

List & Label für Windows

Programmbereiche

Grundlagen

Etiketten erstellen

Listen erstellen

Funktionen

Copyright

Grundlagen

ein Projekt in *List & Label* besteht aus Objekten, die auf dem Arbeitsbereich erstellt, selektiert und bearbeitet werden. Um Näheres zu einem der jeweiligen Verfahren zu erhalten, klicken Sie auf das entsprechenden Thema.

Das Seitenlayout für ein Projekt festlegen ----> Seitenlayout festlegen

Objekte auf dem Arbeitsbereich erstellen ----> Objekte erstellen

Objekte zur Bearbeitung selektieren ----> Objekte selektieren

Die Größe des Objektes ändern ----> Objekte dimensionieren

Objekte auf dem Arbeitsbereich verschieben ----> Objekte positionieren

Die Inhalte (Eigenschaften) des Objektes bearbeiten ----> Objekteigenschaften

Darstellungsbedingungen für das Objekt definieren. Mit einer Darstellungsbedingung legen Sie fest, unter welchen Bedingungen das Objekt im Projekt erscheinen soll ----> Bedingungen

Dem Objekt einen Namen geben. Mit diesen Namen können Sie auch unter vielen ähnlichen Objekten das gewünschte auf Anhieb herausfinden ----> Objekte benennen

Das Objekt mit anderen Objekten verketteten. Dadurch können Sie erreichen, daß sich die Position oder Größe eines Objektes automatisch anpaßt, falls sich die Position oder Größe desjenigen Objektes ändert, mit dem es verkettet wurde ----> Objekte verketteten

Etiketten erstellen

Um ein neues Etikett zu erstellen können Sie folgendermaßen vorgehen:

Wählen Sie Projekt Seitenlayout, um die Seite einzurichten, sowie den Aufbau der Etikettenseite einzustellen und den Drucker zu konfigurieren. Um die Papiergröße und Ausrichtung einzustellen, wählen Sie den Button "Drucker" und dann den Button "Setup". Die Seitenmaße der über den Button "Drucker" - "Setup" eingestellten Papiergröße werden bei Etikettenprojekten zur Erinnerung in einem unveränderlichen Feld "Seite" der Layouttabelle in der Einheit Millimeter angezeigt. Das eingestellte Seitenlayout bestimmt auch das Aussehen des Arbeitsbereiches.

Erstellen Sie nun die gewünschten Objekte auf dem Arbeitsbereich. Das für Etiketten wesentliche Objekt ist das Textobjekt. Es stehen jedoch auch alle übrigen Objekte mit Ausnahme des Tabellenobjektes zur Verfügung. Tabellenobjekte können nur in Listenprojekten verwendet werden.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü **Objekte - Einfügen**, über die Toolleiste oder über die Kurztasten. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat.

Objekte bearbeiten

Die Eigenschaften des Objektes können nun mit dem "?-Button" , durch Klicken in das Objekt mit der rechten Maustaste oder durch Drücken der RETURN-Taste bearbeitet werden.

Siehe auch:

- Grundlagen der Objektbearbeitung
- Der Arbeitsbereich
- Erstellen von Listen

Listen erstellen

Um eine neue Liste zu erstellen können Sie folgendermaßen vorgehen:

Wählen Sie Projekt - Seitenlayout - Drucker, um die Seite einzurichten und den Drucker zu konfigurieren. Um die Papiergröße und Ausrichtung einzustellen, wählen Sie im Druckerdialog den Button "Setup". Es wird empfohlen, zudem die Option "Physikalische Seite" im Menü **Projekt - Seitenlayout** einzustellen, um eventuell relevante nicht druckbare Seitenränder anzuzeigen.

Das Aussehen des Arbeitsbereiches reflektiert die vorgenommenen Einstellungen.

Erstellen Sie nun die gewünschten Objekte auf dem Arbeitsbereich. Das für Listen wesentliche Objekt ist das Tabellenobjekt. Es stehen jedoch auch alle übrigen Objekte mit Ausnahme des Barcodeobjektes zur Verfügung. Barcodes können in Listenprojekten nicht als eigenständige Objekte, sondern nur als Spalteneinträge einer Tabelle verwendet werden.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü **Objekte - Einfügen**, über die Toolleiste oder über die Kurztasten. Der Mauszeiger verwandelt sich in Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat.

Objekte bearbeiten

Die Eigenschaften des Objektes können nun mit dem "?-Button" , durch Klicken in das Objekt mit der rechten Maustaste oder durch Drücken der RETURN-Taste bearbeitet werden.

Siehe auch:

- Grundlagen der Objektbearbeitung
- Der Arbeitsbereich
- Erstellen von Etiketten

Formular-Vorlagenobjekte

Formular-Vorlagen sind eingescannte Bitmaps von Formularen, die Sie sich als Schablone in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches legen können, wenn Sie selbst ein entsprechendes Formular erstellen wollen. Die Formular-Vorlagen werden zwar auf dem Arbeitsbereich angezeigt, sie werden jedoch nicht mit gedruckt und können auch nicht weiter bearbeitet werden. (Ausnahme: über die Objektliste sind auch Formular-Vorlagenobjekte bearbeitbar). Wenn Sie beispielsweise bestimmte Adressformulare ausfüllen möchten, können Sie eine solches Formular einscannen (lassen) und zur Arbeitserleichterung als Formular-Vorlage in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches legen. Dann können Sie die gewünschten Objekte, z.B. Text- oder Tabellenobjekte mit den gewünschten Variablen) genau an den Stellen auf dem Arbeitsbereich und der Formular-Vorlage plazieren, an der Sie später in das Formular eingetragen werden sollen. Wenn Sie dann das betreffende Projekt auf das in der Formular-Vorlage verwendete Adressformular ausdrucken, werden Ihre Adressen genau an den entsprechenden Stellen auf das Formular gedruckt.

Siehe auch:

Formular-Vorlagenobjekte einfügen

Tabellenobjekte

Tabellenobjekte dienen dazu, Tabellen bzw. Listen zu erstellen. Eine Tabelle besteht aus einer Überschriftszeile mit den Spaltenköpfen, den über die einzelnen Spalten gehenden Datenzeilen sowie einer optionalen Fußzeile. Die Anzahl, die Breite und der Inhalt der Spalten in einem Tabellenobjekt können frei bestimmt werden.

Siehe auch:

[Tabellenobjekte einfügen](#)

Barcodeobjekte

Barcodeobjekte haben die Form rechteckiger Rahmen, die mit einem vom mehreren verfügbaren Barcodeformaten gefüllt werden. Barcodes werden z.B. für Produktaufkleber verwendet.

Barcodeobjekte stehen nur in Etikettenprojekten zur Verfügung. Dort können Sie frei auf dem Arbeitsbereich positioniert und dimensioniert werden. In Listenobjekten stehen Sie nicht als eigene Objekte, sondern nur als Einträge in die Spalten einer Liste (Tabelle) zur Verfügung.

Siehe auch:

Barcodeobjekte einfügen

Bildobjekte

Bildobjekte haben die Form rechteckiger Rahmen, die mit dem Inhalt einer Bilddatei gefüllt werden. Bildobjekte stehen in jeder Projektart zur Verfügung. Die Bilddateien können entweder fest (das gleiche Bild für jeden Datensatz) oder variabel (verschiedene Bilder für verschiedene Datensätze) eingefügt werden.

Siehe auch:

[Bildobjekte einfügen](#)

Linienobjekte

Linienobjekte sind nichts anderes als gerade Linien. Linienobjekte sind in jeder Projektart verfügbar. Sie können jede beliebige Neigung, Dicke und Farbe haben. Diese Eigenschaften können auch nachträglich verändert werden.

Siehe auch:

[Linienobjekte einfügen](#)

Rechteckobjekte

Rechteckobjekte können in jeder Projektart verwendet werden. Rechteckobjekte können als Rahmen, als Hintergrund oder anderweitig eingesetzt werden. Sie können sich von einem Rechteckobjekt nur den Rahmen anzeigen lassen (transparentes Rechteckobjekt), oder sich auch den Innenraum des Rechteckobjektes mit einem von Ihnen gewählten Muster in einer von Ihnen gewählten Farbe füllen und anzeigen lassen (gefülltes Rechteckobjekt). Außerdem können Sie Rechteckobjekten einen Schatten zuordnen, für den Sie wiederum Farbe und Stärke frei wählen können.

Siehe auch:

[Rechteckobjekte einfügen](#)

Textobjekte

Textobjekte sind Objekte, die Text enthalten können. Hier in diesem Zusammenhang wird die Bezeichnung "Text" sowohl für freien Text, als auch im Zusammenhang mit Variablen (Platzhaltern) verwendet.

Unter freiem Text werden Eingaben, die Sie direkt über die Tastatur eingeben, verstanden. Freier Text steht für das gesamte Projekt fest. Variablen hingegen bezeichnen Platzhalter, die beim regulären Ausdruck des Projektes durch bestimmte Inhalte, etwa den Inhalten von Datenbankfeldern oder durch das aktuelle Datum ersetzt werden.

Textobjekte können frei auf dem Arbeitsbereich positioniert und dimensioniert werden, sowohl in Listen- als auch in Etikettenprojekten.

Siehe auch:

[Textobjekte einfügen](#)

Objekte

Objekte sind die Bausteine Ihrer Projekte. In *List & Label* haben Objekte immer eine rechteckige Form und sind von einem Rahmen umgeben, über den ihre Größe und Position verändert werden kann. Dieser Rahmen bezeichnet den Platz, den das Objekt auf dem Arbeitsbereich einnimmt und damit auch die maximale Ausdehnung, die der jeweilige Inhalt eines Objektes annehmen kann. Objekte dürfen sich dabei auch ganz oder teilweise überlagern, wobei das überlagerte Objekt unter Umständen verdeckt werden kann.

Siehe auch:

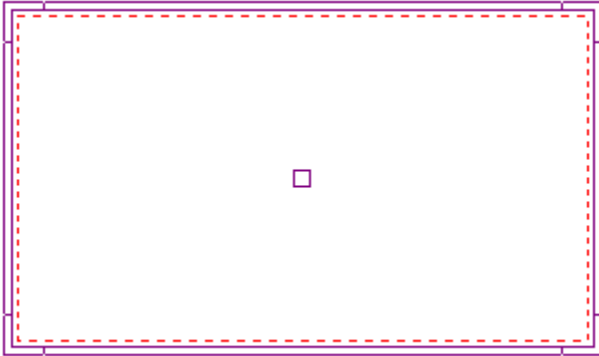
[Objekte einfügen](#)

Anfasser

Als "Anfasser" wird das kleine Rechteck bezeichnet, welches in der Mitte von selektierten Objekten erscheint.

Markierung / Selektion

Der Begriff "Markierung" wird synonym zum Begriff "Selektion" gebraucht und bezeichnet die Hervorhebung eines zur Bearbeitung ausgewählten Objektes. Ein markiertes / selektiertes Objekt sieht folgendermaßen aus:



Siehe auch:
[Objekte selektieren](#)

Programmbereiche

List & Label ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt:

Menuebereich

Toolbereich

Arbeitsbereich

Vorschau / Preview

Infobereich

Menuebereich

Der Menuebereich entspricht dem normalen Windows SAA-Standard. Er besteht aus einer Reihe von Oberbegriffen oder Menüs, die beim Anwählen nach unten aufklappen und dabei jeweils eine Reihe von Optionen oder Befehle, die sog. Menüpunkte, anzeigen. Hinter einigen Menüpunkten verbergen sich noch weitere Unterpunkte. Sie erkennen solche Menüpunkte an einem Dreieckssymbol rechts neben dem jeweiligen Menüpunkt. Wenn Sie einen Menüpunkt auswählen, wird entweder direkt die damit verbundene Aktion ausgeführt oder aber es werden zuvor noch über Dialogfenster weitere Angaben vom Benutzer erfragt. Fast alle Aktionen können im Übrigen unmittelbar nach dem Ausführen über den Menüpunkt **Rückgängig** aus dem Menü **Bearbeiten** wieder Rückgängig gemacht werden.

Wählen Sie Menüs und Menüpunkte wie unter Windows üblich aus:

- durch Anklicken mit der Maus
- durch die Kurzwahltasten (Taste ALT+Unterstrichener Buchstabe)

Toolbereich

Zusätzlich können einige häufig gebrauchte Menüpunkte - als Abkürzung - direkt über eine Buttonleiste angewählt werden. Klicken Sie dazu einfach auf den gewünschten Button. Dies ist besonders für den professionellen Bereich eine schnelle und einfache Auswahlmethode. Um Näheres über einen der Toolbuttons zu erfahren, klicken Sie in unten stehender Liste auf den betreffenden Button.



Kurzwahltasten

Kurzwahltasten sind die aus Windows bekannten Tastenkombinationen für Menübefehle und Optionen. In den Menüs und auch in den meisten Dialogen ist immer ein Buchstabe des betreffenden Begriffes unterstrichen dargestellt. Sie können den entsprechenden Menüpunkt aufrufen, in dem Sie die Taste ALT und den jeweils unterstrichenen Buchstaben drücken.

Kurztasten

Kurztasten sind spezielle Tastenkombinationen, mit denen Sie manche Befehle und Optionen in *List & Label* direkt, ohne Umweg über die Maus oder die Menüpunkte, auswählen können. Die Kurztasten werden, soweit verfügbar, in den Menüs rechts neben den Menüpunkten angezeigt.

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich wird von den Linealen eingerahmt und ist der Platz, an dem Objekte verändert oder definiert werden können. Form und Größe des Arbeitsbereiches ergeben sich aus der im Seitenlayout eingestellten Papiergröße und -Ausrichtung.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü **Objekte - Einfügen**, über die Toolleiste oder über die Kurztasten. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat. Das Objekt ist durch einen leeren rechteckigen Rahmen auf dem Arbeitsbereich repräsentiert und ist automatisch selektiert.

Objekte bearbeiten

Ein neu erstelltes Objekt ist zunächst nicht viel mehr als ein rechteckiger Rahmen auf dem Arbeitsbereich, der von Ihnen mit Inhalten oder Eigenschaften versehen werden muß. Dazu bearbeiten Sie die Eigenschaften des betreffenden Objektes. Versichern Sie sich, daß das betreffende Objekt selektiert ist und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren, um den Eigenschaftsdialog eines Objektes aufzurufen:

- Klicken Sie auf den "?-Button" in der Toolleiste
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt (Funktioniert auch, wenn das Objekt nicht selektiert ist)
- Drücken Sie die RETURN-Taste

Siehe auch:

- Seitenlayout festlegen
- Typen von Objekten
- Eigenschaften von Objekten

Vollbild

Im Darstellungsmodus "Vollbild" wird das betreffende Fenster auf seine maximale Größe (Bildschirmgröße oder Größe des übergeordneten Anwendungsfensters) vergrößert. Dieser Darstellungsmodus entspricht dem Windows Darstellungsmodus "Vollbild".

Vorschau / Preview

Der Preview erlaubt Ihnen eine Vorschau auf das Erscheinungsbild Ihres Projektes. Im Projekt definierte Objekte werden genau wie formatiert dargestellt. Für Variablen werden jedoch nicht die tatsächlichen Werte, sondern Beispielwerte angezeigt. Erst beim regulären Ausdruck (nicht beim Probedruck!) werden die Variablen durch ihre tatsächlichen Werte ersetzt.

Über den Menübefehl **Optionen - Preview** können verschiedene Darstellungsweisen für den Preview eingestellt werden. Diese Darstellungsweisen unterscheiden sich im Wesentlichen in der Detailtreue, mit der Sie Objekte anzeigen. Dabei gilt: je detailgetreuer die Darstellung, um so mehr Zeit benötigt sie auch. So mag es gelegentlich sinnvoll sein, zugunsten der Geschwindigkeit auf Detailmerkmale zu verzichten.

Das Preview-Fenster

Um das schematische Layout des Arbeitsbereiches zu überprüfen, existiert das sog. Preview-Fenster. Durch die TAB-TASTE kann das Preview-Fenster in den Vollbildmodus (bzw. zurück) geschaltet werden. Die Größe des Preview-Fensters kann durch Ziehen des Rahmens beliebig verändert werden. Durch Ziehen der Titelleiste kann es zudem nach Belieben verschoben werden. Diese Einstellungen werden global gespeichert, sind also für alle List & Label Projekte gültig.

