreifen (siehe

CLIP  
 -Befehl)). Ablagen im Clipboard erfolgen immer im  
 IFF-Format. GoldED unterstützt (liest/schreibt) nur das IFF/FTXT-Format - das  
 ist das IFF-Format für Texte. Lesezugriffe auf das Clipboard (z.B. mit dieser  
 Funktion) löschen den Clipboard-Inhalt nicht. Sie können den Clipboard-Inhalt  
 mit

Bearbeiten/Clip Einfügen  
 beliebig oft in den Text einfügen.

## 1.35 Bearbeiten/Clip Kopieren

Bearbeiten/Clip Kopieren zu finden im  
 BEARBEITEN-Menü  
 Legt eine Kopie der markierten Zeichen im Zwischenspeicher (  
 Clipboard  
 ) ab.

Aus dem Zwischenspeicher kann der kopierte Text von jedem Programm abgerufen  
 werden, das den Clipboard-Standard unterstützt.



## 1.36 Bearbeiten/Clip Einfügen

Bearbeiten/Clip Einfügen zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Fügt den Clipboard-Inhalt in den Text ein. Abhängig vom  $\leftrightarrow$   
aktuellen

Überschreib-Modus (

Layout/Einfügemodus

) wird der Text zum vorhandenen Text

hinzugefügt oder überschreibt den vorhandenen Text. Die Fehlermeldung  
"Clipboard-Fehler" weist auf einen leeren Zwischenspeicher hin.

Unit Einfügen

Fügt den Inhalt des Zwischenspeichers (Clipboard) im aktuellen Text vor der  
aktuellen Zeile ein. Beim Einfügen aus dem Clipboard wird zwischen kurzen  
einzeiligen Ausdrücken (Worten) und mehrzeiligen Textpassagen  
unterschieden: während Worte an der aktuellen Cursorposition eingefügt  
werden, werden mehrzeilige Textpassagen vor der aktuellen Zeile eingefügt.

Unit als Spalte einfügen

Fügt den Inhalt des Zwischenspeichers (   
Clipboard

) als Spalte im Text an

der aktuellen Cursorposition ein. Die Textspalte wird zum vorhandenen Text  
gemischt, es werden keine neuen Zeilen eingefügt: Damit bietet sich diese  
Funktion zum Erzeugen mehrspaltiger Text an.

## 1.37 Bearbeiten/Block Löschen

Bearbeiten/Block Löschen zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Löscht den mit

Bearbeiten/Markieren

bzw. den mit der Maus markierten Text.

## 1.38 Bearbeiten/Block Verschieben

Bearbeiten/Block Verschieben zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Verschiebt die mit

Bearbeiten/Markieren

bzw. der Maus ausgewählten Partien

innerhalb des Textes an die aktuelle Cursorposition (zeichenweise Markierung;  
s.

Maus

) bzw. vor die aktuelle Zeile (zeilenweise Markierung). ←  
 Diese Funktion greift nicht auf das (langsame) Clipboard zu, kann deshalb aber auch nur Textteile innerhalb eines Fensters kopieren. Der Datenaustausch mit anderen Fenstern und anderen Anwendungen ist damit nicht möglich. Verwenden Sie die Clipboard-Funktionen Bearbeiten/Clip Kopieren und Bearbeiten/Clip Einfügen, um Text zwischen Fenstern und Programmen auszutauschen.

### 1.39 Bearbeiten/Block Kopieren

Bearbeiten/Block Kopieren zu finden im BEARBEITEN-Menü  
 Kopiert den mit Bearbeiten/Block Kopieren markierten Text an die aktuelle Cursorposition (zeichenweise Markierung) bzw. die markierten Zeilen vor die aktuelle Zeile (zeilenweise Markierung). Diese Funktion greift nicht auf das Clipboard zu, kann deshalb aber auch nur Textteile innerhalb eines Fensters kopieren. Der Datenaustausch mit anderen Fenstern und anderen Anwendungen ist damit nicht möglich. Verwenden Sie die Clipboard-Funktionen Bearbeiten/Clip Kopieren oder Bearbeiten/Clip Einfügen, um Text zwischen Fenstern und Programmen auszutauschen.

### 1.40 Bearbeiten/Block Bearbeiten

Bearbeiten/Block Bearbeiten zu finden im  
 BEARBEITEN-Menü  
 TEXT ANHÄNGEN

Diese Funktion hängt Text an bestehende markierte Zeilen an. Beispiel: Geben Sie als Text ";" an, um alle markierten Zeilen mit einem Semikolon abzuschließen.

TEXT EINFÜGEN

Fügt eine Zeichenkette in alle mit

Bearbeiten/Markieren  
ausgewählten

Zeilen ein. Beispiel: Markieren Sie einige Zeilen, bewegen Sie den Cursor in die erste Spalte und rufen Sie dann diese Funktion auf. Im Dialog geben Sie als einzufügende Zeichenkette "Prototype " ein. Daraufhin wird in alle markierten Zeilen ab Spalte 1 der Text "Prototype " eingefügt. Typisches Anwendungsgebiet: Tabellen erstellen (Einfügen von "|" ergibt eine vertikale Linie).

#### SPALTE LÖSCHEN

Löscht die aktuelle Spalte (Cursorspalte) aus allen markierten Zeilen. Bewegen Sie den Cursor zur Spalte 10, wenn Sie die 10. Spalte aller markierter Zeilen entfernen möchten. Möchten Sie lediglich die Einrückung eines Block verändern, so wäre

Layout/Block einrücken  
besser geeignet:

dann besteht nicht die Gefahr, daß Sie versehentlich wichtige Textteile löschen, da durch jene Funktion nur führende Leerzeichen entfernt werden.

#### SPALTEN EINFÜGEN

Fügt eine Leerspalte in alle mit  
Bearbeiten/Markieren  
ausgewählten Zeilen

an der aktuellen Cursorposition ein. Bewegen Sie beispielsweise den Cursor in Spalte 40, um in allen markierten Zeilen vor dem 40. Buchstaben ein Leerzeichen einzufügen. Typisches Anwendungsgebiet: Tabellen gestalten.

## 1.41 Bearbeiten/Block sortieren

Bearbeiten/Block sortieren zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Sortiert die markierten Zeilen alphabetisch. Groß- bzw. ↔  
Kleinschreibung wird

von dieser Funktion ignoriert.

#### SORTIEREN AB CURSORPOSITION

Der Vergleich beginnt in der Cursorspalte. Text vor der Cursorspalte wird für den Vergleich ignoriert (aber mitsortiert).

#### SORTIEREN AB ZEILENANFANG

Der Vergleich beginnt am Zeilenanfang.

## 1.42 Bearbeiten/Block in Großschrift

Bearbeiten/Block in Großschrift zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Wandelt alle markierten Zeichen in Großbuchstaben um. Diese  
Funktion greift

auf die Locale-Library zurück, um nationale Sonderzeichen (z.B. "ß") korrekt  
zu wandeln.

### 1.43 Bearbeiten/Block in Kleinschrift

Bearbeiten/Block in Kleinschrift zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Wandelt alle markierten Zeichen in Kleinbuchstaben um. Dies  
Funktion greift

auf die Locale-Library zurück, um nationale Sonderzeichen (z.B. "ß") korrekt  
zu wandeln.

### 1.44 Bearbeiten/Block drucken

Bearbeiten/Block drucken zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Druckt den markierten Text. Es wird der über die Workbench-  
Preferences

eingestellte Drucker verwendet. Einige Attribute der Ausgabe können auch  
direkt im Editor unter

Konfiguration/Drucker  
eingestellt werden.

### 1.45 Bearbeiten/Block speichern

Bearbeiten/Block speichern zu finden im  
BEARBEITEN-Menü

Speichert den markierten Text (siehe auch  
Datei/Speichern  
).

### 1.46 LAYOUT-Menü

---

LAYOUT-Menü  
Menübaum des Layout

Layout/Rechten Rand setzen

Layout/Absatz bündig

Layout/Einzug beibehalten

Layout/Absatz linksbündig

Layout/Einfügemodus

Layout/Absatz rechtsbündig

Layout/Autom. Zeilenumbruch

Layout/Absatz zentriert

Layout/Autom. Groß/Klein

Layout/Block bündig

Layout/Templates erkennen

Layout/Block linksbündig

Layout/Tabs zu Leerzeichen

Layout/Block rechtsbündig

Layout/Zeile einrücken

Layout/Block zentriert

Layout/Block einrücken

Alle Funktionen diese Menüs hängen auf die eine oder andere Weise mit dem ↔

Layout und der Formatierung von Dokumenten zusammen.

Absatz vs. Block

Einige der im folgenden beschriebenen Formatierfunktionen verändern den markierten Text (

Bearbeiten/Markieren

), andere verändern den Absatz, in dem

sich der Cursor befindet (das sind alle Zeilen zwischen der letzten und der nächsten Leerzeile).

## 1.47 Layout/Rechten Rand setzen

---

Layout/Rechten Rand setzen zu finden im  
LAYOUT-Menü

Setzt den rechten Rand auf die Textspalte, in der sich der Cursor ↔  
befindet.

Die Layout-Ränder werden nur von den Formatierfunktionen (wie beispielsweise

Word Wrap

) beachtet und behindern die Cursorbewegungen nicht.

## 1.48 Layout/Einzug beibehalten

Layout/Einzug beibehalten zu finden im  
LAYOUT-Menü

Die linke Randeinstellung (   
Konfiguration/Layout  
) wird ignoriert, wenn

diese Option aktiviert ist: der Editor orientiert sich ersatzweise an dem  
vorgefundenen linken Rand (Einzug) der aktuellen Zeile. Die Verwendung dieser  
Option erspart wiederholtes Korrigieren der Randeinstellung bei der  
Bearbeitung eines Textes, dessen Abschnitte mit unterschiedlichem Einzug  
vorliegen.

## 1.49 Layout/Einfügemodus

Layout/Einfügemodus zu finden im  
LAYOUT-Menü

Schaltet den Schreibmodus von "einfügen" auf "überschreiben" und ↔  
umgekehrt.

Im Einfüge-Betrieb werden Tastatureingaben eingefügt, ohne den bestehenden  
Text zu überschreiben. Im Überschreib-Modus (ÜBER in der Titelzeile) wird  
bestehender Text überschrieben.

## 1.50 Layout/Autom. Zeilenumbruch

Layout/Autom. Zeilenumbruch zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Word Wrap

Schaltet den Word-Wrap-Modus ein bzw. aus. Die aktuelle Einstellung kann der  
Titelzeile des Bildschirms entnommen werden (WRAP = Word Wrap). Ist der  
Word-Wrap-Modus eingeschaltet, fügt der Editor selbsttätig einen  
Zeilenvorschub ein, sobald Sie beim Schreiben den rechten Rand erreichen (und  
zieht dabei ggf. Satzteile in die neue Zeile, um das Überschreiben des

eingestellten Randes zu verhindern).

## 1.51 Layout/Autom. Groß/Klein

Layout/Autom. Groß/Klein zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Schaltet die automatische Überprüfung der Groß- und ↔  
Kleinschreibung (siehe

AutoCase  
) an bzw. aus. Die Korrektur der Schreibung basiert auf ↔  
einem

benutzerdefinierten Wörterbuch (  
Konfiguration/Wörterbuch  
) und erfolgt,  
sobald der Cursor eine geänderte Zeile verläßt.

## 1.52 Layout/Templates erkennen

Layout/Templates erkennen zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Templates

Schaltet den Templates-Modus an/aus. Die aktuelle Einstellung kann der  
Titelzeile des Bildschirms entnommen werden (TMPL = Templates). Im  
Template-Modus erkennt der Editor während der Eingabe benutzerdefinierte  
Textmuster (Templates) und kann auf sie reagieren. Es ist mit einer  
entsprechenden Konfiguration beispielsweise möglich, daß ein eingegebenes  
"mfg" augenblicklich in "mit freundlichen Grüßen" umgewandelt wird. Verwenden  
Sie das Dialogfeld

Konfiguration/Templates  
zum Hinzufügen und Ändern von

Templates.

## 1.53 Layout/Tabs zu Leerzeichen

Layout/Tabs zu Leerzeichen zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Ersetzt alle TAB-Codes (siehe  
Tabulatoren  
) im Dokument durch Leerzeichen.

## 1.54 Layout/Zeile Einrücken

Layout/Zeile Einrücken zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Ändert den Einzug der Cursorzeile. Eine vergleichbare Funktion ↔  
bietet die  
Tastenkombination <Cursortaste> + CTRL + ALT (siehe  
Cursortasten  
).

## 1.55 Layout/Block Einrücken

Layout/Block Einrücken zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Ändert den Einzug der markierten Zeilen. Eine vergleichbare ↔  
Funktion bietet  
die Tastenkombination <Cursortaste> + CTRL (siehe  
Cursortasten  
).

## 1.56 Layout/Absatz formatieren

Layout/Absatz formatieren zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Layout/Absatz bündig  
Layout/Absatz linksbündig  
Layout/Absatz rechtsbündig  
Layout/Absatz zentriert  
  
Formatiert den Absatz (s.  
Absatz vs. Block  
) , in dem sich der Cursor  
befindet. Die Blattaufteilung (Ränder) kann mit  
Konfiguration/Layout  
eingestellt werden.

## 1.57 Layout/Block formatieren

Layout/Block formatieren zu finden im  
LAYOUT-Menü  
Layout/Block bündig  
Layout/Block linksbündig  
Layout/Block rechtsbündig

---



Layout/Block zentriert

Formatiert die markierten Zeilen ( Bearbeiten/Markieren ). Leere Zeilen werden dabei nicht entfernt, die Absatzstruktur bleibt erhalten. Die Blattaufteilung (Ränder) kann mit Konfiguration/Layout eingestellt werden.

## 1.58 SUCHEN-Menü

SUCHEN-Menü  
Menübaum des Suchen-Menüs

Suchen/Suchen

Suchen/Prüfe Klammerung

Suchen/Weitersuchen

Suchen/Passende Klammer zeigen

Suchen/Weitersuchen rückwärts

Suchen/Dateien durchsuchen

Suchen/Index-Suche

Suchen/Passende Klammer zeigen

Suchen/Ersetzen

Suchen/Prüfe Klammerung

Suchen/Weiter ersetzen

Suchen/Datei suchen

Suchen/Zählen

Suchen/Datei suchen...

Suchen/Referenz

Suchen/Funktion suchen

Suchen/Referenz...

Suchen/Funktionen anzeigen

---

## 1.59 Suchen/Suchen

Suchen/Suchen zu finden im  
SUCHEN-Menü

Öffnet einen Dialog, in dem der zu suchende Text eingegeben ↔  
werden kann

(durchsucht wird der Text im aktuellen Fenster).

Nur Worte

Aktivieren Sie diese Option, wenn Teilworte bei der Suche ignoriert werden sollen. Es werden dann nur Worte gesucht, die komplett mit dem Suchtext übereinstimmen.

Wildcards

GoldED bietet auf Wunsch Suche mit AmigaDOS-Wildcards an, so daß auch mit Platzhaltern und logischen Verknüpfungen gearbeitet werden kann: Die Sonderzeichen (\*, |, [], ~ und &) werden dann interpretiert und nicht wörtlich gesucht. Die Wildcard-Suche arbeitet zeilenorientiert: "Prototype\*" sucht nach einer Zeile, die mit "Prototype" beginnt, "\*Prototype\*" sucht nach einer Zeile, die "Prototype" an beliebiger Stelle enthält.

History

Mit dem Pfeil-Gadget wird eine Auswahlliste aufgerufen, die die letzten Zeichenketten enthält, nach denen gesucht wurde.

## 1.60 Suchen/Weitersuchen

Suchen/Weitersuchen zu finden im  
SUCHEN-Menü

Sucht das nächste Auftreten des zuletzt unter  
Suchen/Suchen  
eingegebenen

Suchmusters (ab der aktuellen Cursorposition).

## 1.61 Suchen/Weitersuchen rückwärts

Suchen/Weitersuchen rückwärts zu finden im  
SUCHEN-Menü

Sucht das letzte Auftreten des unter  
Suchen/Suchen  
eingegebenen Suchmusters

vor der aktuellen Cursorzeile.

## 1.62 Suchen/Index-Suche

Suchen/Index-Suche zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Durchsucht den Text nach der angegebenen Zeichenkette und ↔  
listet die  
Fundstellen in einer Tabelle (vgl.  
Suchen/Suchen  
).

## 1.63 Suchen/Ersetzen

Suchen/Ersetzen zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Öffnet einen Dialog, in dem Sie einen zu suchenden Text und den ↔  
gewünschten  
Ersatztext eintragen können. Mit dem "Block"-Knopf kann der Austausch auf die  
markierten Zeilen beschränkt werden (   
Bearbeiten/Markieren  
). Für  
weitergehende Informationen zu diesem Dialog (History, Suchmuster) sei auf  
  
Suchen/Suchen  
verwiesen.

## 1.64 Suchen/Weiter ersetzen

Suchen/Weiter ersetzen zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Sucht ab Cursorposition nach dem nächsten Auftreten des ↔  
Suchtextes und  
tauscht ihn gegen den Ersatztext aus. Diese beiden Zeichenketten sind unter  
  
Suchen/Ersetzen  
einstellbar.

## 1.65 Suchen/Zählen

Suchen/Zählen zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Öffnet einen Dialog, in dem eine zu zählende Zeichenkette ↔  
eingegeben werden  
kann. Für weitergehende Informationen zu diesem Dialog (History, Suchmuster)

sei auf

Suchen/Suchen  
verwiesen.

## 1.66 Suchen/Referenz

Suchen/Referenz zu finden im  
SUCHEN-Menü  
QuickReferenz

Zeigt einen Hilfstext für das Wort unter dem Cursor an. Beispielanwendung: Positionieren Sie den Cursor über dem Strukturnamen "RastPort" in einem C-Quelltext, bevor Sie diese Funktion aufrufen. GoldED wird dann die Include-Datei "graphics.h" öffnen (dort wird diese Struktur definiert) und die Zeile mit der RastPort-Definition anspringen. Voraussetzung für diesen Ablauf ist, daß das Referenz-System installiert wurde. Die geöffnete Referenz-Datei erhält automatisch Nur-Lese-Status: Sie können zwar in diesem Fenster schreiben, den Text aber nicht abspeichern (so soll das versehentliche Überschreiben wichtiger Dateien verhindert werden).

Installation des Referenz-Systems

Damit das Referenz-Kommando korrekt arbeiten kann, muß dem Editor zuvor mitgeteilt werden, wo er für Schlüsselworte Hilfstexte finden kann: Öffnen Sie den Konfigurationsdialog

Konfiguration/Referenzdateien  
und tragen Sie

alle Dateien und Ordner, die Hilfstexte enthalten, in der Liste ein. Dies können C-Sourcen, C-Includes, Autodocs, BASIC-Programme, Assembler-Programme oder Pascal-Programme sein. Der Editor wird diese Dateien durchsuchen und eine Datenbank der Begriffe aufbauen, sobald Sie auf "Erzeugen" klicken. Das System ist für beliebige Texttypen erweiterbar, indem entsprechende Suchfunktionen hinzugefügt werden (

Suchen/Funktionen anzeigen  
).

## 1.67 Suchen/Referenz...

Suchen/Referenz... zu finden im  
SUCHEN-Menü

Öffnet eine Dialogbox, über die Sie Referenz-Informationen ↔  
zu einem

beliebigen Begriff abrufen können (vgl.

Suchen/Referenz  
). Beispiel: Geben

Sie "RastPort" ein, um sich die Strukturdefinition für "struct RastPort" anzeigen zu lassen.

## 1.68 Suchen/Dateien durchsuchen

Suchen/Dateien durchsuchen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Globale Suche

Durchsucht eine Liste von Dateien nach einem Text. Dateien, die den gesuchten Text enthalten, werden markiert. Die Markierung kann mit einem Mausklick bei gehaltener SHIFT-Taste umgekehrt werden. Mit einem Doppelklick auf einen der Namen wird die entsprechende Datei geladen. Der Touch-Knopf aktualisiert das Dateidatum der markierten Dateien (das ist nützlich, um das erneute Übersetzen dieser Dateien zu erzwingen, da die meisten Compiler die Datei dann als geändert erkennen und beim nächsten Make-Vorgang neu übersetzen).

## 1.69 Suchen/Passende Klammer zeigen

Suchen/Passende Klammer zeigen zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Positioniert den Cursor auf dem Gegenstück zur Klammer, die sich ↔  
unter dem

Cursor befindet. Erkennt werden diverse Klammerntypen: () <> usw. Beispiel: Positionieren Sie den Cursor über der einleitenden geschweiften Klammer einer C-Funktion und rufen Sie dann diese Funktion auf, um die zugehörige schließende Klammer zu finden. Möglicherweise kann der Editor die passende Klammer nicht finden, wenn Klammern in Kommentaren und Strings im Quelltext auftauchen (da er die Syntax der von Ihnen verwendeten Programmiersprache nicht kennt).

## 1.70 Suchen/Prüfe Klammerung

Suchen/Prüfe Klammerung zu finden im  
SUCHEN-Menü  
Prüft die Klammerung mit runden Klammern "()" in der aktuellen ↔  
Zeile. Im

Fehlerfall wird ein Warnhinweis erscheinen. Die Überprüfung kann fehlschlagen, wenn Klammern in Kommentaren oder Strings auftreten (obschon der Editor versucht, Klammern in Zeichenketten zu erkennen und zu ignorieren).

## 1.71 Suchen/Datei suchen

Suchen/Datei suchen zu finden im  
 SUCHEN-Menü  
 Dateisuche

Plazieren Sie den Cursor über einem Dateiname und rufen Sie diese Funktion auf, um die Datei auf Ihrem Computer zu suchen. Die Dateisuche muß vorab konfiguriert worden sein, damit der Editor weiß, wo er suchen soll (siehe

Konfiguration/Dateisuche  
 ).

## 1.72 Suchen/Datei suchen...

Suchen/Datei suchen... zu finden im  
 SUCHEN-Menü

Öffnet den Dialog für die Dateisuche. Die angegebene Datei wird ←  
 auf Ihrem

Rechner gesucht. Die Dateisuche muß vorab konfiguriert worden sein, damit der Editor weiß, wo er suchen soll (siehe

Konfiguration/Dateisuche  
 ).

## 1.73 Suchen/Funktion suchen

Suchen/Funktion suchen zu finden im  
 SUCHEN-Menü

Positionieren Sie den Cursor über einem Funktionsname und benutzen ←  
 Sie dieses

Menü, um die zugehörige Funktionsdefinition (die sich an anderer Stelle im Text befinden muß) anzuzeigen. Intern wird eine Tabelle aller im Text vorhandenen Funktionen aufgebaut, um die Definition zu finden. Die Erzeugung der Tabelle erfolgt durch eine dem Text zugeordnete Suchfunktion (siehe

Suchen/Funktionen anzeigen  
 ).

## 1.74 Suchen/Funktionen anzeigen

Suchen/Funktionen anzeigen zu finden im  
 SUCHEN-Menü  
 QuickFunc

Dieser Menüpunkt zeigt eine Liste der im Dokument definierten Funktionen (oder anderer Datenstrukturen) an. Klicken Sie auf einen Eintrag in dieser Liste, um die Fundstelle im Text einzusehen. Die Art der erkannten Datenstrukturen hängt von der Suchfunktion ("Scanner") ab, die dem Texttyp zugeordnet ist.

#### Konfiguration

Verwenden Sie den "Modus"-Knopf unter der Liste, um eine bestimmte Suchfunktion auszuwählen (oder eine neue Suchfunktion hinzuzufügen). Die Liste der Suchfunktionen ist sortiert: der Editor wird die erste Suchfunktion aus dieser Liste auswählen, die mit dem aktuellen Texttyp umgehen kann (das Dateityp-Muster muß zum Namen des Textes passen). Die Konfiguration der Suchfunktionen betrifft auch das Referenzsystem

Suchen/Referenz

, das beim

Aufbau der Datenbanken auf die gleichen Suchfunktionen zugreift.

#### Technische Information: Suchfunktionen programmieren

Sie können eigene Suchfunktionen (Scanner) für beliebige Texttypen programmieren. Suchfunktionen sind kleine Programme, die vom Editor per LoadSeg() geladen werden. Das Erstellen von Suchfunktionen erfordert mithin Programmierkenntnisse. Die Suchfunktion wird beim Durchsuchen eines Textes für jede Zeile einmal aufgerufen. Mit dem Aufruf werden ein Zeiger auf einen Stringpointer (char \*\*) in A0, die Zeilenlänge in D0 und die Zeilennummer in D1 übergeben. Der Handler hat zu untersuchen, ob in der Textzeile "Informationen" enthalten sind. Ein Handler für #define's würde beispielsweise prüfen, ob am Zeilenanfang die Zeichenfolge "#define" auftaucht. Wird der Handler in der Zeile nicht fündig, hat er in D0 NULL zurückzugeben. Wird er fündig, hat er den Stringpointer (Adresse in A0) auf einen Ergebnisstring zu setzen und in D0 die Länge des Ergebnisses zurückzugeben. Ein Handler für #define's würde sinnvollerweise als Ergebnisstring den Namen der Konstante zurückliefern, die er in der Zeile entdeckt hat. Beispielcode für Scan-Handler finden Sie im Ordner golded:developer/examples/scanner.

## 1.75 ANSICHT-Menü

### ANSICHT-Menü

#### Menübaum des Ansicht-Menüs

Ansicht/Neues Fenster öffnen

Ansicht/Zeige Symbolleisten

Ansicht/Gehe zu Zeile

Ansicht/Zeige Breakpunkte

Ansicht/Gehe zu Offset

Ansicht/Farbkodierung  
Ansicht/Gehe zu Anfang/Ende  
Ansicht/Kleine Schriftart  
Ansicht/Gehe zu letzter Änderung  
Ansicht/Fenster  
Ansicht/Position merken  
Ansicht/Fenster Nächstes  
Ansicht/Position abrufen  
Ansicht/Fenster Vorheriges  
Ansicht/Falten  
Ansicht/Verborgene Texte

## 1.76 Ansicht/Neues Fenster öffnen

Ansicht/Neues Fenster öffnen zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Öffnet ein weiteres Fenster für die Texteingabe. Die Abmessungen ←  
werden durch  
die lokale Konfiguration (  
Konfiguration/Anzeige & Schriftarten  
) bestimmt:  
Das Fenster wird am Bildschirm zentriert, ausgerichtet oder zwischen die  
vorhandenen Fenster eingepaßt. Mit  
Ansicht/Fenster/Fenstergröße merken  
kann  
die Fenstergröße vorgegeben werden.

## 1.77 Ansicht/Gehe zu Zeile

Ansicht/Gehe zu Zeile zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Bewegt den Cursor in die Zeile, die Sie angeben (die erste Zeile ←  
im Text ist  
Zeile 1). Wenn das Entfalten-Gadget in diesem Dialogfeld aktiviert ist,  
werden Eingaben als absolute Zeilennummer interpretiert und weggefaltete  
(unsichtbare) Zeilen mitgezählt.



## 1.78 Ansicht/Gehe zu Offset

Ansicht/Gehe zu Offset zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Bewegt den Cursor zum angegebenen Byte-Offset (der Offset des  
ersten Zeichens  
im Text ist 1).

## 1.79 Ansicht/Gehe zu Anfang/Ende

Ansicht/Gehe zu Anfang/Ende zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Bewegt den Cursor in die letzte Zeile des Textes, wenn der Cursor  
bisher dem  
Textanfang näher war als dem Textende. Ansonsten wird er in die erste Zeile  
des Dokumentes gesetzt.

## 1.80 Ansicht/Gehe zu letzter Änderung

Ansicht/Gehe zu letzter Änderung zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Positioniert den Cursor an der Stelle, an der der Text zuletzt  
verändert  
wurde.

## 1.81 Ansicht/Position merken

Ansicht/Position merken zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Funktion zum Aufzeichnen der aktuellen Cursorposition. Dafür  
stehen pro  
Fenster fünf unabhängige Speicher zur Verfügung. Eine aufgezeichnete Position  
kann später mit  
Ansicht/Position abrufen  
wieder abgerufen werden. Die  
Positionsmarkierungen wandern bei Eingaben mit dem Text.