Wenn Sie die Maus über das Preview-Fenster bewegen, verändert sich der Mauszeiger zu einer Lupe mit einem Pluszeichen. Das bedeutet, daß beim Betätigen der Maustaste das Preview-Fenster zum Vollbild vergrößert wird. In diesem Vollbild ändert sich der Mauszeiger zu einer Lupe mit einem Minuszeichen, d.h. beim erneuten Betätigen der Maustaste wird das Fenster wieder auf seine vorige Größe verkleinert.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, daß der Preview auch bei geöffneten Dialogen etwaige Layoutänderungen stets sofort anzeigt. Sie können also in Dialogen ohne Weiteres verschiedene Optionen "ausprobieren" und sich jeweils im Preview über die Auswirkungen auf das Layout informieren, ohne daß jedesmal zuvor der Dialog geschlossen werden muß. Ebenso ist es möglich, den Preview bei geöffneten Dialogen mit der Maus in den Vollbildmodus und auch wieder zurück zu schalten.

Siehe auch:

- Optionen Preview

Infobereich

Als Infobereich wird die Zeile am unteren Rand des Arbeitsbereiches bezeichnet, in der eine Reihe von Informationen und Statusmeldungen angezeigt wird. Der Infobereich ist in drei Abschnitte aufgeteilt:

- der linke Abschnitt zeigt die momentane Mauszeigerposition in Millimeter an. Der erste Wert gibt den Abstand vom linken, der zweite Wert den Abstand vom rechten Rand des Arbeitsbereiches an.
- der mittlere Bereich gibt an, in welchem Modus man sich befindet, z.B. Selektieren, Rechteck zeichnen, usw.
- der rechte Bereich gibt im Falle einer Selektion den Namen oder die Art des selektierten Objektes sowie dessen räumlichen Ausmaße an. Sind mehrere Objekte selektiert, wird die Anzahl der selektierten Objekte angezeigt.

Siehe auch:

Arbeitsbereich

Datei - Neu

Um ein neues Projekt zu beginnen, wählen Sie den Menübefehl **Datei - Neu**. Wenn Ihr aktuell geladenes Projekt noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten. *List & Label* lädt dann automatisch das Default-Projekt für die entsprechende Projektart (Liste oder Etikett).

Siehe auch:

- Seitenlayout von Projekten
- Objekte erstellen
- Datei - Laden
- Datei - Speichern
- Datei - Speichern Als...

Datei - Laden

Um ein bestehendes Projekt zu öffnen, wählen Sie **Datei - Laden**. Wenn Ihr aktuell geladenes Projekt noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.

Es erscheint ein Windows-üblicher Dialog, in dem Sie die zu ladende Datei auswählen können. Sofern einem Projekt eine Beschreibung zugeordnet wurde (siehe **Datei - Speichern Als...**) wird diese im Feld "Beschreibung" angezeigt. Im Feld "Skizze" wird eine Skizze des jeweils angewählten Projektes angezeigt, um es Ihnen so einfach wie möglich zu machen, unter einer Vielzahl an Projekten schnell das Gewünschte herauszufinden.

Hinweis: Die Skizze wird nur angezeigt, wenn die entsprechende Option nicht unter **Optionen - Kompatibilität - Skizze in Dateidialog** ausgeschaltet wurde.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Speichern](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)

Datei - Speichern



Wenn Sie ein neues oder geändertes Projekt einfach unter seinem bisherigen Namen und an seinem bisherigen Ort speichern möchten, wählen Sie **Datei - Speichern**.

Neue Projekte basieren zunächst auf dem Default-Projekt und tragen automatisch den Namen "Default". Wenn Sie ein neues Projekt mit **Datei - Speichern** abspeichern wollen, erscheint automatisch der Dialog **Datei - Speichern Als**, in dem Sie einen eigenen Namen für Ihr Projekt festlegen können.

Wenn Sie keinen anderen Namen als "default" angeben, ändern Sie damit das Default-Projekt.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)

Datei - Speichern Als

Um ein neues Projekt zu speichern oder um ein bestehendes Projekt unter einem anderen Namen oder in einem anderen Verzeichnis oder Laufwerk zu speichern, wählen Sie **Datei - Speichern Als**. Der Windows-übliche Dialog erscheint, in dem Sie einen Namen für das Projekt angeben, sowie das Laufwerk und das Verzeichnis auswählen können, in dem das Projekt gespeichert werden soll. Der hier gewählte Dateiname wird automatisch auch zum neuen Namen der in Arbeit befindlichen Projektdatei.

Zusätzlich können Sie im Feld "Beschreibung" eine Beschreibung des jeweiligen Projektes eingeben. Diese Beschreibung wird dann im Dialog **Datei - Laden** angezeigt und erleichtert es Ihnen, schnell das gewünschte Projekt zum Laden auszuwählen.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern](#)

Datei - Probedruck



Mit dem Menüpunkt **Datei - Probedruck** wird ein Probedruck Ihres momentanen Projektes durchgeführt. Fester Text erscheint im Probedruck wie im Projekt festgelegt, Variablen werden dabei jedoch durch einen vordefinierten Beispieltext ersetzt. Je nach Projektart stehen beim Probedruck unterschiedliche Optionen zur Auswahl.

Probedruck bei Etiketten

Druck mit Konzeptrahmen

Wenn Sie den Menüpunkt **Probedruck - Druck mit Konzeptrahmen** wählen, erscheint beim Etikettendruck ein Rahmen, der die Umrisse der Etiketten darstellt.

Dieser Rahmen erscheint nicht beim normalen Druck!

Anhand dieses Konzeptrahmens können Sie beispielsweise überprüfen, ob die Etiketten in der gewünschten Größe und an der gewünschten Position gedruckt werden.

Druck ohne Konzeptrahmen

Wenn Sie den Menüpunkt **Probedruck - Druck ohne Konzeptrahmen** wählen, wird eine Seite Ihres Projektes genau so gedruckt - ohne Konzeptrahmen - wie Sie es in dem Projekt festgelegt haben. Einzige Ausnahme: Variablen werden durch einen vordefinierten Beispieltext ersetzt.

Probedruck bei Listen

Bei Listenprojekten gibt es keine Untermenüs im Befehl **Datei - Probedruck**, der Probedruck wird nach einer Abfrage direkt gestartet.

Klicken Sie auf den Button "Ja", um die letzte Seite zu drucken, auf "Nein", um die erste Seite zu drucken oder auf "Abbruch", um den Probedruck abzubrechen ohne etwas zu drucken.

Etiketten-Vorlagen

Über den Button "Vorlagen" im Dialog "Seitenlayout" bei Etikettenprojekten öffnen Sie einen weiteren Dialog, über den Sie das gewünschte Standard - Etikettenformat auswählen können. Klicken Sie auf das gewünschte Etikettenformat und dann auf "OK", um ein Etikettenformat zu laden.

Projekt Seitenlayout (Etiketten)



Seitenlayout bei Etiketten

Physikalische Seitengröße:

Ist diese Option eingeschaltet, wird die ganze physikalische Seite als Arbeitsbereich angezeigt, inklusive des nicht bedruckbaren Randbereiches. Ist die Option ausgeschaltet, wird nur der tatsächlich bedruckbare Bereich der Seite als Arbeitsbereich angezeigt. Der nicht bedruckbare Rand der Seite wird im Preview jeweils schraffiert angezeigt.

Offset:

gibt den horizontalen bzw. vertikalen Abstand des linken oberen Etiketts zum Rand des unter "Physikalische Seitengröße" gewählten Seitenbereichs (physikalisch/bedruckbar) in Millimeter an.

Hinweis: Die linke obere Ecke des Arbeitsbereichs beginnt in der Bildschirmdarstellung immer bei den Koordinaten 0/0, unabhängig von der ausgewählten Seitengröße und vom eingestellten Offset. Die Wirkung des Offset sehen Sie jedoch im Preview oder beim Ausdrucken.

Größe:

gibt die Größe (horizontal=Breite / vertikal=Höhe) des Etiketts in Millimeter an.

Abstand:

gibt den Abstand zum nächsten Etikett in Millimeter an. Bei einspaltigen Etiketten muß nur der vertikale Abstand eingetragen werden.

Anzahl:

gibt die Anzahl der Etiketten pro Seite an. Die horizontale Anzahl gibt die Anzahl der Etiketten in horizontaler Richtung (Spalten) pro Seite, die vertikale Anzahl gibt die Anzahl der Etiketten in vertikaler Richtung (Zeilen) pro Seite an.

Sollte ein ungültiger Wert in der Layouttabelle eingegeben worden sein, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Das Layout können Sie zusätzlich überprüfen, indem Sie den Menüpunkt **Optionen - Preview - Seitenpreview** anwählen.

Der Button "Drucker"

Über den Button "Drucker" wählen bzw. definieren Sie (über den Button "Setup" des Druckerdialogs) den zu benutzenden Drucker. Haben Sie gerade ein neues Projekt begonnen, entspricht die Druckerauswahl und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Die Seitenmaße der über den Button "Drucker" - "Setup" eingestellten Papiergröße werden zur Erinnerung in einem unveränderlichen Feld "Seite" der Layouttabelle in der Einheit Millimeter angezeigt.

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Setup" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen. Die Papierorientierung wird dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows - Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise eine Liste im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz

normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Der Button "Vorlagen"

Über den Button "Vorlagen" öffnen Sie einen weiteren Dialog, über den Sie das gewünschte Standard - Etikettenformat auswählen können. Klicken Sie auf das gewünschte Etikettenformat und dann auf "OK", um ein Etikettenformat zu laden.

Projekt Seitenlayout Drucker (Listen)

Seitenlayout Drucker

Über den Dialog "Druckerauswahl" wählen bzw. definieren Sie (über den Button "Setup" des Druckerdialogs) den zu benutzenden Drucker. Haben Sie gerade ein neues Projekt begonnen, entspricht die Druckerauswahl und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Setup" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen. Die Papierorientierung wird dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows - Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise eine Liste im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Projekt - Seitenlayout



Wenn Sie den Menüpunkt **Projekt - Seitenlayout** wählen, erscheint ein Dialog, in dem Ihnen je nach Projektart - Etiketten oder Liste - verschiedene Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Form und Größe des Arbeitsbereiches reflektieren jeweils die im Seitenlayout festgelegten Einstellungen.

Die Seitenmaße der über den Button "Setup" im Druckerdialog eingestellten Papiergröße werden bei Etikettenprojekten zur Erinnerung in einem unveränderlichen Feld "Seite" der Layouttabelle in der Einheit Millimeter angezeigt. Der Arbeitsbereich nimmt die Form Größe eines einzelnen Etikettes vom ausgewählten Etikettentyp an. Bei Listenprojekten reflektiert allein der Arbeitsbereich die getroffenen Festlegungen für Papiergröße und -Ausrichtung.

Siehe auch:

- [Seitenlayout bei Etiketten](#)
- [Seitenlayout bei Listen](#)

Datei - Beenden



Wählen Sie **Datei - Beenden**, oder klicken Sie auf diesen Button, um *List & Label* zu verlassen. Wenn Ihr aktuell geladenes Projekt noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)

Bearbeiten

In dem Menü **Bearbeiten** stehen Ihnen verschiedene Windows-übliche Menüpunkte zur Verfügung. Insbesondere bei der Arbeit mit mehreren Projekten kann es sehr sinnvoll sein, beispielsweise aus einem Etikett einen Textblock in ein anderes Etikett zu übertragen.

Siehe auch:

- Bearbeiten Rückgängig
- Bearbeiten Löschen
- Bearbeiten Ausschneiden
- Bearbeiten Kopieren
- Bearbeiten Einfügen

Bearbeiten - Rückgängig

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten - Rückgängig** oder der Tastenkombination ALT+RÜCKTASTE können Sie die letzten Bearbeitungsschritte in einem Projekt ungeschehen machen.

Achtung: Es können bis zu drei Schritte rückgängig gemacht werden.

Bearbeiten - Löschen

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten - Löschen** oder der ENTF-Taste können Sie ein oder mehrere selektierte Objekte löschen, ohne daß sie in die Zwischenablage (Clipboard) kopiert werden. Gelöschte Objekte können nur noch mit **Bearbeiten - Rückgängig** wiederhergestellt werden - sofern Sie zwischenzeitlich nicht zu viele (mehr als 3) Bearbeitungsschritte ausgeführt haben.

Siehe auch:

- [Bearbeiten - Rückgängig](#)

Bearbeiten - Ausschneiden

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten - Ausschneiden** oder der Tastenkombination UMSCHALT+ENTF können Sie selektierte Objekte in die Zwischenablage (Clipboard) ausschneiden. Der bisherige Inhalt der Zwischenablage wird dabei überschrieben. Die ursprünglichen Objekte (Quell-Objekte) werden beim Ausschneiden aus Ihrem Projekt gelöscht. Die ausgeschnittenen Objekte stehen dann wieder zum Einfügen, z.B. in anderen Projekten, zur Verfügung.

Siehe auch:

- Bearbeiten - Einfügen
- Bearbeiten - Löschen

Bearbeiten - Kopieren

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten - Kopieren** oder der Tastenkombination STRG+EINF können Sie selektierte Objekte oder andere Inhalte (z. B. Text) in die Zwischenablage (Clipboard) kopieren. Der bisherige Inhalt der Zwischenablage wird dabei überschrieben. Die ursprünglichen Objekte (Quell-Objekte) bleiben in Ihrem Projekt erhalten. Die kopierten Objekte können über den Befehl **Bearbeiten - Einfügen** aus der Zwischenablage in andere oder das gleiche Projekt(e) eingefügt werden.

Siehe auch:

- [Bearbeiten - Einfügen](#)

Einfügen

Über den Befehl **Bearbeiten - Einfügen** oder der Tastenkombination UMSCHALT+EINF kann der momentane Inhalt der Zwischenablage in das aktuell geöffnete Projekt eingefügt werden.

Objekte Einfügen

Beim Aufruf des Befehls **Objekte - Einfügen** öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie den gewünschten Objekt-Typ auswählen, den Sie in Ihr Projekt einfügen wollen. Folgende Objekttypen stehen Ihnen in *List & Label* zur Verfügung:

- Text und Variablen
- Rechtecke
- Linien
- Bilddateien (Metafiles oder Bitmaps)
- Barcodes
- Tabellen (Listen)
- Formular-Vorlagen

Siehe auch:

- Objekt erstellen
- Objekt Eigenschaften

Objekte Voreinstellungen

Über den Menüpunkt **Objekte - Voreinstellungen** können Sie verschiedene Voreinstellungen festlegen. Danach neu angelegte Objekte entsprechen dann zunächst diesen Voreinstellungen; Sie können die entsprechenden Einstellungen aber auch im Nachhinein für jedes Objekt individuell ändern.

Die Voreinstellungen gelten nur für das jeweils geladene Projekt. Das heißt, Sie können in verschiedenen Projekten mit verschiedenen Voreinstellungen arbeiten.

Siehe auch:

- Rahmen/Linienfarbe
- Füllfarbe
- Schriftart
- Formularvorlagen-Farbe

Button "Wählen"

Über den Button "Wählen" öffnen Sie den Windows-üblichen Dialog, in dem Sie die Schriftart, den Schriftstil, die Schriftgröße und die Schriftfarbe wählen können. Zudem können Sie noch zwischen zwei Arten von Unterstreichungen wählen.

Button "Farbe"

Über den Button "Farbe" öffnen Sie den Windows-üblichen Farbauswahldialog. Klicken Sie auf die gewünschte Farbe oder definieren Sie sich über den Button "Definieren" eine Farbe Ihrer Wahl. Klicken Sie zum Abschluß auf "OK", um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Hinweis: Oftmals ist es notwendig, bei Füllungen oder Schatten zunächst ein beliebiges Muster (Raster) auszuwählen, damit die Option "Farbe" für die Füllung oder den Schatten überhaupt zur Verfügung steht. Der Button "Farbe" erscheint dann erst nach dem Anklicken des Buttons "Raster"

Button "Raster"

Über den Button "Raster" können Sie ein Füll-Muster (Raster) aus einer Vielzahl an vordefinierten Mustern auswählen. Über den Button "Farbe" können Sie dem ausgewählten Muster danach eine Farbe zuordnen.