## 1.82 Ansicht/Position abrufen

Ansicht/Position abrufen zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Bewegt den Cursor zu einer Stelle, die zuvor mit  
Ansicht/Position merken  
aufgezeichnet wurde.

## 1.83 Ansicht/Falten

Ansicht/Falten zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Ansicht/Falten/Falten oder Zeigen  
Ansicht/Falten/Alles Falten  
Ansicht/Falten/Alles Zeigen

FALTEN

Einführung

Die Fähigkeit, Textpassagen zu "falten", gehört zu den besonderen Merkmalen dieses Editors: unter Falten versteht man das zeitweilige Ausblenden besonders markierter Zeilen. Sie werden dann am Bildschirm durch eine einzige (normalerweise optisch hervorgehobene) Zeile ersetzt: dem Faltkommentar. Falten kann in zahlreichen Zusammenhängen sinnvoll sein: Programmierer/innen werden die Möglichkeit schätzen, gerade nicht bearbeitete Zeilen von der Anzeige zu verbannen (oft wird jede einzelne Funktion gefaltet, so daß am Bildschirm nur noch Funktionsnamen auftauchen). Für die Gestaltung eines Referats bietet Falten ein Mittel zur Strukturierung. Selbstverständlich kann geschachtelt gefaltet werden, d.h. eine weggefaltete Partie kann weitere Faltungen enthalten.

Falten

Eine Textpassage, die weggefaltet werden soll, muß in Faltmarkierungen eingeschlossen werden. Faltmarkierungen sind einfache (einstellbare) Zeichensequenzen. Werden Sie innerhalb von Programmtexten eingesetzt, müssen sie so gewählt werden, daß der Compiler sie als Kommentar aufgefaßt (oder man verbirgt sie in Kommentaren). Voreingestellt ist mit `///` eine Folge, die von den meisten K&R C-Compilern und allen C++ Compilern als Kommentar gewertet wird. Hier ein Beispiel:

```
/// "Wichtige Funktion"

void
main()
{
    puts("Falte mich !");
}

///
```

Nun plazieren Sie den Cursor über eine der Zeilen zwischen den Faltmarkierungen oder über der ersten Faltmarkierung und drücken Sie die HELP-Taste. Die Zeilen werden dann verschwinden und eine einzelne neue Zeile (der Faltkommentar) erscheint:

> Wichtige Funktion

#### Entfalten

Betätigen Sie die Help-Taste ein zweites mal, um diese Faltung rückgängig zu machen. Sie können beliebig viele Textpassagen falten. Bei einer moderaten Anzahl von Faltungen pro Dokument werden diverse Operationen (z.B. Zeile einfügen) deutlich beschleunigt. Sehr viele Faltungen in einem Text können aber auch performancemindernd wirken. Faltungen sind beliebig tief schachtelbar - dies setzt allerdings voraus, daß unterschiedliche Markierungen für Faltstart/Faltende verwendet werden, da sonst die Struktur logisch nicht eindeutig ist. In den obigen Beispiel wurde dagegen jeweils /// verwendet. Vorteil gleicher Markierungen für Start und Ende einer Faltung ist eine schnell durchführbare Suche nach Faltungen: Texte werden schenller geladen. Eingestellt werden die Markierungen im

Konfiguration/Verschiedenes  
-Dialog. Die Maximallänge ist auf 10 Zeichen  
beschränkt.

Weggefaltete Textteile (dargestellt durch Faltkommentare) sind keine normalen Zeilen und deshalb schreibgeschützt: Sie können in diesen Zeilen erst nach dem Entfalten wieder schreiben. Blockoperationen wirken sich dagegen auch auf Faltungen aus: markieren und duplizieren Sie einen Block, so wird auch der gerade nicht sichtbare Teil inklusive aller Unterfaltungen dupliziert. Speichern und Drucken werden durch Falten nicht beeinflusst, d.h. der Text wird behandelt, als ob alle gefalteten Partien entfaltet wären.

#### ALLES FALTEN

Durchsucht den Text nach Faltmarkierungen und faltet alle Passagen, die zwischen einer Start- und einer Ende-Markierung stehen. Über die Tastatur wird mit CTRL+HELP eine ähnliche Funktion zur Verfügung gestellt: Befindet sich der Cursor bei diesem Tastendruck über einer gefalteten Passage (optisch hervorgehobene Zeile, die mit > beginnt), werden alle gefalteten Passagen entfaltet. Befindet es sich dagegen über einer normalen Textzeile, werden alle Passagen zwischen Faltmarkierungen gefaltet.

#### ALLES ZEIGEN

Alle gefalteten Passagen werden entfaltet.

## 1.84 Ansicht/Zeige Symbolleisten

Ansicht/Zeige Symbolleisten zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Werkzeugleiste

Blendet die Werkzeugleisten ein bzw. aus. Aussehen und Funktionen können mit  
Konfiguration/Symbolleisten  
an die eigenen Vorstellungen angepaßt werden.

## 1.85 Ansicht/Zeige Breakpunkte

Ansicht/Zeige Breakpunkte zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Debugger

Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung von Breakpunkten. Für die sinnvolle Nutzung dieser Funktion ist ein externer Source-Level-Debugger erforderlich, der in der Lage ist, mit GoldED zu kommunizieren. Üblicherweise übernimmt der Debugger auch die Kontrolle über die Darstellung der Breakpunkte, so daß Sie diese Funktion nur benötigt werden, wenn Sie sich der Kontrolle durch den Debugger entziehen möchten. Breakpunkte werden normalerweise durch den Compiler/Debugger gesetzt und können vom Anwender durch Anklicken im Zustand (aktiv/inaktiv) verändert oder gelöscht werden (SHIFT bei der Auswahl gedrückt halten) werden.

Der Ablauf einer typischen Debugger-Sitzung mit GoldED: Compiler und Debugger werden über die Compiler-Umgebung aufgerufen und übernehmen, sofern für GoldED vorbereitet, automatisch die Kontrolle über den Editor. Die Breakpunktanzeigen erscheinen in den Editor-Fenstern. Über das Debugger-Fenster kontrollieren Sie den Programmfluß, während Sie in den Editor-Fenstern Breakpunkte setzen können. Wird der Debugger beendet, werden die Breakpoint-Anzeigen wieder ausgeblendet. Zudem werden die durch den Debugger geladenen Texte geschlossen, sofern Sie zwischenzeitlich nicht modifiziert wurden. GoldED läßt ein Verändern der Texte auch während der Debug-Phase zu, so daß entdeckte Fehler sofort korrigiert werden können. Zum Debugger hin wird ein unveränderter Text simuliert, die Breakpunkte bleiben deshalb benutzbar und passen sich den vorgenommenen Veränderungen an.

Informationen über gesetzte Breakpunkte werden auf Wunsch zusammen mit jedem Text gespeichert (

Konfiguration/Verschiedenes  
) : der Editor speichert die

Breakpoint-Informationen dann unter dem Namen des Textes erweitert um die Endung ".bpt". Diese Dateien werden nur erzeugt, wenn für einen Text tatsächlich Breakpunkte definiert wurden. Die Breakpoint-Dateien werden automatisch gelöscht, wenn sie einen Text ohne definierte Breakpunkte erneut speichern. Findet der Editor bei dem Zugriff auf einen Text Breakpoint-Informationen, so werden die Breakpunkte automatisch wieder hergestellt. Beachten Sie, daß es vom verwendeten Debugger abhängt, ob die gespeicherten Breakpoint-Informationen in einer Debugger-Sitzung verwendet werden können: vordefinierte Breakpunkte erfordern einen Debugger, der einen Abgleich mit den verfügbaren Breakpunkte unterstützt. Die möglichen Breakpunkte werden durch den Compiler definiert.

## 1.86 Ansicht/Farbkodierung

Ansicht/Farbkodierung zu finden im  
ANSICHT-Menü  
(De)aktiviert die Farbkodierung (vgl.  
Konfiguration/Farbkodierung  
).

## 1.87 Ansicht/Kleine Schriftart

Ansicht/Kleine Schriftart zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Schaltet für das aktuelle Fenster zwischen Darstellung mit ↔  
Übersichtsfont und  
Darstellung mit dem normalen Textfont um.

## 1.88 Ansicht/Fenster

Ansicht/Fenster zu finden im  
ANSICHT-Menü  
Dieser Menüpunkt bietet Zugriff auf diverse fensterorientierte ↔  
Funktionen:

Ansicht/Fenster/Fenstergröße merken  
Ansicht/Fenster/Fenster ordnen vertikal  
Ansicht/Fenster/Fenster ordnen horizontal  
Ansicht/Fenster/Fenster Groß/Klein  
Ansicht/Fenster/Fenster maximieren  
Ansicht/Fenster/Fenster zentrieren  
Ansicht/Fenster/Requester aktivieren

### FENSTERGRÖÖE MERKEN

Vermerkt die aktuelle Fenstergröße/Position als Vorgabe für Texte, die auf die zur Zeit verwendete Anzeigenkonfiguration zugreifen. Beachten Sie, daß möglicherweise andere Einstellungen dieses Editors vorrangig Fenstergröße und/oder Position festlegen, so daß ein Merken der Fensterabmessungen nicht möglich ist (vgl.

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Erweitert  
).

### FENSTER ORDNET VERTIKAL, FENSTER ORDNET HORIZONTAL

Arrangiert die Fenster am Bildschirm unter Vermeidung von Überlappungen. Zur Wahl stehen horizontales und vertikales Arrangieren. Unter den Einstellungen für die Anzeige (

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten  
kann

eine besondere Gewichtung für das aktuelle Fenster eingestellt werden. Der Editor versucht, die Titelzeile des Bildschirms freizuhalten - was nur gelingt, wenn der Screen nicht "heruntergezogen" werden. Fenster werden nur im sichtbaren Ausschnitt des Screens angeordnet. Optional können Sie über die Anzeigenkonfiguration Randbereiche des Screens von der Benutzung durch GoldED ausschließen. So kann verhindert werden, daß andere Anzeigenelemente (z.B. eine Toolmanager-Toolbar) verdeckt werden.

#### FENSTER GROß/KLEIN

Wechselt zur alternativen Fenstergröße (simuliert das Betätigen des Zip-Knopfes des Fensters). Vorgabe für die alternative Fenstergröße ist die mögliche Minimalgröße.

#### FENSTER MAXIMIEREN

Vergrößert das aktuelle Fenster bis auf die Größe des sichtbaren Bildschirmausschnittes. Randvorgaben (Anzeigenkonfiguration) sowie die Lage der Titelzeile werden berücksichtigt.

#### FENSTER ZENTRIEREN

Zentriert das Fenster. Randvorgaben (Anzeigenkonfiguration) sowie die Lage der Titelzeile werden berücksichtigt.

#### REQUESTER AKTIVIEREN

Aktiviert den nächste Dialog. Mit dieser Funktion können Sie ohne Maus das Fenster wechseln (das erste Textfenster kann mit dem Hotkey aktiviert werden).

## 1.89 Ansicht/Fenster nächstes

Ansicht/Fenster nächstes zu finden im ANSICHT-Menü

Aktiviert das "nächste" Fenster. Maßgebend ist die Reihenfolge, in der die

Fenster geöffnet wurden.

## 1.90 Ansicht/Fenster vorheriges

Ansicht/Fenster vorheriges zu finden im ANSICHT-Menü

Aktiviert das "vorangehende" Fenster (maßgebend ist die Reihenfolge, in der

die Fenster geöffnet wurden).

## 1.91 Ansicht/Verborgene Texte

Ansicht/Verborgene Texte zu finden im  
ANSICHT-Menü

Ansicht/Verborgene Texte/Verbergen

Ansicht/Verborgene Texte/Anzeigen

Ansicht/Verborgene Texte/Tauschen

Ansicht/Verborgene Texte/Tauschen (vorwärts)

Ansicht/Verborgene Texte/Tauschen (rückwärts)

### VERBERGEN

Das aktuelle Fenster wird geschlossen, der Text bleibt aber im Speicher und kann mit "Anzeigen" (s.u.) wieder sichtbar gemacht werden. Nahezu sämtliche Ressourcen, die mit diesem Text verbunden waren, werden freigegeben. Eine nützliche Funktion, um ein Überladen des Bildschirms mit zu vielen Fenstern zu vermeiden. Mit dem Einfrieren des letzten Fensters verschwindet auch das letzte Menü (und damit die Funktion zum Öffnen eingefrorener Fenster). Benutzen Sie dann den

HotKey

, um GoldED wieder zu aktivieren: rechte  
ALT-Taste + rechte SHIFT-Taste + RETURN. Eine Aktivierung über das  
Commodities-Exchange-Programm ist ebenfalls möglich.

### ANZEIGEN

Zeigt die Liste der verborgenen Texte an. Über diese Auswahl kann jedem verborgenen Text wieder ein Fenster zugewiesen werden.

### TAUSCHEN

Fragt Sie nach einem verborgenen Text, der in den Vordergrund zurückgeholt werden soll, wobei gleichzeitig der gerade bearbeitete Text verborgen wird.

### TAUSCHEN (VORWÄRTS)

Macht den "nächsten" verborgenen Text wieder sichtbar, indem er gegen den gerade bearbeiteten Text eingetauscht wird.

### TAUSCHEN (RÜCKWÄRTS)

Macht den "vorherigen" verborgenen Text wieder sichtbar, indem er gegen den gerade bearbeiteten Text eingetauscht wird.

## 1.92 EXTRAS-Menü

---

EXTRAS-Menü  
Menübaum des Extras-Menü

Extras/Statistik

Extras/Zeile verdoppeln

Extras/Eingabe zurücknehmen

Extras/Zeile entfernen

Extras/Eingabe wiederherstellen

Extras/Zeile zurückholen

Extras/Text einfügen

Extras/Zeile ausführen

Extras/Text ergänzen

Extras/Shell öffnen

Extras/Sonderzeichen einfügen

Extras/Datei löschen

Extras/ASCII-Code

Extras/Datei umbenennen

Extras/Zeile tauschen

Extras/Einstellungen ändern

## 1.93 Extras/Statistik

Extras/Statistik zu finden im  
EXTRAS-Menü

Zeigt statistische Kennwerte für den aktuellen Text an: ←  
Bytes, Zeilen,

Faltungen und Sonderzeichen (ASCII-Code über 127) werden gezählt. Die nicht sichtbaren Zeilenvorschübe (Linefeeds) am Ende jeder Textzeile werden berücksichtigt. Neben diesen dokumentenbezogenen Kennwerten wird mit "Undo-Bytes" auch eine globale Kenngröße angezeigt: der summierte Undo-Speicherverbrauch aller Text. Der hier angezeigte Wert kann die Wahl der Undo-Speichergröße (siehe

Extras/Einstellungen Ändern/Globale Optionen erleichtern.



## 1.94 Extras/Eingabe Zurücknehmen

Extras/Eingabe Zurücknehmen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Undo & Redo

Nimmt die zuletzt durchgeführte Operation zurück, sofern Undo/Redo  
(

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
) eingeschaltet ist.

Zurückgenommene Aktionen können (nur) direkt nach der Zurücknahme mit

Extras/Eingabe Wiederherstellen

wiederhergestellt werden. Die Möglichkeit

zum Wiederherstellen verfällt, sobald der Text verändert wird. Die Anzahl der  
widerrufbaren Aktionen hängt davon ab, wieviel Undo-Speicher Sie dem Editor  
dafür zur Verfügung stellen. Grundsätzlich können alle Operationen inklusive  
der Blockoperationen und Formatierungen zurückgenommen werden. Einige  
Arbeitsschritte sind in der voreingestellten Undo-Betriebsart "Hoch" nur im  
Verbund widerrufbar - so können Änderungen innerhalb einer Zeile  
normalerweise nur in größeren Schritten, nicht aber buchstabenweise  
zurückgenommen werden. Vorteil: geringerer Speicherverbrauch und schnelleres  
Erreichen des Ziels beim Zurückschreiten. In der optionalen Betriebsart  
"Auto" kann auch buchstabenweise zurückgenommen werden. Damit dies nicht zu  
einer Speicherverschwendung führt, werden von Zeit zu Zeit automatisch alte  
Undo-Informationen zu größeren Schritten zusammengefasst. Der momentane  
Speicherverbrauch durch den Zurücknahme-Mechanismus kann jederzeit mit

Extras/Statistik  
abgefragt werden (Undo-Bytes).

## 1.95 Extras/Eingabe Wiederherstellen

Extras/Eingabe Wiederherstellen zu finden im  
EXTRAS-Menü

Stellt die Ergebnisse der zuletzt mit  
Extras/Eingabe Zurücknehmen

widerrufenen Operation wieder her, sofern der Text in der ←  
Zwischenzeit nicht

verändert wurde. Dieser Befehl kann damit nur unmittelbar nach einer  
Zurücknahme verwendet werden.

## 1.96 Extras/Text einfügen

Extras/Text einfügen zu finden im  
EXTRAS-Menü

Extras/Text einfügen/Pfad zu Datei

Extras/Text einfügen/Pfad zu Verzeichnis

Extras/Text einfügen/Datum  
Extras/Text einfügen/Uhrzeit

PFAD ZU DATEI, PFAD ZU VERZEICHNIS

Fügt einen Datei- bzw. Verzeichnisnamen ein (den Sie in einem Dateialog auswählen können).

DATUM

Fügt das Datum in den Text ein. Sie sollten zuvor die Environment-Variable USERTOWN setzen. Beispieleingabe in einem Shell-Fenster: SETENV USERTOWN "Köln". Umgebungsvariablen werden vom Betriebssystem im Ordner "ENV:" abgelegt. Da dieser Ordner normalerweise in der RAM-Disk liegt, gehen entsprechende Einstellungen mit jedem Reset verloren. Dem kann abgeholfen werden, indem Sie die Datei "ENV:USERTOWN" nach "ENVARC:" kopieren.

EINFÜGEN ZEIT

Fügt die aktuelle Zeit in den Text ein.

## 1.97 Extras/Text ergänzen

Extras/Text ergänzen zu finden im  
EXTRAS-Menü

Extras/Text ergänzen/Ergänzen über Wörterbuch

Extras/Text ergänzen/Ergänzen über Kontext

ERGÄNZEN ÜBER WÖRTERBUCH

Ersetzt das Wort unter dem Cursor durch ein Wort aus dem Wörterbuch (siehe

APC  
).

ERGÄNZEN ÜBER KONTEXT (INTELLISENSE)

Ersetzt das Wort unter dem Cursor durch ein Wort aus dem Kontext (also durch ein anderes Wort aus dem Dokument). Beispiel: Geben Sie "rast" ein und rufen Sie dann diese Funktion auf oder betätigen Sie die SHIFT-SPACE-Taste: "rast" wird durch einen mit "rast" beginnenden Begriff aus dem Kontext des aktuellen Textes ersetzt (möglicherweise durch "RastPort", wenn Sie in der Sprache C programmieren). Diese Funktion macht offensichtlich nur Sinn, wenn Sie gelernt haben, das Ergebnis vorab zu schätzen - was mit etwas Erfahrung nicht schwierig ist.

## 1.98 Extras/Sonderzeichen einfügen

---

Extras/Sonderzeichen einfügen zu finden im  
 EXTRAS-Menü  
 Öffnet eine Übersicht der verfügbaren Buchstaben. Klicken Sie einen  
 Buchstaben an, um ihn an aktueller Cursorposition einzufügen. ↔

## 1.99 Extras/ASCII-Code

Extras/ASCII-Code zu finden im  
 EXTRAS-Menü  
 Extras/ASCII-Code/ASCII-Code zeigen  
 Extras/ASCII-Code/ASCII-Code einfügen  
 Extras/ASCII-Code/Code einfügen: FF  
 Extras/ASCII-Code/Code einfügen: ESC  
 Extras/ASCII-Code/Text konvertieren  
 Extras/ASCII-Code/CR entfernen  
 Extras/ASCII-Code/Wandeln in Großbuchstaben  
 Extras/ASCII-Code/Wandeln in Kleinbuchstaben

### ASCII-CODE ZEIGEN

Zeigt den ASCII-Code des Zeichens unter dem Cursor an.

### ASCII-CODE EINFÜGEN

Fügt den ASCII-Code, den Sie in diesem Dialog angeben (0-255), in den Text ein.

CODE EINFÜGEN: FF, CODE EINFÜGEN: ESC

Fügt den angegebenen ASCII-Sondercode in den Text ein: ESC = Code 27 (Escape) oder FF = Code 12 (Seitenvorschub).

### TEXT KONVERTIEREN

#### Zeichensatz-Umwandlung

Konvertiert den Text in einen anderen Zeichensatz. Konvertierung bedeutet in diesem Zusammenhang, daß jeder Buchstabe durch einen paarweise zugeordneten Buchstaben aus der Umwandlungstabelle ersetzt wird, die Sie in diesem Dialog angeben. Wählen Sie beispielsweise die AmigaToMSDOS-Tabelle, um den Text in das MS-DOS-Format konvertieren zu lassen. Ohne diese Umwandlung würden einige Zeichen im Text auf einem PC nicht korrekt angezeigt. Beachten Sie, daß bei einer Konvertierung Verluste auftreten können. Beispielsweise gibt es auf MSDOS-Rechnern das Zeichen "@" nicht. Ein "@" im Amiga-Text kann deshalb nicht eindeutig umgewandelt werden (es wird in ein "c" umgewandelt).

### CR ENTFERNEN

Entfernt alle CR-Codes aus dem Text. Dokumente, die vom PC auf den Amiga transferiert wurden, besitzen Zeilen, die jeweils mit CR+LF abgeschlossen

sind. Zeilen in Amiga-Dateien sollten nur mit einem LF-Code enden. Die überflüssigen CR-Codes werden als inverses "C" angezeigt.

WANDELN IN GROßBUCHSTABEN, WANDELN IN KLEINBUCHSTABEN

Das Zeichen unter dem Cursor wird in Großschreibung (oder Kleinschreibung) umgewandelt.

## 1.100 Extras/Zeile tauschen

Extras/Zeile tauschen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Vertauscht die aktuelle Zeile mit der nächsten Zeile.

## 1.101 Extras/Zeile verdoppeln

Extras/Zeile verdoppeln zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Verdoppelt die aktuelle Zeile.

## 1.102 Extras/Zeile entfernen

Extras/Zeile entfernen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Entfernt die Cursorzeile aus dem Text und legt sie in einem ↔  
Zwischenspeicher  
vom Typ last-in-last-out ab. Mit  
Extras/Zeile zurückholen  
kann sie wieder  
in den Text eingefügt werden. Beispiel: löschen Sie drei Zeilen, bewegen Sie  
dann den Cursor zu einer anderen Stelle im Text und rufen Sie dreimal

Extras/Zeile zurückholen  
auf. Der Buffer kann maximal 50 Zeilen aufnehmen.  
Der Tastaturbefehl für diese Funktion (CTRL-DEL) ist schneller als der Aufruf  
über das Menü aufnehmen, was mit dem Zwischenspeicher des AmigaOS für  
Tastatureingaben zusammenhängt.

### 1.103 Extras/Zeile zurückholen

Extras/Zeile zurückholen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Holt die zuletzt mit  
Extras/Zeile entfernen  
(oder CTRL-DEL) gelöschte Zeile

zurück.

### 1.104 Extras/Zeile ausführen

Extras/Zeile ausführen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Führt die Textzeile, in der sich der Cursor befindet, als DOS- ←  
Kommando aus.

Kann dazu verwendet werden, in den Programmtext eingebettete Anweisungen auszuführen. Als Beispiel hier der Kopf eines DICE-C-Programms, in dessen Kommentarkopf der Befehl für das Übersetzen eingebettet wurde:

```
/* -----
ED v3.0 - GoldED quick starter, ©1996 Dietmar Eilert. DICE:
dcc main.c -// -proto -mRR -mi -r -2.0 -o ram:ED
-----
*/
...
```

### 1.105 Extras/Shell öffnen

Extras/Shell öffnen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Öffnet ein neues Shell-Fenster auf dem Screen des Editors.

### 1.106 Extras/Datei löschen

Extras/Datei löschen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Löscht die Datei(en), die Sie im Dateidialog auswählen. Es ist ←  
nicht möglich,

gegen Löschen geschützte Dateien zu löschen.

## 1.107 Extras/Datei umbenennen

Extras/Datei umbenennen zu finden im  
EXTRAS-Menü  
Benennt die Datei(en) um, die Sie im Dateidialog auswählen.

## 1.108 Extras/Einstellungen ändern

Extras/Einstellungen ändern

Dieser Menüpunkt öffnet den zentralen Dialog für Einstellungen. Er wird verwendet, um globale Optionen zu setzen und Dateitypen zu konfigurieren. Anmerkung: Obschon dieser Dialog auch zum Ändern der Einstellungen des aktuellen Textes verwendet werden kann, ist es im allgemeinen praktischer, die

Konfiguration  
der lokalen Umgebung über das Kontextmenü zu ändern.

Dieser Dialog besitzt drei Seiten:

Extras/Einstellungen ändern/Allgemein

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen

Extras/Einstellungen ändern/Dateitypen

## 1.109 Extras/Einstellungen ändern/Allgemein

Extras/Einstellungen ändern/Allgemein

Allgemeine Informationsseite zu GoldED (Programmversion, Urheberrecht). Der "Mit-Support-Verbinden"-Knopf kann nur verwendet werden, wenn das mit GoldED ausgelieferte RA-Paket installiert wurde. Verbinden Sie sich bitte vorab über Ihren Browser mit dem Internet.

## 1.110 Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen

---

## Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen

Globale Konfiguration. Globale Einstellungen wirken sich auf alle geöffneten Dokumente aus.

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Variablen  
 Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Undo  
 Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Optionen  
 Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Diverses

## Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Variablen

Konfiguration der benutzerdefinierten Variablen. Sie können beliebig viele Variablen erzeugen, die dann wie die internen Variablen abfragbar (

QUERY

)

und setzbar (

SET

) sind. Sie können diese Variablen auch zum Steuern der

Häkchen in den Menüs verwenden (

Konfiguration/Menüs

). Benutzerdefinierte

Variablen sind vor allem für die Programmierer/innen von REXX-Makros interessant: im Gegensatz zu REXX-Variablen werden die Werte der benutzerdefinierten Variablen als Teil der Gesamtkonfiguration gesichert.

## Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Undo

UNDO-Konfiguration:

## UNDO-MODUS

Schaltet den Zurücknahme-Mechanismus (

Undo & Redo

) zu/ab und erlaubt den

Wechsel vom normalen zum erweiterten ("Hoch") oder automatischen ("Auto")

Undo-Betrieb. Im erweiterten Modus und im Auto-Modus können eine größere Anzahl von Operationen auf Kosten höheren Speicherverbrauchs einzeln zurückgenommen werden (vgl.

Extras/Eingabe Zurücknehmen

).

## UNDO-SCHRITTE, UNDO-BYTES

Ist der Zurücknahme-Betrieb aktiviert (vgl. Undo-Modus), so führt der Editor über die von Ihnen durchgeführten Operationen Buch und sichert gelöschte oder veränderte Daten in einem Zwischenspeicher, um später eine Rücknahme zu ermöglichen (

Extras/Eingabe Zurücknehmen

). Die Anzahl der

maximal zwischengespeicherten und damit zurücknehmbaren Operationen kann von Ihnen ebenso vorgegeben werden, wie der dafür zur Verfügung stehende Speicherumfang: wird eine der beiden Grenzen überschritten, so löscht der Editor die ältesten Operationen aus dem Rücknahmespeicher, um Platz für die Zwischenspeicherung neuer Operationen zu gewinnen. Die Anzahl der

Undo-Schritte bezieht sich dabei auf den einzelnen Text, der Speicherverbrauch auf den summierten Verbrauch aller Texte. Durch Angabe großer Werte können beide oder kann eine der Schranken außer Kraft gesetzt werden. Unterdimensionierung des Undo-Buffer wirkt sich negativ auf die Performance des Editors aus. Werte unter 100 KB sollten vermieden werden. Die eingetragene Größe des Undo-Buffers wird vom Editor nur als Anhaltsgröße gewertet - kurzfristig kann mehr Speicher verbraucht werden. So wird der Editor einen Überlauf durch eine Zurücknahme dulden, um ein Wiederherstellen zu ermöglichen.