Hinweis: Oftmals ist es notwendig, bei Füllungen oder Schatten zunächst ein beliebiges Muster (außer "Transparent") auszuwählen, damit die Option "Farbe" für die Füllung oder den Schatten überhaupt zur Verfügung steht. Der Button "Farbe" erscheint dann erst, nachdem Anklicken des Buttons "Raster".

Button "Orientierung"

Über den Button "Orientierung" öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie die Zeilenausrichtung des betreffenden Objektes wählen können. Zur Auswahl stehen vier Optionen:

0 Grad: Der Text erscheint in normaler Ausrichtung (um 0° rotiert).

90 Grad: Der Text erscheint um 90° nach Links rotiert.

180 Grad: Der Text erscheint auf dem Kopf stehend (um 180° rotiert)

270 Grad: Der Text erscheint um 270° nach Links rotiert, das entspricht einer Rotation um 90° nach Rechts.

Button "Voreinst."

Über den Button "Voreinst." können Sie die unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegte Standardschriftart aktivieren.

Barcodeobjekte

Barcodes können für Produktaufkleber, Preisschilder, Seriennummern oder viele andere Möglichkeiten verwendet werden. Barcodes stehen als eigenständiges Objekt nur in Etiketten-Projekten zur Verfügung, in Listen-Projekten können Barcodes jedoch als Einträge in Tabellen (Listen) verwendet werden.

Um ein Barcodeobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Barcode** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+B.

- Erstellen Sie ein Barcodeobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Barcode-Liste



Wählen Sie den Barcode-Typ, den Sie für Ihre Anwendung benötigen, aus der Liste der verfügbaren Barcodes aus.

Feld "Farbe"

- Hier können Sie die gewünschte Farbe für den gewählten Barcode festlegen.

Feld "Schrift"

- Hier können Sie mit der **Option "anzeigen"** bestimmen, ob der Inhalt des Barcodes auch noch im Klartext erscheinen soll (Option eingeschaltet). Falls die Option eingeschaltet ist, können Sie über den **Button "Schriftart"** eine beliebige Schriftart auswählen oder über den **Button "Voreinst."** die unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegte Standardschriftart wählen.

Button "Orientierung"

- Über den Button "Orientierung" rufen Sie den Dialog "Objekt Richtungen" auf. Die Orientierung des Barcodes kann durch das Anklicken der entsprechenden Option in 90° Schritten beliebig festgelegt werden.

Formular-Vorlagen

Formular-Vorlagen sind eingescannte Bitmaps von Formularen, die Sie sich als Schablone in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches legen können, damit Sie Objekte genau passend zu dem Formular in einem Projekt plazieren können.

Die Formular-Vorlagen werden zwar auf dem Arbeitsbereich angezeigt, sie werden jedoch nicht mit gedruckt und können auch nicht weiter bearbeitet werden.

Um sich eine Formular-Vorlage in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches zu legen, verwenden Sie das Formular-Vorlagenobjekt, das Sie über den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Formular-Vorlage** einfügen können.

- Erstellen Sie ein Formular-Vorlagenobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-Taste oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften** . Der Windows-übliche Dateiauswahldialog erscheint.

Wählen Sie hier die Datei aus, in der die gewünschte Formular-Vorlage gespeichert ist. List & Label unterstützt die folgenden Formate:

- .BMP Bitmaps
 - .RLE Bitmaps
 - .DIB Bitmaps
 - .WMF Aldus Meta Files
 - .TIFF Tagged Image File Format
 - .PCX Bitmaps
- Um ein Formularvorlagen - Objekt auf dem Arbeitsbereich zu positionieren oder seine Größe zu verändern, ziehen Sie das Anfasserkästchen (verschieben) oder den Rahmen (Größe verändern). Wenn Sie die Größe eines Formularvorlagen - Objektes ändern, bleiben seine Proportionen automatisch erhalten, nur die Größe ändert sich. Um ein Formularvorlagen-Objekt exakt zu plazieren, rufen Sie am besten über den Befehl **Objekte - Positionsdialog** oder die Kurztasten UMSCHALT+RETURN den Positionsdialog auf, in dem Sie Position und Größe des Objektes auf 1/10 Millimeter genau bestimmen können.

Hinweis:

Wenn Sie Formular-Vorlagen verwenden, um selbst ein Formular nach der Vorlage zu erstellen oder um ein Formular auszufüllen, sind Größe und Position der Vorlage von kritischer Bedeutung. Für diese Fälle empfehlen wir Ihnen, die Vorlage über den Positionsdialog zu plazieren, da dieser in der Regel ein präziseres Arbeiten ermöglicht, als die entsprechenden Mausverfahren.

Formularvorlagen-Objekte erneut selektieren

Formularvorlagen-Objekte sind per Voreinstellung nicht bearbeitbare Objekte, d.h. insbesondere, daß Sie nicht einfach durch Anklicken mit der Maus selektiert und bearbeitet werden können. Um ein Formularvorlagen-Objekt erneut zu selektieren, rufen Sie über **Objekte - Objektliste** oder die Taste "x" im numerischen Tastenfeld die Objektliste auf, klicken in der Liste auf die gewünschte Formularvorlage und dann auf den Button "OK". Jetzt ist die Formularvorlage wieder selektiert und kann bearbeitet werden.

Siehe auch:

- [Objekte verschieben](#)
- [Größe von Objekten ändern](#)
- [Positionsdialog](#)

Objekte

Objekte sind die Bausteine Ihrer Projekte. In *List & Label* haben Objekte immer eine rechteckige Form und sind von einem Rahmen umgeben, über den ihre Größe verändert werden kann. Dieser Rahmen bezeichnet den Platz, den das Objekt auf dem Arbeitsbereich einnimmt und damit auch die maximale Ausdehnung, die der jeweilige Inhalt eines Objekte annehmen kann. Objekte dürfen sich dabei auch ganz oder teilweise überlagern, wobei das überlagerte Objekt unter Umständen verdeckt werden kann.

List & Label stellt 7 verschiedene Arten von Objekten zur Verfügung, die in dem Arbeitsbereich frei plaziert und in der Größe verändert werden können.

- Text und Variablen
- Rechtecke
- Linien
- Bilddateien (Metafiles oder Bitmaps)
- Barcodes
- Tabellen (Listen)
- Formular-Vorlagen

Siehe auch:

Objekte erstellen

Verschieben eines Objekts

Sie können jedes selektierte Objekt in seiner Position verändern. Wenn mehrere Objekte selektiert sind, können diese wie ein einziges Objekt behandelt werden. Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu verschieben, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Selektieren Sie das gewünschte Objekt.
- In der Mitte des Rahmens erscheint ein kleines Quadrat, der sog. "Anfasser". Wenn der Mauszeiger sich über diesem Anfasser befindet, verändert sich sein Aussehen zu einem Vierfach-Pfeil. Wenn nun die linke Maustaste gedrückt wird, kann das Objekt verschoben werden. Während des Verschiebens erscheint ein gestrichelter Rahmen, an dem Sie jeweils die aktuelle Position des Objektes ablesen können.
- Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Objekt die gewünschte Position erreicht hat.

Hinweis: Während des Bearbeitens kann die Bearbeitung rückgängig gemacht werden, indem zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt wird.

Siehe auch:

- [Verschieben über Positionsdialog](#)

Größe verändern

Sie können jedes selektierte Objekt in seiner Größe verändern. Wenn mehrere Objekte selektiert sind, können diese wie ein einziges Objekt behandelt werden. Um die Größe eines Objektes zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

- Selektieren Sie das Objekt.
- Wenn der Mauszeiger sich über dem Rahmen befindet, ändert sich der Mauszeiger zu einem bidirektionalen Pfeil. Die Größe kann in diesem Zustand verändert werden, indem bei gedrückter linker Maustaste der Rahmen in einer der beiden Pfeilrichtungen gezogen wird. Um das Objekt gleichzeitig sowohl horizontal als auch vertikal zu verändern, muß sich der Mauszeiger auf einer Ecke des Rahmens befinden.
- Während Sie ziehen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Vierfachpfeil, dem ein gestrichelter Rahmen folgt, der die neue Größe des Objektes widerspiegelt.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt die gewünschte Größe erreicht hat.

Hinweis: Während des Bearbeitens kann die Bearbeitung rückgängig gemacht werden, indem zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt wird.

Siehe auch:

- [Größe verändern über Positionsdialog](#)

Selektionsmodus

Der Modus, der es erlaubt, Objekte zur Bearbeitung auszuwählen.

Siehe auch:

- [In den Selektionsmodus wechseln](#)
- [Objekte selektieren](#)

Selektionsmodus

Über den Menüpunkt **Objekte - Selektieren - Selektionsmodus**, durch Drücken der Tastenkombination STRG+S, oder durch Anklicken des Pfeil-Tools wechseln Sie in den Selektionsmodus, in dem Sie Objekte zur Bearbeitung selektieren können.

Objekte Selektieren

Beim Aufruf des Befehls **Objekte - Selektieren** öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie verschiedene Selektionsoptionen einstellen können.

- Selektionsmodus
- Alle selektieren
- Selektierung Invertieren
- Nächstes Objekt
- Voriges Objekt

Außerdem können Sie alle Objekte auch über die Objektliste selektieren. Die Objektliste erlaubt einen unmittelbaren Zugriff auf alle Objekte eines Projektes, unabhängig davon, wo sie plaziert sind.

Objekte Selektieren



Damit ein Objekt selektiert werden kann, müssen Sie sich im Selektionsmodus befinden. Der jeweils aktive Modus wird im mittleren Bereich der Infozeile angezeigt. Um in den Selektionsmodus zu wechseln, verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Menü: **Objekte - Selektieren - Selektionsmodus**
- über Kurztaste **STRG+S**
- Toolleiste: **Pfeiltool**

Um im Selektionsmodus ein Objekt zu selektieren, klicken Sie einfach mit der linken oder rechten Maustaste in das zu selektierende Objekt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird das Objekt nur selektiert. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wird das Objekt selektiert und gleichzeitig der Befehl **Objekte - Eigenschaften** aufgerufen, mit dem Sie die Eigenschaften des Objektes bearbeiten können.

Selektion eines einzelnen Objektes

Stellen Sie sicher, daß Sie sich im Selektionsmodus befinden, und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Um ein Objekt zu selektieren, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Objekt.
- Ebenso kann ein Objekt selektiert werden, indem Sie den Mauszeiger über das zu selektierende Objekt ziehen. Dabei erscheint ein dünner Rahmen. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das zu selektierende Objekt vollständig von dem Rahmen umschlossen ist.
Beachten Sie: Damit ein Objekt selektiert wird, muß es vollständig von dem Selektionsrahmen umschlossen sein!
- Um ein einzelnes Objekt zu selektieren und direkt dessen Eigenschaften zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt.

Selektion von mehreren Objekten

Stellen Sie sicher, daß Sie sich im Selektionsmodus befinden, und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Um mehrere Objekte zu selektieren, drücken Sie die UMSCHALT-TASTE und klicken Sie in die zu selektierenden Objekte.
- Ziehen Sie mit der Maus über die zu selektierenden Objekte. Alle Objekte, die dabei von dem Selektionsrahmen vollständig umschlossen werden, werden selektiert. Nur teilweise umschlossene Objekte werden nicht selektiert.

Siehe auch:

- Objekte
- Objekte verschieben
- Objektgröße ändern
- Positionsdialog für Objekte

Alle Selektieren

Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Selektieren - Alle Selektieren** oder drücken Sie die Tastenkombination STRG+A, wenn Sie alle Objekte auf dem Arbeitsbereich selektieren möchten. Ein Rahmen legt sich um alle Objekte. Mit diesem Rahmen können alle Objekte gemeinsam bearbeitet werden.

Siehe auch:

[Objekte Selektieren](#)

Selektierung invertieren

Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Selektieren - Selektierung** invertieren oder drücken Sie die Tastenkombination STRG+Y, um alle Objekte, die selektiert sind, zu deselektieren, sowie alle Objekte die nicht selektiert sind, zu selektieren.

Siehe auch:

Objekte Selektieren

Nächstes Objekt

Die Reihenfolge, in der Objekte erstellt wurden, ist für diesen Menüpunkt wichtig: Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Selektieren - Nächstes Objekt** oder drücken Sie die PLUS-Taste im numerischen Tastenfeld, um das Objekt zu selektieren, das nach dem momentan selektierten Objekt erstellt wurde.

Dieser Menüpunkt ist hilfreich, wenn ein Objekt so nahe an einem anderen Objekt liegt, daß es mit der Maus nur schwer zu selektieren ist.

Siehe auch:

[Objekte selektieren](#)

Vorheriges Objekt

Die Reihenfolge, in der Objekte erstellt wurden, ist für diesen Menüpunkt wichtig: Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Selektieren - Voriges Objekt** oder drücken Sie die MINUS-Taste im numerischen Tastenfeld, um das Objekt zu selektieren, das vor dem momentan selektierten Objekt erstellt wurde.

Dieser Menüpunkt ist hilfreich, wenn ein Objekt so nahe an einem anderen Objekt liegt, daß es mit der Maus nur schwer zu selektieren ist.

Siehe auch:

[Objekte selektieren](#)

Objekte Eigenschaften



Wenn Sie ein Objekt selektieren und dann den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften** wählen oder die Taste RETURN drücken oder indem Sie mit der **rechten** Maustaste in das Objekt klicken, können Sie in einem Dialogfenster die zum jeweiligen Objekt gehörenden Eigenschaften bearbeiten.

Siehe auch:

[Text Eigenschaften](#)

[Rechteck Eigenschaften](#)

[Linie Eigenschaften](#)

[Bilddatei Eigenschaften](#)

[Barcode Eigenschaften](#)

[Tabelle Eigenschaften](#)

[Formular-Vorlagen Eigenschaften](#)

Freier Text

Unter "freiem" oder "festem" Text werden Eingaben verstanden, die Sie direkt über die Tastatur oder über den Button "Text" eingeben. Freier Text steht für das gesamte Projekt fest.

Text



Textobjekte dienen dazu, einen beliebigen Text auf dem Arbeitsbereich zu plazieren. Zusätzlich zu festem Text können hier auch Platzhalter, wie Seitennummern, Datum oder andere Variablen / Feldbezeichnungen eingesetzt werden. Diese Platzhalter werden dann beim Ausdruck (nicht beim Probendruck!) durch ihre jeweiligen Inhalte ersetzt. Über den Befehl **Objekte - Einfügen - Text** oder die Tastenkombination STRG+T fügen Sie Textobjekte in Ihr Projekt ein.

- Erstellen Sie ein Textobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften** . Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Das Text-Eigenschaftsfenster sieht folgendermaßen aus: Klicken Sie den Bereich an, für den Sie Hilfe benötigen.



Liste der Textzeilen

In diesem Listenfeld werden die einzelnen Textzeilen eines Textobjektes angezeigt. Bei neuen Textobjekten ist dieses Feld zunächst leer. Über den Button "Einfügen" werden die gewünschten Textzeilen in das Textobjekt eingefügt. Diese Zeilen werden dann auch in der Liste angezeigt. Dort lassen Sie sich durch Anklicken mit der Maus zur Bearbeitung selektieren.

Hinweis: Textobjekte sind zeilenorientiert, d.h. jede Zeile kann für sich bearbeitet und formatiert werden. Um mehrere Zeilen gleichzeitig zu bearbeiten, müssen Sie diese zuvor selektieren.


Um eine bestehende Zeile zu ändern, können Sie entweder auf den "Ändern" Button klicken oder auf der entsprechenden Zeile Doppelklicken. Um ein oder mehrere selektierte Zeilen zu löschen, klicken Sie auf den Button "Löschen".

Button "Löschen"

Durch Anklicken des Buttons "Löschen" werden alle markierten Zeilen aus dem Textobjekt gelöscht. Zeilen werden markiert, in dem die betreffende(n) Zeile(n) mit der Maus angeklickt werden.

Button "Ändern"

Um eine bestehende Zeile zu ändern, können Sie entweder die Zeile durch Anklicken selektieren und auf den "Ändern" Button klicken oder auf der entsprechenden Zeile doppelklicken. Daraufhin erscheint folgender Dialog:




The image shows a dialog box titled "Textzeile bearbeiten" (Edit Text Line). It has a blue title bar and a grey body. At the top, there is a label "Inhalt:" followed by a large empty text input field. Below this is a section titled "Einfügen" (Insert) containing six buttons: "Variable", "Text", "Funktion", "Verknüpfung", "Umbruch" (with a paragraph symbol icon), and "Tabulator". To the right of these buttons are three buttons: "OK" (with a green checkmark icon), "Abbruch" (with a red X icon), and "Hilfe" (with a pink question mark icon). At the bottom, there is a section titled "Tab-Eigenschaften" (Tab Properties) with three radio buttons: "linksbündig" (selected), "rechtsbündig", and "Dezimaltabulator". Next to the "Dezimaltabulator" radio button is a small input field containing "0.0" and a unit label "mm".

Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Bestätigen Sie die Eingabe mit "OK" oder klicken Sie auf den Button "Abbruch", um zum Dialog "Text-Eigenschaften" zurückzukehren.

Button "Einfügen"

Um eine Zeile in einem Textobjekt zu erstellen, klicken Sie auf den Button "Einfügen". *List & Label* fügt eine leere Zeile oberhalb der aktuell markierten Zeile ein und öffnet den Dialog "Textzeile bearbeiten":



The image shows a dialog box titled "Textzeile bearbeiten" (Edit Text Line). It has a blue title bar and a grey main area. At the top, there is a label "Inhalt:" followed by a large empty text input field. Below this, there is a section titled "Einfügen" (Insert) containing six buttons: "Variable", "Text", "Funktion", "Verknüpfung", "Umbruch", and "Tabulator". To the right of these buttons are three larger buttons: "OK" with a green checkmark icon, "Abbruch" with a red X icon, and "Hilfe" with a pink question mark icon. At the bottom, there is a section titled "Tab-Eigenschaften" (Tab Properties) with three radio buttons: "linksbündig" (selected), "rechtsbündig", and "Dezimaltabulator". Next to the "Dezimaltabulator" option is a small input field containing "0.0" and a unit indicator "mm".

Geben Sie die gewünschte Textzeile ein. Bestätigen Sie die Eingabe mit "OK" oder klicken Sie auf den Button "Abbruch", um zum Dialog "Text-Eigenschaften" zurückzukehren.

Option "Wort-Umbruch"

Bei eingeschalteter Option wird Text (Wörter), der nach rechts über den vom Objekt definierten Raum hinausgeht, in eine neue Zeile umgebrochen. Wenn die Option nicht gewählt ist, wird der Text abgeschnitten.

(Falls der Text nicht aus mehreren Wörtern, sondern nur aus einem langen Wort besteht, wird er immer abgeschnitten, gleichgültig, ob die Option eingeschaltet ist oder nicht).

Option "Unlöschar"

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob eine Zeile als Leerzeile erhalten werden soll, falls ihr Inhalt nach dem Ersetzen der Variablen durch Inhalte leer sein sollte. Wenn die Option nicht gewählt ist, werden solche leeren Zeilen von List & Label automatisch unterdrückt und die nachfolgenden Zeilen rücken nach oben.

Schriftart

Schriftart ändern:

Sie erhalten ein Auswahlmeneue, das sich auf die momentan markierte Zeile bezieht, um die Schriftart und Größe einzustellen.

Voreinst.:

Wenn Sie diesen Button wählen, wird die Schriftart und Schriftgröße eingestellt, die unter dem Menue **Optionen - Voreinstellung Objekte - Schriftart** festgelegt wurde.

Option Blocksatz

Mit der Option "Blocksatz" können Sie Zeilen im Blocksatz ausrichten. Eine solche Einstellung wirkt sich natürlich nur aus, wenn die betreffende Zeile überhaupt umgebrochen wird, d.h. die Zeile muß zum einen länger als der zur Verfügung stehende Platz sein, zum anderen muß sie aus mehreren Worten bestehen (damit ein Umbruch möglich ist) und die Option "Wort-Umbruch" muß eingeschaltet sein.

Bitte beachten Sie zudem, daß zusätzlich zur Option "Blocksatz" jeweils noch eine der übrigen Optionen "linksbündig", "zentriert" und "rechtsbündig" eingeschaltet ist. Diese Einstellung wirkt sich auf die letzte angefangene Zeile des Blocksatzes aus, d.h. diese wird der Einstellung entsprechend ausgerichtet. Üblicherweise wird bei Blocksatz die angefangene letzte Zeile linksbündig ausgerichtet.

Siehe auch:

Optionen "links", "zentriert", "rechts"

Optionen "links", "zentriert", "rechts"

Hier können Sie die Ausrichtung der einzelnen Textzeilen festlegen. Wählen Sie zwischen linksbündig, rechtsbündig und zentriert aus. Diese Auswahlen beziehen sich immer auf die gerade markierten Zeilen.

Siehe auch:

[Option Blocksatz](#)

Zeile

Zeile einfügen:

Klicken Sie mit der Maus auf die Zeile, vor der eine Zeile eingefügt werden soll und anschließend auf den Zeile einfügen Button.

Zeile löschen:

Klicken Sie mit der Maus auf die Zeile, die gelöscht werden soll und anschließend auf den Zeile löschen Button. Die Zeile wird gelöscht.

Zeile ändern:

Wählen Sie diesen Button um die markierte Zeile zu ändern.

Das Feld "Dialogstil"

Ist die Option "WYSIWYG" eingestellt, wird die Schrift der einzelnen Zeilen im Dialog "Text-Eigenschaften" genau so dargestellt, wie Sie diese formatiert haben. Ist die Option nicht gewählt, wird stattdessen eine Standardschrift zur Darstellung verwendet und Formatierungen wie Größe oder Farbe werden nicht dargestellt.

Zeilenabstand

Der Zeilenabstand wird in Punkten angegeben: Um beispielsweise einen 1,5 zeiligen Abstand bei einer 10 Punktschrift zu erreichen, geben Sie 5 Punkte an. Auch negative Werte sind erlaubt.

Textzeile

Hier geben Sie entweder freien Text ein, oder wählen über den Variable-Button einen Platzhalter aus.

Text Eingabezeile

Geben Sie in diese Zeile den gewünschten freien Text ein.

Feld "Syntaxüberprüfung"

Bereits während der Eingabe Ihres Textes oder Ausrucks wird dieser auf die korrekte Schreibweise und Syntax überprüft. Das Ergebnis dieser Überprüfung finden Sie in dem Feld direkt unterhalb des "Bedingung" oder "Inhalt" Feldes angezeigt. Solange Ihr Text oder Ausruck noch unvollständig ist, ergibt die Auswertung in der Regel eine Fehlermeldung, die Sie in diesem Fall noch nicht zu bekümmern braucht. Erscheint jedoch auch nach der vollständigen Eingabe des Textes oder Ausrucks eine Fehlermeldung, haben Sie den Text oder Ausruck nicht korrekt eingegeben. Meistens erlaubt die Fehlermeldung bereits Rückschlüsse auf die Ursache des Fehlers.

Text Eingabezeile

Hier geben Sie entweder freien Text ein, oder wählen über den Variable-Button einen Platzhalter aus.

Button "Umbruch"

Über den Button "Umbruch" fügen Sie einen Zeilenumbruch in Ihre Textzeile oder Spalte ein. Der auf den Umbruch folgende Teil der Textzeile oder Spalte wird in einer neuen Zeile fortgesetzt.

Hinweis: Ein solcher Umbruch wirkt sich jedoch nur aus, wenn zudem die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" (bei Textobjekten) bzw. unter der Option "Anpassung" (bei Tabellenobjekten) eingeschaltet ist. In diesem Fall werden die Worte, die nicht mehr in die Zeile passen, in eine neue Zeile umgebrochen und die darunterliegenden Zeilen um eine Zeile nach unten verschoben. (Achtung: Besteht der Text nicht aus mehreren Worten, sondern nur aus einem langen Wort, wird er nicht umgebrochen, sondern abgeschnitten).

Hilfe

Wählen Sie diesen Button, um die Online-Hilfe zu erhalten.

Feld "Tab-Eigenschaften"

Der Text nach dem Tabulator wird abhängig von der Art des Tabstops umgebrochen - wenn die Option "Wort-Umbruch" angekreuzt ist:

- **linksbündig:** der Text erscheint linksbündig im Bereich zwischen Tabulator und dem rechten Rand des Textobjekts.
- **rechtsbündig:** der Text erscheint rechtsbündig im o.g. Bereich.
- **dezimal:** die Zahl nach dem Tabulator wird am Dezimaltabulator ausgerichtet. (Vorsicht! Text oder Zahlen vor einem Dezimaltabulator werden nicht umgebrochen!).

Im Eingabefeld "Position" legen Sie die Position des Tabulators fest. Ein positiver Wert im Eingabefeld bedeutet, daß vom linken Rand des Textobjektes aus gerechnet wird, ein negativer Wert, daß vom rechten Rand aus gerechnet wird.

Button "Tabulator"

Zwischen Textelementen oder Variablen kann ein Tabulator eingefügt werden. Durch Betätigen des "Tabulator"-Buttons wird in der Textzeile an der aktuellen Position der Einfügemarke das Symbol für einen Tabulator eingefügt. Dessen Position läßt sich danach über das Feld "Tab-Eigenschaften" einstellen.

Der Tabulator bewirkt, daß der Text davor bis max. zum Tabstop läuft. Falls die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" des Dialogs "Text-Eigenschaften" eingeschaltet ist, wird der Text vor dem Tabulator bei Bedarf in die nächste Zeile umgebrochen, andernfalls wird er abgeschnitten. Der Text nach dem Tabulator wird in Abhängigkeit der im Feld "Tab-Eigenschaften" gewählten Optionen behandelt.

Button "Text"

Über den Button "Text" können Sie freien Text in Ihr Textobjekt aufnehmen, Tabulatoren setzen und Zeilenumbrüche festlegen.



Geben Sie den gewünschten Text ein und klicken Sie auf "OK" um Ihre Eingabe zu bestätigen. Der einzige Unterschied zwischen der Texteingabe über den Button "Text" und der Texteingabe direkt in das Feld "Bedingung" ist, daß Sie bei der Texteingabe über den Button den Text nicht extra in Anführungszeichen setzen müssen.

Button "Variable"

Über den Button "Variable" erhalten Sie eine Liste mit allen im gegenwärtigen Kontext zur Verfügung stehenden Variablen / Feldern. Links in der Liste finden Sie die Variablennamen, rechts daneben jeweils den Typ der betreffenden Variablen.

Sie wählen unter den aufgelisteten Variablen die gewünschte aus, indem Sie

- die Variable anklicken und die Auswahl mit "OK" bestätigen
- oder
- auf die Variable doppelklicken.

Rechteck



Rechteckobjekte können in jeder Projektart verwendet werden. Rechtecke dienen zur Hervorhebung, zur Abtrennung oder allgemein als Gestaltungsmittel; sie können als Rahmen, als Hintergrund oder anderweitig eingesetzt werden. Sie können sich von einem Rechteckobjekt nur den Rahmen anzeigen lassen (transparentes Rechteckobjekt), oder sich auch den Innenraum des Rechteckobjektes mit einem von Ihnen gewählten Muster in einer von Ihnen gewählten Farbe füllen und anzeigen lassen (gefülltes Rechteckobjekt).

Um ein Rechteckobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Rechteck** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+R.

- Erstellen Sie ein Rechteckobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Das Feld "Rahmen"

- Im Feld "Rahmen" legen Sie die gewünschte Rahmenstärke und Farbe fest.

Das Feld "Füllung"

- Im Feld "Füllung" können Sie wählen, ob das Rechteck-Objekt keine Füllung haben soll (Option "Transparent") oder ob es mit einem Muster und/oder einer Farbe gefüllt werden soll. Über den Button "Raster" und den darunter verborgenen Button "Farbe" können Sie unter einer Vielzahl von Möglichkeiten wählen.

Das Feld "Schatten"

- Über das Feld "Schatten" können Sie einem Rechteck einen Schatten zuordnen. Breite, Raster und Farbe des Schattens können frei gewählt werden. Wählen Sie die gewünschte Breite des Schattens und klicken Sie auf den Button "Raster", um das gewünschte Raster (Muster) und die gewünschte Farbe festzulegen.

Siehe auch:

Objekte Voreinstellungen

Linie



Linien dienen zur Abtrennung oder allgemein als Gestaltungsmittel. Strichstärke und Farbe einer Linie lassen sich frei wählen. Um ein Linienobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Linie** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+L.

- Erstellen Sie ein Linienobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.

- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Strichstärke

- Geben Sie hier die gewünschte Strichstärke in Millimeter ein.

Button "Farbe"

- Wählen Sie in dem Dialog auf Windows-übliche Weise die gewünschte Farbe aus oder definieren Sie sich die Farbe Ihrer Wahl.

Siehe auch:

Objekte Voreinstellung

Bilddatei



Bilddateien folgender Formate können in *List & Label* eingebunden werden:

- .BMP Bitmaps
- .RLE Bitmaps
- .DIB Bitmaps
- .WMF Aldus Meta Files
- .TIFF Tagged Image File Format
- .PCX Bitmaps

Um ein Bildobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Bild** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+D.

- Erstellen Sie ein Textobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Wenn Sie eine **feste**, d.h. auf jeder Seite gleiche, **Grafik** plazieren möchten, schalten Sie die Option "Dateiname" ein und klicken dann auf den Button "Wählen". Danach wählen Sie mit dem Windows-üblichen Dateiauswahldialog die gewünschte Bilddatei aus.

Wenn Sie eine **variable Zeichnung** plazieren möchten, schalten Sie die Option "Variable" ein und wählen dann aus der Listbox die gewünschte Variable aus. In der Listbox finden Sie alle Felder vom Typ "Drawing", die in Ihrer Datenbank definiert sind.

Über die Option "**Erhalte Proportionen**" können Sie festlegen, ob sich die Grafik vollständig dem Rahmen des Bildobjektes anpassen soll (Option ausgeschaltet), oder ob die Grafik so eingefügt werden soll, daß ihre Proportionen erhalten bleiben (Option eingeschaltet).

Eingabezeile

Geben Sie hier den gewünschten Text oder Ausdruck für die betreffende Spalte ein.

Wahlbereich

Der Wahlbereich unterhalb der Liste von Layoutoptionen zeigt je nach gewählter Option die zur Verfügung stehenden Einstellungsmöglichkeiten. Klicken Sie auf die betreffende Option, um mehr über die jeweiligen Einstellungsmöglichkeiten zu erfahren.