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Optionen

EDITOR RESIDENT

Hotkey

GoldED unterstützt HotKey-Aktivierung: Ist das Resident-Gadget aktiv, wird der Editor auch nach dem Schließen des letzten Fensters nicht aus dem Speicher entfernt. Er wartet statt dessen (ohne Rechenzeit zu verbrauchen) auf eine spezielle Tastenkombination: rechte SHIFT-Taste + rechte ALT-Taste + RETURN. Diese Kombination kann auch dazu verwendet werden, den GoldED-Screen nach vorne zu holen. HotKey-Aktivierung bietet den Vorteil eines ständig präsenten Editors; Ladezeiten entfallen. Nachteilig ist der höhere Speicherbedarf. Mit

Datei/Komplett beenden  
wird GoldED komplett

aus dem Speicher entfernt. Zum Aktivieren/Verbergen/Entfernen können Sie auch das Commodities-Exchange-Programm Ihrer Workbench verwenden.

AREXX DEBUGGER

Aktiviert die Ausgabe von Debug-Informationen bei der Abarbeitung von REXX-Befehlen. Die Informationen erscheinen in dem Shell-Fenster, über das der Editor gestartet wurde. Angezeigt werden alle Kommandos, die am REXX-Port des Editors eintreffen. Erleichtert die Entwicklung von REXX-Makros.

CACHE DEAKTIVIEREN

Deaktiviert den CPU-Cache während der Font-Generierung. Auf einigen Rechnern erscheinen aus ungeklärten Gründen Grafikstörungen in den Editorfenstern in Form von zufällig gesetzte Pixel im Zeichensatz insbesondere bei Verwendung von Fonts, die schmaler als acht Pixel sind (xen, thinpaz). Vermutlich handelt es sich um einen Fehler im Betriebssystem. Aktivieren Sie testweise diese Option und starten Sie den Editor dann neu. Verwenden Sie nur Fonts, die mindestens acht Pixel breit sind (

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten  
)

NUMMERNBLOCK = CURSORSTEUERUNG

Schaltet die spezielle Belegung des numerischen Tastenblocks ein oder aus.

UNDO-RAM-WARNUNG



Ist eine Operation zu umfangreich für den eingestellten Undo-Buffer, dann weist der Editor bei Aktivierung dieser Option auf die notwendige Freigabe aller Undo-Daten des aktuellen Textes hin (die Operation kann nicht zurückgenommen werden). Vergrößern Sie den Undo-Buffer, wenn eine derartige Meldung häufiger erscheint.

#### WENIG CHIP-RAM BENUTZEN

Wählt eine Strategie für den Refresh der Textfenster. Darunter versteht man die Notwendigkeit, Teilbereiche eines Fensters neu zu zeichnen, wenn sie nach einer verdeckten Phase wieder in den Vordergrund geholt werden. Änderungen dieser Einstellung werden nur für neu geöffnete Fenster wirksam. Sie haben die Wahl zwischen dem Refresh durch das Betriebssystem oder einem Refresh durch GoldED. Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile:

- Refresh durch Betriebssystem (WENIG CHIP-RAM BENUTZEN ausgeschaltet)

Das Betriebssystem kümmert sich um die Sicherung verdeckter Partien, indem diese im CHIP-RAM zwischengespeichert werden. Vorteil: hohe Geschwindigkeit, wenn nur wenige Fenster sichtbar sind. Nachteile: hoher CHIP-RAM-Verbrauch. Geschwindigkeit fällt stark ab, wenn mehrere Fenster übereinander liegen.

- Refresh durch GoldED (WENIG CHIP-RAM BENUTZEN eingeschaltet)

GoldED kümmert sich um den Fenster-Refresh. Vorteil: niedriger CHIP-RAM-Verbrauch. Kein Geschwindigkeitseinbruch bei vielen gleichzeitig geöffneten Fenstern. Nachteil: Der Refresh findet erst verzögert statt, wenn GoldED anderweitig beschäftigt ist.

UAE-Anwender/innen sollten immer den GoldED-Refresh wählen (WENIG CHIP-RAM), da die Speicherbandbreite von UAE begrenzt ist, so daß Zwischenspeichern wenig Sinn macht.

#### DOPPEL BESTÄTIGEN

Schalten sie <DOPPEL BESTÄTIGEN> ein, wenn GoldED prinzipiell das mehrfache Laden von Dateien zulassen soll. Sie erhalten in jedem Fall einen Hinweis, falls eine Datei schon geladen wurde. Sind keine Duplikate zugelassen und wird versucht, eine Datei erneut zu laden, so aktiviert der Editor sofort die schon geladene Version.

#### ASL DATEIREQUESTER

Aktiviert die Verwendung des ASL-Dateidialogs. Die Bildschirmposition des ASL-Dialogs wird mit der Konfiguration des Editors gespeichert, die Position des Reqttools-Dialogs über dessen Konfigurationsprogramm geregelt.

#### KURZE MELDUNGEN

Einfache Fehlermeldungen erscheinen bei Aktivierung dieser Option nur noch als kurze Meldungen im Fenstertitel und verschwinden, sobald man mit der Eingabe fortfährt.

#### TRANSPARENTE SYMBOLE

Legt fest, ob Farbe 0 in Symbolen als Hintergrund interpretiert wird um

transparent dargestellt zu werden. Abgeschaltete Transparenz lässt den Symbolrand bei bestimmten Farbeinstellungen (Hintergrundfarbe in der Symboldatei stimmt nicht mit dem Bildschirmhintergrund überein) sichtbar werden.

#### CACHE FÜR GRAFIKEN

Bilddaten der von GoldED geladenen Symbole werden in der Gunkonfiguration (golded:etc/registry/registry) gespeichert, wenn diese Option aktiviert wurde. Dadurch erhöht sich der Speicherverbrauch (dies Datei wird bei jedem Start geladen), aber GoldED kann schneller starten, da viele einzelne Dateizugriffe entfallen.

#### SCHNELLE SEQUENZEN

Zeigt an, ob aufgenommene Sequenzen direkt nach der Aufnahme in ein schnelleres Format konvertiert werden. Dazu werden beispielsweise einzelne Tastendrücke durch einen einzigen TEXT-Befehl ersetzt. Durch die Umwandlung kann sich das Makro-Verhalten subtil ändern. Beispielsweise hat das Drücken mehrere Tasten nicht immer das gleiche Ergebnis, wie die Ausgabe in einem Schritt. Das gilt insbesondere dann, wenn Features wie die automatische Korrektur der Groß- und Kleinschreibung oder Templates aktiviert wurden.

#### BACKUP BESTÄTIGEN

Gibt an, ob vor einer Sicherungskopien eine Rückfrage erfolgt.

#### FEHLER BESTÄTIGEN

Fehlerfenster blockieren den Programmablauf bis zur Bestätigung, wenn diese Option angewählt ist.

#### DATEINAMENKORREKTUR

Zeigt an, ob kleinere Schreibfehler in Dateinamen automatisch korrigiert werden, so daß beispielsweise "main.c" geladen wird, auch wenn Sie irrtümlich "nain.c" eingeben.

#### BÄUME ENTFALTEN

Legt fest, ob die oberste Ebene der aufklappbaren Baumstrukturen in den Konfigurationsfenstern automatisch entfaltet wird.

#### Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen/Diverses

##### BACKUP-INTERVALL

###### AutoBackup

Hier können Sie einen Zeitrahmen für automatisch anzulegende Backups eingeben. Angegeben wird das Intervall in Minuten. Der Wert 0 deaktiviert die automatischen Sicherungskopien. Backups werden in das unter

Konfiguration/Verschiedenes  
einstellbare Backup-Verzeichnis geschrieben,  
das auch mit dem Verzeichnis des Textes übereinstimmen kann (keinen

---

Backuppfad angeben). Die Namen der Backupdateien beginnen mit "copy of". Auf Wunsch werden Sie vor einer Sicherungskopie um eine Bestätigung gebeten (

```

    Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen
: Backup bestätigen).

```

#### PASSWORT

Einstellmöglichkeit für das globale Passwort. Das Passwort wird beim Lesen oder Schreiben von XPK-Dateien verwendet (

```

    Datei/Speichern mit XPK
).

```

#### DATUMSFORMAT

Format für das Datum. Eine Änderung wirkt sich erst nach nach Neustart aus. Neben normalem Text können die folgenden Platzhalter verwendet werden:

```

%a - abgekürzter Wochentagsname
%A - Wochentagsname
%b - abgekürzter Monatsname
%B - Monatsname
%d - Tag mit führender Null
%D - wie "%m/%d/%y"
%e - Tag ohne führende Null
%j - Julianisches Datum
%m - Monatsnummer mit führender Null
%U - Wochennummer (erster Wochentag = Sonntag)
%W - Wochennummer (erster Wochentag = Montag)
%w - Wochentagsnummer
%x - wie "%m/%d/%y"
%y - Jahr zweistellig
%Y - Jahr vierstellig

```

#### FENSTERTITEL

Format für den Fenstertitel. Der erste Platzhalter "%s" wird später durch den Dateinamen ersetzt, der zweite Platzhalter "%s" durch die Kennung für den Dateityp (

```

    Dateitypen
).

```

## 1.111 Extras/Einstellungen ändern/Dateitypen

### Extras/Einstellungen ändern/Dateitypen

Grundlage der Konfiguration von GoldED sind Einstellungsbausteine (Presets) und Dateitypen: Sobald Sie ein Dokument laden, werden dem Text Konfigurationsbausteine wie Menü, Tastaturbelegung, etc. zugewiesen, die in ihrer Gesamtheit die Arbeitsumgebung bestimmen. Diese Bausteine wählt der Editor aus dem Pool der verfügbaren Presets im Abhängigkeit vom Dateityp aus, der seinerseits vom Dateinamen abhängt. Die dem Text zugeordneten Bausteine erscheinen im Kontextmenü aller Fenster als "Dateityp-Einstellungen".

## Dateitypen

Der Dateitypenbaum zeigt die benutzerdefinierten Dateitypen. Jeder Dateityp besitzt einen frei wählbaren Namen (z.B. "SAS/C"), eine Liste assoziierter Presets und eine Liste assoziierter Dateimuster (z.B. "#?.c"). Die Dateimuster bestimmen, ob und wann ein Dateityp benutzt wird. Der "SAS/C"-Dateityp wird beispielsweise für C-Quelltexte verwendet, deren Dateinamen dem Muster "<dateiname>.c" entsprechen (z.B. "main.c"): Diesen Dateien werden die mit dem SAS/C-Dateityp assoziierten Konfigurationsbausteine (die "Eigenschaften" des Dateityps) zugewiesen: Der Editor benutzt das für C-Texte ausgewählte Menü, die für C-Texte ausgewählte Tastaturkonfiguration, etc.

Der Dateitypbaum ist sortiert: auf der Suche nach einem Dateityp für neue Texte geht der Editor die Liste von oben nach unten durch, bis er einen passenden Dateityp gefunden hat. Der letzte Dateityp in der List - sein Name sollte TEXT sein - ist der "Standardtyp". Er wird verwendet, wenn keiner der anderen Typen passt. Der Dateityp jedes Dokumentes kann in der Fensterzeile abgelesen werden, er wird dort neben dem Dateinamen angezeigt.

Einige Dateitypen scheinen kein zugeordnetes Dateimuster zu besitzen. Beispielsweise findet sich in der Konfiguration des Dateityps "JOCYCE" (ein mit GoldED ausgelieferte Erweiterung) der Eintrag "JOYCE", was offensichtlich kein Dateimuster ist. Derartige Dateitypen können benutzt werden, indem man sie manuell auswählt: Öffnen Sie den Eigenschaften-Dialog des Dokuments (

```

Datei/Eigenschaften
) und tragen Sie im Dateityp-Feld "JOYCE" ein. Oder
verwenden Sie den
SET
-Befehl des Editors (Beispiel: SET TYPE="JOYCE").

```

Hinweis: Beachten Sie bei der Wahl der Dateimuster, daß der Editor intern symbolische Dateinamen (das sind alle Dateinamen, die einen Assign enthalten) expandiert. Die interne Darstellung des Dateinamens "s:user-startup" könnte beispielsweise "dh0:s/user-startup" lauten. Es ist deshalb i.a. nicht sinnvoll, Pfade zum Bestandteil der Dateimuster zu machen.

## Hierarchische Konfiguration

Die Liste der mit einem Dateityp assoziierten Konfigurationsbausteine muß nicht vollständig sein: GoldED verwendet automatisch die entsprechenden Standardbausteine (z.B. "standard.menu"), wenn kein spezieller Baustein ausgewählt wurde. Selektieren Sie die Eigenschaften-Liste eines Dateityps und klicken Sie auf "+", um Konfigurationsbausteine hinzuzufügen. Selektieren Sie einen Baustein und klicken Sie auf "-", um ihn aus der Liste zu löschen (die zugeordnete Konfigurationsdatei wird dadurch nicht gelöscht).

## Verwaltung

Der Knopf "Verwaltung" zeigt alle verfügbaren Konfigurationsbausteine an. Die Bausteine sind in Kategorien unterteilt ("Menüs", "Maus", "Anzeige" usw.), die die Navigation erleichtern. Neue Konfigurationsbausteine können durch Duplizieren vorhandener Bausteine hinzugefügt werden. Vorsicht beim Löschen von Bausteinen: die zugeordneten Konfigurationsdateien werden tatsächlich gelöscht (nur Standardbausteine können grundsätzlich nicht gelöscht werden).

Technische Information:

Presets werden im Ordner "golded:etc/registry/presets" gespeichert. Die Dateitypenkonfiguration wird in der Datei "golded:etc/registry/registry" gespeichert. Diese Dateien und Ordner dürfen nicht manuell verändert werden: es ist nicht zulässig, Dateien aus diesen Ordnern zu löschen oder neue Dateien in diese Ordner zu kopieren. Verwenden Sie für die Installation neuer Presets das Regedit-Programm (golded:add-ons/regedit) und für das Löschen von Presets den Dateityp-Dialog ("Verwaltung").

## 1.112 Konfiguration

### Konfiguration

Ein Doppelklick auf einen der Konfigurationsbausteine in der Liste der

Dateitypen

(z.B. Doppelklick auf "Menü") öffnet den entsprechenden Konfigurationsdialog. Oder verwenden Sie alternativ den Menüpunkt "Dateityp-Einstellungen" im Kontextmenü, um Konfigurationsdialoge zu öffnen. Letzteres hat den Vorteil, daß sie direkt zu den Bausteinen geführt werden, die dem Dokument zugewiesen wurden. Die folgenden Dialoge finden sich in GoldED:

Konfiguration/Erweiterungen

Konfiguration/Verschiedenes

Konfiguration/Drucker

Konfiguration/Maus

Konfiguration/Kontext

Konfiguration/Projekt

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten

Konfiguration/Referenzdateien

Konfiguration/Wörterbuch

Konfiguration/Farbkodierung

Konfiguration/Dateisuche

Konfiguration/Tabulatoren

Konfiguration/Tastatur

Konfiguration/Templates

---

Konfiguration/Layout  
 Konfiguration/Symbolleisten  
 Konfiguration/Menüs  
 Konfiguration/Benutzeroberfläche  
 Hierarchische Konfiguration

Die Konfigurationsbausteine von GoldED beruhen auf jeweils einer Datei im Verzeichnis "golded:etc/registry/presets". Das Standardmenü wird beispielsweise als "golded:etc/registry/presets/standard.menu" gespeichert. Eine hierarchische Konfiguration ist aber auch bei diesem dateiorientierten Ansatz möglich: viele Konfigurationsdialoge (Menüs, Tastatur, Symbolleisten) bieten einen Knopf "Einbinden" an, mit dem die Konfiguration eines anderen Dateityps eingebunden werden kann. Beispielsweise könnte man zum Bearbeiten von E-Mails eine Tastaturkonfiguration erstellen, die die Konfiguration für den Dateityp TEXT importiert und nur einige spezielle Tasten neu definiert.

### 1.113 Konfiguration/Kontext

Konfiguration/Kontext aus dem Menü  
 Konfiguration

Dieser Dialog konfiguriert das kontextsensitive Einrücken. Die Einstellungen in diesem Fenster kontrollieren den Einzug nach einem Zeilenvorschub. ↔

Kontextsensitives Einrücken

Das Einrückungsschema (also die neue Cursorposition) hängt von den vorgefundenen Schlüsselwörtern in der Cursorzeile ab, die mit RETURN verlassen wird. Das erste und das letzte Wort in dieser Zeile werden vom Editor überprüft. Sie können den Editor beispielsweise anweisen, nach einer "if"-Zeile den Cursor nach rechts zu bewegen, indem Sie "if" zur Liste der Schlüsselwörter hinzufügen und den Typ des Eintrags auf "Cursor rechts" stellen.

### 1.114 Konfiguration/Anzeige & Schriftarten

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten aus dem Menü  
 Konfiguration

Konfigurationsdialog für die Anzeige: Bildschirmauflösung, Schriftarten, etc. ↔

können hier eingestellt werden. Sie sollten die Konfiguration der Anzeige nicht ändern, wenn nur noch wenig freier CHIP-RAM-Speicher vorhanden ist, da der Editor in dieser Situation Probleme mit dem Öffnen eines neuen Screen haben könnte.

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Screen  
Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Farben  
Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Schriftarten  
Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Fenster  
Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Erweitert

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Screen

Zeigt den Bildschirmmodus an, der benutzt wird. Wir empfehlen für GoldED die Verwendung eines eigenen Screens, da einige Einstellmöglichkeiten unwirksam bleiben, wenn das Programm auf einem Public-Screen läuft (da diese Optionen vom Inhaber des Screens gesetzt werden).

Der empfohlene Bildschirmmodus für GoldED ist 800x600 Pixel und 256 Farben. Dieser Modus ist nur verfügbar, wenn eine Grafikkarte installiert ist. GoldED kann Auflösungen mit weniger als 640x400 Pixel nicht verwenden. Symbole im Programm sind 16-farbig, aber der Screenmodus sollte mindestens 32 Farben bieten, da GoldED zeitweise mehr als 16 Farben benötigt und auch andere Programme (sofern sie auf dem Editor-Screen laufen) bzw. das OS frei Farben benötigen.

Der empfohlene Anzeigemodus für UAE-Anwender/innen ist "uaegfx:800x600 16bit PC", wobei die tatsächliche Farbtiefe auf 256 Farben gesetzt werden sollen (weniger Farben machen den Editor langsamer).

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Farben

Pens

GoldED unterstützt die OS3-kompatible Pen-Verwaltung: Sie geben an, welche Stifte der Editor für die Darstellung der Benutzeroberfläche verwenden sollte ("Stifte"-Liste) und der Editor versucht, entsprechende Stifte vom OS anzufordern. Mit dem "+"-Knopf kann ein neuer Stift angelegt werden. Mit einem Klick auf das "Ansehen"-Feld können die RGB-Komponenten eines Stiftes gesetzt werden. Es gibt keine Grenze für die Anzahl der Stifte, die sie definieren. Allerdings wird das Betriebssystem GoldED abhängig vom Bildschirmmodus später nur eine begrenzte Anzahl freier Stifte anbieten. So wird GoldED maximal 16 Stifte erhalten, wenn ein 16-Farb-Modus verwendet wird. In der Praxis werden weniger als 16 Stifte zur Verfügung stehen, da auch das OS und andere Anwendungen Stifte belegen. Der Editor verwendet einen farblich ähnlichen Stift, wenn eine Stiftanforderung fehlschlägt. Alle wichtigen Farben (schwarz, weiß, etc.) sollten am Anfang der Stiftliste stehen, da diese Stifte zuerst vom Betriebssystem angefordert werden und deshalb die besten Aussichten auf erfolgreiche Bearbeitung der Anforderung haben.

Farbbeispiele

Die in diesem Dialog angezeigten Farbbeispiele sind fehlerhaft, wenn der aktuelle Bildschirmmodus nicht genügend freie Stifte zur Verfügung stellt. Auf Cybergraphics-kompatiblen True-Color-Screens erscheinen dagegen immer korrekte Farbbeispiele (die Farben, die GoldED später verwenden kann, hängen aber weiterhin von der Anzahl freier Stifte ab, die das Betriebssystem zur Verfügung stellt).

Benutzeroberfläche

---

Diese Liste zeigt die konfigurierbaren Element an. Selektieren Sie ein Element und wählen Sie mit einem Doppelklick eine Farbe aus der Stift-Liste. Einige Element können nur konfiguriert werden, wenn GoldED auf einem eigenen Screen läuft. Beispielsweise können die Farbe des Fensterrandes und die Farbe des Menüs nicht gesetzt werden, wenn GoldED auf der Workbench läuft, da diese Farben vom Inhaber des Bildschirms ausgewählt werden.

#### Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Schriftarten

Hier werden die Schriftarten für den Text, die Vorschau, die Dialoge und die Menüs eingestellt (die letzte Einstellung betrifft nur eigene Screens). Die Schriftarten für Text und Vorschau müssen Fixed-Width-Fonts sein, ansonsten sind proportionale Fonts zu empfehlen. Sollten Sie feststellen, daß einzelne Beschriftungen zu groß ausfallen und Knöpfe überschreiben, dann muß die Skalierung der Dialoge korrigiert werden (Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Erweitert]).

#### Darstellungsfehler

Einige Amigas haben Probleme mit Fonts, die schmaler als acht Pixel sind: es erscheinen zufällige Grafikstörungen im Text. Es scheint sich um einen Fehler im AmigaOS zu handeln, der mit dem Blitter zusammenhängt (Amigas mit Grafikkarte sind davon nicht betroffen). Sie müssen Schriftarten verwenden, die mindestens 8 Pixel breit sind, wenn Ihr Rechner diesen Fehler zeigt. Vermeiden Sie speziell die Schriftarten XEN und thinpaz, die jeweils sieben Pixel breit sind.

#### Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Fenster

##### REQUESTERGRÖßE (SKALIERUNG)

Skalierung für die Dialogfenster. Ein Wert von 0 skaliert die Dialoge nur in Abhängigkeit vom verwendeten Font. Größere Werte vergrößern alle Dialoge entsprechend. Die Dialogproportionen können korrigiert werden, indem Sie unterschiedliche Werte für die Skalierung von Höhe und Breite einstellen.

##### KNOPFGRÖßE

Minimalgröße für Knöpfe in den Symbolleisten. Die tatsächliche Größe hängt zusätzlich von der Größe der Grafiken in den Symbolleisten ab.

##### ROLLBALKENGRÖßE

Diese beiden Regler legen die Breite und die Höhe der Rollbalken in den Fensterrändern fest.

##### RÄNDER

Über diese Eingabefelder können Bildschirmbereiche definiert werden, der der Editor beim Anordnen der Fenster freihalten soll.

#### Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Erweitert

##### CHUNKY PIXEL

Einige Grafikkarten benutzen als Organisationsform für ihren Grafikspeicher

---



in den Modi mit 256 oder mehr Farben ein 'Chunky Pixel'-Modell. Im Gegensatz dazu baut die Amiga-Hardware auf Bitplanes auf. GoldED versucht, die Ausgabe über Bitplanes zu optimieren, indem die Ausgaben per Maske auf eine oder wenige Bitplanes beschränkt werden. Moderne Grafikhardware profitiert von diesen Optimierungen nicht und wird im Einzelfall dadurch sogar behindert. Deshalb kann die Bitplane-Maskierung mit dieser Option abgeschaltet werden. Beachten Sie, daß auch Chunky-Pixel-Hardware möglicherweise von der Maskierung profitiert : UAE arbeitet beispielsweise mit Picasso96-Treibern schneller, wenn "Chunky Pixel" deaktiviert ist, auch wenn die Hardware chunky-pixel-orientiert arbeitet. Sie sollten deshalb immer beide Einstellungen dieser Option miteinander vergleichen.

#### OVERSCAN IGNORIEREN

Die Funktionen zum Ordnen der Fenster (  
    Ansicht/Fenster  
    ) orientieren sich

üblicherweise am gerade sichtbaren Bildschirmausschnitt. Mit dieser Option kann der Editor angewiesen werden, sich an der tatsächliche Screengröße zu orientieren.

#### FENSTER ZENTRIERT

Aktivieren Sie diese Funktion, damit neu geöffnete Fenster zentriert am Bildschirm erscheinen.

#### FENSTER ORDNEN

Zeigt an, ob die Fenster neu geordnet werden, wenn ein Fenster geöffnet oder geschlossen wird.

#### GEWICHTUNG

Einstellregler für eine besondere Berücksichtigung des aktuellen Fensters beim Ordnen der Fenster (  
    Ansicht/Fenster/Fenster ordnen vertikal  
    ). Ein

Wert von 2 würde dem aktuellen Fenster doppelt so viel Platz wie den anderen Fenstern zur Verfügung stellen.

#### UNTERER BALKEN

Schaltet den horizontalen Scrollbalken am unteren Fensterrand zu/ab.

#### SYMBOLE ANZEIGEN

Die Symbole in den Dialogen, Listen und Baumstrukturen können abgeschaltet werden, um die Geschwindigkeit auf langsamen Rechnern zu erhöhen.

#### ZEIT/DATUM ANZEIGEN

Hiermit kann die Anzeige von Zeit und Datum im (vor dem) Bildschirmtitel zu- bzw. abgeschaltet werden.

#### SCHWARZER RAND

Zeigt an, ob der Bildschirmrand schwarz dargestellt wird. Diese Einstellung

---

bleibt ohne Wirkung, wenn sie von der vorhandenen Grafikhardware nicht unterstützt wird.

## 1.115 Konfiguration/Wörterbuch

Konfiguration/Wörterbuch aus dem Menü

Konfiguration

Dialog zum Konfigurieren des Wörterbuchs. Das Wörterbuch ←  
wird für die

automatische Korrektur der Groß/Kleinschreibung (AutoCase) und für das Erkennen von Abkürzungen (

APC

) benutzt.

AutoCase

Der Editor überprüft jede geänderte Zeile auf korrekte Groß- und Kleinschreibung, wenn Sie diese Option aktivieren. Die Überprüfung findet spätestens statt, sobald Sie die Zeile mit dem Cursor verlassen.

Allgemeine Tips

Halten Sie das Wörterbuch möglichst klein. Je stärker das Wörterbuch wächst, desto ineffektiver wird das automatische Vervollständigung von Abkürzungen (

APC

) werden: Immer längere Abkürzungen werden notwendig, um

eine eindeutige Identifizierung zu gewährleisten. Nehmen Sie nur Begriffe auf, die immer auf dieselbe Arte und Weise geschrieben werden. Machen Sie bei Begriffen, denen immer ein Leerzeichen folgt, das Leerzeichen zum Bestandteil des Eintrages. Beispielsweise sollte man "int " (das ist ein C-Datentyp) und nicht etwa "int" nicht aufnehmen (GoldED würde sonst aus INTERNATIONAL INTERNATIONAL machen). Ähnliches gilt auch für die Klammern nach einem Funktionsnamen: statt "Open" sollten Sie "Open(" aufnehmen.

## 1.116 Konfiguration/Dateisuche

Konfiguration/Dateisuche aus dem Menü

Konfiguration

Mit diesem Dialog wird eingestellt, wo der Editor sucht, wenn ←  
der Benutzer

eine Datei mit

Suchen/Datei suchen

lokalisieren lassen möchte. Ist das

"Rekursiv"-Gadget aktiviert, werden auch alle Unterverzeichnisse durchsucht.

## 1.117 Konfiguration/Tastatur

Konfiguration/Tastatur aus dem Menü

Konfiguration

Öffnet den Einstelldialog für die Tastatur. Hier können die Tasten und

Tastaturkombinationen mit Aktionen belegt werden. Als Tastaturkombination gilt im Rahmen dieser Anleitung gleichzeitiges Betätigen einer beliebigen Taste zusammen mit SHIFT und/oder ALT und/oder CTRL (die Amiga-Tasten sind für das Menü reserviert). Solange eine Taste nicht explizit belegt ist, führt ihre Betätigung zum Einfügen des Zeichens, das normalerweise dieser Taste zugeordnet ist (Steuertasten besitzen keine Standardfunktion). belegt. Selbstverständlich wird GoldED mit einer Tastaturbelegung ausgeliefert, die alle Steuertasten mit den üblichen Funktionen belegt. Das Konfigurieren einer Taste bzw. einer Tastenkombination ist eine Sache weniger Sekunden: Wählen Sie "Aufnahme" an und drücken Sie dann die gewünschte(n) Taste(n). Ein Eintrag für diese Taste wird der Tastaturkonfiguration hinzugefügt. Doppelklick auf den Eintrag öffnet das Fenster für die Ereignisdefinition

.

Einige Tastenkombinationen können nicht belegt werden, da sie vom Betriebssystem für andere Zwecke gebraucht werden. So beeinflusst beispielsweise ALT-G das Erscheinungsbild des nächsten eingegebenen Buchstabens (ein "a" wird nach einem ALT-G zu "à") und gilt nicht als eigenständiger Tastendruck. Hier die "dead keys" im Überblick:

`	ALT-H
ALT-F	ALT-J
ALT-G	ALT-K

## 1.118 Konfiguration/Layout

Konfiguration/Layout aus dem Menü

Konfiguration

Dieser Dialog konfiguriert diverse Layout-Einstellungen. Die in diesem Dialog

eingestellten Randwerte beziehen sich nur auf die Formatierfunktionen; sie schränken die Cursorbewegungen nicht ein.

Aktivieren sie die Option "Bindestrich umbrechen", wenn GoldED getrennte Wortteile (Trennstriche am Zeilenende) beim Umformatieren zusammenziehen soll. Sie vermeiden so, daß die Trennzeichen nach dem Formatieren innerhalb einer Zeile stehen.

## 1.119 Konfiguration/Menüs

```

Konfiguration/Menüs  aus dem Menü
  Konfiguration
  Menükonfiguration

```

Menütitel, Menüs und Untermenüs zeigt dieser Dialog in einer Baumstruktur an. Die Anzahl der möglichen Menütitel, Untermenüs, etc. wird durch das Amiga-Betriebssystem begrenzt: auf beispielsweise maximal 32 Einträge pro Menü. Einträge in den Listen können per Doppelklick editiert werden: es öffnet sich dann ein Dialog für die

```

  Ereignisdefinition
  , der in gleicher

```

Form auch für die Konfiguration andere Teile von GoldED (Tastatur, Maus) benutzt wird.

Dateiliste

Fügen Sie den Dateilisten-Platzhalter in ein Menü ein, damit alle geladenen Dokumente (inklusive der verborgenen Texte) als Liste in diesem Menü erscheinen. Die Aktivierung der Dateiliste verlangsamt den Editor, da nach jedem Laden oder Schließen eines Textes das Menü aktualisiert werden muß (und die dafür benötigten OS-Funktionen sind langsam).

## 1.120 Ereignisdefinition

Ereignisdefinition

Der Dialog zur Ereignisdefinition wird zum Konfigurieren von Menüs, Tasten, Symbolleisten und verschiedener anderer Ressourcen verwendet. Sie können hier einstellen, welche internen Befehle, DOS-Programme, Texte, usw. diesen Elementen zugeordnet werden: Fügen Sie die entsprechenden Aktionen in die Aktionsliste dieses Dialogs ein.

Platzhalter

Aktionen vom Typ DOS, REXX und TEXT werden "interpretiert": Findet der Editor in den Befehlszeilen dieser Aktionen reservierte Platzhalter, dann werden die Platzhalter zur Laufzeit durch entsprechende Werte ersetzt (sofern sie nicht in Anführungszeichen gesetzt wurden). Die folgenden Platzhalter und Syntaxelemente sind GoldED bekannt:

```

"text" ..... Einfacher Text
\" ..... Fügt Anführungszeichen ein
\DATE ..... \ fügt Wert einer interne Variable (hier DATE) ein
$HOME ..... $ fügt Wert einer Environment-Variable (hier HOME) ein
%27 ..... % fügt ASCII-Code ein (hier ASCII-Code 27)

```

Hinweis: REXX-Aktionen sind immer asynchron. Nachdem das Kommando an den REXX-Server abgeschickt wurde, fährt der Editor unmittelbar mit der Abarbeitung fort. Machen Sie keine Annahmen darüber, wann das Makro vom REXX-Server abgearbeitet wird.

AUSGABE

Wählt den Ausgabepfad bzw. ein Ausgabegerät. In diesem Eingabefeld können

Platzhalter verwendet werden. Beispielseintrag: con:0/0/640/400. Es gilt die unter Konfiguration/Verschiedenes getroffene globale Konsoleneinstellung, wenn Sie dieses Feld nicht ausfüllen.

#### SHANGHAI

Das Shanghai-Intervall in Sekunden: Fenster, die eigentlich auf dem Standardbildschirm erscheinen sollten, werden im angegebenen Zeitraum auf den Editor-Bildschirm umgelenkt. Es können nicht alle Fenster umgelenkt werden.

#### HOTKEY

Dieses Feld definiert den Menushortcut und ist dementsprechend nur für die Konfiguration von Menüpunkten von Bedeutung. Klicken sie auf das Pfeil-Symbol, um eine Liste der bisher noch nicht belegten Shortcuts einzusehen. Wird für den Shortcut mehr als ein Zeichen angegeben (z.B. "CTRL-V"), dann wird dieser Text in das Menü eingeblendet, besitzt aber keinerlei Shortcut-Funktion.

#### VARIABLE

Der Name einer Variable, die dem Menü zugeordnet wird. Auch dieses Feld ist nur für die Konfiguration von Menüpunkten von Bedeutung. Menüs, denen eine Variable zugeordnet wurde, werden mit einem Häkchen dargestellt. Der Wert der (BOOL)-Variable steuert das Häkchen. Beachten Sie, daß das Menü nicht automatisch den Wert der Variable ändert: sie müssen das Menü mit entsprechenden Befehlen (siehe

SET

-Befehl) belegen, die den Wert der

Variable (und damit den Zustand des Häkchens) ändern, wenn das Menü verwendet wird.

#### GUIDE

Weist dem Ereignis einen Hilfstext oder eine Seite aus einer AmigaGuide-Datei zu. Hilfe zu einzelnen Menüpunkten erhalten Anwender/innen, indem Sie während der Menüauswahl die HELP-Taste gedrückt halten. Hilfe zu Knöpfen in den Symbolleisten ist abrufbar, indem man den Mauszeiger über einen Knopf bewegt (und einen Moment wartet). Geben Sie in diesem Feld den Namen einer AmigaGuide-Datei gefolgt vom Namen der Guide-Seite ein und trennen Sie die beiden Angaben mit einem "@". Der Name der AmigaGuide-Datei und das Trennzeichen können entfallen: der Editor zeigt dann eine Seite aus der Datei an, die das Menü beschreibt (

Konfiguration/Menüs

). Hilfe für Symbolknöpfe kann in diesem Feld auch direkt als Text angegeben werden, der in Anführungszeichen zu setzen ist.

## 1.121 Konfiguration/Verschiedenes

Konfiguration/Verschiedenes aus dem Menü  
Konfiguration

Über diesen Dialog werden diverse Optionen konfiguriert:

Konfiguration/Verschiedenes/Optionen  
Konfiguration/Verschiedenes/Pfade  
Konfiguration/Verschiedenes/Falten

Konfiguration/Verschiedenes/Optionen

### SICHERHIETSKOPIEN ANLEGEN

Der Editor wird beim Überschreiben von Texten eine Sicherungskopie der bisherigen Fassung anlegen, wenn diese Option eingeschaltet ist. Die Sicherungskopien werden mit dem Prefix "copy of" wird im gewählten Backup-Verzeichnis (  
Konfiguration/Verschiedenes/Pfade  
) gespeichert.

### PIKTOGRAMMEM ERZEUGEN

Zeigt an, ob GoldED für gespeicherte Dokumente ein Symbol erzeugt.

### BREAKPUNKTE SPEICHERN

Zeigt an, ob Breakpoint-Informationen gespeichert werden, damit die Beakpunkte in der nächsten Debugger-Sizung (  
Debugger  
) schnell  
wiederhergestellt werden können. Breakpunktdateien werden unter dem Namen des Dokumentes ergänzt um die Endung ".bpt" gespeichert. Findet der Editor beim Zugriff auf eine Datei (  
Datei/Laden  
) Breakpunktinformationen, dann werden  
die Breakpunkte automatisch in den gespeicherten Zustand gesetzt.

### SCHUTZBITS (LESBAR, SCHREIBBAR, AUSFÜHRBAR, LÖSCHBAR, SCRIPT)

Diese Eingabefelder definieren die Vorgaben für die Schutzbits neu erzeugter Dokumente (Ansicht/Neues Fenster öffnen) Später können die Bits eines Textes mit  
Datei/Eigenschaften  
korrigiert werden.

### OHNE WARNUNG ÜBERSCHREIBEN

Beim Speichern (  
Datei/Speichern  
) wird die vorhandene Fassungen ohne eine  
Rückfrage überschrieben, wenn diese Option aktiviert ist.

Konfiguration/Verschiedenes/Pfade

PROGRAMM

Das Standardprogramm für durch erzeugte GoldED Piktogramme.

XPB-MODUS, XPB-EFFIZIENZ

Klicken Sie auf den Pfeil-Knopf, um eine Liste der verfügbaren XPB-Modi einzusehen (das ist die Liste der im Verzeichnis `libs:compressors` gespeicherten XPB-Libraries). Der ausgewählte Modus kommt zur Anwendung, wenn Dokumente im XPB-Format gespeichert werden (Datei/Speichern mit XPB]). Zusätzlich kann die Effizienz für den Packvorgang eingestellt werden (0% bis 100%). Lesen Sie bitte die XPB-Dokumentation für eine Einführung in die XPB-Software. Einige XPB-Modi erwarten die Angabe eines Paßworts (siehe

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
)

BACKUPPFAD

Dieses Eingabefeld gibt an, wo Sicherheitskopien gespeichert werden. Lassen Sie dieses Feld unausgefüllt, wenn Kopien im Verzeichnis der Texte gespeichert werden sollen. Sicherheitskopien erhalten den Prefix "copy of".

KONSOLE

Definiert das Standard-Ausgabegerät für die Abarbeitung von Makros und externen Programmen. Der Inhalt dieses Feldes wird interpretiert, d.h. Sie können die von GoldED unterstützten

Platzhalter  
verwenden.

INFO-DATEI

Bezeichnet die Symbol-Datei, auf die GoldED zurückgreift, wenn ein Dokument mit Symbol gespeichert wird.

Konfiguration/Verschiedenes/Falten

Faltstart, Faltende

Die Faltmarkierungen (vgl.

Falten

). Sie müssen zwei unterschiedliche

Markierungen eintragen, wenn Sie geschachtelt falten möchten (Falten und Unterfalten).

GEÖFFNETE TEXTE AUTOMATISCH FALTEN

Zeigt an, ob Dokumente, die Faltmarkierungen enthalten, nach dem Laden automatisch gefaltet werden.

## 1.122 Konfiguration/Maus

---

Konfiguration/Maus aus dem Menü  
 Konfiguration  
 Dieser Dialog konfiguriert die Mausköpfe und Kontextmenüs.

#### Maustastenbelegung

Belegbar sind die linke Maustaste sowie die bei einigen Mausmodellen vorhandene mittlere Taste. Die rechte Maustaste ("Menütaste") kann nicht belegt werden. Konfigurierbar sind einzelne Klicks und Doppelklicks sowie Kombinationen mit SHIFT, ALT oder CTRL. Einige dieser Kombinationen sind auf Ihrem Rechner möglicherweise durch das Betriebssystem oder andere Programme belegt und können dann nicht konfiguriert werden (die Kombination CTRL/Maustaste verwendet das Betriebssystem beispielsweise zum Ziehen von Screens). Die Definition der vom Editor durchzuführenden Aktionen gleicht den Definitionen der Menü- oder Tastaturbelegung (

Ereignisdefinition  
 ).

#### Kontext-Menüs

Klicken Sie mit dem rechten Mausknopf über einem Textfenster, um das Kontextmenü abzurufen. Kontext-Menüs erscheinen bei Abruf unter dem Mauszeiger und bieten eine Reihe kontextspezifischer Befehle an. Beispielsweise erscheinen Kommandos zur Blockmanipulation, wenn ein Block definiert ist. GoldED verwendet wie viele andere Betriebssysteme die rechte Maustaste zum Abruf der Kontextmenüs. Der dadurch entstehende Konflikt mit der gewohnten Amiga-Menüauswahl (ebenfalls rechte Maustaste) wird durch die Interpretation der Mausposition gelöst: befindet sich der Mauszeiger in einem GoldED-Fenster, dann ruft die rechte Maustaste das Kontextmenü auf. Befindet sich der Mauszeiger über der Menüleiste (oder allgemein außerhalb des aktuellen Textfensters), dann ruft die rechte Maustaste das gewohnte Menü auf. Dieser Mechanismus kann mit dem Schalter "Rechte Maustaste zeigt Kontextmenü" zu- oder abgeschaltet werden.

Die Konfiguration der Kontextmenüs folgt im wesentlichen der Definition von Menü- und Tastaturbelegung (

Ereignisdefinition  
 ): Doppelklick auf einen

der Kontextmenü-Einträge öffnet den Konfigurationsdialog. Im Gegensatz zu den gewohnten Menüs ist allerdings in Form des Menünamens ("Kontextbedingung") zusätzlich anzugeben, unter welchen Bedingungen die Menüeinträge angezeigt werden sollen. Die Syntax für Kontextbedingungen:

<Variable> <Operator> <Argument>

Verfügbar sind die Operatoren = (gleich) und != (ungleich). Als Variable kann jede beliebige interne (

Variablenliste  
 ) oder benutzerdefinierte

Variable (

Extras/Einstellungen ändern/Globale Optionen  
 ) angegeben werden.

Beispiel für eine Kontextbedingung:

POSITION=TEXT

Diese Bedingung führt dazu, daß die assoziierten Menüpunkte nur erscheinen,



wenn die Variable POSITION (beim Abruf des Kontextmenüs) den Wert "TEXT" annimmt. POSITION ist eine interne Variable, die die Position des Mauszeigers beschreibt. Sie nimmt den Wert TEXT an, wenn sich der Mauszeiger über dem Textbereich eines Editorfenster befindet.

Tip: Leere Kontextbedingungen in der Form "\*" erlauben die Definition von Kextmenüeinträgen, die grundsätzlich im Menü erscheinen sollen.

## 1.123 Konfiguration/Erweiterungen

Konfiguration/Erweiterungen aus dem Menü

Konfiguration

Dieser Dialog legt fest, welche API-Erweiterungen für die ←  
aktuelle

Arbeitsumgebung installiert werden. Dabei handelt es sich um Erweiterungen für GoldED, die mit dem Editor über ein spezielles Protokoll Informationen austauschen können. API steht für "Application Programmer Interface". Einige Erweiterungen verlangen die Angabe von Startoptionen, die mit einem Doppelklick auf die Erweiterung konfiguriert werden können.

Technische Informationen

API-Erweiterungen sind Libraries. Sie dürfen diese Dateien nicht umbenennen, da das AmigaOS das Umbenennen von Libraries nicht unterstützt. Es muß weiterhin darauf geachtet werden, daß die Erweiterungen mit korrekter Groß/Kleinschreibung angegeben werden. Spezifikationen, Beispiele, Erweiterungen, Includes usw. finden Sie im Verzeichnis golded:developer/api.

## 1.124 Konfiguration/Drucker

Konfiguration/Drucker aus dem Menü

Konfiguration

Einstellfenster für den Drucker. Die hier gemachten ←  
Vorgaben gelten

zusätzlich zu den Einstellungen der Drucker-Preferences Ihrer Workbench, so daß mit praktisch jedem Drucker gearbeitet werden kann.

INIT

Der Inhalt des Init-Gadgets wird nach allen anderen Einstellungen an den Drucker geschickt. Dieses Gadget kann dazu benutzt werden, druckerspezifische Befehle einzubinden (um so die Grenzen des Printer-Devices zu umgehen). Der Gadgetinhalt wird "interpretiert" (siehe

Platzhalter

), so daß auch Sondercodes (z.B. 27 = ESC) einfach eingebettet werden können. Zum Durchschleusen roher (druckerspezifischer) Daten durch das Drucker-Device wird die "aRaw"-Sequenz benötigt: 27 [ <Anzahl Bytes> 34

r. Um beispielsweise den 7-Zeichen-String "0123456" zu senden, wäre einzutragen:

```
%27 "[7" %34 "r" "0123456"
```

SPOOLER

Über das Asynchron-Drucken-Gadget kann der Hintergrunddruck angefordert werden: Der Editor wird dann durch den Ausdruck nicht blockiert und Sie können sofort mit der Arbeit am Text fortfahren. Intern wird eine komplette Kopie des Textes angelegt, die von einem Hintergrundprozeß zum Drucker geschickt wird. Der Speicherverbrauch durch den Spooler ist direkt proportional zum Dokumentenumfang.

## 1.125 Konfiguration/Projekt

Konfiguration/Projekt aus dem Menü

Konfiguration

Basis der Projektverwaltung: Tragen Sie hier alle Dokumente ein, ←  
die zu Ihrem

aktuellen bearbeiteten Projekt gehören. Diese Liste ist als Basis für eine externen Projektverwaltungen geschaffen worden. GoldED selbst kennt mit Ausnahme des Make-Knopfes keine projektbezogenen Funktionen (der Make-Knopf startet ein benutzerdefiniertes Rexx-Makro, dem der ausgewählte Dateibaum als Argument übergeben wird).

Technische Informationen

Externe Programme können die Projektliste auslesen, indem sie einen

QUERY

-Befehl an den Editor senden: QUERY PRJLIST. Als Ergebnis erhalten ←  
sie

den Zeiger auf eine Objektliste. Die Liste ist nur zwischen einem

LOCK

und

einem

UNLOCK

und auch nur bis zum nächsten an GoldED verschickten Rexx-Befehl gültig. Beispielcode zum Auslesen der Liste finden Sie im Ordner golded:developer/examples/project.

## 1.126 Konfiguration/Referenzdateien

Konfiguration/Referenzdateien aus dem Menü

Konfiguration

Öffnet einen Dialog, mit dem das Referenz-System von GoldED ←  
eingerrichtet

wird. Das Referenz-System basiert auf Datenbanken, die für jeden bekannten

Begriff einen Verweis auf eine Datei speichern, die Erklärungen zu diesem Begriff enthält. Datenbanken werden von GoldED automatisch erzeugt. Sie müssen lediglich die Dateien und Verzeichnisse angeben, die Erklärungen enthalten. Klicken Sie auf den "Erzeugen"-Knopf, um den Aufbau der Datenbank zu veranlassen. Die Erzeugung einer Datenbank kann längere Zeit (Minuten) in Anspruch nehmen, insbesondere wenn viele Dateien zu durchsuchen sind. GoldED wird die angegebenen Dateien laden, Schlüsselworte suchen und eine Datenbank aufbauen. Der Editor erkennt Dateitypen und wird für die Suche nach Schlüsselworten eine jeweils passende Suchfunktion verwenden. Beispielsweise werden C-Quelltexte mit der C-Suchfunktion nach Funktionen durchsucht. Zusammen mit GoldED werden Suchfunktionen für C-Quelltexte, C-Header, C-Includes, Assembler-Quelltexte, Pascal-Quelltexte, BASIC-Quelltexte, AmigaGuide-Dateien, Autodocs und HTML-Texte ausgeliefert. Weitere Parser können hinzugefügt werden (Suchen/Funktionen anzeigen), so daß die Fähigkeit, Texte zu analysieren, beliebig erweitert werden kann.

## 1.127 Konfiguration/Farbkodierung

Konfiguration/Farbkodierung aus dem Menü  
Konfiguration  
Syntax Highlighting

Der Editor ist in der Lage, Textteile farblich hervorzuheben, um so die Übersicht zu erhöhen. In diesem Dialog können Sie Farben für die erkannten Syntaxelemente vergeben. Eine typische Anwendung ist die Hervorhebung der Befehle in einem Programmtext. Verantwortlich für die Syntax-Erkennung sind externe Syntax-Parser, die mit diesem Dialog eingebunden, aktiviert und konfiguriert werden. Der Editor beschränkt sich im wesentlichen auf die farbliche Darstellung, die eigentliche Textanalyse wird vom externen Parser durchgeführt. Durch Einsatz geeigneter Parser können beliebige Hervorhebungen realisiert werden. Parser für C, Assembler, HTML uvam. werden mitgeliefert. C-Beispielcode für die Programmierung eines eigenen Syntax-Parsers wird zusammen mit GoldED ausgeliefert (golded:developer/examples/syntax).

Die Geschwindigkeit des Editors mit eingeschalteter Farbkodierung hängt stark von der verwendeten Grafikhardware und nur geringfügig von der Prozessorleistung ab. Ein Amiga 3000 mit ECS ist zu langsam für die Farbkodierung, während der gleiche Amiga 3000 mit einer PicassoIV-Grafikkarte keine Probleme mit Farbkodierung bei 256 Farben hat.

### DOKUMENT VORAB ANALYSIEREN

Die Syntaxanalyse wird wunschweise unmittelbar nach dem Laden eines Textes oder erst bei Bedarf durchgeführt: Eine bedarfsorientierte Analyse verkürzt die Ladezeit und reduziert kurzfristig den Speicherverbrauch, da zunächst nur der angezeigte Text analysiert wird. Die nach dem Laden nicht sichtbaren Zeilen werden erst analysiert, sobald sie erstmals angezeigt werden. Der Bildaufbau wird dadurch anfangs etwas verlangsamt. Vorabanalyse sollte nur für sehr schnelle Syntax-Parser aktiviert werden.

### Parser-Namen

Bitte beachten Sie, daß Syntax-Parser als Libraries realisiert sind und daß

das AmigaOS kein Umbenennen von Libraries unterstützt: Ein Syntax-Parser kann nicht mehr benutzt werden, nachdem er umbenannt wurde. Dies schließt ein Ändern der Schreibweise (groß/klein) ein.

## 1.128 Konfiguration/Tabulatoren

```
Konfiguration/Tabulatoren aus dem Menü
  Konfiguration
  Tabulatoren
```

Dieser Dialog konfiguriert die Tabulatoren und die Position der Tabulatoren (Tabstops). GoldED kennt in dieser Hinsicht verschiedene Betriebsarten: regelmäßig verteilte Tabstops, Tabstops an benutzerdefinierten Positionen, Tabulatoren, die zu Leerzeichen expandiert werden, usw. Verwenden Sie die TAB-Taste (->|), um einen Tabulator einzufügen und die gleiche Taste mit SHIFT (|<-) für die Backtab-Funktion.

Tabulatortaste konfiguriert als "Cursor bewegen"

Dies ist die empfohlene Betriebsart für GoldED: die TAB/BACKTAB-Taste bewegt den Cursor zum nächsten bzw. zum vorherigen Tabstop, indem Leerzeichen (keine TAB-Codes) eingefügt werden. Das Einfügen echter TAB-Codes bringt keine Vorteile für die einfache Aufgabe, Zeilen einzurücken. Die in GoldED vorhandenen spezialisierten Funktionen sind dafür besser geeignet. Davon abgesehen können Dokumentate ohne TAB-Codes schneller geladen werden und problemlos gedruckt und mit anderen Editoren ausgetauscht werden (was für Texte, die TAB-Codes enthalten, nicht unbedingt gilt).

Tabulatortaste konfiguriert als "Tabs einfügen"

Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie echte Tabulatoren den zu Leerzeichen expandierten Tabs vorziehen. Tabulatoren kennen Sie vermutlich schon aus Ihrer Textverarbeitung: Sie werden zum Ausrichten von Text (möglicherweise in einer proportionalen Schriftart) verwendet und erleichtern das Erstellen von Tabellen. Tabulatoren in einem Editor verhalten sich etwas anders, da das ASCII-Format kein Speichern von Tabulatorpositionen zuläßt. Ein Editor muß Annahmen über die Positionen der Tabstops und die Bedeutung von TAB-Codes in Dateien treffen. Die meisten Editoren nehmen an, daß die Tabulatoren gleichmäßig verteilt sind und daß sich in jeder <n>ten Spalte ein Tabstop befindet. <n> ist traditionell (seit der Zeit der ersten Drucker) 8. GoldED kann mit dem Regler "Tabulatorbreite in Dateien" für jede Distanz von 1 bis 8 konfiguriert werden. Heutzutage bevorzugen die meisten Programmierer/innen für die Arbeit am Bildschirm eine kleiner Tabulatorbreite (üblicherweise 4 Spalten). GoldED unterstützt diese Programmierer, indem er - solange der Text geladen ist - beliebige Tabulatorpositionen zuläßt (Regler "Tabulatorpositionen"). Allerdings wird das Tabulatorschema beim Speichern automatisch wieder in das Standardschema des Betriebssystems umgewandelt, damit es keine Probleme beim Austausch mit anderen Programmen gibt. Bei dieser Wandlung muß möglicherweise ein Teil der Tabulatoren in Leerzeichen umgewandelt werden. Diese Wandlung entfällt, wenn die Tabulatorbreite am Bildschirm mit der Tabulatorbreite in Dateien übereinstimmt (wenn beispielsweise für beide Einstellungen 4 gewählt wird,

was der empfohlene Wert für die Tabulatorbreite ist) oder wenn die Tabulatorbreite am Bildschirm ein ganzes Vielfaches der Tabulatorbreite in Dateien ist. Alle anderen Einstellungen können Konvertierungen erfordern.

#### Technische Informationen

Die meisten Editoren realisieren Tabulatoren über das Konzept eines Zeichens variabler Breite: Intern wird der Tabulator als ASCII-Code 9 gespeichert. Dieser Code wird kurz vor der Anzeige durch eine entsprechende Anzahl Leerzeichen ersetzt. Dieser Ansatz hat zwei Nachteile: Die Scrollgeschwindigkeit leidet, da die Tabulatorcodes in jeder Zeile vor der Anzeige expandiert werden müssen. Weiterhin wird es notwendig, ein zweites Koordinatensystem einzuführen, da die Anzeigekoordinaten nicht mehr mit den internen Koordinaten übereinstimmen. GoldED verwendet einen anderen Ansatz: Tabulatoren werden direkt beim Laden expandiert und vor dem Speichern wieder in Tabulatorcodes konvertiert. GoldED verlagert die TAB-Expansion aus der Anzeigefunktion in die Lade/Speicher-Funktionen. Vorteil dieses Konzepts ist, daß Tabulatoren ohne Performancenachteil implementiert werden konnten. Nachteil ist, daß Tabstops nicht dynamisch geändert werden können (das bedeutet, daß Verschieben der Tabstops sich nicht auf das Einrückungsschema geladener Dokumente auswirkt).

#### Benutzerdefinierte Tabstops

Benutzerdefinierte Tabstops sollten nicht mit echten Tabs kombiniert werden, da das ASCII-Format das Speichern benutzerdefinierter Tabstops nicht zuläßt. Konfigurieren Sie die Tabulatortaste deshalb entweder als "Cursor bewegen" oder als "Leerzeichen einfügen".

## 1.129 Konfiguration/Templates

```

Konfiguration/Templates aus dem Menü
Konfiguration
Öffnet einen Dialog zum Konfigurieren der
Templates
. Templates sind Muster,
die der Editor erkennt, wenn sie in Ihren Eingaben auftauchen (sofern die
Templates-Erkennung aktiviert wurde; s.
Layout/Templates erkennen
).
```

Entdeckt der Editor ein Muster, dann führt er die für das Template konfigurierte Aktion aus. In der Liste der Template-Muster dürfen nur einzelne Worte (ohne Leerzeichen) eingetragen werden. Doppelklick auf einen Eintrag öffnet den Dialog für die Ereignisdefinition (Templates werden wie Menüs, tasten, usw. konfiguriert).