Siehe auch:

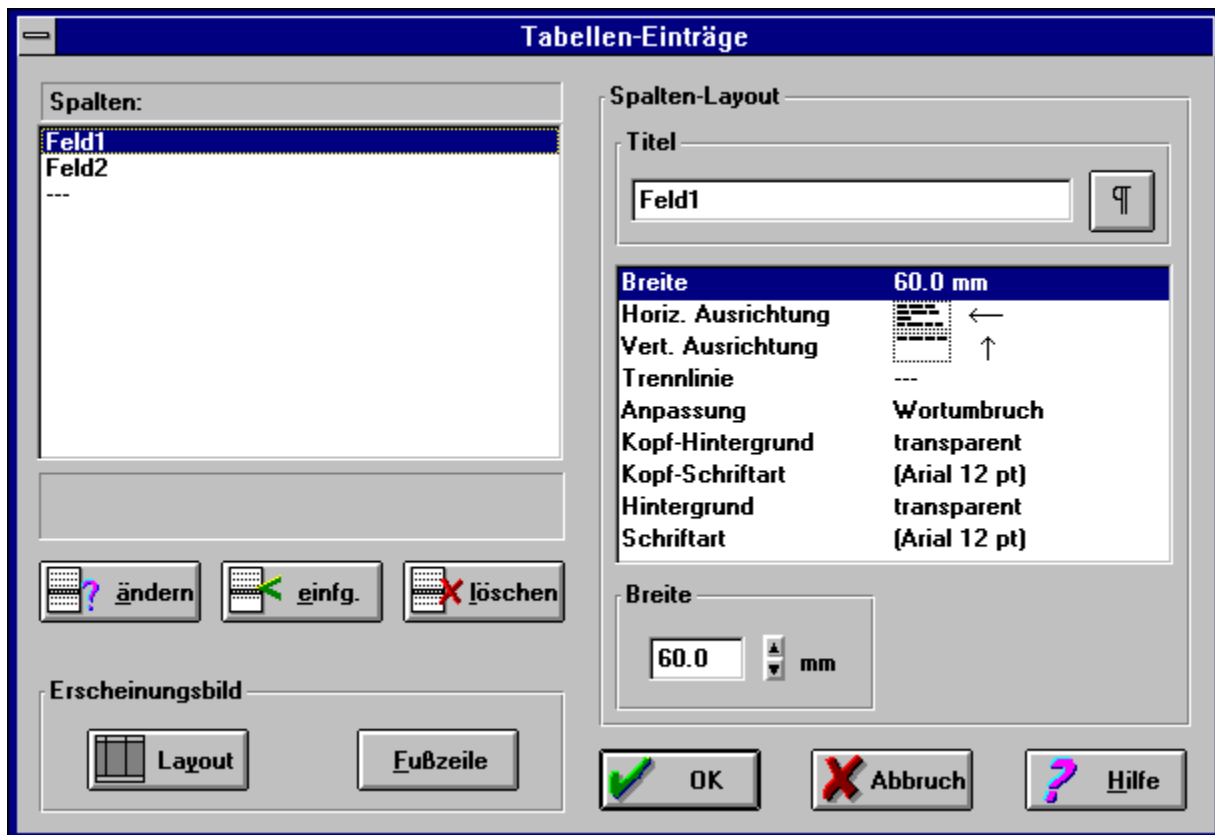
- [Breite](#)
- [Horiz. Ausrichtung](#)
- [Vert. Ausrichtung](#)
- [Trennlinie](#)
- [Anpassung](#)
- [Kopf-Hintergrund](#)
- [Kopf-Schriftart](#)
- [Hintergrund](#)
- [Schriftart](#)

Tabelle

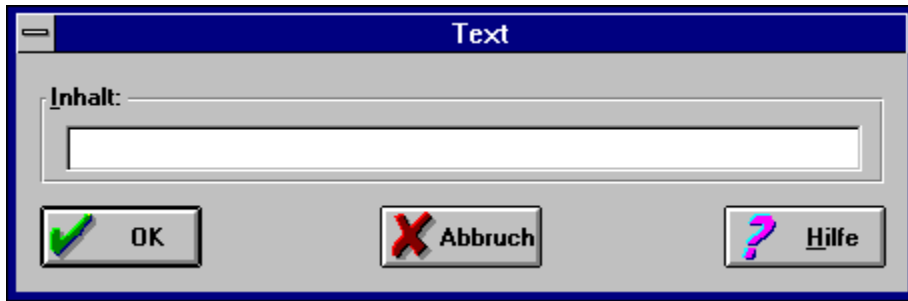


Um Listen, Tabellen, Reports oder manche Formulare zu erstellen, benötigen Sie das Tabellenobjekt. Eine Tabelle besteht aus einer Überschriftszeile mit den Spaltenköpfen, den über die einzelnen Spalten gehenden Datenzeilen sowie einer optionalen Fußzeile. Die Anzahl, die Breite und der Inhalt der Spalten in einem Tabellenobjekt kann frei bestimmt werden. Um ein Tabellenobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Tabelle** oder klicken auf den Button "Tabelle".

- Erstellen Sie ein Tabellenobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?"-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.



Button "Text"



Eingabezeile

Geben Sie hier freien Text für die aktuelle Tabellenzeile ein. Wenn Sie das über das Symbol "Ländereinstellungen" in der Windows - Systemsteuerung gewählte Dezimaltrennzeichen eingeben, wird es von *List & Label* als Dezimaltabulator interpretiert. Dessen Position können Sie dann über die Layout-Option "Horiz. Ausrichtung" festlegen.

Spalte ändern

Tabellenobjekte sind spaltenorientiert, d.h. jede Spalte kann für sich bearbeitet und formatiert werden. Um eine bestehende Spalte zu ändern, können Sie entweder auf den "Ändern" Button klicken oder auf der entsprechenden Spalte in der Spaltenliste doppelklicken. Daraufhin erscheint ein weiterer Dialog:



The image shows a dialog box titled "Spalte bearbeiten" (Edit Column). It has a header bar with a minus sign on the left and the title "Spalte bearbeiten" in the center. Below the header, there is a label "Inhalt:" followed by a text input field containing the word "Author". Below the input field, there is a status bar that says "Ausdruck ist korrekt." (Expression is correct). At the bottom left, there is a section titled "Einfügen" (Insert) with five buttons: "Variable", "Text", "Funktion", "Verknüpfung", and "Umbruch". At the bottom right, there are three buttons: "OK" with a green checkmark icon, "Abbruch" with a red X icon, and "Hilfe" with a question mark icon.

Hier können Sie jede einzelne Spalte umdefinieren, z.B. innerhalb einer Spalte mehrere Felder einsetzen, oder Bedingungsstrukturen und freien Text hinzufügen. Schreiben Sie den gewünschten Text in die Eingabezeile bzw. ändern Sie den bestehenden Text nach Ihren

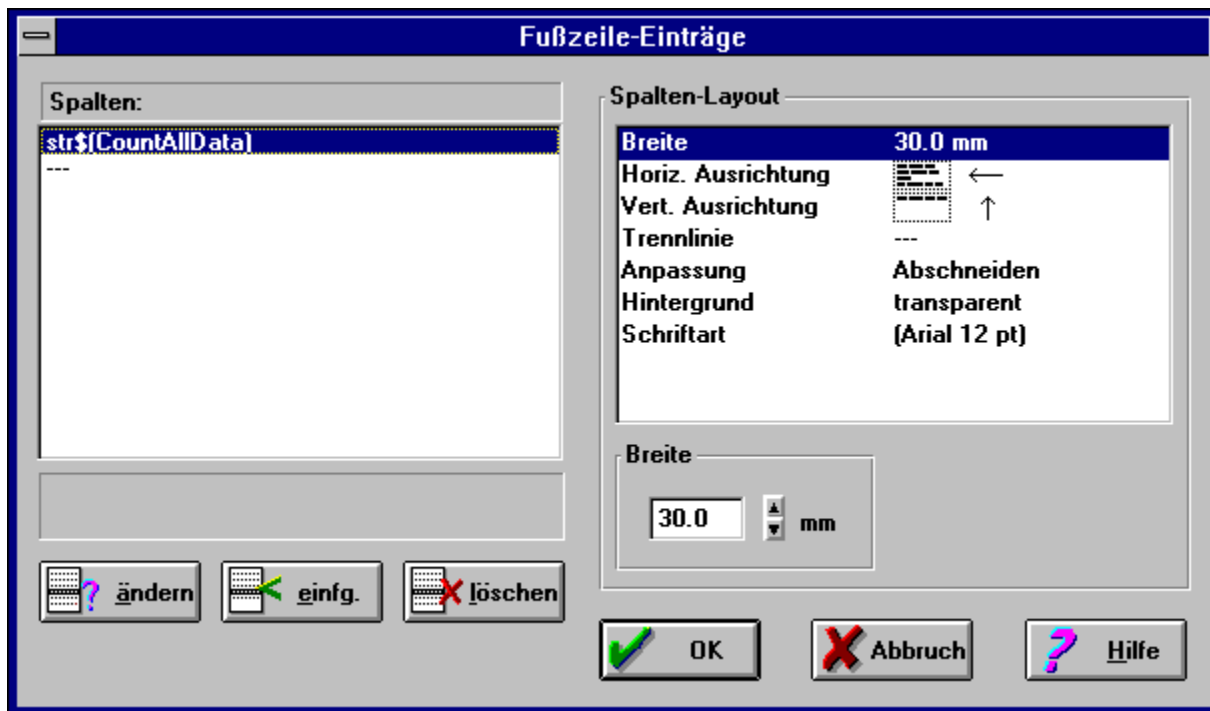
Vorstellungen. Für die Bearbeitung stehen Ihnen dabei eine Reihe von Buttons zur Verfügung.

Trennlinie

Über diese Option können Sie eine Spaltentrennlinie am linken Rand der markierten Spalten einfügen. Beim Anklicken der Option "Trennlinie" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Trennlinie links" mit den beiden Optionen "mit Trennlinie" und "ohne Trennlinie".

Fußzeile

Die Fußzeile kann getrennt von den normalen Spalten definiert werden. Die Definition erfolgt analog zu den normalen Spaltendefinitionen.



Titel-Umbruch

Über den Button mit dem Umbruchsymbol können Sie auch einen Wort-Umbruch in den Spaltentitel einfügen. Beachten Sie jedoch, daß ein eingefügter Wort-Umbruch erst dann wirksam werden kann, wenn auch in der Layout-Option "Anpassung" die Option "Wortumbruch" eingestellt ist!

Spaltentitel

Hier können Sie für jede Spalte einen Spaltentitel festlegen, der dann als Spaltenkopf in der Tabelle erscheinen wird. Als Voreinstellung wird der Name der in die jeweilige Spalte eingefügten Variablen als Titel übernommen. Sie können jedoch auch einen beliebigen anderen Titel in das Eingabefeld eintragen.

Datenzeilen-Schriftart

Über diese Option können Sie für die Datenzeilen der markierten Spalten Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe festlegen. Beim Anklicken der Option "Schriftart" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Schriftart" mit den beiden Buttons "Wählen" und "Voreinst.". Klicken Sie auf "Wählen" um beliebige Schriftoptionen einzustellen oder klicken Sie auf "Voreinst." um die unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegten Standardeinstellungen zu wählen.

Spaltenhintergrund

Über diese Option können Sie den Hintergrund für die Datenzeilen der markierten Spalten festlegen. Beim Anklicken der Option "Hintergrund" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Daten-Hintergrund" mit dem Button Raster, über den Sie Muster und Farbe des Datenzeilen - Hintergrundes festlegen können.

Kopf-Schriftart

Über diese Option können Sie für die Spaltentitel (Spaltenköpfe) der markierten Spalten Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe festlegen. Beim Anklicken der Option "Kopf-Schriftart" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Kopf-Schriftart" mit den beiden Buttons "Wählen" und "Voreinst." Klicken Sie auf "Wählen" um beliebige Schriftoptionen einzustellen oder klicken Sie auf "Voreinst." um die unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegten Standardeinstellungen zu wählen.

Kopf-Hintergrund

Über diese Option können Sie den Hintergrund für die Spaltentitel (Spaltenköpfe) der markierten Spalten festlegen. Beim Anklicken der Option "Kopf-Hintergrund" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Kopf-Hintergrund" mit dem Button "Raster", über den Sie Muster und Farbe des Titelhintergrundes festlegen können.

Anpassung

Über diese Option legen Sie fest, ob der Inhalt der markierten Spalten bei Erreichen der Spaltengrenze in eine neue Zeile umgebrochen oder abgeschnitten wird. Beim Anklicken der Option erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Anpassung" mit den beiden Optionen "Abschneiden" und "Wortumbruch"

Hinweis: Es können nur Spalteneinträge umgebrochen werden, die auch aus mehreren Worten bestehen. Einzelne Worte werden prinzipiell nicht umgebrochen, sondern bei Erreichen der Spaltenbegrenzung immer abgeschnitten.

Ausrichtung

Horiz. Ausrichtung

Über diese Option legen Sie fest, wie die markierten Spalten waagrecht ausgerichtet sein sollen. Beim Anklicken der Option "Horiz. Ausrichtung" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Horizontale Ausrichtung" mit den Optionen "Links", "Zentriert", "Rechts" und "Dezimal". Schalten Sie die gewünschte Option ein, um die markierten Spalten entsprechend auszurichten.

Vert. Ausrichtung

Über diese Option legen Sie fest, wie die markierten Spalten senkrecht ausgerichtet sein sollen. Beim Anklicken der Option "Vert. Ausrichtung" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Vertikale Ausrichtung" mit den Optionen "Oben", "Zentriert" und "Unten". Schalten Sie die gewünschte Option ein, um die markierten Spalten entsprechend auszurichten.

Option "Breite"

Über die Option "Breite" legen Sie die Breite (in mm) für die markierten Spalten fest. Beim Anklicken der Option "Breite" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Breite", in dem Sie die gewünschte Spaltenbreite festlegen können.

Überschreitet dabei die Summe der Spaltenbreiten die Gesamtbreite des Tabellenobjekts, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Spalte löschen

Um ein oder mehrere bestehende Spalten wieder zu löschen, markieren Sie die betreffende(n) Spalte(n) und klicken Sie auf den Button "Löschen".

Spalte einfügen

Um eine Spalte in einem Tabellenobjekt zu erstellen, klicken Sie auf den Button "Einfügen". *List & Label* fügt eine leere Spalte vor der aktuell markierten Spalte ein, öffnet den Dialog "Spalte bearbeiten" und schlägt Ihnen die Liste der verfügbaren Variablen als Auswahl vor. Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, gelangen Sie in den Dialog "Spalte bearbeiten" zurück, über den Sie die eingefügte Spalte weiter bearbeiten können.

Feld "Spalten"

Das Feld "Spalten" (Spaltenliste) wird mit denjenigen Spalten aufgefüllt, die in der Tabelle erscheinen sollen. Jede Spalte des Tabellenobjektes wird dabei durch eine Zeile im Feld "Spalten" repräsentiert.

Siehe auch:

- [Spalten einfügen](#)
- [Spalten löschen](#)

Tabellen Layout

Über den Button "Layout" können Sie Voreinstellungen für das Layout der gesamten Tabelle treffen.

The dialog box 'Tabellen-Layout' is divided into several sections:

- Voreinstellung Kopfzeile:** Schrift: (Arial 12 pt). Buttons: **Tt** Wählen, **Tt** Voreinst. Kopfzeile unterdrücken.
- Voreinstellung Fußzeile:** Schrift: (Arial 12 pt). Buttons: **Tt** Wählen, **Tt** Voreinst. Mit Unterstreichung. Fuß nur auf letzter Seite. **Fixe Größe**. Separatoren durchziehen.
- Voreinstellung Datenzeilen:** Schrift: (Arial 12 pt). Buttons: **Tt** Wählen, **Tt** Voreinst. Zebemuster: Raster. Zeilena**a**bstand: 0 pt.
- Rahmen-Definition:** A list box containing: Kopfzeile, Datenzeile, Datenzeile, Datenzeile, Datenzeile, Fußzeile.

Buttons at the bottom: OK, Abbruch, Hilfe.

Tabellenlayout: Weitere Optionen

Option "Fixe Größe"

Über die Option "Fixe Größe" können Sie bestimmen, daß die Tabelle Ihre Größe nicht automatisch anpassen soll, wenn Sie nach dem Ersetzen der Variablennamen durch Feldinhalte weniger Datenzeilen enthält, als Platz im Tabellenobjekt verfügbar ist. Bei ausgeschalteter Option rückt das Ende der Tabelle in diesem Fall automatisch nach oben. Eine eventuell definierte Fußzeile wird bei eingeschalteter Option "Fixe Größe" um eine Leerzeile von der übrigen Tabelle abgesetzt; bei ausgeschalteter Option erscheint die Fußzeile unmittelbar unter der Tabelle. Beachten Sie bei der Wahl dieser Option, daß mit der Tabelle eventuell verkettete Objekte ihre Position natürlich nur dann automatisch an eine veränderte Tabellengröße anpassen können, wenn die Option "Fixe Größe" ausgeschaltet ist.

Option "Separatoren durchziehen"

Bei eingeschalteter Option "Fixe Größe" steht Ihnen außerdem die Option "Separatoren durchziehen" zur Verfügung. Die eingeschaltete Option bewirkt, daß die Spaltentrennlinien bis unter die letzte Datenzeile durchgezogen werden. Bei ausgeschalteter Option reichen die Spaltentrennlinien nur bis genau zur letzten Datenzeile.