## 1.130 Konfiguration/Symbolleisten

Konfiguration/Symbolleisten aus dem Menü  
Konfiguration

Hier erfolgt die Konfiguration der benutzerdefinierbaren Gadgets:

Konfigurierbare Gadgets

Der Editor kennt zwei verschiedene benutzerdefinierte Knopftypen: beschriftete Schaltflächen im Fenstertitel und bebilderte Schaltflächen in den Symbolleisten. Fügen Sie die Bilder (im IFF-Format) und die Texte in die entsprechenden Listen dieses Dialogs ein. Mit einem Doppelklick auf einen der Einträge kann ein Knopf konfiguriert werden (

Ereignisdefinition  
).

Farben

GoldED verwendet die konfigurierten Stifte und nicht die tatsächlichen Farben in den Symbolbildern für die Darstellung der Symbolleisten (Konfiguration/Anzeige & Schriftarten/Farben). Die Farbpalette der Bilddateien sollte deshalb mit den konfigurierten Stiften übereinstimmen. Am einfachsten kann dies durch Verwenden eines der mitgelieferten Symbole als Ausgangsbasis für eigene Entwürfe dienen.

## 1.131 Konfiguration/Benutzeroberfläche

Konfiguration/Benutzeroberfläche aus dem Menü  
Konfiguration

Einstelldialog für diverse Optionen der Benutzeroberfläche:

Texteingabe

AM SEITENENDE BESCHLEUNIGT SCROLLEN

Beschleunigt das Scrollen, sobald der Cursor einen Bildrand erreicht.

CURSOR AM ZEILENENDE STOPPEN

Aktivieren Sie diese Option, damit der Cursor in die nächste Zeile bewegt wird, wenn er mit CURSOR-RECHTS über das Zeilenende hinaus bewegt wird.

CURSOR GEHÖRT NICHT ZUM BLOCK

Legt fest, ob der Cursor beim Markieren zum Block gerechnet wird; ggf. sind nach einer Änderung die Farbeinstellungen für den Cursor anzupassen (

Konfiguration/Anzeige & Schriftarten  
), um Block und Cursor optisch

voneinander zu trennen.

KLAMMERUNG WÄHREND EINGABE PRÜFEN

Ist die Überprüfung eingeschaltet, wird jede geänderte Zeile beim Verlassen auf korrekte Klammerung durch "(..)" überprüft ( Suchen/Prüfe Klammerung ).

#### EINZUG BEIBEHALTEN

Zeigt an, ob der Einzug nach einem RETURN beibehalten wird.

#### DRAG & DROP FÜR MARKIERTEN TEXT

Zeigt an, ob markierter Text mit der Maus verschoben oder kopiert werden kann. Klicken Sie über markiertem Text und halten Sie den Mausknopf für einen Moment gedrückt (der Mauszeiger verwandelt sich von einem Pfeil in ein Rechteck). Sie können den Text jetzt mit der Maus verschieben, indem Sie die Maus zur neuen Position bewegen und den Knopf loslassen. Betätigen Sie die STRG-Taste im Drag & Drop-Modus, um den Text zu kopieren (aber nicht zu verschieben).

#### EINGABE ERSETZT MARKIERTEN TEXT

Zeigt an, ob Eingaben den markierten Text ersetzen, wenn sich der Cursor während der Eingabe in einem markierten Textbereich befindet (diese Einstellung wird sich weder auf markierte Spalten noch auf zeilenorientierte Markierungen aus).

### Interface

#### SCROLLABSTAND

Mit diesen Reglern kann der Abstand des Cursors zu den Fensterrändern eingestellt werden, bei dessen Unterschreiten der Ausschnitt angepaßt wird, um mehr Text sichtbar zu machen.

#### LEERZEICHEN

Dieses Eingabefeld definiert, welche Zeichen als Leerzeichen ("White Space") und damit als Worttrenner gelten. Die Leerzeichendefinition wird von verschiedenen Editorfunktionen beachtet. Beispielsweise wird die Funktion "Spring zum nächsten Wort" anhand dieser Einstellung entscheiden, wo Worte beginnen und enden.

Syntax: Eine Liste von ASCII-Codes (z.B. 128), Code-Bereichen (z.B. 128-160) und Texten in Anführungszeichen, die (nur) durch Kommata getrennt sind. Beispiel:

0-" ",128-160,".,;()"

## 1.132 MAKROS-Menü

---

MAKROS-Menü  
Menübaum des Makros-Menü

Makros/Sitzung laden  
Makros/Sequenz wiederholen...  
Makros/Sitzung speichern  
Makros/Sequenz anwenden auf...  
Makros/Makro bearbeiten  
Makros/Sequenz laden  
Makros/Text als Makro starten  
Makros/Sequenz speichern  
Makros/Makro starten...  
Makros/Sequenz exportieren  
Makros/Makros  
Makros/Eingabe wiederholen  
Makros/Sequenz aufnehmen  
Makros/Befehl eingeben  
Makros/Sequenz abspielen

### 1.133 Makros/Sitzung laden

Makros/Sitzung laden zu finden im  
MAKROS-Menü  
Laden einer mit  
Makros/Sitzung speichern  
erzeugten Konfigurationsdatei: die  
in dieser Datei beschriebenen Fenster und Texte werden geöffnet, alle  
vorhandenen Fenster werden geschlossen.

### 1.134 Makros/Sitzung speichern

Makros/Sitzung speichern zu finden im  
MAKROS-Menü  
Sichert alle bisher ungesicherten Texte und erzeugt eine ↔  
Konfigurationsdatei,



die eine Beschreibung der Fensteranordnung enthält. Diese Konfiguration kann später mit

```
Makros/Sitzung laden
zur Wiederherstellung der Sitzung verwendet
```

werden. Rufen Sie diese Funktion vor einer Unterbrechung ihrer Arbeit am Rechner auf – Sie können dann Ihre Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt schnell wieder aufnehmen.

## 1.135 Makros/Text als Makro starten

```
Makros/Text als Makro starten zu finden im
MAKROS-Menü
```

```
Führt den aktuellen Text über den Rexx-Server als Makro aus. Diese ←
Anleitung
```

kann Sie nicht in Rexx einführen. Für eine Einführung sei deshalb auf die einschlägige Literatur verwiesen.

Sie sollten den Text vor Verwendung dieser Funktion sichern, da die Fassung auf dem Datenträger und nicht die Kopie im Speicher ausgeführt wird. Alle Rexx-Makros müssen mit einem Kommentar (`/* ... */`) beginnen, um vom Server als gültig anerkannt zu werden. Ist in der ersten Zeile kein Kommentar zu finden, verweigert der Server ohne jede Fehlermeldung die Abarbeitung. Makros, die durch GoldED gestartet werden, erhalten automatisch GoldED als Host zugewiesen. Das ADDRESS-Kommand muß deshalb nicht verwendet werden. Makros, die durch andere Programme (beispielsweise den AmigaDOS-Befehl RX) gestartet werden, müssen dagegen explizit den Host mit dem ADDRESS-Befehl auswählen. Das folgende Beispiel zeigt, wie ein Makro überprüfen kann, ob es durch den Editor gestartet wurde:

```
/* $VER: 1.0, ©1996 Dietmar Eilert. Empty GoldED macro */

OPTIONS RESULTS                               /* enable return codes */

if (LEFT(ADDRESS(), 6) ~= "GOLDED") then      /* not started by GoldEd ? */
  address 'GOLDED.1'

'LOCK CURRENT RELEASE=4'                       /* lock GUI, gain access */
if (RC ~= 0) then
  exit

OPTIONS FAILAT 6                               /* ignore warnings */
SIGNAL ON SYNTAX                               /* ensure clean exit */

/* ----- INSERT YOUR CODE HERE: ----- */

'REQUEST BODY="Hi, I'm an empty macro"'

/* ----- END OF YOUR CODE ----- */

'UNLOCK' /* VERY important: unlock GUI */
EXIT

SYNTAX:
```

```
SAY "Sorry, error line" SIGL ":" ERRORTXT(RC) ":-("
'UNLOCK'
EXIT
```

### 1.136 Makros/Makro starten...

Makros/Makro starten... zu finden im  
MAKROS-Menü

Führt eine Datei als Rexx-Makro aus. Beispielmakros finden sich ↔  
im Ordner

"golded:etc/rexx". Sie werden diese Funktion selten benutzen, da Rexx-Makros  
normalerweise direkt an Menüs und Tasten gebunden werden  
(

Ereignisdefinition  
).

### 1.137 Makros/Makro bearbeiten

Makros/Makro bearbeiten zu finden im  
MAKROS-Menü

Öffnet eine Datei aus dem Rexx-Verzeichnis des Editors (golded ↔  
:etc/rexx).

Rexx-Makros sollten die Endung ".rexx" verwenden. Rexx-Makros für GoldED  
müssen einem speziellen Protokoll folgen, bevor sie die Kommunikation mit  
GoldED aufnehmen. Das Protokoll verhindert Konflikte mit Benutzereingaben und  
anderen gleichzeitig gestarteten Rexx-Makros (siehe  
Rexx-Port

). Es

empfiehlt sich, die Datei "empty.rexx" als Basis für eigene Entwürfe zu  
nehmen.

### 1.138 Makros/Makros

Makros/Makros zu finden im  
MAKROS-Menü

In diesem Menü sind einige der mit GoldED ausgelieferten Makros ↔  
eingetragen:

Makro: Numerieren

Makro: Dateiliste

Makro: Verzeichnisinhalt

Makro: Markierung falten

## MAKRO NUMERIEREN

Numeriert den angezeigten Text. Startnummer und Schrittweite werden erfragt.

## MAKRO DATEILISTE

Fügt die von Ihnen in einem Dateidialog ausgewählten Dateinamen in den Text ein. Halten Sie SHIFT gedrückt, um mehrere Dateien auszuwählen.

## MAKRO VERZEICHNISLISTE

Führt eine Liste der in einem Verzeichnis enthaltenen Dateien und Ordner in den Text ein.

## MAKRO MARKIERUNG FALTEN

Faltet die markierten Zeilen ( Bearbeiten/Markieren ). Eine Einführung in das Thema Falten finden Sie am Anfang dieser Dokumentation.

## 1.139 Makros/Sequenz aufnehmen

Makros/Sequenz aufnehmen zu finden im  
MAKROS-Menü  
Sequenzen

Startet (erster Aufruf) bzw. beendet (zweiter Aufruf) die Aufnahme einer Sequenz. Diese Funktion liegt auch auf SHIFT-F10. Während der Aufnahme werden alle Tastendrücke und Menüaktionen aufgezeichnet. Mausaktionen (Mausklicks, Rollbalken, etc.) werden nicht aufgezeichnet. Mit

Makros/Sequenz abspielen  
kann die Sequenz später wieder abgespielt werden. ↔  
Benutzen Sie

Makros/Sequenz speichern  
, um Aufnahmen dauerhaft zu sichern und

Makros/Sequenz laden  
, um auf eine früher aufgezeichnete Sequenz zuzugreifen. Gespeicherte Sequenzen können auch direkt auf Menüpunkte, Tasten, usw. gelegt werden (siehe Ereignisdefinition).

## 1.140 Makros/Sequenz abspielen

Makros/Sequenz abspielen zu finden im  
MAKROS-Menü  
Spielt eine zuvor mit  
Makros/Sequenz aufnehmen  
aufgenommene Sequenz von  
Ereignissen einmal ab. Diese Funktion liegt auch auf F10.

## 1.141 Makros/Sequenz wiederholen...

Makros/Sequenz wiederholen... zu finden im  
MAKROS-Menü  
Spielt eine zuvor mit  
Makros/Sequenz aufnehmen  
aufgenommene Sequenz von  
Ereignissen beliebig oft ab. Das Abspielen der Sequenz wird unterbrochen,  
wenn während der Wiedergabe ein Fehler auftritt (wenn beispielsweise eine  
Suchfunktion das Suchmuster nicht findet).

## 1.142 Makros/Sequenz anwenden auf...

Makros/Sequenz anwenden auf... zu finden im  
MAKROS-Menü  
Wendet eine Sequenz auf mehrere Dateien an. Nehmen Sie ein Makro ↔  
auf, bevor  
Sie diese Funktion verwenden. Es erscheint ein Dateidialog, über den Sie  
Dokumente auswählen können. Der Editor öffnet diese Texte und führt die  
Sequenz für jedes Dokument einmal aus.

## 1.143 Makros/Sequenz laden

Makros/Sequenz laden zu finden im  
MAKROS-Menü  
Lädt eine Sequenz.

## 1.144 Makros/Sequenz speichern

---

Makros/Sequenz speichern zu finden im  
 MAKROS-Menü  
 Speichert die zuletzt mit  
 Makros/Sequenz aufnehmen  
 aufgenommene Sequenz.

GoldED-Sequenzen sollten im Ordner "golded:etc/recordings" abgelegt werden  
 und auf ".seq" enden.

## 1.145 Makros/Sequenz exportieren

Makros/Sequenz exportieren zu finden im  
 MAKROS-Menü  
 Speichert die zuletzt aufgenommene Sequenz (  
 Makros/Sequenz aufnehmen  
 ) als

Rexx-Makro. Rexx-Makros sind Textdateien, die mit GoldED bearbeitet werden  
 können (

Makros/Makro bearbeiten  
 .

## 1.146 Makros/Eingabe wiederholen

Makros/Eingabe wiederholen zu finden im  
 MAKROS-Menü

Sie können angeben, wie oft die nächste Menüfunktion, ←  
 der nächste

Tastendruck, etc. wiederholt werden sollen. Beispiel: Geben Sie 80 ein und  
 drücken Sie die "-"-Taste. Damit wird eine horizontale Linie eingefügt.

## 1.147 Makros/Befehl eingeben

Makros/Befehl eingeben zu finden im  
 MAKROS-Menü

Öffnet den Befehlsdialog. Geben Sie den Befehl ein, der ↔  
 ausgeführt werden

soll (siehe

Interne Befehle

). Der Tastaturkurzbefehl für diese Funktion ist  
 SHIFT-ESC. Beispiel: INFO VERSION

## 1.148 Über GoldED

Über GoldED

Zeigt allgemeine Informationen zu GoldED an (Programmversion, der Name des Rexx-Ports, der Name des aktuellen Screens). Die durch den Editor geöffnete Screens sind immer "öffentlich" und können von anderen Programmen mitbenutzt werden. Das folgende Beispiel öffnet ein Shell-Fenster auf GoldED's Bildschirm (man beachte, daß zwischen "screen" und dem folgenden Bildschirmnamen kein Leerzeichen steht):

```
SHELL CON:0/11/640/100/Shell/screenGOLDED.1
```

## 1.149 Tastatur

Tastatur

Cursortasten

TAB-Taste

HELP-Taste

ESC-Taste

RETURN-Taste

F-Tasten

DEL-Taste

SPACE-Taste

Einige sehr nützliche Funktionen von GoldED können nur über ↵  
die Tastatur

abgerufen werden. Sie werden auf den folgenden Seiten beschrieben. Andere Funktionen stehen sowohl über das Menü als auch über die Tastatur zur Verfügung. Die Tastaturvariante ist im allgemeinen schneller. Die Tastaturbelegung kann mit über den Dialog

Konfiguration/Tastatur  
angepaßt

werden.

Steuertasten sind in GoldED oft mehrfach belegt und führen in Abhängigkeit von den gleichzeitig gedrückten qualifizierenden Tasten (SHIFT/CTRL/ALT) eine jeweils andere Funktion aus. So können Sie über die Cursortasten beispielsweise sieben verschiedene Funktionen erreichen.

## 1.150 Cursortasten

### Cursortasten Scrollgeschwindigkeiten

CURSOR OBEN/UNTEN + ALT

Der Text wird schnell nach oben bzw. unten gescrollt. Der Cursor bleibt dabei an der alten Bildschirmposition (z.B. in der Mitte der Anzeige).

CURSOR OBEN/UNTEN + SHIFT

Blättert zur nächsten bzw. zur vorherigen Seite. Die Seiten überlappen sich beim Blättern, um Ihnen so eine Orientierung im Text zu ermöglichen. Der Cursor verändert seine Position am Bildschirm (z.B. Bildschirmmitte) nicht.

CURSORTASTEN (PFEIL NACH OBEN/UNTEN) + CTRL

Sprungfunktion: Der Cursor überspringt die nächsten 25% des Textes in Richtung Textanfang bzw. Textende.

CURSORTASTEN (PFEIL NACH LINKS/RECHTS) + ALT

Der Text wird nach links bzw. rechts gescrollt. Der Cursor bleibt dabei an der alten Bildschirmposition (z.B. in der Mitte der Anzeige).

CURSORTASTEN (PFEIL NACH LINKS/RECHTS) + CTRL

Ändert die Block-Einrückung: Die mit  
Bearbeiten/Markieren  
ausgewählten

Zeilen werden buchstabenweise ein- bzw. ausgerückt. Halten Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, um vom buchstabenweisen Einrücken auf schnelles Einrücken (zur nächsten Tabulatorposition) umzuschalten.

CURSORTASTEN (PFEIL NACH LINKS/RECHTS) + SHIFT

Bewegt den Cursor an den Anfang des nächsten bzw. des vorangehenden Wortes.

CURSORTASTEN (PFEIL NACH LINKS/RECHTS) + SHIFT + ALT

Bewegt den Cursor an das Ende des nächsten (rechts) bzw. des vorangehenden (links) Wortes.

CURSORTASTEN (PFEIL NACH LINKS/RECHTS) + CTRL + ALT

Ändert den Einzug der Cursorzeile.

## 1.151 HELP-Taste

HELP-Taste

HELP

---

Faltet oder entfaltet Text: Es wird entfaltet, wenn sich der Cursor momentan über einem Faltkommentar befindet. Es wird nach Faltmarkierungen gesucht und gefaltet (siehe Falten), wenn sich der Cursor in einer normalen Textzeile befindet.

HELP + CTRL

Faltet oder entfaltet den ganzen Text: Es wird entfaltet, wenn sich der Cursor momentan über einer Faltung befindet. Ansonsten wird der Text nach Faltmarkierungen durchsucht und entsprechend gefaltet (siehe Falten).

## 1.152 TAB-Taste

TAB-Taste

TAB (+ SHIFT)

Bewegt den Cursor zur nächsten Tabulatorposition. GoldED kennt verschiedene TAB-Modi, die im Abschnitt über Tabulatoren ausführlich beschrieben werden. Verwenden Sie die TAB-Taste zusammen mit SHIFT, um den Cursor zur vorangehenden Tabulatorposition zu bewegen (BACKTAB-Funktion).

## 1.153 RETURN-Taste

RETURN-Taste

RETURN (+ SHIFT)

Die RETURN-Taste bewegt den Cursor in die nächste Zeile. Die neue Cursorposition hängt von verschiedenen Einstellungen des Editors ab (siehe

Konfiguration/Benutzeroberfläche  
/  
Konfiguration/Kontext  
).

Normalerweise wird der Cursor in die erste Spalte der nächsten Zeile bewegt

Die Cursorzeile wird an der Cursorposition aufgespalten, wenn sich der Cursor über Text befindet (und nicht gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt wird).

RETURN + CTRL

Fügt eine leere Zeile vor der aktuellen Zeile in den Text ein.



## 1.154 DEL-Taste

DEL-Taste

DELETE (+ SHIFT)

Löscht den Buchstaben unter dem Cursor. Der Rest der Zeile wird um eine Position nach links gezogen. Bei gleichzeitig niedergehaltener SHIFT-Taste würde bis zum Ende der Zeile gelöscht.

DELETE + CTRL

Entfernt die aktuelle Zeile aus dem Text. Die 50 zuletzt gelöschten Zeilen können zurückgeholt werden ( Extras/Zeile zurückholen ).

DELETE + ALT

Löscht das Wort unter dem Cursor. Die zuletzt gelöschten Worte können mit DEL-ALT-SHIFT zurückgeholt werden.

DELETE + ALT + SHIFT

Fügt das zuletzt gelöschte Wort in den Text ein.

## 1.155 ESC-Taste

ESC-Taste

APC

APC steht für AutoCompletion: diese Funktion ersetzt das Wort unter dem Cursor durch ein Wort aus dem Wörterbuch ( Konfiguration/Wörterbuch ).

Beispiel: Beispiel: Plazieren Sie den Cursor über "TIG" und betätigen Sie die ESC-Taste: 'TIG' wird durch 'TAG\_IGNORE' ersetzt, sofern das C-Wörterbuch präsent ist. GoldED benutzt Pattern-Matching, um zu Abkürzungen einen passenden Wörterbucheintrag zu finden. Es ist nicht notwendig, sich bestimmte Abkürzungen zu merken. Im obigen Beispiel hätte die Abkürzung "TAGI" zum gleichen Ergebnis geführt. Einzige Bedingung ist, daß der erste Buchstabe der Abkürzung dem ersten Buchstaben der ausgeschriebenen Fassung entspricht. Je größer das Wörterbuch ist, desto längere Abkürzungen müssen verwendet werden, um eine eindeutige Identifizierung zu gewährleisten. Eine Ergänzungsfunktion, die unabhängig vom Wörterbuch arbeitet, steht in Form der kontextsensitiven

IntelliSense  
-Funktion zur Verfügung.

## 1.156 SPACE-Taste

### SPACE-Taste

IntelliSense

Im Gegensatz zur

APC

-Funktion kann mit dieser Funktion Text unabhängig von einem Wörterbuch ergänzt werden: Der Editor sucht im Dokument selbst nach einer passenden Vervollständigung. Tippen Sie einfach die ersten Buchstaben eines Wortes ein und rufen Sie die IntelliSense-Vervollständigung auf: das Wort wird kontextabhängig vervollständigt. Die Anzahl der für eine eindeutige Identifizierung einzugebenden Buchstaben variiert (textabhängig) stark, ist aber mit etwas Übung aber abschätzbar. Standardmäßig liegt diese Funktion auf SHIFT + SPACE.

Technische Information

Strategie und Geschwindigkeit der IntelliSense-Funktion können in Grenzen über einen Schwellwert beeinflusst werden, der regelt, wie gründlich die Funktion den Text durchsucht. Standardbelegung der SHIFT-SPACE-Taste (

Konfiguration/Tastatur

ist ein Schwellwert von 4. Niedrigere Werte erhöhen die Suchgeschwindigkeit, höhere Werte die Qualität der Suche. Sinnvolle Werte sollten zwischen 1 und 10 liegen. Der Wert 4 bedeutet, daß GoldED die Suche abbricht, sobald er ein Wort gefunden hat, das mindestens vier Buchstaben länger ist als die Kurzform.

## 1.157 F-Tasten

### F-Tasten

Die Funktionstasten sind prinzipiell über den Dialog

Konfiguration/Tastatur

konfigurierbar. Einige Commodities belegen allerdings alle ↵  
Funktionstasten,

so daß GoldED diese Tasten nicht mehr erkennen kann.

Taste	Beschreibung	Querverweis
F1	Datei laden	
	Datei/Laden	
	F2	Datei einfügen
	Datei/Einfügen	
	F3	Text drucken

	Datei/Drucken	
	F4	Markierung aufheben
	Bearbeiten/Markierung verbergen	
	F5	Zeile markieren
	Bearbeiten/Markieren zeilenweise	
	F6	Weitersuchen
	Suchen/Weitersuchen	
	F7	nächste Seite
	Cursortasten	
	F8	Einfüge-Modus setzen
	Layout/Einfügemodus	
	F9	Sonderzeichen
	Extras/Sonderzeichen einfügen	
	F10	Sequenz abspielen
	Makros/Sequenz abspielen	
	SHIFT &	
Taste	Beschreibung	Querverweis
-----		
F1	Sichern als...	
	Datei/Speichern als	
	F2	Packen als...
	Datei/Speichern mit XPK	
	F3	Fenster schließen
	Datei/Text schließen	
	F4	Text löschen
	Datei/Text löschen	
	F5	Zeilenweise markieren
	Bearbeiten/Markieren zeilenweise	
	F6	Ersetzen
	Suchen/Ersetzen	
	F7	Vorherige Seite
	Cursortasten	
	F8	Überschreib-Modus
	Layout/Einfügemodus	
	F9	Projektdialog
	Konfiguration/Projekt	
	F10	Sequenz aufnehmen
	Makros/Sequenz aufnehmen	

## 1.158 REXX-Port

### REXX-Port

REXX Macros vs. aufgenommene Sequenzen

GoldED bietet zwei Automatisierungs-Mechanismen: REXX-Makros und Sequenzen. REXX-Makros sind Programme in der Art vieler Programmiersprachen. Die REXX-Programme können über das Dialogfeld zur

Ereignisdefinition  
einzelnen

Menüs, Tasten usw. zugewiesen werden. Beispielenüs finden Sie unter

Makros/Makros

. REXX-Makros werden zwar durch GoldED gestartet, tatsächlich

ausgeführt werden sie aber durch den "Rexx-Server". Als Rexx-Server wird das im Hintergrund laufende Programm RexxMast bezeichnet, welches üblicherweise in der Startup-Sequenz gestartet wird. Der Server geht die Makros zeilenweise durch und führt die Befehle aus. Dabei können die dem Rexx-Server bekannten Befehle mit anwendungsspezifischen Kommandos gemischt werden. Stößt der Server auf einen ihm unbekanntem Befehl, reicht er diesen an den "Host" (bei durch GoldED gestarteten Makros ist das GoldED) weiter. Dank der Flexibilität von Rexx stellen Makros ein sehr mächtiges Mittel zur Ablaufkontrolle dar. In GoldED's Makro-Menü finden Sie einige Beispiele für die sich eröffnenden Möglichkeiten. Nachteilig ist das umfangreiche erforderliche Wissen. Wenn Sie automatisierte Kontrolle benötigen, an Rexx aber kein Interesse haben, bleibt Ihnen noch die Fähigkeit dieses Editors, Abläufe aufzuzeichnen und später beliebig oft abzuspielen. Bringen Sie dem Editor neue Funktionen bei, indem Sie den Ablauf vorspielen. Gestartet und beendet wird die Sequenzaufnahme mit

```

    Makros/Sequenz aufnehmen
    , abgespielt wird mit
    Makros/Sequenz abspielen
    .

```

```

Sequenzen können gespeichert (
    Makros/Sequenz laden
) und Menüs und Tasten
zugewiesen werden (
    Ereignisdefinition
).

```

Die folgenden Abschnitte beschreiben den Rexx-Port dieses Editors. Basiswissen bezüglich der Rexx-Programmierung wird vorausgesetzt: Sie sollten wissen, wie Rexx-Programme üblicherweise aufgebaut sind, wie man diese Programme entwickelt und wie man sie startet. Einsteiger/innen seien auf die einschlägige Literatur verwiesen (z.B. das Rexx-Handbuch der Systemdokumentation, welches einigen Amigamodellen beiliegt).

## Rexx-Grundlagen

Möchte ein Makro per Rexx die Kontrolle über den Editor übernehmen, dann muß es ein bestimmtes Protokoll einhalten. Das Protokoll besteht aus den folgenden Schritten:

1.  
Host auswählen
2.  
Fenster anfordern
3.  
Arbeit erledigen
4.  
Fenster freigeben

### 1.159 Host auswählen

Host auswählen

Bei Aufruf eines Rexx-Makros über den Editor (etwa als Menü oder über

Makros/Text als Makro starten  
 ) ist der Host automatisch richtig gesetzt:

alle dem Server unbekanntem Befehle werden an GoldED weitergereicht. Wird das Makro dagegen durch ein anderes Programm (beispielsweise "rx") gestartet, weiß der Server nicht, an wen die ihm unbekanntem GoldED-Befehle zu übergeben sind. Im Makro muß deshalb der Host explizit per ADDRESS <Portname> angegeben werden: ADDRESS <Portname>

Port-Name

Der Name des Rexx-Ports ist "GOLDED.1", wenn der Editor nur einmal gestartet wurde. Ein weiterer Editor würde "GOLDED.2" verwenden, usw. Der Name kann im Zweifelsfall über den Menüpunkt

Über GoldED  
 oder mit dem  
 QUERY  
 -Kommando

(

Makros/Befehl eingeben  
 ): QUERY HOST) abgefragt werden. Die meisten

Anwender/innen werden nie mehr als einen GoldED-Task gleichzeitig laufen haben, so daß man im allgemeinen von einem Port "GOLDED.1" ausgehen kann.