Siehe auch:

- [Voreinstellung Kopfzeile](#)
- [Voreinstellung Datenzeilen](#)
- [Voreinstellung Fußzeile](#)

Zebromuster für Datenzeilen

Option "Zebromuster"

Mit der Option "Zebromuster" können Sie bestimmen, ob die Datenzeilen abwechselnd dunkel und hell unterlegt werden sollen. Damit können Sie die Übersichtlichkeit insbesondere von großen Tabellen verbessern.

Der Button "Raster"

Ist die Option "Zebromuster" eingeschaltet, können Sie über den Button "Raster" das Muster bestimmen, mit dem die Datenzeilen abwechselnd hinterlegt werden sollen. Über den Button "Farbe", der nach Betätigen des Buttons "Raster" sichtbar wird, können Sie zudem die Farbe des gewählten Musters einstellen.

Siehe auch:

- Zeilenabstand für Datenzeilen
- Voreinstellung Kopfzeile
- Voreinstellung Datenzeilen
- Voreinstellung Fußzeile

Voreinstellung Fußzeile

Button "Wählen" / "Voreinst."

Im Feld "Voreinstellung Fußzeile" können Sie für die Fußzeile der Tabelle Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe frei wählen (Button "Wählen") oder das unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegte Standardschriftbild einstellen (Button "Voreinst.").

Option "Mit Unterstreichung"

Über die Option "Mit Unterstreichung" können Sie die Fußzeile unabhängig von einem eventuell festgelegten Rahmen unterstreichen lassen. Ist kein Rahmen festgelegt, erscheint bei eingeschalteter Option eine einfache Linie unter der Fußzeile, wenn außerdem ein Rahmen festgelegt ist, eine fette Linie. Ist die Option ausgeschaltet, aber ein Rahmen festgelegt, erscheint ebenfalls eine einfache Linie; wenn kein Rahmen festgelegt ist, erscheint gar keine Linie unter der Fußzeile.

Option "Fuß nur auf letzter Seite"

Über die Option "Fuß nur auf letzter Seite" können Sie festlegen, daß die Fußzeile nur auf der letzten Seite des Tabellenausdrucks erscheinen soll. Ist die Option ausgeschaltet, erscheint die Fußzeile am Ende jeder Tabellenseite.

Siehe auch:

- [Voreinstellung Kopfzeile](#)
- [Voreinstellung Datenzeilen](#)

Rahmen-Definition

Im Feld "Rahmen-Definition" finden Sie die verfügbaren Rahmenlinien für die Tabelle angezeigt. Sie können diese Rahmenlinien einzeln ein- oder ausschalten, indem Sie mit der Maus auf die betreffenden Rahmenlinien klicken. Ausgeschaltete Rahmenlinien werden abgeblendet dargestellt.

Die oberen bzw. unteren Rahmenlinien im Feld "Rahmen-Definition" bestimmen die Rahmen für Kopf- bzw. Fußzeile. Die mittleren Rahmenlinien stehen stellvertretend für die Linien, mit denen die einzelnen Datenzeilen in der Tabelle voneinander getrennt werden können.

Siehe auch:

- [Zebromuster für Datenzeilen](#)
- [Zeilenabstand für Datenzeilen](#)
- [Voreinstellung Kopfzeile](#)
- [Voreinstellung Datenzeilen](#)
- [Voreinstellung Fußzeile](#)

Schriftart Datenzeilen

Im Feld "Voreinstellungen Datenzeilen" können Sie für die Datenzeilen der Tabelle Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe frei wählen (Button "Wählen") oder das unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegte Standardschriftbild einstellen (Button "Voreinst.").

Diese Festlegungen gelten für die Gesamtheit aller Datenzeilen in der Tabelle. Diese Voreinstellungen können jedoch auch nachträglich mit den Layout-Optionen des Tabellen-Eigenschafts-Dialogs modifiziert werden.

Siehe auch:

- Zebromuster für Datenzeilen
- Zeilenabstand für Datenzeilen
- Voreinstellung Kopfzeile
- Voreinstellung Fußzeile

Voreinstellung Kopfzeile

Button "Wählen" / "Voreinst."

Im Feld "Voreinstellungen Kopfzeile" können Sie für die Kopfzeile der Tabelle Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe frei wählen (Button "Wählen") oder das unter **Objekte - Voreinstellungen - Schriftart** festgelegte Standardschriftbild einstellen (Button "Voreinst.").

Option "Kopfzeile unterdrücken"

Mit der Option "Kopfzeile unterdrücken" können Sie bestimmen, daß die Tabelle ohne Kopfzeile angezeigt und gedruckt wird. Die Kopfzeile ist jedoch trotzdem vorhanden und kann bei Bedarf durch Ausschalten der Option "Kopfzeile unterdrücken" wieder eingeblendet werden.

Siehe auch:

- Voreinstellung Datenzeile
- Voreinstellung Fußzeile

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Objekte Voreinstellungen Formularvorlagenfarbe

Der Windows-übliche Dialog zur Farbauswahl wird angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Farbe oder definieren Sie sich eine eigene Farbe. Schließen Sie den Dialog mit "OK".

Hinweis: Die Voreinstellungen, die hier gewählt werden können, sind nur für das jeweils geladene Projekt gültig, d. h. Sie können in verschiedenen Projekten mit unterschiedlichen Voreinstellungen arbeiten.

Objekte Voreinstellungen Rahmen/Linienfarbe

Der Windows-übliche Dialog zur Farbauswahl wird angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Farbe oder definieren Sie sich eine eigene Farbe. Schließen Sie den Dialog mit "OK".

Hinweis: Die Voreinstellungen, die hier gewählt werden können, sind nur für das jeweils geladene Projekt gültig, d. h. Sie können in verschiedenen Projekten mit unterschiedlichen Voreinstellungen arbeiten.

Objekte Voreinstellungen Füllfarbe

Der Windows-übliche Dialog zur Farbauswahl wird angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Farbe oder definieren Sie sich eine eigene Farbe. Schließen Sie den Dialog mit "OK".

Hinweis: Die Voreinstellungen, die hier gewählt werden können, sind nur für das jeweils geladene Projekt gültig, d. h. Sie können in verschiedenen Projekten mit unterschiedlichen Voreinstellungen arbeiten.

Objekte Voreinstellung Schriftart

Der Windows-übliche Dialog zur Schriftauswahl wird angezeigt, in dem Sie Schriftart, Schriftstil, Schriftgröße und Schriftfarbe wählen können.

Hinweis: Die Voreinstellungen, die hier gewählt werden können, sind nur für das jeweils geladene Projekt gültig, d. h. Sie können in verschiedenen Projekten mit unterschiedlichen Voreinstellungen arbeiten.

Text in Arbeitsfeld

Wenn diese Option angekreuzt ist, erscheint im Text-Objekt ein schematischer Text, der allerdings nicht genau dem Layout entspricht. Wenn diese Option nicht angekreuzt ist, ist der Arbeitsbereich-Bildschirm Aufbau etwas schneller.

Seiten-Preview

Wenn Sie ein Etikett bearbeiten können Sie hier unterscheiden, ob nur ein Etikett oder die gesamte Seite im Preview erscheint.

Lineale

Die Lineale umrahmen den Arbeitsbereich. Die auf den Linealen verwendeten Einheiten passen sich automatisch dem jeweiligen Darstellungsmodus an. Die momentane Position des Mauszeigers wird durch Striche auf den Linealen angezeigt, so daß Sie stets die aktuellen Koordinaten ablesen können.

Default Project

Das Default-Projekt ist eine Vorlage für das Erstellen von Projekten. Beim Erstellen eines neuen Projektes mit **Datei - Neu** wird von *List & Label* automatisch das Default-Projekt für die entsprechende Projektart geladen. Standardmäßig ist das Default-Projekt ein leerer Arbeitsbereich. Sie können jedoch das Default-Projekt nach Ihren Wünschen verändern und wieder unter seinem Namen "Default" abspeichern. Wählen Sie dazu den Menübefehl **Datei - Speichern Als** und geben Sie als Dateinamen "Default" und als Dateikennung die entsprechende Projektart an. Beim nächsten Aufruf von **Datei - Neu** wird dann automatisch das geänderte Default-Projekt geladen.

Der Button "Setup"

Über den Button "Setup" öffnen Sie den Konfigurationsdialog für den über den im Druckerdialog gewählten Drucker. Hier können Sie unter anderem das Papierformat und die Ausrichtung des Papiers festlegen. Format und Ausrichtung des Papiers bestimmen das Seitenlayout für Listenprojekte und das Aussehen des Arbeitsbereiches.

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Setup" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen.

Siehe auch:

- [Button "Drucker"](#)
- [Projekt Seitenlayout](#)
- [Etiketten erstellen](#)
- [Listen erstellen](#)

Der Button "Drucker"

Über den Button "Drucker" wählen bzw. definieren Sie (über den Button "Setup" des Druckerdialogs) den zu benutzenden Drucker. Dieser Button steht nur im Dialog **Projekt - Seitenlayout** von Etikettenprojekten zur Verfügung. Bei Listenprojekten wird der Druckerdialog bei der Wahl des Menübefehls **Projekt - Seitenlayout** direkt geöffnet.

Haben Sie gerade ein neues Projekt begonnen, entspricht die Druckerauswahl und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Setup" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen.

Siehe auch:

- [Button "Setup"](#)
- [Projekt Seitenlayout](#)
- [Etiketten erstellen](#)
- [Listen erstellen](#)

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich wird von den Linealen eingerahmt und ist der Platz, an dem Objekte verändert oder definiert werden können. Form und Größe des Arbeitsbereiches ergeben sich aus der eingestellten Papiergröße und -Ausrichtung (siehe Seitenlayout).

Projekte

In *List & Label* erstellen Sie Ausgabemasken für den Ausdruck von Informationen, die entweder einer Datenbank entnommen werden oder von Ihnen direkt in die Ausgabemaske geschrieben werden. Die Ausgabemasken werden Projekte genannt. *List & Label* kennt zwei Arten von Projekten - Listen und Etiketten. Die einzelnen Elemente eines solchen Projektes heißen Objekte.

Variablen

Variablen bezeichnen Platzhalter, die beim regulären Ausdruck des Projektes durch bestimmte Inhalte ersetzt werden. Als Variablen stehen in der Regel die Felder von Datenbanken und einige Systeminformationen wie das aktuelle Datum oder der Name der verwendeten Datenbank zur Verfügung.

Listen-Projekt

Ein Projekt zur Erstellung von Listen. In Listenobjekten sind alle Objekte mit Ausnahme von Barcodes zulässig.

Etiketten-Projekt

Ein Projekt zur Erstellung von Etiketten. In Etikettenprojekten sind alle Objekte außer Tabellen (Listen) zulässig.

Preview

Der Preview erlaubt Ihnen eine Vorschau auf das Layout Ihres Projektes. Im Projekt definierte Objekte werden genau wie formatiert dargestellt. Für Variablen werden jedoch nicht die tatsächlichen Werte, sondern Beispielwerte angezeigt. Erst beim regulären Ausdruck (nicht beim Probedruck) werden die Variablen durch ihre tatsächlichen Werte ersetzt.

Optionen Preview

Seiten-Preview

Nur in Etiketten-Projekten verfügbar. Bei eingeschalteter Option wird die ganze Seite mit allen Etiketten im Preview angezeigt. Bei ausgeschalteter Option wird hingegen nur ein Etikett im Preview angezeigt.

Tabellenkörper reduziert

Nur in Listen-Projekten verfügbar. Bei eingeschalteter Option werden die Datenzeilen von Tabellen nicht genau wie formatiert, sondern nach einem Standardschema angezeigt. Vorteil: höhere Geschwindigkeit beim Bildaufbau im Preview-Fenster. Bei ausgeschalteter Option werden die Datenzeilen im Preview genau wie formatiert dargestellt.

Zeichnungen als Rechtecke

Bei eingeschalteter Option werden Zeichnungen nur durch einen leeren Rahmen angezeigt, um den Bildaufbau im Preview-Fenster zu beschleunigen. Bei ausgeschalteter Option werden die Zeichnungen dagegen vollständig dargestellt.

Optionen Farben

Hintergrund Maßstäbe

Hier können Sie über den Windows-üblichen Farbauswahldialog die Hintergrundfarbe für die Lineale (Maßstäbe) des Arbeitsbereiches von *List & Label* auswählen.

Vordergrund Maßstäbe

Hier können Sie über den Windows-üblichen Farbauswahldialog die Vordergrundfarbe für die Lineale (Maßstäbe) des Arbeitsbereiches von *List & Label* auswählen.

Hintergrund Preview Beispiel

Hier können Sie über den Windows-üblichen Farbauswahldialog die Farbe für den Hintergrund der Preview-Darstellung Ihres Projektes in *List & Label* auswählen.

Vordergrund Preview Beispiel

Hier können Sie über den Windows-üblichen Farbauswahldialog die Farbe für den Vordergrund der Preview-Darstellung Ihres Projektes in *List & Label* auswählen.

Optionen Arbeitsbereich

Text in Arbeitsfeld

Wenn diese Option eingeschaltet ist, erscheinen die Einträge in Textobjekten als schematischer Text, der allerdings nicht genau dem tatsächlichen Layout entspricht. Sie können jedoch anhand dieses schematischen Textes ersehen, welche Einträge in einem Textobjekt vorhanden sind.

Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden Textobjekte auf dem Arbeitsbereich als leere Rahmen angezeigt. Der Bildaufbau erfolgt dafür etwas schneller.

Gitter einrichten

Über diesen Menüpunkt können Sie ein Gitternetz definieren, das im Arbeitsbereich angezeigt werden kann und Ihnen das genaue Positionieren von Objekten erleichtert. Beim Aufruf des Befehls erscheint ein Dialog, in dem Sie die gewünschten Strichabstände einstellen können. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Strichabstände:** Im Feld "Strichabstände" können Sie die horizontalen und vertikalen Abstände zwischen den Gitternetzlinien festlegen. Dabei können Sie für die horizontalen und vertikalen Abstände auch Unterschiedliche Werte angeben.
- **Option "Synchron":** Wenn Sie die Option "Synchron" einschalten, passen sich die Strichabstände bei Änderungen in einer Dimension in der anderen Dimension automatisch an. In diesem Modus sind also keine unterschiedlichen Abstände für "horizontal" und "vertikal" möglich.
- **Option "Gitter zeigen":** Die Option "Gitter zeigen" bewirkt in eingeschaltetem Zustand, daß das definierte Gitter auch im Arbeitsbereich angezeigt wird. Bei ausgeschalteter Option wird das Gitter nicht angezeigt und Sie können auch keine Objekte am Gitter ausrichten.

Ausrichten an Gitter:

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn die Option "Gitter zeigen" im Dialog "Gitter einrichten" eingeschaltet ist. Bei eingeschalteter Option "Ausrichten an Gitter" werden Objekte beim Erstellen oder Bearbeiten automatisch an den Gitterlinien ausgerichtet. Bei ausgeschalteter Option können Objekte hingegen völlig frei auf dem Arbeitsbereich plaziert werden.

Sie können die Option über den Menüpunkt **Optionen - Arbeitsbereich - Ausrichten an Gitter** oder über die Tastenkombination ALT+Y ein- und ausschalten.

Kompatibilität

Skizze in Dateidialog

Diese Option legt fest, ob im Dateiauswahldialog eine Skizze des jeweils angewählten Projektes angezeigt wird. Ist die Option eingeschaltet, wird eine entsprechende Skizze beim Speichern eines Projektes erzeugt und mitgespeichert. Wenn Sie nun das nächste Mal dieses Projekt im Dateiauswahldialog anwählen, wird die Skizze in einem separaten Feld des Dateiauswahldialogs angezeigt. Auf diese Weise können Sie leicht das gewünschte Projekt zur Bearbeitung oder zur Datenausgabe auswählen.

Manche Grafikarten unterstützen diese Funktion nicht in der vom Windows-Standard geforderten Weise. In diesem Fällen ist es hilfreich, die Option "Skizze in Dateidialog" auszuschalten, um Störungen im Betrieb von *List & Label* unter Windows zu vermeiden.

Optionen

Das Menü Optionen bietet Ihnen Einstellungsmöglichkeiten zu den folgenden Bereichen:

Farben

Stellen Sie hier die Farben für verschiedene Bildschirmbereiche ein.

Preview

Stellen Sie hier die gewünschten Optionen für die Vorschau (Preview) ein.

Arbeitsbereich

Stellen Sie hier die gewünschten Optionen für den Arbeitsbereich ein.

Kompatibilität

Nehmen Sie hier die Einstellungen vor, die zur Verwendung von List & Label mit nicht vollständig kompatibler Hardware erforderlich sind.

Objekte Anordnen

Auf dem Arbeitsbereich können Sie verschiedene Objekte plazieren. Diese Objekte können sich gegenseitig verdecken und dabei mehrere Schichten oder Ebenen bilden. Mit dem Menüpunkt **Objekte - Anordnen** können die Objekte von einer Ebene in eine andere verschieben.

Selektieren Sie zunächst die Objekte, die Sie auf dem Arbeitsbereich anordnen wollen. Wählen Sie dann eine der nachfolgend beschriebenen Optionen.

Vordergrund

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Vordergrund** oder die Tastenkombination STRG+POS1 werden alle selektierten Objekte der obersten - d.h. der auf jeden Fall sichtbaren - Ebene zugeordnet.

Hintergrund

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Hintergrund** oder die Tastenkombination STRG+ENDE werden alle selektierten Objekte der hintersten (untersten) Ebene zugeordnet.

Eine Ebene vor

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Eine Ebene vor** oder die Tastenkombination STRG+BILDAUF werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach vorne (oben) gestellt.

Eine Ebene zurück

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Eine Ebene zurück** oder die Tastenkombination STRG+BILDAB werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach hinten (unten) gestellt.

Siehe auch:

Objekte Ausrichten

Eine Ebene vor

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Eine Ebene vor** oder die Tastenkombination STRG+BILDAUF werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach vorne (oben) gestellt.

Eine Ebene zurück

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Eine Ebene zurück** oder die Tastenkombination STRG+BILDAB werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach hinten (unten) gestellt.

Hintergrund

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Hintergrund** oder die Tastenkombination STRG+ENDE werden alle selektierten Objekte der hintersten (untersten) Ebene zugeordnet.

Vordergrund

Über den Befehl **Objekte - Anordnen - Vordergrund** oder die Tastenkombination STRG+POS1 werden alle selektierten Objekte der obersten - d.h. der auf jeden Fall sichtbaren - Ebene zugeordnet.

Option "Unverändert"

Wollen Sie die Objekte in einer Dimension (horizontal oder vertikal) unverändert lassen, wählen Sie die Option "Unverändert".

Option "Größenanpassung"

Über die Option "Größenanpassung" werden die markierten Objekte in der jeweiligen Dimension (horizontal oder vertikal) auf eine gemeinsame Größe gezogen. Maßgeblich ist dabei das jeweils größte Objekt.

Optionen "links", "rechts", "oben", "unten"

Wählen Sie in den Feldern "Horizontal" und "Vertikal" die gewünschte Art der Ausrichtung. Über die Optionen "links", "rechts", "oben", "unten" werden die markierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante ausgerichtet. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der markierten Objekte.

Ausrichtung

Mit dem Menüpunkt **Objekte - Anordnen - Ausrichtung** können Sie mehrere Objekte aneinander ausrichten. Es müssen mindestens 2 Objekte markiert sein, damit das Menü anwählbar wird. Es erscheint dann der folgende Dialog:



Bestätigen Sie zuletzt Ihre Auswahl mit "OK", um die Objekte auszurichten.

Siehe auch:
[Objekte Anordnen](#)

OK

Schließt das Dialogfenster und speichert alle Änderungen.

Button "Hilfe"

Über dieses Button rufen Sie die Hilfe zu dem betreffenden Dialog auf.

Button "Abbruch"

Schließt das Dialogfenster, ohne Änderungen zu sichern. Der Ausgangszustand, bevor das Dialogfenster aufgerufen wurde, wird wieder hergestellt.

Tool - Speichern

Klicken Sie auf diesen Button um die momentane Projektdatei zu speichern.

Kurzwahl für:

Datei - Speichern

Tool - Pfeil

Klicken Sie auf diesen Button, um in den Selektionsmodus zu wechseln.

Kurzwahl für:

Objekte - Selektieren - Selektionsmodus

Tool - Text

Klicken Sie auf diesen Button, um ein Textobjekt zu erstellen. Das Textobjekt ist der Hauptbestandteil von Etiketten-Projekten.

Kurzwahl für:

Objekte - Einfügen - Text

Tool - Rechteck

Klicken Sie auf diesen Button, um ein Rechteck zu erstellen. Rechtecke können mit Rahmen und Füllfarben versehen werden und dienen als grafische Gestaltungselemente in Etiketten- und Listen-Projekten.

Kurzwahl für:

Objekte - Einfügen - Rechteck

Tool - Linie

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Linie zu erstellen. Linien können beliebige Strichstärken und Farben haben und dienen als grafische Gestaltungselemente in Etiketten- oder Listenprojekten.

Kurzwahl für:

Objekte - Einfügen - Linie

Tool - Bilddatei

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Bilddatei einzufügen. Eine solche Bilddatei könnte zum Beispiel Logo sein, das auf Etiketten oder Listen erscheinen soll.

Kurzwahl für:

Objekte - Einfügen - Bilddatei

Tool - Barcode

Klicken Sie auf diesen Button, um einen Barcode einzufügen. Barcodes stehen als eigenständige Objekte nur in Etiketten-Projekten zur Verfügung; in Listen-Projekten können Barcodes jedoch als Einträge in Tabellenspalten verwendet werden.

Kurzwahl für:

Objekte - Einfügen - Barcode

Tool - Liste

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Liste zu erstellen. Das Listenobjekt ist der Hauptbestandteil für Listen-Projekte.

Kurzwahl für:

Objekte -Einfügen - Tabelle

Tool - ?

Klicken Sie auf diesen Button, um die Eigenschaften von einem Objekt zu bestimmen. Dieser Button ist nur anwählbar, wenn ein einzelnes Objekt selektiert ist.

Kurzwahl für:

Objekte - Eigenschaften

Tool - Probedruck

Klicken Sie auf diesen Button, um einen Probedruck zu starten. Dabei stehen je nach Projektart verschiedene Optionen zu Auswahl.

Kurzwahl für:

Datei - Probedruck

Tool - Seitenlayout

Klicken Sie auf diesen Button, um die Seitendefinition (Größe, Ausrichtung, Ränder, etc.) für das aktuelle Projekt vorzunehmen.

Kurzwahl für:

Projekt - Seitenlayout

Tool - Exit

Klicken Sie auf diesen Button, um *List & Label* zu verlassen. Wenn das momentane Projekt nicht gesichert ist , werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen vor dem Verlassen von *List & Label* speichern wollen.

Kurzwahl für:

Datei - Beenden

Maßbänder / Lineale

Die Lineale umrahmen den Arbeitsbereich. Die momentane Position des Mauszeigers wird durch Striche angezeigt.

Copyright

© Copyright 1992 -1994 by combit GmbH
All rights reserved

Objekte Positionsdialog

Über den Menüpunkt **Objekte - Positionsdialog** oder die Tastenkombination UMSCHALT+ENTER können Sie die genaue Position des jeweils selektierten Objekts auf dem Arbeitsbereich festlegen. Sie können hier die kompletten Positionsdaten verändern.

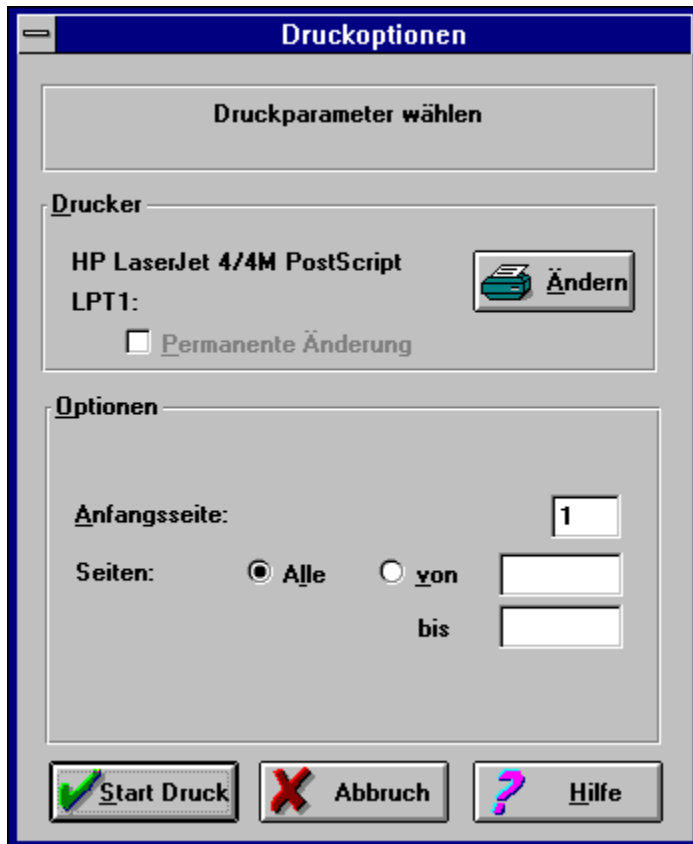
The dialog box is titled "Position und Größe des Objekts". It contains a table with the following data:

Koordinaten		
	horizontal (x):	vertikal (y):
linke obere Ecke	12.8 mm	6.4 mm
rechte untere Ecke	56.0 mm	25.8 mm
Größe des Objekts	43.2 mm	19.4 mm

At the bottom of the dialog box, there are three buttons: "OK" (with a green checkmark icon), "Abbruch" (with a red X icon), and "Hilfe" (with a purple question mark icon).

Druckoptionen

Vor dem Ausdruck können Sie einige Einstellungen vornehmen. Klicken Sie in das Bild um die entsprechenden Hilfetexte zu erhalten:



Start Druck

Klicken Sie hier, um den Druck zu starten, nachdem Sie alle anderen Einstellungen gewählt haben.

Weitere Druckoptionen

Hier können Sie die Anzahl der Kopien, die Anfangsseitennummer sowie beim Etikettendruck das Anfangsetikett einstellen.

Druckerwahl

Hier können Sie die momentanen Einstellungen des Druckers (Drucker, Druckausrichtung, Papiergröße, etc.) verändern. Haben Sie Einstellungen verändert, können Sie bestimmen, ob diese abgespeichert (permanent) werden sollen.

Koordinaten

Tragen Sie die absoluten Koordinaten ein, die Ihr Objekt besitzen soll. Änderungen eines Wertes wirken sich auf die zusammenhängenden Werte aus.

Die Angaben haben dabei folgende Bedeutung:

	horizontal (x):	vertikal (y):	
linke obere Ecke	Abstand vom linken Seitenrand in mm	Abstand vom oberen Seitenrand in mm	
rechte untere Ecke	Abstand vom linken Seitenrand in mm	Abstand vom linken Seitenrand in mm	Abstand vom oberen Seitenrand in mm
Größe des Objektes	Horizontale Größe des Objektes in mm	Vertikale Größe des Objektes in mm	

Mit "Seitenrand" ist hier jeweils der von Ihnen über den Menüpunkt **Projekt - Seitenlayout** festgelegte Seitenrand ohne Berücksichtigung eines evtl. Offset gemeint. Über die Eingabefelder des Dialogs können Sie die gewünschte Position des selektierten Objektes auf 1/10 Millimeter genau festlegen. Beachten Sie dabei bitte, daß eine Veränderung in einem Eintrag eine automatische Berechnung der damit zusammenhängenden anderen Werte ergibt.

Hilfe Inhalt

Aktiviert das Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfe.

Hilfe Index

Aktiviert den Index der Online-Hilfe.

Hilfe über Hilfe

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um eine Anleitung zur Arbeit mit der Windows-Online-Hilfe zu erhalten.

Wertetyp "BOOLEAN"

Werte vom Typ "BOOLEAN" sind die logischen Werte WAHR oder FALSCH (bzw. TRUE oder FALSE). Dieser Wertetyp ergibt sich meist als Ergebnis einer Bedingung. Ist die Bedingung erfüllt, ist der Ergebniswert TRUE, andernfalls FALSE.

Wertetyp "STRING"

Ein String ist eine beliebige Zeichenkette. Diese Zeichenkette kann Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten. Sie Strings müssen in Anführungszeichen (""") gesetzt werden, damit *List & Label* sie von Variablennamen unterscheiden kann.

Wertetyp "DATUM"

Werte vom Typ "DATUM" sind Datumswerte nach dem Julianischen Kalender.

Unterstützte Bildformate

Folgende Bildformate werden von *List & Label* unterstützt:

- .BMP Bitmaps
- .RLE Bitmaps
- .DIB Bitmaps
- .WMF Aldus Meta Files
- .TIFF Tagged Image File Format
- .PCX Bitmaps

Wertetyp "ZAHL"

Ein Wert vom Typ "ZAHL" ist eine Zeichenkette, die nur aus den Ziffern 0, 1, ..., 9 besteht; andere Zeichen sind nicht erlaubt. Zeichenketten vom Typ ZAHL müssen nicht in Anführungszeichen eingeschlossen werden.

Wertetyp "BARCODE"

Ein Wert vom Typ "BARCODE" ist eine Zeichenkette, die aus den für Barcodes verwendeten Zeichen besteht.

Wertetyp "ZEICHNUNG"

Ein Wert vom Typ "ZEICHNUNG" ist eines der von *List & Label* unterstützen Bildformate.

Wertetypen

List & Label kennt die folgenden Wertetypen:

BOOLEAN

Werte vom Typ "BOOLEAN" sind die logischen Werte WAHR oder FALSCH (bzw. TRUE oder FALSE). Dieser Wertetyp ergibt sich meist als Ergebnis einer Bedingung. Ist die Bedingung erfüllt, ist der Ergebniswert TRUE, andernfalls FALSE.

STRING

Ein String ist eine beliebige Zeichenkette. Diese Zeichenkette kann Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten. Sie Strings müssen in Anführungszeichen ("") gesetzt werden, damit *List & Label* sie von Variablennamen unterscheiden kann.

DATUM

Werte vom Typ "DATUM" sind Datumswerte nach dem Julianischen Kalender.

ZAHL

Ein Wert vom Typ "ZAHL" ist eine Zeichenkette, die nur aus den Ziffern 0, 1,..., 9 besteht; andere Zeichen sind nicht erlaubt. Zeichenketten vom Typ ZAHL müssen nicht in Anführungszeichen eingeschlossen werden.

BARCODE

Ein Wert vom Typ "BARCODE" ist eine Zeichenkette, die aus den für Barcodes verwendeten Zeichen besteht.

ZEICHNUNG

Ein Wert vom Typ "ZEICHNUNG" ist eines der von *List & Label* unterstützen Bildformate.

Siehe auch:

- Funktionen
- Argumente
- Rückgabewert
- Übersicht der Funktionen

Argumente

Unter "Argumenten" versteht man die Werte, die eine Funktion benutzt, um daraus den Rückgabewert zu erzeugen. Die Argumente schließen sich unmittelbar, d.h. ohne dazwischenliegendes Leerzeichen, an den Funktionsnamen an. Eine Funktion kann keine, eines oder mehrere Argumente haben.

Meist erwarten Funktionen Argumente eines bestimmten Wertetyps. Es ist wichtig, daß die Wertetypen der Argumente den von der Funktion erwarteten Typen entsprechen, andernfalls gibt *List & Label* eine Fehlermeldung aus.

Bitte beachten Sie, daß die Klammern () zum Funktionsnamen dazugehören. Sie sind also auch dann anzugeben, wenn eine Funktion keine Argumente hat!