## 1.160 Fenster anfordern

Fenster anfordern

Ein Skript muß dem Editor per

LOCK  
 -Befehl mitteilen, welches Fenster von

den folgenden Befehlen betroffen sein wird. In den meisten Fällen wird dies das aktuelle Fenster sein: LOCK CURRENT RELEASE=4. Das Ergebnis des LOCK-Befehls muß überprüft werden: der Vorgang war erfolgreich, wenn RC=0 ist. Wenn Sie den Editor einmal erfolgreich per

LOCK  
 angefordert haben,

müssen Sie ihn später auf jeden Fall per

UNLOCK  
 wieder freischalten. Wird

dies versäumt, bleibt GoldED vollständig blockiert (vgl.

Fenster freigeben

.

Bis zum LOCK-Befehl läuft ein Makro parallel zum Editor. Der Benutzer kann in dieser Zeit weiter am Text arbeiten. Erst mit dem LOCK-Befehl wird der Editor für den Benutzer gesperrt. Das Makro kann sich von nun an darauf verlassen, daß der Ablauf nicht durch Anwenderaktionen gestört wird. GoldED befindet sich damit (bis zum nächsten

UNLOCK  
 ) im Zustand der Makro-Ausführung. In

dieser Phase ändert sich das Verhalten des

QUERY  
 -Befehls: Ergebnisse werden

nicht mehr interaktiv im Fenster (z.B. LINE=3) ausgegeben, sondern an den Server in Form der Variablen RESULT ohne vorangestellten Variablennamen

übergegeben (z.B. 3).

## 1.161 Arbeit erledigen

Arbeit erledigen

Innerhalb Ihres Makros können Sie jeden GoldED-Befehl (s.  
Interne Befehle  
)

verwenden. Beachten Sie, daß eine Makrozeile zweimal interpretiert wird: Erst vom Server, dann von GoldED per ReadArgs(). Diese macht insbesondere die Verwendung von Anführungszeichen und "" recht kompliziert. Vorschlag: Schreiben Sie eine Makrozeile so, als ob sie direkt vom Editor ausgeführt würde (Schritt 1). Dann setzen Sie die ganze Zeile in "", um sie dem REXX-Server als Kommando kenntlich zu machen (Schritt 2). Nun müssen noch alle "" innerhalb des Kommandos verdoppelt werden, damit der Server sie nicht für Kommando-Begrenzer hält (Schritt 3). Zum Abschluß wären noch alle Sternchen ("\*") zu verdoppeln ("\*\*"): Einzelne Sterne würden von ReadArgs() als Einleitung einer Speziesequenz gewertet (z.B. \*n = Linefeed). Beispiel:

```
Schritt 1: REQUEST BODY "Hi, I'm an empty macro"
Schritt 2: 'REQUEST BODY "Hi, I'm an empty macro"'
Schritt 3: 'REQUEST BODY ""Hi, I''m an empty macro'''
```

Normalerweise gibt GoldED Ergebnisse in der Variable RESULT zurück (Voraussetzung ist, daß das REXX-Skript durch Verwendung des Befehls OPTIONS RESULTS Ergebnisse anfordert). Einige Befehle (u.a.

```
QUERY
) gestatten aber
```

auch die Angabe der gewünschten Variable. Beispiel: 'QUERY ABSLINE VAR=LINE'. Zusätzlich wird RC bei fehlerfreier Abarbeitung auf 0, bei Fehlern je nach Schweregrad auf 5, 10 oder 20 gesetzt. RC2 enthält ggf. einen passenden Fehlertext.

## 1.162 Fenster freigeben

Fenster freigeben

Ein REXX-Makro, das den Editor zuvor mit einem

```
LOCK
blockiert hat, muß die
```

Benutzeroberfläche per

```
UNLOCK
freigeben, bevor terminiert wird (
```

```
UNLOCK
ohne vorheriges
```

```
LOCK
ist nicht zulässig). Ohne
```

```
UNLOCK
würde der Editor
```

dauerhaft blockiert und damit unbenutzbar. Es ist deshalb unbedingt dafür zu sorgen, daß der UNLOCK-Befehl auch ausgeführt wird - und zwar auch dann, wenn das Makro aus unvorhergesehenen Gründen abbricht (Rexx bietet mit SIGNAL und OPTION FAILAT brauchbare Befehle zum Fehler-Handling an). Einige beispielhafte Makros finden Sie im Ordner "golded:etc/rexx".

Tip

Im schlimmsten Fall (Editor durch fehlerhaftes Makro blockiert) können Sie die Blockierung aufheben, indem Sie im Menu des Drag & Drop-Programms (aus dem GoldED-Verzeichnis) die Funktion "Unlock editor" ausführen.

## 1.163 Interne Befehle

### Interne Befehle

GoldED bietet Ihnen insgesamt etwa 250 Kommandos und Optionen an

(  
     Befehlsliste  
 ), die über alle Schnittstellen des Editors ansprechbar sind:  
 Sie können in Makros eingesetzt werden, auf Tasten und Menüs gelegt werden

(  
     Konfiguration/Tastatur  
     bzw.  
     Konfiguration/Menüs  
 ) oder direkt eingeben

werden (  
     Makros/Befehl eingeben  
 ). Hinsichtlich der Syntax gelten die üblichen DOS-Regeln, da zum Auswerten der Befehle wie von den meisten AmigaDOS-Kommandos die Betriebssystemfunktion ReadArgs() verwendet wird: Zeichenketten, die Leerzeichen enthalten, müssen in Anführungszeichen gesetzt werden. Anführungszeichen in Zeichenketten können mit "\*" übergeben werden (ein einzelnes Sternchen \* wäre als \*\* zu übergeben). Kommandos und Optionen dürfen beliebig groß oder klein geschrieben werden. Beispiel für eine auf den folgenden Seiten verwendete Befehlsbeschreibung:

```
PRINT FORCE/S,ITALICS/K,ALL/S,LPI/N,CONFIG/K
```

Dieses PRINT-Kommando akzeptiert offensichtlich fünf Optionen: FORCE, ITALICS, ALL, LPI und CONFIG. Hinter jeder Option ist der Optionstyp über Schrägstrich plus Buchstabe angegeben. Diese Kennung regelt grob die Verwendung der Option und die Art der eventuell zusätzlich anzugebenden Argumente. Im allgemeinen ist es dem Benutzer freigestellt, beliebig viele der möglichen Optionen gleichzeitig zu benutzen (nur /A-Optionen müssen angegeben werden). Die Reihenfolge der Angaben ist dabei bedeutungslos.

Zurück zum Beispiel: Die Option force ist ein Schalter (/S = "switch"), der bei Kommandos ein bestimmtes Verhalten auslöst, sobald die Option angegeben wird. Besondere weitere Argumente sind nicht erforderlich. Näheres regelt dann immer die entsprechende Befehlsbeschreibung. Beispiel:

```
PRINT ALL
```

Die zweite Option (/K) führt ein Schlüsselwort-Wert-Paar ein (/K = "Keyword"). Beispiel: PRINT ITALICS=TRUE. Das Gleichheitszeichen muß nicht angegeben werden. Der zulässige Wertebereich (hier TRUE oder FALSE) wäre der jeweiligen Befehlsbeschreibung zu entnehmen: Wird bei einer der Befehlsbeschreibungen als Argumententyp BOOL angegeben, so sind TRUE, FALSE und i.d.R. auch TOGGLE möglich. Ist als Argumententyp STRING angegeben, so können beliebige Zeichenketten angegeben werden. Zeichenketten, die Leerzeichen enthalten, müssen in Anführungszeichen gesetzt werden. Die vierte Option lpi des obigen Beispiels steht für ein numerisches Argument (/N = "Numerical"). Beispiel:

```
PRINT ALL LPI=10.
```

Der zulässige Bereich für das Argument ergibt sich meist aus dem Zusammenhang und wird in den Befehlsbeschreibungen nur grob vorgegeben. UWORD/ULONG: positive ganze Zahlen; WORD/LONG: vorzeichenbehaftete ganze Zahlen. Neben den bisher vorgestellten Typen gibt es noch "/F" (akzeptiert Rest der Zeile) und "/M" (akzeptiert beliebig viele Zeichenketten).

## 1.164 Befehlsliste

Befehlsliste (Benutzung: siehe  
Interne Befehle  
):

API

DPAGE

HELP

MOUSE

QUIT

TAB

BACK

ELSE

HUNTER

NAME

REDO

TABS

BEEP



ENDIF

IF

NEW

REFRESH

TASK

BIND

ENDWORD

IMAGES

NEXT

REGEDIT

TEXT

BITS

EXALL

INDENT

NOP

REMAP

TEMPLATE

BLOCK

EXPAND

INFO

NOTIFY

REPLACE

TOOLBAR

BRACKET

EXTRACT

INSERT

OPEN

REQLIST

TYPE

---

BREAKPT

FDOWN

KEY

PATH

REQUEST

UJUMP

CLIP

FILE

LAYOUT

PC

RIGHT

UNDO

CMD

FIND

LEFT

PHRASE

RUN

UNLOCK

CODE

FIRST

LINES

PING

RX

UP

COLON

FIX

LOCK

PONG

---

SAVE  
UPAGE  
CONTEXT  
FOLD  
MACRO  
POP  
SCREEN  
USE  
CR  
FORMAT  
MAN  
PREFS  
SESSION  
VIEW  
DEBUG  
FREEZE  
MARK  
PREV  
SET  
VLEFT  
DEL  
FUNC  
MAXDOWN  
PREVEND  
SHIFT  
VRIGHT  
DELETE  
FUP  
MAXUP

---

PRINT  
SMARTCR  
WINDOW  
DIR  
GOTO  
MENUS  
PROJECT  
STOP  
WORD  
DJUMP  
GREP  
MISC  
PUSH  
SUFFIX  
XREF  
DOWN  
GUI  
MORE  
QUERY  
SYNTAX

## 1.165 API

API

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
API	ASK/S	API-Konfigurationsdialog öffnen

---

## 1.166 BACK

BACK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BACK	(keine) SMART/S	Backspace: Zeichen links neben Cursor löschen Backspace über markiertem Wort löscht Wort

## 1.167 BEEP

BEEP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BEEP	(keine)	Signal erzeugen

## 1.168 BIND

BIND

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BIND	ASK/S	Einstelldialog für Tastatur öffnen

## 1.169 BITS

## BITS

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BITS	ASK/S	Schutzbits/Dateikommentar edieren
	R/K	Schutzbit setzen: 'lesbar' (BOOL)
	W/K	Schutzbit setzen: 'schreibbar' (BOOL)
	D/K	Schutzbit setzen: 'löschar' (BOOL)
	S/K	Schutzbit setzen: 'Skript' (BOOL)
	COMMENT/K	Kommentar setzen (STRING)

**1.170 BLOCK**

## BLOCK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BLOCK	UPPER/S	Für markierte Zeilen Großschreibung erzwingen ↔
	LOWER/S	Für markierte Zeilen Kleinschreibung erzwingen
	SORT/S	Block sortieren
	CHKCASE/S	Block sortieren: Groß/Kleinschreibung beachten
	CURSOR/S	Block sortieren: Vergleich ab Cursorspalte
	COPY/S	Block vor Cursorposition kopieren
	MOVE/S	Block vor Cursorposition verschieben
	HIDE/S	Blockmarkierung nach Operation entfernen

Bemerkung: Ein Block kann mit  
DELETE  
gelöscht werden.

**1.171 BRACKET**

## BRACKET

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

BRACKET	MATCH/S	Cursor auf Gegenstück zu Klammer unter Cursor
	CHECK/S	Gebrauch von Klammern in aktueller Zeile prüfen
	TWINS/K	Klammerntyp (STRING); Vorgabe: "()"

## 1.172 BREAKPT

### BREAKPT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
BREAKPT	LINE/N	Zeilennummer (ULONG: 1, ...)
	LOCKED/S	Fixe Debugger-Zeilenummer verwenden
	UNFOLD/S	Entfalten
	STATE/N	Neuer Breakpoint-Zustand (UWORD: 0, 1)
	TOGGLE/S	Breakpoint-Zustand wechseln
	NEXT/S	Zum nächsten Breakpoint springen
	PREV/S	Zum vorherigen Breakpoint springen
	SAVE/S	Breakpunkte speichern
	ALL/N	Breakpunkte setzen (UWORD: 0, 1)
	CLEANUP/N	Breakpunkte in allen Fenstern löschen
	FILE/K	Dateiname
	FORMAT/K	Debugger-Übergabeformat (STRING)
	DATA/N	Debugger-Daten (APTR)
	ELEMENTS/N	Debugger-Datenumfang (ULONG)
	NONOTIFY/S	Debugger nicht benachrichtigen
	QUERY/K	Breakpunkte abfragen (STRING)

Bemerkung: Die Optionen FILE/K, FORMAT/K, DATA/N, ELEMENTS/N, NONOTIFY/S und QUERY/K sind für die Verwendung durch einen Debugger vorgesehen.

## 1.173 CLIP

### CLIP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
CLIP	CUT/S	Block ausschneiden und im Clipboard ablegen
	COPY/S	Kopie von Block im Clipboard ablegen
	PASTE/S	Clipboardinhalt vor aktueller Zeile einfügen

VPASTE/S           Clipboardinhalt vertikal einfügen  
 UNIT/N             Zu benutzende Clipboard-Unit (UBYTE); Vorgabe 0

## 1.174 CMD

CMD

Beschreibung für  
                   interne Befehle  
                   :

Kommando	Option	Beschreibung
CMD	ASK/S	Kommandodialog anzeigen
	COMMAND/K	Kommando, das ausgeführt werden soll

## 1.175 CODE

CODE

Beschreibung für  
                   interne Befehle  
                   :

Kommando	Option	Beschreibung
CODE	SHOW/S	ASCII-Code des Zeichens unter Cursor anzeigen
	SET/N	ASCII-Code einfügen (UBYTE)
	ASK/S	fragt Benutzer nach einzufügendem ASCII-Code
	TABLE/S	Zeichentabelle anzeigen
	TOGGLE/S	Tauscht Groß/Kleinschreibung unter Cursor
	UPPER/S	Zeichen unter Cursor umwandeln: groß
	LOWER/S	Zeichen unter Cursor umwandeln: klein

Bemerkung: Die SET-Option wird vom Schreibmodus beeinflusst: im Einfüge-Betrieb wird ein Zeichen eingefügt, sonst das Zeichen unter dem Cursor überschrieben.

## 1.176 COLON

COLON

Beschreibung für  
                   interne Befehle  
                   :

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---



---

COLON            (keine)            Fügt Semikolon und ggf. einen Zeilenvorschub ein

Bemerkung: Ist für C-ProgrammiererInnen als Zuweisung an die ;-Taste gedacht: Betätigung von RETURN nach einem ";" erübrigt sich dann. Erkennt Konstruktionen wie "for (;;)" und fügt dann kein RETURN ein.

## 1.177 CONTEXT

CONTEXT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
CONTEXT	MENU/S RELMOUSE/S	Zeigt Kontextmenü Mauszeiger bestimmt Lage des Kontextmenüs

## 1.178 CR

CR

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
CR	(keine)	<RETURN>-Befehl; Umbruch an Cursorposition

Bemerkung: siehe auch  
Konfiguration/Kontext

## 1.179 DEBUG

DEBUG

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---

DEBUG	START/S	Debug-Phase starten
	STOP/S	Debug-Phase beenden
	PORT/K	Rexx-Port des Debuggers (STRING)
	RESET/S	Breakpunkte zurücksetzen (vom Debugger erfragen)

Bemerkung: Dieser Befehl ist für die Verwendung durch einen externen Debugger vorgesehen.

## 1.180 DEL

DEL

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DEL	(keine)	Löscht Zeichen unter Cursor

## 1.181 DELETE

DELETE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DELETE	WORD/S	Löscht Wort unter Cursor
	EOW/S	Löscht bis Wortende
	SMART/S	Leerzeichen-Einstellung beachten
	EOL/S	Löscht bis zum Ende der Zeile
	LEFT/S	Löscht bis zum Anfang der Zeile
	LINE/S	Löscht aktuelle Zeile
	BLOCK/S	Löscht den markierten Block
	COLUMN/S	Löscht Spalte (siehe AT/N-Option) aus dem Block
	AT/N	Zu löschende Spalte (UWORD); Vorgabe: Cursorspalte

Bemerkung: GoldED merkt sich die 100 zuletzt gelöschten Worte (WORD/S); sie können mit  
INSERT  
zurückgeholt werden.

## 1.182 DIR

DIR

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DIR	ASK/S	Interaktiv nach Standardpfad fragen
	NEW/F	Standardpfad setzen (STRING)
	CURRENT/S	Dokumentenpfad als aktuelles Verzeichnis setzen

### 1.183 DJUMP

DJUMP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DJUMP	(keine)	Sprung zu letzter Fensterzeile/nächster Seite

Bemerkung: Springt zum unteren Fensterrand, wenn sich der Cursor bisher oberhalb dieser Zeile befand, andernfalls wird zur nächsten Seite weitergeblättert. Siehe auch

DPAGE

.

### 1.184 DOWN

DOWN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DOWN	(keine)	Bewegt Cursor in nächste Zeile

### 1.185 DPAGE

DPAGE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
DPAGE	(keine) DJUMP )	Sprung zur nächsten Seite (vgl.

## 1.186 ELSE

ELSE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
ELSE	(keine) IF -Alternative	Einleitung einer

## 1.187 ENDIF

ENDIF

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
ENDIF	(keine) IF -Block	Beendet einen

## 1.188 ENDWORD

## ENDWORD

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
ENDWORD	(keine)	Bewegt Cursor zum Wortende

**1.189 EXALL**

## EXALL

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
EXALL	(keine)	Text untersuchen

Bemerkung: Zur Benutzung in Rexx-Makros; muß vor einigen QUERY-Befehlen aufgerufen werden (siehe QUERY).

**1.190 EXPAND**

## EXPAND

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
EXPAND	VAR/K	Name der Rexx-Variable für Ergebnis (STRING)
	NAME/K	Ordnername (STRING)

Bemerkung: Expandiert den übergebenen Ordnernamen.

**1.191 EXTRACT**

## EXTRACT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
EXTRACT	(keine)	Dateiname unter Cursor ausschneiden
	VAR/K	Name der Rexx-Variable für Ergebnis (STRING)
	LEFT/K	Linke Begrenzer (STRING); z.B. "<[("
	RIGHT/K	Rechte Begrenzer (STRING); z.B. ">]"

Bemerkung: Linke/rechte Begrenzer müssen paarweise auftreten.  
Auswertung der Strings erfolgt von links nach rechts.

**1.192 FDOWN**

## FDOWN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FDOWN	(keine)	Anzeige schnell nach unten scrollen (s. FUP)

**1.193 FILE**

## FILE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FILE	NAME/K	Dateiname (STRING)
	DELETE/S	Datei löschen
	RENAME/S	Datei umbenennen
	INFO/S	Dateiinformatiion abfragen (Schutzbits und Größe)
	FORCE/S	Nicht um Löschbestätigung fragen
	SEARCH/K	Pfad, wo Datei gesucht werden soll (STRING)
	VAR/K	Rexx-Variable für Ablage des Ergebnisses (STRING)
	NEWDIR/S	Ordner NAME/K erzeugen

Bemerkung: Löschgeschützte Dateien werden nur gelöscht, wenn die

Option FORCE/S benutzt wird

## 1.194 FIND

FIND

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FIND	STRING/K	Suchmuster (STRING)
	THIS/S	Wort unter Cursor als Suchmuster übernehmen
	MARKED/S	Markierten Text als Suchmuster
	INDEX/S	Alle Fundstellen im Text anzeigen
	NEXT/S	Muster suchen (in Richtung Textende)
	PREV/S	Muster suchen (in Richtung Textanfang)
	COUNT/S	Muster zählen
	BLOCK/S	Nur im Block zählen
	WILD/K	Wildcards benutzen ? (BOOL)
	FIRST/S	erstes Auftreten des Musters suchen
	ASK/S	Suchen-Dialog öffnen
	CASE/K	Groß/Kleinschreibung beachten ? (BOOL)
	QUIET/S	Nicht-gefunden-Meldung unterdrücken
	WORDS/K	Nur ganze Worte berücksichtigen ? (BOOL)

## 1.195 FIRST

FIRST

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FIRST	(keine) GOTO )	Cursor zum Zeilenanfang (siehe

Bemerkung: Zum Zeilenende mit GOTO EOL

## 1.196 FIX

## FIX

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FIX	VAR/K/A	Name einer REXX-Variablen (STRING)

Bemerkung: Nur zum Gebrauch in REXX-Makros. Verändert den Inhalt der angegebenen Zeichenkette so, daß Anführungszeichen und "\*" den Parser passieren können (s.a. interne Befehle).

**1.197 FOLD**

## FOLD

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FOLD	OPEN/K	Falte bzw. Falten (ALL/S) öffnen/schließen (BOOL)
	TOGGLE/S	Falte bzw. Falten (ALL/S) öffnen/schließen
	ALL/S	Alle Falten durchgehen

**1.198 FORMAT**

## FORMAT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FORMAT	LINES/S	Abschnitt formatieren
	MARK/S	Block formatieren
	LEFT/S	Formatierungsart: Linksbündig
	RIGHT/S	Formatierungsart: Rechtsbündig
	BLOCK/S	Formatierungsart: Links- und rechtsbündig
	CENTER/S	Formatierungsart: zentriert



## 1.199 FREEZE

FREEZE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FREEZE	CURRENT/S	Fenster verbergen
	ASK/S	Liste der verborgenen Fenster anzeigen
	SWAP/S	Aktuelles gegen verstecktes Fenster tauschen
	PREV/S	Richtung von SWAP/S umkehren
	ADD/M	Datei(en) im Hintergrund ohne Fenster laden

## 1.200 FUNC

FUNC

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FUNC	(keine)	QuickRef-Dialog öffnen
	MODE/K	Suchmodus auswählen: Scannername (STRING)
	SMART/S	Suchmodus auswählen: automatisch wählen
	INDEX/S	Suchmodus auswählen: Standard-Suche
	CURRENT/S	Suche nach Referenz für Wort unter Cursor
	UNFOLD/K	Gefaltete Passagen durchsuchen ? (BOOL)
	SORT/S	Ergebnisliste sortieren

## 1.201 FUP

FUP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
FUP	(keine)	Anzeige schnell nach oben scrollen (siehe FDOWN)

## 1.202 GOTO

GOTO

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
GOTO	LINE/N	Anzuspringende Zeile (ULONG: 1, ...)
	COLUMN/N	Anzuspringende Spalte (UWORD: 1, ...); s.
	FIRST	BYTE/N Byte-Offset, der angesprungen werden soll (ULONG) ↔
	UNFOLD/K	Entfalten (absolute Zeilennummern) ? (BOOL)
	TOP/S	Springe in erste Textzeile
	BOTTOM/S	Springe in letzte Textzeile
	OTHEREND/S	Abwechselnd zum Textanfang/Ende springen
	CHANGE/S	Zur letzten Änderung
	ASK/S	Sprungziel-Dialog anzeigen
	EOL/S	Hinter letzten Buchstaben der Zeile
	INDENT/S	Zum ersten Buchstaben der Zeile
	BFIRST/S	Zum Blockanfang
	BLAST/S	Zum Blockende
	STEP/N	Cursor nach links/rechts (WORD)
	TOF/S	Springe zur ersten angezeigten Zeile
	BOF/S	Springe zur letzten angezeigten Zeile
	BYTE/N	Anzuspringender Byte-Offset (inclusive LF's)
	LOCKED	Fixe Debugger-Zeilenummern verwenden

Bemerkung: Zeilennummern werden bei UNFOLD=TRUE als absolute Angaben gewertet. Bei UNFOLD=FALSE beziehen sie sich nur auf die angezeigten nicht weggefalteten Zeilen.

## 1.203 GREP

GREP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
GREP	STRING/K	In den Sourcefiles zu suchendes Muster (STRING)
	ASK/S	Suchmuster-Dialog öffnen
	UPDATE/S	Dateien neu durchsuchen (mit ASK/S verwenden)
	NEW/S	Neues Muster erfragen (mit ASK/S verwenden)
	CASE/K	Groß/Kleinschreibung beachten ? (BOOL)
	WORDS/K	Nur ganze Worte suchen ?

## 1.204 GUI

GUI

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
GUI	ASK/S	GUI-Konfigurationsfenster öffnen

## 1.205 HELP

HELP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
HELP	CATALOG/K	Guidedatei (STRING)
	TOPIC/K	Guideseite (STRING)
	STOP/S	Guide schliessen

Bemerkung: Greift auf die Einstellungen der Menükonfiguration  
(  
Konfiguration/Menüs  
) zurück, wenn kein Guide angegeben wird.

## 1.206 HUNTER

HUNTER

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
HUNTER	ASK/S	Konfigurationsfenster für Suchpfade öffnen
	CURRENT/S	Datei(-name) unter Cursor suchen und laden
	NAME/K	Name der zu suchenden Datei
	DEEP/K	Unterverzeichnisse durchsuchen ? (BOOL)

## 1.207 IF

IF

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
IF	VAR/K QUERY	Name einer internen Variable (STRING); s.
	MATCH/K	Prüfmuster (STRING)
	NOT/S	Prüfergebnis negieren

Bemerkung: Unterbindet die Befehlsabarbeitung innerhalb von Menü-/Maus-/Tastaturbelegungen bis zum nächsten

ELSE  
/  
ENDIF

,  
wenn der Inhalt von VAR/K nicht mit dem Muster übereinstimmt

## 1.208 IMAGES

IMAGES

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
IMAGES	VALIDATE/S	Image-Cache validieren (Dateidatum überprüfen)
	RESET/S	Image-Cache löschen

## 1.209 INDENT

INDENT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
INDENT	ASK/S	Konfigurationsfenster für Einrückungen öffnen

## 1.210 INFO

INFO

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
INFO	VERSION/S	Programmversion/Screen/Portname anzeigen
	USER/S	Copyrightvermerk anzeigen
	TEXT/S	Textstatistik anzeigen
	ERROR/S	letzte Fehlermeldung anzeigen

## 1.211 INSERT

INSERT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
INSERT	LINE/S	Zeile einfügen
	BLOCK/S	Text in Blockzeilen einfügen
	COLUMN/S	zu BLOCK/S: leere Spalte einfügen
	STRING/K	zu BLOCK/S: einzufügender Text (STRING)
	AT/N	zu BLOCK/S: Startspalte (UWORD)
	APPEND/S	zu BLOCK/S: Text an Blockzeilen anhängen
	WORD/S	zuletzt gelöscht Wort zurückholen (s.
	DELETE	)
	PATH/S	fragt nach Dateinamen und fügt ihn in den Text ein
	DIR/S	fragt nach Ordnername und fügt ihn in den Text ein

## 1.212 KEY

KEY

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
KEY	EVENT/K	Ereignisdefinition (STRING)
	RAW/S	Ereignis als einfachen Text einfügen

Bemerkung: Erläuterungen finden sie unter  
Input Events

## 1.213 LAYOUT

### LAYOUT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
LAYOUT	ASK/S	Layout-Dialog öffnen
	LEFT/S	Aktuelle Cursorspalte als linken Rand übernehmen
	RIGHT/S	Aktuelle Cursorspalte als rechten Rand übernehmen

Bemerkung: Randwerte sind auch über den  
SET  
-Befehl einstellbar.

## 1.214 LEFT

### LEFT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
LEFT	(keine)	Cursor eine Spalte nach links

## 1.215 LINES

### LINES

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
LINES	JOIN/S	Aktuelle Zeile und nächste Zeile zusammenlegen
	SWAP/S	Aktuelle Zeile mit nächster Zeile vertauschen
	DOUBLE/S	Aktuelle Zeile verdoppeln

## 1.216 LOCK

LOCK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
LOCK	CURRENT/S	Aktuelles Fenster anfordern
	NAME/K	Benanntes Fenster anfordern (STRING: Dateiname)
	QUIET/S	Fenster nicht aktivieren
	RELEASE/N	Unterstützte Editor-Version (ULONG, z.Zt. 4)

Bemerkung: zur Benutzung in REXX-Makros. Nach erfolgreichen LOCK (RC = 0) muß später unbedingt ein

UNLOCK  
folgen. Siehe auch

Fenster anfordern

.

LOCK

s sind nicht schachtelbar: ein UNLOCK hebt alle LOCKS auf. Dieser Befehl holt den GoldED-Screen in den Vordergrund.

## 1.217 MACRO

MACRO

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MACRO	RECORD/S	Sequenz-Aufnahme starten/beenden
	PLAY/S	Sequenz abspielen
	LOOPS/N	Anzahl Durchläufe beim Abspielen (UWORD)
	ASK/S	Anzahl der Durchläufe erfragen
	FILE/K	Name einer Sequenzdatei (STRING); siehe LOAD/SAVE
	LOAD/S	Sequenzdatei laden
	SAVE/S	Aktuelle Sequenz abspeichern
	REXX/S	Als REXX-Makro speichern (mit SAVE/S verwenden)
	REPEAT/S	Nächstes Ereignis wiederholen

Einschränkungen: Während der Ausführung eines REXX-Makros können

keine Sequenzen ausgeführt werden.

## 1.218 MAN

MAN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MAN	ASK/S	Zeig den Dialog für die Referenzkonfiguration an
	BUILD/S	Erzeugt alle Datenbanken

## 1.219 MARK

MARK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MARK	HIDE/S	Blockmarkierung entfernen
	PARAGRAPH/S	Absatz markieren
	WORD/S	Wort unter Cursor markieren
	SET/S	Markierungsanfang/ende setzen
	BEGIN/S	Markierungsanfang setzen
	END/S	Markierungsende setzen
	FLOW/K	Cursorbewegungen verändern Markierung ? (BOOL)
	EXCLUDE/K	Cursor Bestandteil des Blocks? (BOOL)
	COLUMN/S	Zeichenweise markieren
	LINE/S	Zeilenweise markieren
	VERTICAL/S	Spaltenweise markieren
	STRICT/S	Nur Leerzeichen gelten als Wortbegrenzer

## 1.220 MAXDOWN

MAXDOWN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---



---

MAXDOWN	(keine)	25% des Textes in Richtung Anfang überspringen
---------	---------	--

## 1.221 MAXUP

MAXUP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MAXUP	(keine)	25% des Textes in Richtung Textende überspringen

## 1.222 MENUS

MENUS

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MENUS	ASK/S	Konfigurationsfenster für Menüs öffnen

## 1.223 MISC

MISC

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MISC	ASK/S	'Diverses'-Konfigurationsfenster öffnen

---

## 1.224 MORE

MORE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MORE	(keine)	Weiteres Fenster öffnen
	NAME/K	Textname (STRING); Vorgabe: "Unbenannt"
	FILETYPE/K	Dateityp-Auswahl (STRING)
	SMART/S	Aktuelles Fenster benutzen, falls leer

## 1.225 MOUSE

MOUSE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
MOUSE	ASK/S	Konfigurationsfenster für Maus öffnen
	SET/S	Cursor positionieren
	MARK/S	Mit Maus markieren (in Kombination mit SET/S)
	LINE/S	Markier-Modus: Zeilen (Vorgabe: zeichenweise)
	VERTICAL/S	Markier-Modus: Spalten (Vorgabe: zeichenweise)
	DRAG/S	Aktiviert Drag & Drop-Support

Bemerkung: SET/S, MARK/S, DRAG/S, LINE/S und VERTICAL/S nur für die Maustastenbelegung geeignet.

## 1.226 NAME

NAME

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
NAME	ASK/S	Eigenschaften-Dialog anzeigen
	NEW/F	Textname neu setzen (STRING)

## 1.227 NEW

NEW

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
NEW	(no option)	Text löschen; ggf. Bestätigung einholen
	FORCE/S	Text ohne Bestätigung löschen
	NONAME/S	Textname auf "Unbenannt" zurücksetzen
	LINES/N	Speicher reservieren (ULONG)

Bemerkung: LINES/N kann zur vorbeugenden Reservierung von Speicher zur Verwaltung der angegebenen Zeilenzahl verwendet werden. Die Verwendung dieser Option sollte vermieden werden, da die normal dynamische Speicherverwaltung effektiver arbeitet.

## 1.228 NEXT

NEXT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
NEXT	(keine)	Cursor zum nächsten Wortanfang

## 1.229 NOP

NOP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
NOP	(keine)	Dieser Befehl ist funktionslos

## 1.230 NOTIFY

NOTIFY

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
NOTIFY	FILE/K/A	Zu beobachtende Datei (STRING)
	START/S	Beobachtung starten
	STOP/S	Beobachtung beenden
	CHECK/S	Anzahl der Zugriffe seit letzter Abfrage (UWORD)
	MACRO/K	Bei Schreibzugriff auszuführendes Makro (STRING)

Bemerkung: Bietet Zugriff auf den Notification-Mechanismus von AmigaDOS. Der Dateiname wird als Argument an das Makro übergeben.

## 1.231 OPEN

OPEN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
OPEN	NAME/M	Zu öffnende Datei(n) (STRING oder STRINGS)
	FAST/S	Schnell laden
	NEW/S	Für jede Datei ein neues Fenster öffnen
	AGAIN/S	Aktuellen Text neu laden
	APPEND/S	Datei(en) an aktuellen Text anhängen
	INSERT/S	Datei(en) an aktueller Position einfügen
	ASK/S	Dateidialog anzeigen
	QUIET/S	Nicht über fehlende Datei beschweren
	PATH/K	Pfadvorgabe für Dateidialog (STRING)
	OLDPATH/S	Pfad des Textes als Pfadvorgabe benutzen
	SMART/S	Aktuelles Fenster mitbenutzen, wenn leer
	RAW/S	TABS nicht in Leerzeichen umwandeln
	FORCE/S	Keine "Text wurde geändert"-Warnung
	FILETYPE/K	Dateityp-Auswahl (STRING)
	SUGGEST/K	Schreibfehler in Dateinamen korrigieren ?

Bemerkung: Gibt Handle zurück, falls über Rexx aufgerufen (kann zum Aktivieren des Fensters benutze werden; siehe WINDOW).

## 1.232 PATH

PATH

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PATH	ASK/S	Konfigurationsfenster für Dateisuche öffnen

## 1.233 PC

PC

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PC	COLUMN/N	Spalte (UWORD: 1, ...)
	LINE/N/A	Zeile (UWORD: 1, ...)
	FILE/K	Buffername/Dateiname (STRING)
	PRESENT/S	Fenster aktivieren
	HIGHLIGHT/S	Zeile hervorheben
	LOCKED/S	Debugger-Zeilennummern verwenden
	UNFOLD/S	Entfalten
	ONEWINDOW/S	Nur ein Fenster für den Debugger vergeben
	FREEZE/S	Unbenutzte Texte verbergen (Vorgabe: löschen)
	FILETYPE/K	Dateityp manuell auswählen (STRING)
	FORMAT/K	Debugger-Übergabeformat (STRING)
	DATA/N	Debugger-Daten (APTR)
	ELEMENTS/N	Debugger-Datenumfang (ULONG)

Bemerkung: Dieser Befehl ist für die alleinige Verwendung durch einen Debugger vorgesehen.

## 1.234 PHRASE

PHRASE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

PHRASE	CURRENT/S	aktuelles Wort vervollständigen
	SMART/S	
		IntelliSense
		aktivieren
	ASK/S	Wörterbuch-Dialog öffnen
	ADD/K	Begriff in Wörterbuch aufnehmen (STRING)
	TRIGGER/N	Schwellwert für IntelliSense (UWORD: 1...10)

## 1.235 PING

PING

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PING	SLOT/N	Cursorposition im angegebenen Speicher merken

Bemerkung: siehe  
PONG

## 1.236 PONG

PONG

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PONG	SLOT/A/N	Position aus Speicher abrufen & Cursor neu setzen

Bemerkung: GoldED bietet pro Text 8 Speicher (0-7) zum Merken von Positionen an (vgl.

PING  
) . Speicher 0 ist für die Verwendung in Makros reserviert. Die Positionsmarker bewegen sich mit dem Text.

## 1.237 POP

POP

Beschreibung für

---

interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
POP	(keine)	Zeile ausschneiden & im Pick/Push-Buffer ablegen

Bemerkung: Dieser Buffer kann maximal 50 Zeilen aufnehmen. Abruf mit

PUSH  
. Es handelt sich um einen last-in-first-out-Speicher.

## 1.238 PREFS

PREFS

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PREFS	ASK/S	Konfigurationsdialog öffnen
	LOCAL/S	Lokale Konfiguration
	GLOBAL/S	Globale Konfiguration
	SAVE/S	Konfiguration speichern
	PAGE/N	Seite vorwählen (UWORD: 0...)

## 1.239 PREV

PREV

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PREV	(keine)	Cursor zum Anfang des vorangehenden Wortes

## 1.240 PREVEND

PREVEND

Beschreibung für  
interne Befehle

:

Kommando	Option	Beschreibung
PREVEND	(keine)	Cursor zum Ende des vorangehenden Wortes

## 1.241 PRINT

PRINT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PRINT	ASK/S	Konfigurationsfenster für Drucker öffnen
	FORCE/S	nicht um 'Drucken ?'-Bestätigung fragen
	WINDOW/S	Fensterinhalt als Grafik drucken
	ALL/S	Textdruck: den ganzen Text drucken
	BLOCK/S	Textdruck: Block drucken

## 1.242 PROJECT

PROJECT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
PROJECT	ASK/S	Projektdialog (Sourcefiles) öffnen
	ADD/K	Sourcefile hinzufügen (STRING)
	DEL/N	Sourcefile entfernen (UWORD: 0, ...)
	CLR/S	Projektliste löschen
	LIST/N	angegebene Exec-Liste kopieren (struct List *)

## 1.243 PUSH

PUSH

Beschreibung für  
interne Befehle  
:



Kommando	Option	Beschreibung
PUSH	(keine) POP )	Zeile aus Pop/Push-Buffer einfügen (siehe
	KEEP/S	Zeile im Buffer nicht löschen

## 1.244 QUERY

### QUERY

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
QUERY	NAME/A VAR/K	Name der abzufragenden Variable (STRING) Variable für Ergebnis (STRING); Vorgabe: RESULT

Bemerkung: Mit diesem Befehl können interne Variablen abgefragt werden. Im interaktiven Modus (z.B.

Makros/Befehl eingeben

)

wird das Ergebnis in einem Dialogfenster angezeigt. Rexx-Makros erhalten das Ergebnis nach einem

LOCK

(oder bei Benutzung der

VAR/K-Option) ohne Variablenname in RESULT bzw. in der mit VAR/K angegebene Variable. Ist der erste Buchstabe des Variablennamens ein "\$", so wird das Ergebnis in der entsprechenden Environment-Variable abgelegt. Zulässige Argumente für NAME/A:

### Variablenliste

Name	Typ	Beschreibung
ABAK	BOOL	AutoBackups eingeschaltet ?
ABSLINE	READONLY NUMBER	Absolute Zeilennummer; vgl. LINE
ABSLINES	READONLY NUMBER	Absolute Zeilenanzahl; vgl. LINES
ABSNAME	STRING	Absoluter Dateiname (expandiert); vgl. DOC
ACENTER	BOOL	Zentrieren für Fenster eingeschaltet ?
AFOLD	BOOL	AutoFalten eingeschaltet ?
ALEFT	BOOL	Layout: alten Rand benutzen ?
ALT	READONLY BOOL	Wurde ALT-Taste gedrückt ?
ANSI	READONLY NUMBER	Anzahl der Nicht-ASCII-Zeichen (*)
ANYCHAR	READONLY BOOL	Aktuelle Zeile nicht leer ?
ANYFOLDS	READONLY BOOL	Enthält der Text Faltungen ?
ANYTEXT	READONLY BOOL	Text im aktuellen Fenster ?
ARRANGE	BOOL	Fenster arrangieren ?
ASKBAK	BOOL	Backups bestätigen ?
AUTOINDENT	BOOL	Einrückung beibehalten ?
BACKUP	BOOL	Backups anlegen ?
BAKDIR	STRING	Backup-Ordner

BITS		STRING	Protection-Bits
BLOCK	READONLY	NUMBER	Blocktype (0-3: aus/Zeilen/Zeichen/Spalten)
BLOCKB	READONLY	NUMBER	Blockende (Zeile)
BLOCKR	READONLY	NUMBER	Blockende (Spalte)
BLOCKX	READONLY	NUMBER	Blockanfang (Spalte)
BLOCKY	READONLY	NUMBER	Blockanfang (Zeile)
BOLD		BOOL	Fettdruck eingeschaltet ?
BRACKET		BOOL	Automatische ()-Überprüfung aktiviert ?
BUFFER	READONLY	STRING	Inhalt der aktuellen Zeile
BYTES	READONLY	NUMBER	Textgröße in Bytes (*)
CAPS	READONLY	BOOL	Wurde CAPSLOCK-Taste gedrückt ?
CAT	READONLY	STRING	Name der geladenen Catalog-Datei
CHKCASE		BOOL	Automatische Groß/Klein-Wandlung ?
CLASS	READONLY	STRING	Syntax-Beschreibung; vgl. LEVEL
CODE	READONLY	NUMBER	ASCII-Code des Zeichens unter Cursor
COLUMN	READONLY	NUMBER	Aktuelle Spalte (1, ...)
COLUMNS	READONLY	NUMBER	Fensterbreite (1, ...)
CON	READONLY	STRING	Empfohlene Fensterabmessungen
CTRL	READONLY	BOOL	Wurde CTRL-Taste gedrückt ?
CURRENT	READONLY	NUMBER	Speicherbereich der aktuellen Zeile (char *)
DATE		STRING	Datum
DEBUG		BOOL	Debug-Daten speichern ?
DEBUGGER		BOOL	Breakpoint-Anzeige sichtbar ?
DOC		STRING	Dateiname inklusive Pfad (vgl. ABSNAME)
EOL		BOOL	EOL-Wrap ?
ERR	READONLY	STRING	Letzte Fehlermeldung
EXCLUDE		BOOL	Cursor beim Markieren außerhalb Markierung ?
FILE		STRING	Dateiname (ohne Pfad); vgl. DOC
FIND		STRING	Suchmuster
FOLDA		STRING	Markierung für Faltstart
FOLDB		STRING	Markierung für Faltende
FOLDS	READONLY	NUMBER	Anzahl der Folds im Text (*)
FUNC	READONLY	STRING	QuickFunc Modus
HANDLE	READONLY	NUMBER	Interne Handle des aktuellen Fensters
HMI		NUMBER	Druckervorschub (0 - 2)
HOST	READONLY	STRING	Name des Rexx-Ports
INBLOCK	READONLY	BOOL	Cursor innerhalb Block ?
INFO		STRING	Icon-Datei (*.info)
INFOS		BOOL	Icons anlegen ?
INSERT		BOOL	Scheibmodus = Einfügen ?
ITALICS		BOOL	Kursivdruck ?
LEFT		NUMBER	Layout: linker Rand
LEN	READONLY	NUMBER	Länge der aktuellen Zeile
LEVEL	READONLY	NUMBER	Syntax-Level an Cursorposition; vgl. CLASS
LINE	READONLY	NUMBER	Relative Zeilennummer ; vgl. ABSLINE
LINES	READONLY	NUMBER	Relative Zeilenanzahl ; vgl. ABSLINES
LPI		NUMBER	Zeilen/Inch: 6 lpi oder 8 lpi (UWORD: 0, 1)
LQ		BOOL	Druck mit höchster Qualität ?
MARKER		BOOL	Markiermodus aktiv ?
MARKED	READONLY	BOOL	Block markiert ? Vgl. BLOCK
MAXLEN	READONLY	NUMBER	Länge der längsten Zeile (*)
MODIFY	READONLY	BOOL	Text geändert ?
NODEMO	READONLY	BOOL	Vollversion ?
NUMPAD		BOOL	NumPad separat belegbar ?
ORDINAL	READONLY	NUMBER	Liefert Fensternummer (0, ...)
OUTPUT		STRING	Ausgabe-Konsole
OVERWRITE		BOOL	Vorhandene Dateien überschreiben ?

PARSER	READONLY	STRING	Syntax-Parser-Name
PASSWORD		STRING	Passwort
PATH		STRING	Pfad des aktuellen Textes; vgl. DOC
PICKED	READONLY	NUMBER	Anzahl Zeilen im Pick/Push-Buffer
POSITION	READONLY	STRING	Beschreibung der Mauszeigerposition
PREVIEW		BOOL	Preview-Darstellung aktiviert ?
PRJLIST	READONLY	NUMBER	Projektdatei (vgl. developer/source/project)
PROG	READONLY	STRING	Programmname
RC	READONLY	NUMBER	Error-Code des letzten Befehls
READONLY		BOOL	Datei schreibgeschützt ?
RECORD		BOOL	Sequenz-Aufnahme aktiviert ?
REFORMAT		BOOL	Während Eingabe formatieren ?
REM		STRING	(Datei-)Kommentar des Textes
RESET		BOOL	Druckerreset vor Ausgabe ?
RESULT		STRING	Ergebnis des letzten Befehls
RIGHT		NUMBER	Layout: rechter Rand
ROWS	READONLY	NUMBER	Fensterhöhe
RPLC		STRING	Ersatz-Text aus dem Ersetzen-Dialog
RXDEBUG		BOOL	Rexx-Debug-Infos ausgeben ?
SCREEN	READONLY	STRING	PubScreen-Name
SCREENH	READONLY	NUMBER	Screen-Höhe
SCREENW	READONLY	NUMBER	Screen-Breite
SHIFT	READONLY	BOOL	Wurde SHIFT-Taste gedrückt ?
SMARTINDENT		BOOL	Kontextsensitiv einrücken ?
SPC		STRING	Trennzeichen-Definition (white space)
STDLINE	READONLY	BOOL	Aktuelle Zeile änderbar ?
STYLE			Formatierstil für automatisches Formatieren ←
(0...3)			
SYNTAX		BOOL	Syntax-Highlighting aktiviert ?
TAB		NUMBER	TAB-Wert für Tastatur
TABFILE		NUMBER	TAB-Wert für Dateiimport/Export
TABMODE		NUMBER	TAB-Betriebsart (0...2)
TEMPLATES		BOOL	Templates aktiviert ?
TIME	READONLY	STRING	Zeit
TOOLBAR		BOOL	Werkzeugleiste sichtbar ?
TOPLINE	READONLY	NUMBER	Relative Zeilennummer der ersten Zeile im Fenster
TYPE		STRING	Dateityp; Beispiel (Schreibzugriff): ".c"
UNFOLD		BOOL	Absolutes (entfaltendes) GOTO ?
USECASE		BOOL	Groß/klein bei Suche beachten ?
USER	READONLY	USER	Benutzername
VER	READONLY	STRING	Versionsstring
VERSION	READONLY	NUMBER	Versionsnummer
WILDCARDS		BOOL	Wildcard-Suche aktiviert ?
WINDOWS	READONLY	NUMBER	Anzahl offener Fenster
WINH	READONLY	NUMBER	Fensterhöhe
WINW	READONLY	NUMBER	Fensterbreite
WORD	READONLY	STRING	Wort unter Cursor
WORDS	READONLY	NUMBER	Anzahl der Worte im Text (*)
WRAP		BOOL	Word-Wrap aktiviert ?
X	READONLY	NUMBER	Fensterposition (X-Koordinate)
XPX		STRING	Ausgewählter XPK-Modus
Y	READONLY	NUMBER	Fensterposition (Y-Koordinate)

(\*): Werte sind erst nach  
EXALL  
gültig.

## 1.245 QUIT

QUIT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
QUIT	(no option)	Fenster schließen
	FORCE/S	Fenster ohne Bestätigung schließen
	UNLOAD/S	Fenster schließen, Editor nicht resident lassen
	ALL/S	Alle Texte schließen

## 1.246 REDO

REDO

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REDO	LAST/S	das letzte
	UNDO	zurücknehmen

## 1.247 REFRESH

REFRESH

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REFRESH	PAGE/S	Text neu anzeigen
	LINE/S	Zeile neu anzeigen

## 1.248 REGEDIT

REGEDIT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REMAP		Dieser Befehl sollte nicht benutzt werden.

## 1.249 REMAP

REMAP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REMAP	TABLE/K	Zeichensatztabelle für Textumwandlung (STRING)
	ASK/S	Benutzer per Dialog nach Tabelle fragen

## 1.250 REPLACE

REPLACE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REPLACE	STRING/K	Suchmuster (STRING)
	WILD/K	Wildcards benutzen ? (BOOL)
	BY/K	Ersatz für Suchmuster (STRING)
	NEXT/S	In Richtung Textende suchen & einmal ersetzen (*)
	ALL/S	Alle gefundenen Suchmuster ersetzen (*)
	BLOCK/S	Nur markierte Zeilen durchsuchen (*)
	ASK/S	Ersetzen-Dialog öffnen
	CASE/K	Groß/Kleinschreibung beachten
	QUIET/S	Nicht-gefunden-Meldung unterdrücken
	WORDS/K	Nur ganze Worte berücksichtigen ? (BOOL)
	CONFIRM/K	Nach Bestätigung fragen ? (BOOL)

(\*) nur eine dieser Optionen darf gleichzeitig benutzt werden

## 1.251 REQLIST

### REQLIST

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REQLIST	ENTRY/M/A	Listeneinträge (STRINGS)
	SORT/S	Liste sortieren
	VAR/K	Rexx-Variable für Ergebnis (STRING)

Bemerkung: Zeigt übergebene Zeichenketten als Liste an. Rückgabe des ausgewählten Eintrages als String.

## 1.252 REQUEST

### REQUEST

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
REQUEST	HIDE/K	Dialogfenster allgemein ausschalten (BOOL)
	DEFAULT/K	Default, wenn Dialoge ausgeschaltet (UWORD)
	BODY/K	Dialogtext, Zeilen durch   getrennt (STRING)
	BUTTON/K	Knopftexte, durch   getrennt (STRING)
	TITLE/K	Dialogtitel (STRING)
	LONG/S	Benutzer nach Zahl fragen
	MIN/N	Untere Grenze für Zahl (WORD)
	MAX/N	Obere Grenze für Zahl/Buchstaben (WORD)
	OLD/K	Vorgabe (STRING)
	FILE/S	Benutzer nach Datei fragen
	FILES/S	Benutzer nach Dateien fragen (Mehrfachauswahl)
	DIR/S	Benutzer nach Ordner fragen
	SAVE/S	Dateidialog im SAVE-Modus öffnen
	PATH/K	Pfad für Dateidialog (STRING)
	MASK/K	Maske (z.B. "#?.c") für Dateidialog (STRING)
	VAR/K	Rexx-Variable für Ergebnis (STRING)
	STRING/S	Benutzer nach Zeichenkette fragen
	STATUS/K	Text für Statuszeile (STRING)
	STAY/S	Statuszeile nicht automatisch löschen
	KEY/S	Benutzer um Tastendruck bitten
	PROBLEM/K	Anzuzeigender Fehlertext (STRING)
	NEXT/S	Nächsten Dialog aktivieren

Bemerkung: HIDE/K nur in Makros benutzbar; Dialoge müssen vor Makroende wieder eingeschaltet werden.

## 1.253 RIGHT

RIGHT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
RIGHT	(keine)	Cursor eine Spalte nach rechts

## 1.254 RUN

RUN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
RUN	CMD/K	auszuführendes Programm (STRING)
	DIR/K	aktueller Pfad (STRING); Vorgabe: Textpfad
	LINE/S	aktuelle Textzeile als Kommando ausführen
	PRIO/N	Priorität des Programmaufrufs (WORD: -3...3)
	STACK/N	Stack für Programm (ULONG)
	ASYN/S	asynchron ausführen
	OUTPUT/K	Ausgabe (STRING)
	SHANGHAI/N	temporärer Shanghai in Sekunden (UWORD)
	WAITPORT/K	auf Erscheinen dieses Ports warten (STRING)
	SECONDS/N	maximale Wartezeit; Vorgabe: 5 Sekunden (UWORD)

## 1.255 RX

RX

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
RX	CMD/K	als Message zu verschickendes Kommando (STRING)
	SYNC/S	synchron verschicken (Vorgabe: asynchron)
	ASK/S	Benutzer nach Kommando fragen
	PORT/K	Adressat (Port); Vorgabe: REXX-Server (STRING)
	MACRO/K	auszuführendes Makro, wenn PORT ungültig (STRING)
	FILE/S	Benutzer nach REXX-Makro fragen

Bemerkung: Dem Makro (sofern es ausgeführt wird) wird der Befehl CMD als Argument übergeben. Verhält sich wie der DOS-Befehl RX, wenn kein spezieller PORT/K angegeben ist, also an den Rexx-Server gesendet wird: Befehl in '...' gilt als Kommando für den Rexx-Server, Befehl in "..." gilt als Makro-Name.

## 1.256 SAVE

SAVE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SAVE	BLOCK/S	Nur Block sichern
	ALL/S	Ganzen Text sichern
	BUFFERS/S	Alle modifizierten Texte speichern
	FORCE/S	Keine Überschreiben-Rückfrage
	SMART/S	Nur speichern, wenn Text verändert wurde
	NAME/K	Dateiname, unter dem gesichert wird (STRING)
	EXPORT/S	Text nicht umbenennen
	ASK/S	Sichern-als-Dialog öffnen
	EXIT/S	Fenster schließen, wenn Speichern erfolgreich
	XPK/S	Gepackt (XPK) speichern
	NOLF/S	Textzeilen ohne Linefeeds abspeichern

Bemerkung: Beachten Sie bei Verwendung der NOLF-Option, daß die Zeilenlänge des Editors begrenzt ist: Texte ohne Linefeeds werden beim nächsten Laden mit GoldED i.d.R. neu umgebrochen.

## 1.257 SCREEN

SCREEN

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SCREEN	ASK/S	Konfigurationsfenster für Anzeige öffnen
	ICONIFY/S	Anzeige schließen
	FRONT/S	GoldED's Screen nach vorne
	BACK/S	GoldED's Screen nach hinten
	UNDEF/S	Standard-Screen-Größe verwenden (BOOL)

Bemerkung: Bei Angabe von UNDEF werden Display-Presets ohne



Angaben für Screenabmessungen abgespeichert.

## 1.258 SESSION

SESSION

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SESSION	CONFIG/K	Name einer Session-Konfiguration (STRING)
	LOAD/S	Konfigurationsdatei laden
	SAVE/S	Konfigurationsdatei speichern
	QUIET/S	Speichern modifizierter Texte ohne Bestätigung
	NOSAVE/S	Modifizierte Texte nicht sichern

## 1.259 SET

SET

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SET	NAME/K	Zu setzende Variable (STRING): Variablenliste
	VALUE/K	Gewünschter Wert (STRING)

## 1.260 SHIFT

SHIFT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SHIFT	LEFT/S	Einrücken
	RIGHT/S	Ausrücken
	COLUMNS/N	Spalten, um die eingerückt werden soll (UWORD)
	TAB/S	Um TAB-Wert ein- bzw. ausrücken
	ASK/S	Interaktiv ein/ausrücken
	LINE/S	Aktuelle Zeile ein/ausrücken (Vorgabe: Block)

## 1.261 SMARTCR

SMARTCR

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SMARTCR	(keine)	Return ohne Auftrennen der Zeile

## 1.262 STOP

STOP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
STOP	(keine)	Kommandoausführung abbrechen

## 1.263 SUFFIX

SUFFIX

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SUFFIX	STRING/K SUFFIX/K	Dateiname (STRING) Gewünschter Suffix (STRING, z.B. ".c")

## 1.264 SYNTAX

## SYNTAX

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
SYNTAX	ASK/S	Konfigurationsfenster Syntax-Highlighting öffnen
	UNPARSE/S	Parser-Cache zurücksetzen (Cursorzeile)
	ALL/S	Parser-Cache zurücksetzen (ganzer Text)

**1.265 TAB**

TAB

Kommando	Option	Beschreibung
TAB	(keine)	TAB
	BACK/S	TAB nach links

**1.266 TABS**

## TABS

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
TABS	ASK/S	Konfigurationsfenster für TABs öffnen

**1.267 TASK**

## TASK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
TASK	WAIT/N	Wartezeit [1/50 sec] (UWORD)
	BENCH/S	Grafik-Benchmark abrufen

## 1.268 TEXT

TEXT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
TEXT	T/K VAR/K QUERY (STRING)	An Cursorposition einzufügender Text (STRING) Einzufügende Variable; vgl.
	STAY/S	Cursor an bisheriger Position halten
	CR/S	Zeilenvorschub an Ausgabe anhängen

Bemerkung: Mit "\*" können Anführungszeichen in den Text eingefügt werden (einzelne \* müssen zur Unterscheidung verdoppelt werden).

## 1.269 TMLATE

TMLATE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
TMLATE	ASK/S CHECK/S	Konfigurationsfenster für Templates öffnen Wort unter Cursor überprüfen

## 1.270 TOOLBAR

TOOLBAR

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
TOOLBAR	ASK/S SHOW/K NAME/K	Konfigurationsfenster für Symbolleiste öffnen Toolbar ein/ausblenden (BOOL) Toolbar-Name (STRING)

## 1.271 TYPE

TYPE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---

TYPE	RESET/S	Automatische Filetype-Erkennung aktivieren
------	---------	--

Bemerkung: Hebt ein SET TYPE (  
SET  
) auf.

## 1.272 UJUMP

UJUMP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---

UJUMP	(keine)	Zur ersten Fensterzeile/vorherigen Seite
-------	---------	--

Bemerkung: Springt zur ersten Fensterzeile, wenn sich der Cursor bisher unterhalb dieser Zeile befand. Andernfalls wird zur vorherigen Seite weitergeblättert. Siehe auch

UPAGE

.

## 1.273 UNDO

UNDO

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---

UNDO	LAST/S	Letzte Operation zurücknehmen
	FLUSH/S	Undo-Daten des aktuellen Textes freigeben

## 1.274 UNLOCK

UNLOCK

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
UNLOCK	(no option) LOCK freigeben	GUI nach einem früheren LOCK freigeben
	DELAY/S	GUI freigeben. Antwort bis GoldED-Ende verzögern
	STICKY/S	GUI freigeben. Antwort verzögern, bis Text beendet

Bemerkung: DELAY und STICKY sind für externe Programme wie ED (QuickStarter) vorgesehen und dienen der Synchronisation mit dem Editor. Nicht in Makros verwenden.

## 1.275 UP

UP

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
UP	(keine)	Bewegt Cursor eine Zeile nach oben

## 1.276 UPAGE

UPAGE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
UPAGE	(keine) UJUMP )	Zur vorherigen Seite (vgl. UJUMP)

## 1.277 USE

USE

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
USE	(keine)	Aktuelle Zeile übernehmen

Bemerkung: Nur für REXX-Makros. Muß aufgerufen werden, nachdem direkt in den Speicherbereich der aktuellen Zeile geschrieben wurde. Einen Zeiger auf diesen Bereich erhalten Sie mit QUERY CURRENT (siehe QUERY). Die Zeilenlänge kann nicht durch Schreiben in diesen Speicherbereich verändert werden.

## 1.278 VIEW

VIEW

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
VIEW	LEFT/S	Textausschnitt nach links verschieben
	RIGHT/S	Textausschnitt nach rechts verschieben
	COLUMNS/N	Anzahl der Spalten, um die verschoben wird (UWORD)

Bemerkung: Die ähnlichen Befehle  
VLEFT  
und  
VRIGHT  
sind aus  
Geschwindigkeitsgründen vorzuziehen.

## 1.279 VLEFT

VLEFT

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
----------	--------	--------------

---

---

```
VLEFT      (keine)      Textausschnitt 5 Spalten nach links verschieben
```

## 1.280 VRIGHT

```
VRIGHT
```

```
Beschreibung für
      interne Befehle
      :
```

Kommando	Option	Beschreibung
VRIGHT	(keine)	Textausschnitt 5 Spalten nach rechts verschieben

## 1.281 WINDOW

```
WINDOW
```

```
Beschreibung für
      interne Befehle
      :
```

Kommando	Option	Beschreibung
WINDOW	MAX/S	Aktuelles Fenster maximieren
	CENTER/S	Aktuelles Fenster am Bildschirm zentrieren
	ARRANGE/N	Fenster arrangieren (0: vertikal, 1: horizontal)
	ZIP/S	Betätigung des Zip-Gadgets simulieren
	USE/K	Benanntes Fenster aktivieren (STRING); s. FORCE/S
	FORCE/S	Datei laden, falls Fenster nicht vorhanden
	FILETYPE/K	Dateityp manuell auswählen (STRING)
	WIDTH/N	Fensterbreite setzen (UWORD)
	HEIGHT/N	Fensterhöhe setzen (UWORD)
	X/N	X-Position des Fensters setzen (UWORD)
	Y/N	Y-Position des Fensters setzen (UWORD)
	NEXT/S	Nächstes Fenster aktivieren
	PREV/S	Vorangehendes Fenster aktivieren
	RECOVER/S	Fenster neu zeichnen
	HANDLE/N	Fenster über Handle aktivieren (ULONG)
	ORDINAL/N	1., 2., ... Fenster aktivieren (ULONG: 0, ...)
	QUIET/S	NEXT/USE/ORDINAL: Fenster nicht nach vorne holen
	SNAP/S	Aktuelle Fenstermaße als Defaultwerte übernehmen

```
Bemerkung: eine Fensterhandle für HANDLE/N erhalten Sie beim
Öffnen des Fensters oder über QUERY HANDLE (
      QUERY
    ).
```

---



## 1.282 WORD

WORD

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
WORD	UPPER/S	Wort unter Cursor in Großschreibung umwandeln
	LOWER/S	Wort unter Cursor in Kleinschreibung umwandeln

## 1.283 XREF

XREF

Beschreibung für  
interne Befehle  
:

Kommando	Option	Beschreibung
XREF	CURRENT/S	Referenz-Text für Wort unter Cursor
	PHRASE/K	Referenz-Text für diesen Begriff (STRING)
	ASK/S	Benutzer nach Begriff fragen
	CHECK/S	Nur prüfen, ob Referenz vorhanden (nicht laden)
	PROTECT/S	Schreibschutz für Referenztext (BOOL)

## 1.284 Input Events

Input Events

Einfügen von Ereignissen

GoldED's

KEY

-Befehl kann dazu benutzt werden, "Ereignisse" ("Input events"; beispielsweise einen Tastendruck) in den globalen Eingabestrom einzufügen. Das zur Zeit benutzte Anwendungsprogramm (i.a. das aktive GoldED-Fenster) wird auf diese Ereignisse wie auf normale Benutzereingaben reagieren. Ein Ereignis wird über die EVENT-Option des KEY-Befehls als String beschrieben. In der Beschreibung können einfache Buchstaben, die als Tastendrücke in den Ereignisstrom eingereicht werden, mit "Ereignisbeschreibungen" in spitzen Klammern (beispielsweise "<shift>") gemischt werden. Die RAW/S-Option ist

anzugeben, wenn der einfache Text spitze Klammern enthält. Beispiele:

```
KEY EVENT="Hallo Welt"
KEY EVENT="Hallo Welt<return>"
KEY EVENT="--->" RAW
```

Wird RAW nicht benutzt, so werden die Ereignisdefinitionen in spitzen Klammern in Ereignisse übersetzt, also nicht wortwörtlich als Text in den Eingabestrom übergeben (<return> würde als "Die Return-Taste wurde gedrückt"-Meldung das aktuelle Fenster erreichen). Ereignisdefinitionen sind nach dem folgenden Muster aufgebaut: <CLASS QUALIFIER KEY>

A) CLASS kann einen der folgenden Werte annehmen (Vorgabe ist rawkey):

```
rawkey ..... dies ist ein Tastaturereignis
rawmouse ..... dies ist ein Maus-Ereignis
```

B) QUALIFIER(s) kann einen oder mehrere der folgenden Werte annehmen ...

```
shift ..... Shift
control ..... Control
capslock ..... Caps-Lock
alt ..... Alt
lcommand ..... linke Amiga-Taste
rcommand ..... rechte Amiga-Taste
numericpad ..... numerischer Tastenblock
leftbutton ..... linke Maustaste
rbutton ..... rechte Maustaste
```

C) KEY ist entweder ein einfacher Buchstabe oder ...

```
space ..... Leertaste
backspace ..... Backspace
tab ..... TAB
enter ..... Enter
return ..... Return
esc ..... ESC
del ..... Delete
up ..... Cursor rauf
down ..... Cursor runter
right ..... Cursor rechts
left ..... Cursor links
f1 - f10 ..... Funktionstaste
help ..... Help
```

```
Beispiele: KEY EVENT="<rawkey shift down>"
KEY EVENT="<rawkey f1>"
KEY EVENT="<rawkey rcommand o>"
```

## 1.285 Zubehör

## Zubehör

Zubehör  
: RECOVER

RECOVER ist ein Programm, mit dem Sie nach einem Systemabsturz die zuletzt geladenen Texte wiederherstellen können. Das Programm durchsucht dazu den gesamten Arbeitsspeicher (dessen Inhalt durch einen Absturz nicht komplett gelöscht wird). Da freier Speicher nicht durch das OS geschützt wird, besteht die Möglichkeit, daß Texte nur noch teilweise oder überhaupt nicht wiederhergestellt werden können. Sie sollten dieses Programm unbedingt direkt nach dem Systemabsturz aufrufen (ggf. Startup-Sequenz mit CTRL-D abbrechen), um die Erfolgchancen zu erhöhen. RECOVER ist über ein Shell-Fenster aufzurufen. Die folgenden Argumente werden unterstützt:

RECOVER DRIVE/K,ALL/S,TEST/S,MAXLEN/N,MAXLINES/N

DRIVE (z.B. df0:)

Ziellaufwerk für die wiederherzustellenden Dateien. Sie sollten hier keine Festplatte angeben, da die von diesem Programm durchgeführten Operationen nicht systemkonform sind (sein können) und so bei Scheibzugriffen auf Festplatten die Gefahr von Datenverlusten besteht. Sie sollten weiterhin keine RAM-Disk angeben, da dadurch die zu rettenden Daten zerstört werden könnten.

ALL

Diese Option erzwingt die Wiederherstellung aller Dateien. Ohne Angabe dieser Option bemüht sich das Programm lediglich um eine Wiederherstellung bearbeiteter (veränderter) Texte.

TEST

Testlauf ohne Rettung der im Speicher gefundenen Texte. Das Programm liefert eine Abschätzung für den Umfang wiederherstellbarer Daten.

MAXLEN

Vorgabe für die maximale Zeilenlänge. Längere Zeilen im wiederherzustellenden Text werden als zerstörter Datenbereich eingestuft und nicht wiederhergestellt (Vorgabe: 255 Zeichen).

MAXLINES

Vorgabe für die maximale Zeilenanzahl. Zeilen jenseits dieses Limits werden als zerstörter Datenbereich eingestuft und nicht wiederhergestellt (Vorgabe: 10000 Zeilen).

## 1.286 BESTELLEN

---

## BESTELLEN

Sie erhalten diese Software bei Ihrem Amiga-Fachhändler oder direkt beim Entwickler. Aktuelle Preisinformationen finden Sie auf den Web-Seiten (siehe

WWW Support  
) .

## 1.287 UPDATES

## UPDATES

Kleinere Updates sind in der Regel kostenlos und stehen auf den WWW-Seiten zum Download bereit (siehe

WWW Support  
) . Größere Updates und große

Service-Packs erscheinen auf CD-R/CD-ROM und können direkt beim Entwickler erworben werden. Preisinformationen finden Sie auf den Web-Seiten. Die GoldED-Registrierkarte muß eingeschickt werden, bevor ein Update bestellt werden kann.

## 1.288 DANKSAGUNG

## DANKSAGUNG

\* DICE \* Reqtools \* XPK \* ARexxBox \* GadToolsBox \*

Die vorliegende Software ist das Ergebnis der Arbeit vieler verschiedener Personen: Entwickelt wurden die meisten Programme mit Matt Dillon's Dice. Die meisten Requester sind mit der GadToolsBox von Jan van den Baard entworfen worden. Ich möchte mich bei Nico Fraçois für seine Reqtools-Library und bei den XPK-Entwicklern für ihren (Ent-)Packerstandard bedanken. Einige der ARexx-Routinen in GoldED basieren auf Code, der durch Michael Balzer's ARexx-Box erzeugt wurde. Dank geht an Stefan Zeiger für Boopsi-Beispielcode. Danke auch an Joerg Gutzke, Dario Fava und Thomas 'Tom' Lechner, Sysops der Mowgli/Mailway/Tomate. GUIMake ist von Rico Krasowski entwickelt worden. Für Vorschläge, Übersetzungen, Ideen & Unterstützung ein Dankeschön an Giovanni Addabbo, Henric Andersson, Markus Aretz, Jochen Becher, Thomas Bliesener, Cristian Castellari, Ernesto Poveda Cortes, Martin Fay, David Göhler, Georges Goncalves, Christian Gottschling, Llorenç Grau, Andreas Harrenberg, Mick Hohmann, Henning Hucke, René Laederach, Lieven Lema, Marcin Orlowski, Lars Renström, Rodolphe Sanderson, Stefan Schor, Oleg Sergeev, Maarten Ter Mors und Kim Roar Utsi. Für Unterstützung des Editors in Form unzähliger ARexx-Makros bedanke ich mich bei Eric Burghard, Oliver Clouth, Leu Simon Gris, Francois Helsen, Tattoo Mabonzo, Krzysztof P. Jasiutowicz, Fin Schuppenhauer und Markus Zahn.

## 1.289 ANSCHRIFT

### ANSCHRIFT

Bugreports, Kommentare oder Vorschläge werden jederzeit gerne entgegengenommen. Persönlicher technischer Support ist aber nur für registrierte Anwender/innen verfügbar (die Registrierkarte muß vor der ersten Supportanfrage eingeschickt worden sein). Geben Sie bitte bei Anfragen die Seriennummer des Editors an. Anwender/innen einer kostenlosen Trial-Version erhalten zwar keinen persönlichen Support, werden aber sicher interessante Informationen zum Programm auf den frei zugänglichen WWW-Supportseiten finden.

### WWW SUPPORT

Besuchen Sie den WWW-Support-Site im Internet: Sie finden dort aktuelle Ankündigungen, Updates, Tools und begleitende Software:

<http://members.tripod.com/golded/golded.htm>

### ANSCHRIFT DES ENTWICKLERS

Dietmar Eilert  
Mies-v-d-Rohe-Str. 31  
D-52074 Aachen  
Deutschland  
Telefon: +49-(0)241/81665  
Fax: +49-(0)241-81665

E-Mail: [dietmar@tomate.tng.oche.de](mailto:dietmar@tomate.tng.oche.de)

Ausweichadresse bei Problemen:

[Dietmar.Eilert@post.rwth.aachen.de](mailto:Dietmar.Eilert@post.rwth.aachen.de)

## 1.290 GoldED

ABSATZ VS. BLOCK

EXTRAS/EINGABE ZURÜCKNEHM

MAKROS/TEXT ALS MAKRO STA

ANSCHRIFT

EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE

MAN

ANSICHT-MENÜ

EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE

MARK

---

ANSICHT/FALTEN  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MAUS  
ANSICHT/FALTEN/ALLES FALT  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MAUSTASTENBELEGUNG  
ANSICHT/FALTEN/ALLES ZEIG  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MAXDOWN  
ANSICHT/FALTEN/FALTEN ODE  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MAXUP  
ANSICHT/FARBKODIERUNG  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MEHRFACHAUSWAHL  
ANSICHT/FENSTER  
EXTRAS/EINSTELLUNGEN ÄNDE  
MENUS  
ANSICHT/FENSTER NÄCHSTES  
EXTRAS/SHELL ÖFFNEN  
MENÜ-HILFE  
ANSICHT/FENSTER VORHERIGE  
EXTRAS/SONDERZEICHEN EINF  
MENÜBAUM DES ANSICHT-MENÜ  
ANSICHT/FENSTER/FENSTER G  
EXTRAS/STATISTIK  
MENÜBAUM DES BEARBEITEN-M  
ANSICHT/FENSTER/FENSTER M

---

EXTRAS/TEXT EINFÜGEN  
MENÜBAUM DES DATEI-MENÜS  
ANSICHT/FENSTER/FENSTER O  
EXTRAS/TEXT EINFÜGEN/DATU  
MENÜBAUM DES EXTRAS-MENÜ  
ANSICHT/FENSTER/FENSTER O  
EXTRAS/TEXT EINFÜGEN/PFAD  
MENÜBAUM DES LAYOUT  
ANSICHT/FENSTER/FENSTER Z  
EXTRAS/TEXT EINFÜGEN/PFAD  
MENÜBAUM DES MAKROS-MENÜ  
ANSICHT/FENSTER/FENSTERGR  
EXTRAS/TEXT EINFÜGEN/UHRZ  
MENÜBAUM DES SUCHEN-MENÜS  
ANSICHT/FENSTER/REQUESTER  
EXTRAS/TEXT ERGÄNZEN  
MENÜKONFIGURATION  
ANSICHT/GEHE ZU ANFANG/EN  
EXTRAS/TEXT ERGÄNZEN/ERGÄ  
MENÜS IM ÜBERBLICK  
ANSICHT/GEHE ZU LETZTER Ä  
EXTRAS/TEXT ERGÄNZEN/ERGÄ  
MISC  
ANSICHT/GEHE ZU OFFSET  
EXTRAS/ZEILE AUSFÜHREN  
MORE  
ANSICHT/GEHE ZU ZEILE  
EXTRAS/ZEILE ENTFERNEN  
MOUSE

---

ANSICHT/KLEINE SCHRIFTART

EXTRAS/ZEILE TAUSCHEN

NAME

ANSICHT/NEUES FENSTER ÖFF

EXTRAS/ZEILE VERDOPPELN

NEW

ANSICHT/POSITION ABRUFEN

EXTRAS/ZEILE ZURÜCKHOLEN

NEXT

ANSICHT/POSITION MERKEN

F-TASTEN

NOP

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE

FALTEN

NOTIFY

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE/

FDOWN

NUR WORTE

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE/

FENSTER ANFORDERN

OPEN

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE/

FENSTER FREIGEBEN

PATH

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE/

FENSTER MAXIMIEREN

PC

ANSICHT/VERBORGENE TEXTE/

---



---

FILE

PHRASE

ANSICHT/ZEIGE BREAKPUNKTE

FIND

PING

ANSICHT/ZEIGE SYMBOLLEIST

FIRST

PLATZHALTER

APC

FIX

PONG

API

FOLD

POP

ARBEIT ERLEDIGEN

FORMAT

PREFS

AREXXBOX

FREEZE

PREV

ARGUMENTE

FUNC

PREVEND

AUTOBACKUP

FUP

PRINT

AUTOCASE

GADTOOLSBOX

PROGRAMMSTART

---

---

BACK

GLOBALE SUCHE

PROJECT

BEARBEITEN-MENÜ

GOTO

PUSH

BEARBEITEN/BLOCK BEARBEIT

GREP

QUERY

BEARBEITEN/BLOCK DRUCKEN

GUI

QUICKFUNC

BEARBEITEN/BLOCK IN GROß

HELP

QUICKREFERENZ

BEARBEITEN/BLOCK IN KLEIN

HELP-TASTE

QUIT

BEARBEITEN/BLOCK KOPIEREN

HISTORY

RECOVER

BEARBEITEN/BLOCK LÖSCHEN

HOST AUSWÄHLEN

REDO

BEARBEITEN/BLOCK SORTIERE

HOTKEY

REFRESH

BEARBEITEN/BLOCK SPEICHER

---

---

HUNTER

REGEDIT

BEARBEITEN/BLOCK VERSCHIE

IF

REMAP

BEARBEITEN/CLIP AUSSCHNEI

IMAGES

REPLACE

BEARBEITEN/CLIP EINFÜGEN

INDENT

REQLIST

BEARBEITEN/CLIP KOPIEREN

INDEX

REQTOOLS

BEARBEITEN/MARKIEREN

INFO

REQUEST

BEARBEITEN/MARKIEREN ABSA

INPUT EVENTS

RETURN-TASTE

BEARBEITEN/MARKIEREN ALLE

INSERT

REXX-PORT

BEARBEITEN/MARKIEREN SPAL

INTELLISENSE

RIGHT

BEARBEITEN/MARKIEREN ZEIL

INTERNE BEFEHLE

RUN

---

BEARBEITEN/MARKIERUNG VER  
KEY  
RX  
BEEP  
KONFIGURATION  
SAVE  
BEFEHLSLISTE  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SCHNELLSTARTER  
BENUTZEROBERFLÄCHE  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SCREEN  
BESTELLEN  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SCROLLGESCHWINDIGKEITEN  
BIND  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SEQUENZEN  
BITS  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SESSION  
BLOCK  
KONFIGURATION/ANZEIGE & S  
SET  
BRACKET  
KONFIGURATION/BENUTZEROBE  
SHIFT  
BREAKPT

---

KONFIGURATION/DATEISUCHE

SMARTCR

CLIP

KONFIGURATION/DRUCKER

SPACE-TASTE

CLIPBOARD

KONFIGURATION/ERWEITERUNG

SPOOLER

CMD

KONFIGURATION/FARBKODIERU

SPRACHE

CODE

KONFIGURATION/KONTEXT

STOP

COLON

KONFIGURATION/LAYOUT

SUCHEN-MENÜ

CONTEXT

KONFIGURATION/MAUS

SUCHEN/DATEI SUCHEN

CR

KONFIGURATION/MENÜS

SUCHEN/DATEI SUCHEN...

CURSORTASTEN

KONFIGURATION/PROJEKT

SUCHEN/DATEIEN DURCHSUCHE

DANKSAGUNG

KONFIGURATION/REFERENZDAT

SUCHEN/ERSETZEN

DATEI-MENÜ  
KONFIGURATION/SYMBOLLEIST  
SUCHEN/FUNKTION SUCHEN  
DATEI/ANHÄNGEN  
KONFIGURATION/TABULATOREN  
SUCHEN/FUNKTIONEN ANZEIGE  
DATEI/DRUCKEN  
KONFIGURATION/TASTATUR  
SUCHEN/INDEX-SUCHE  
DATEI/EIGENSCHAFTEN  
KONFIGURATION/TEMPLATES  
SUCHEN/PASSENDE KLAMMER Z  
DATEI/EINFÜGEN  
KONFIGURATION/VERSCHIEDEN  
SUCHEN/PRÜFE KLAMMERUNG  
DATEI/ICONIFIZIEREN  
KONFIGURATION/VERSCHIEDEN  
SUCHEN/REFERENZ  
DATEI/KOMPLETT BEENDEN  
KONFIGURATION/VERSCHIEDEN  
SUCHEN/REFERENZ...  
DATEI/LADEN  
KONFIGURATION/VERSCHIEDEN  
SUCHEN/SUCHEN  
DATEI/LADEN DES ORIGINALS  
KONFIGURATION/WÖRTERBUCH  
SUCHEN/WEITER ERSETZEN  
DATEI/LADEN IN NEUES FENS

---

---

KONFIGURIERBARE GADGETS

SUCHEN/WEITERSUCHEN

DATEI/PFAD SETZEN

KONSOLE

SUCHEN/WEITERSUCHEN RÜCKW

DATEI/PFAD ÜBERNEHMEN

KONTEXT-MENÜS

SUCHEN/ZÄHLEN

DATEI/SPEICHERN

KONTEXTSENSITIVES EINRÜCK

SUFFIX

DATEI/SPEICHERN & SCHLIEß

LAYOUT

SYNTAX

DATEI/SPEICHERN ALS

LAYOUT-MENÜ

SYNTAX HIGHLIGHTING

DATEI/SPEICHERN MIT XPK

LAYOUT/ABSATZ BÜNDIG

SYSTEMANFORDERUNGEN

DATEI/TEXT LÖSCHEN

LAYOUT/ABSATZ FORMATIEREN

TAB

DATEI/TEXT SCHLIEßEN

LAYOUT/ABSATZ LINKSBÜNDIG

TAB-TASTE

DATEILISTE

LAYOUT/ABSATZ RECHTSBÜNDI

TABS

---

DATEISUCHE

LAYOUT/ABSATZ ZENTRIERT

TABULATOREN

DATEITYPEN

LAYOUT/AUTOM. GROß/KLEIN

TASK

DEBUG

LAYOUT/AUTOM. ZEILENUMBRU

TASTATUR

DEBUGGER

LAYOUT/BLOCK BÜNDIG

TEMPLATES

DEL

LAYOUT/BLOCK EINRÜCKEN

TEXT

DEL-TASTE

LAYOUT/BLOCK FORMATIEREN

TMPLATE

DELETE

LAYOUT/BLOCK LINKSBÜNDIG

TOOLBAR

DICE

LAYOUT/BLOCK RECHTSBÜNDIG

TYPE

DIR

LAYOUT/BLOCK ZENTRIERT

UJUMP

DJUMP



---

LAYOUT/EINFÜGEMODUS

UNDO

DOWN

LAYOUT/EINZUG BEIBEHALTEN

UNDO & REDO

DPAGE

LAYOUT/RECHTEN RAND SETZE

UNLOCK

DRAG & DROP

LAYOUT/TABS ZU LEERZEICHE

UP

DRAG & DROP STARTER

LAYOUT/TEMPLATES ERKENNEN

UPAGE

EINFÜHRUNG

LAYOUT/ZEILE EINRÜCKEN

UPDATES

ELSE

LEERZEICHEN

USE

ENDIF

LEFT

VARIABLENLISTE

ENDWORD

LINES

VERBERGEN

EREIGNISDEFINITION

LIZENZ

VIEW

---

ESC-TASTE  
LOCK  
VLEFT  
EXALL  
MACRO  
VRIGHT  
EXPAND  
MAIN  
WERKZEUGLEISTE  
EXTRACT  
MAKROS-MENÜ  
WILDCARDS  
EXTRAS-MENÜ  
MAKROS/BEFEHL EINGEBEN  
WINDOW  
EXTRAS/ASCII-CODE  
MAKROS/EINGABE WIEDERHOLE  
WORD  
EXTRAS/ASCII-CODE/ASCII-C  
MAKROS/MAKRO BEARBEITEN  
WORD WRAP  
EXTRAS/ASCII-CODE/ASCII-C  
MAKROS/MAKRO STARTEN...  
WWW SUPPORT  
EXTRAS/ASCII-CODE/CODE EI  
MAKROS/MAKROS  
XPK  
EXTRAS/ASCII-CODE/CODE EI

---

MAKROS/SEQUENZ ABSPIELEN  
XPK-UNTERSTÜTZUNG  
EXTRAS/ASCII-CODE/CR ENTF  
MAKROS/SEQUENZ ANWENDEN A  
XREF  
EXTRAS/ASCII-CODE/TEXT KO  
MAKROS/SEQUENZ AUFNEHMEN  
ZEICHENSATZ-UMWANDLUNG  
EXTRAS/ASCII-CODE/WANDELN  
MAKROS/SEQUENZ EXPORTIERE  
ZUBEHÖR  
EXTRAS/ASCII-CODE/WANDELN  
MAKROS/SEQUENZ LADEN  
ÜBER GOLDED  
EXTRAS/DATEI LÖSCHEN  
MAKROS/SEQUENZ SPEICHERN  
EXTRAS/DATEI UMBENENNEN  
MAKROS/SEQUENZ WIEDERHOLE  
EXTRAS/EINGABE WIEDERHERS  
MAKROS/SITZUNG LADEN  
EXTRAS/EINGABE ZURÜCKNEHM  
MAKROS/SITZUNG SPEICHERN

---