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- [Funktionen](#)
- [Wertetypen](#)
- [Rückgabewert](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Funktion()

Die Bezeichnung "Funktion()" steht hier für den Namen der jeweiligen Funktion in seiner korrekten Schreibweise. Bitte beachten Sie, daß die Klammern () für die Argumente zum Funktionsnamen dazugehören. Selbst wenn eine Funktion keine Argumente hat, müssen die Klammern - in diesem Fall als Paar leerer Klammern "()" - angegeben werden.

Beispiel: ["Today\(\)"](#) liefert als Rückgabewert das aktuelle Datum im Wertetyp DATUM.

Rückgabewert

Der Rückgabewert ist der Wert, den *List & Label* als Ergebnis einer Funktion zurückgibt. Der Wertetyp eines Rückgabewertes hängt von der jeweiligen Funktion bzw. dem Wertetyp der Argumente ab.

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- [Funktionen](#)
- [Wertetypen](#)
- [Argumente](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Funktionen

Die über den Button "Funktion" in Text- und Tabellenobjekten verfügbaren Funktionen sind ein mächtiges Mittel zur Formulierung von Bedingungen an Datensätze und Objekte. In Verbindung mit den Vergleichs- und Verbindungsoperatoren eröffnen Sie Ihnen ein weites Spektrum an Datenausgabe- und Modifikationsmöglichkeiten.

Schreibweise von Funktionen

Die Funktionen in *List & Label* folgen alle der gleichen, an die Programmiersprache BASIC angelehnten Schreibweise:

Rückgabewert = Funktion(Argumente)

Sie geben dabei nur die Funktion und die Argumente in die Eingabezeile ein. Die Groß- und Kleinschreibung ist bei Funktionsnamen bedeutungslos, nicht jedoch bei den Argumenten. Insbesondere wenn Variablen als Argumente benutzt werden, ist die Groß- und Kleinschreibung wichtig.

List & Label wertet den Ausdruck aus und ersetzt bei der Interpretation des Ausdruckes den Teil "Funktion(Argumente)" durch den "Rückgabewert". D.h. Sie geben in die Eingabezeile ein:

Funktion(Argumente)

und *List & Label* macht daraus den

Rückgabewert

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- Übersicht der Funktionen
- Wertetypen
- Argumente
- Rückgabewert

Die Funktion CStr\$(ZAHL,STRING)

Formatiert die Zahl mit Hilfe der Format-Zeichenkette. Diese ist identisch mit der Formatierinformation für die printf()-Funktion der Sprache C. Hierbei muß man wissen, daß der ZAHL-Parameter als numerischer Wert doppelter Präzision übergeben wird, der Konversionsoperator also nur folgende Werte annehmen darf:

'f', 'g', 'G', 'e', 'E'.

Vorsicht: es wird kein weiterer Parameter übergeben; weitere "%"-Konversionsanforderungen in derselben Formatier-Zeichenkette oder ein falsches Konversionsformat führen mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zum Systemabsturz!

Beispiel:

CStr(Pi,"%5.1f") -> " 3.1"

CStr(100*Pi,"nun: %g") -> "nun: 3.141593e+02"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DateYMD(ZAHL, ZAHL, ZAHL)

Gibt ein zu den Tag-Monat-Jahr-Parametern passenden Datumswert (julianisch) zurück.

Beispiel:

`Cond(DateYMD(1994,1,20)=Today(),"ja","nein")`

Gibt "ja" zurück, wenn heute der 01.20.1994 wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Date(String)

Die Zeichenkette wird in einen Wertetyp vom Typ Datum umgewandelt.

- Wenn sie einen Punkt "." enthält, wird die Zeichenkette als "t.m.j" eingelesen (deutsch).
- Wenn sie ein Schrägstrich "/" enthält, wird die Zeichenkette als "m/t/j" eingelesen (englisch).
- Wenn sie einen Strich "-" enthält, wird die Zeichenkette als "j-m-t" eingelesen (ANSI).
- Wenn sie nicht fehlerlos interpretiert werden kann, repräsentiert das Datum einen Wert, der größer ist als alle anderen Daten (1e100), das Rückgabedatum kann also über "<JulianToDate(1e100)" auf Korrektheit geprüft werden.

Beispiel:

[Date\("20.1.1994"\)](#)
[Date\("1/20/1994"\)](#)
[Date\("1994-1-20"\)](#)
[Date\(Datum\)](#)

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Date\$(DATUM,STRING)

Wandelt das Datum in eine entsprechend formatierte Zeichenkette um.

Aufbau der Format-Zeichenkette: Dies ist eine ganz gewöhnliche Zeichenkette, in der Platzhalter eingebettet werden können.

Platzhalter Bedeutung

%d	Tag (1..31)
%<n>d	Tag auf <n> Stellen
%0<n>d	Tag auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%w	Wochentag(1..7)
%<n>w	Wochentag auf <n> Stellen
%0<n>w	Wochentag auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%m	Monat (1..12)
%<n>m	Monat auf <n> Stellen
%0<n>m	Monat auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%y	Jahr
%<n>y	Jahr, auf <n> Stellen
%0<n>y	Jahr, auf <n> Stellen, links mit '0'ernaufgefüllt
%D	Wochentag, ausgeschrieben
%M	Monat, ausgeschrieben

Beispiel:

`Date$(Today(),"Datum: %D, %d.%m.%y") -> "Datum: Donnerstag, 20.1.1994"`

`Date$(Today(),"%2w.Woche; %D, %2d.%2m.%4y") -> " 4.Woche, Donnerstag, 20. 1.1994"`

`Date$(Today(),"%D, %3d.%02m.%4y") -> "Donnerstag, 20.01.1994"`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Day(DATE)

Bestimmt den Monatstag (1..31) und gibt ihn als ZAHL zurück.

Beispiel:

`Day(Today())` -> 20

Wenn heute z.B. der 20.01.1994 wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Day\$(DATE)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die den Monatstag angibt.

Beispiel:

Day\$(Today()) -> "20"

Day\$(Date("1.1.1994")) -> "1"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DoW(DATUM)

Gibt den Wochentag als Zahl zurück (1..7), 1=Sonntag.

Beispiel:

`DoW(Today()) -> 4`

wenn heute Mittwoch wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Empty(STRING)

Gibt ein logisches TRUE oder FALSE zurück in Abhängigkeit davon, ob die zu testende Zeichenkette leer oder voll ist.

Beispiel:

Empty("xyz") -> FALSE

Empty("") -> TRUE

Empty(FIRMA) -> TRUE, wenn das Feld FIRMA leer ist

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Even(ZAHL)

Testet, ob die Zahl gerade ist oder nicht. Im geraden Fall wird TRUE zurückgegeben, sonst FALSE.

Beispiel:

"Seitenzahl "+Cond(Even(Page()),"gerade","ungerade")

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Exp(ZAHL)

Gibt den Exponenten zur Basis e zurück (e^x)

Beispiel:

Exp(3) -> 20.08553692

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Exp10(ZAHL)

Gibt den 10er Exponenten zurück (10^x)

Beispiel:

Exp10(3) -> 1000

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion **Frac(ZAHL)**

Gibt den Nachkommaanteil der Zahl zurück

Beispiel:

$\text{Frac}(\text{Pi}) \rightarrow 0.1415926535$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion FStr\$(ZAHL, STRING)

Formatiert eine Zahl mit Hilfe der Format-Zeichenkette. Diese besteht aus folgenden Zeichen ('wenn negativ' bezieht sich auf den zu formatierenden Wert):

- * Ziffer oder '*'-Präfix
- \$ Ziffer oder '\$'-Präfix
- Ziffer oder Vorzeichen, wenn negativ
- + Ziffer oder Vorzeichen
- (Ziffer oder '('-Präfix wenn negativ
-) ')' -Postfix wenn negativ
- # Ziffer oder Leerzeichen-Präfix
- & Ziffer oder '0'
- . Dezimalpunkt
- , Komma, oder Leerzeichen-Präfix

Wenn die Zahl zu groß ist für die gewünschte Formatierung, wird eine Zeichenkette aus '*' erstellt.

Der Rückgabewert ist eine Zeichenkette.

Beispiel:

```
FStr(Pi, "#.###") -> "3.142"  
FStr(Pi, "#####") -> "*****"  
FStr(Pi, "(#.###)") -> " 3.142 "  
FStr(-Pi, "(#.###)") -> "(3.142)"  
FStr(Pi, "+#.###") -> "+3.142"  
FStr(Pi, "-#.###") -> " 3.142"  
FStr(-Pi, "-#.###") -> "-3.142"  
FStr(Pi, "&&&.&&&") -> "003.142"  
FStr(Pi, "****.****") -> "****3.142"  
FStr(Pi, "$$$.$$$") -> "$$$3.142"  
FStr(Pi, "###.****") -> " 3.142"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Int(ZAHL)

Gibt den ganzzahligen Anteil der Zahl zurück.

Beispiel:

$\text{Int}(\text{Pi}) \rightarrow 3$

$\text{Int}(-\text{Pi}) \rightarrow -3$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion JulianToDate(ZAHL)

Interpretiert die angegebene Zahl als julianisches Datum (julianisches Datum: jedem Tag zwischen dem 01.01.0000 wird eine eindeutige Zahl zugeordnet). Gibt ein eintsprechendes Datum zurück.

Beispiel:

`JulianToDate(1e100)`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Lastpage()

Gibt an, ob die momentane Seite die letzte Seite dieses Ausdrucks ist. Kann nur in Fußzeilen von Tabellen oder in an Tabellen angehängten Objekten verwendet werden; in allen anderen Fällen ist Lastpage() immer FALSE.

Beispiel:

```
Cond(Lastpage(),"End","Zwischen")+ "Summe"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Len(String)

Es wird die Anzahl der Zeichen in der Zeichenkette zurückgegeben.

Beispiel:

`Len("1234"+"12") -> 6`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Log(ZAHL)

Gibt den Logarithmus zur Basis e zurück ($\ln(x)$)

Beispiel:

$\text{Log}(\text{Exp}(1)) \rightarrow 1$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion $\text{Log}_{10}(\text{ZAHL})$

Gibt den 10er Logarithmus zurück ($\log(x)$)

Beispiel:

$\text{Log}_{10}(1000) \rightarrow 3$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Lower\$(STRING)

Die Zeichenkette wird in Kleinbuchstaben umgewandelt.

Beispiel:

Lower\$("Otto") -> "otto"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion LTrim\$(STRING)

Führende Leerzeichen der Zeichenkette werden entfernt.

Beispiel:

LTrim\$(" Otto") -> "Otto"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Mid\$(STRING, ZAHL[, ZAHL])

Parameter:

Zeichenkette STRING
Anfangsposition ZAHL (das erste Zeichen hat die Position 0)
Anzahl der gewünschten Zeichen ZAHL (opt.)

Aufgabe:

Ohne 3.Parameter:

Die resultierende Zeichenkette wird aus der ursprünglichen gewonnen, indem man links die der Anfangsposition entsprechende Zahl Zeichen weglöscht.

Mit 3.Parameter:

Die resultierende Zeichenkette wird aus der ursprünglichen gewonnen, indem man ab der Anfangsposition die der gewünschten Länge entsprechende Zahl Zeichen nimmt.

Beispiel:

Mid\$("Normalverbraucher",6) -> "verbraucher"
Mid\$("Normalverbraucher",6,30) -> "verbraucher"
Mid\$("Normalverbraucher",6,3) -> "ver"
Mid\$(Name,0,6) -> "Normal"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Month(DATUM)

Bestimmt den Monat (1..12) als Zahlenwert.

Beispiel:

`Month(Today()) -> 1`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Month\$(DATUM)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die den Monatsnamen charakterisiert.

Beispiel:

Month\$(Today()) -> "Januar"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion NumInRange(ZAHL, ZAHL, ZAHL)

Parameter:

Zahl ZAHL
Untere Grenze ZAHL
Obere Grenze ZAHL

Aufgabe:

Testet, ob die Zahl sich innerhalb des durch die Grenzen angegebenen Intervalls befindet. Das Intervall ist abgeschlossen, also ist ein mit einer Grenze identischer Wert noch innerhalb.

Beispiel:

[NumInRange\(Page\(\),1,10\)](#) ->ist TRUE, wenn die Seite zwischen 1 und 10 liegt

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Odd(ZAHL)

Testet, ob die Zahl ungerade ist oder nicht. Im ungeraden Fall wird TRUE zurückgegeben, sonst FALSE.

Beispiel:

"Seitenzahl "+Cond(Odd(Page()),"ungerade","gerade")

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Ord(String)

Liefert den ASCII-Wert des ersten Zeichens zurück.

Beispiel:

Ord("A") -> 65

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Page()

Gibt die momentane Seitenzahl zurück.

Beispiel:

`Case(Odd(Page()),"Ungerade","Gerade")+ " Seitenzahl"`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Pow(ZAHL, ZAHL)

Entspricht der Funktion (Basis) \wedge (Exponent).

Beispiel:

Pow(2,3) -> 8

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Rep\$(STRING, ZAHL)

Es wird eine Zeichenkette erstellt, die aus der entsprechenden Anzahl der Zeichenkette des ersten Parameters gebildet wird.

Beispiel:

Rep\$("-",10) -> "-----"

Rep\$("+-",5) -> "+-+-+-+-"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Right\$(STRING, ZAHL)

Die ursprüngliche Zeichenkette wird links um so viele Zeichen gekürzt, so daß die resultierende Zeichenkette eine maximale Länge besitzt, wie durch den zweiten Parameter angegeben.

Wenn die ursprüngliche Zeichenkette schon klein genug ist, wird sie nicht verändert

Beispiel:

Right\$("Normalverbraucher", 11) -> "verbraucher"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion RTrim\$(STRING)

Leerzeichen am Ende der Zeichenkette werden entfernt.

Beispiel:

```
RTrim$(Vorname+ " ") -> "Otto"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Sqrt(ZAHL)

Gibt die Quadratwurzel aus der Zahl zurück.

Beispiel:

Sqrt(4) -> 2

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Str\$(ZAHLDATUM[,ZAHL[,ZAHL]])

Parameter:

Zahl	ZAHL
Länge	ZAHL
Dezimalstellen	ZAHL
Rückgabewert:	String

Aufgabe:

Erstellt eine je nach Parameterzahl formatierte Zeichenkette.

- 1. Parameter: Die Zahl wird mit 6 Nachkommastellen formatiert, dabei eventuell gerundet. Die Länge ist variabel.
- 2. Parameter: gibt die Länge der gewünschten Zeichenkette an. Wenn die Zahl für dieses Format jedoch zu groß ist, kann die resultierende Zeichenkette länger als gewünscht werden. Wenn die Zahl zu klein ist, werden Leerstellen angehängt, je nach Vorzeichen rechts (negativ) oder links (positiv).
- 3. Parameter: gibt die Zahl der Nachkommastellen an. Ist er positiv, wird die Zahl als Gleitkommazahl dargestellt, ist er negativ, in wissenschaftlicher Schreibweise.

Beispiel:

```
Str$(Pi) -> "3.141593"  
Str$(Page()) -> "5.000000"  
Str$(Pi,3) -> "3.1"  
Str$(Page(),10) -> " 5.000000"  
Str$(Page(),-10) -> "5.000000 "  
Str$(Pi,3,0) -> " 3"  
Str$(-Pi,12,-3) -> " -3.141e+00"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion StrPos(String,String[,Zahl])

Parameter:

Zeichenkette STRING
Such-Zeichenkette STRING
Position ZAHL (opt.)
Rückgabewert: ZAHL

Aufgabe:

Ohne 3. Parameter: Es wird die erste Position der Such-Zeichenkette in der Zeichenkette des ersten Parameters zurückgegeben.

Mit 3. Parameter: Es wird erst ab der dem dritten Parameter entsprechende Position gesucht.

-1 als Rückgabewert bedeutet, daß die Zeichenkette nicht vorkommt.

Beispiel:

StrPos("Normalverbraucher","or") -> 1

StrPos(Name,"r") -> 2

StrPos(Name,"r",1) -> 2

StrPos(Name,"r",2) -> 8

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion StrRPos(String,String[,Zahl])

Parameter:

Zeichenkette STRING
Such-Zeichenkette STRING
Position NUMBER (opt.)
Rückgabewert: NUMBER

Aufgabe:

Ohne 3. Parameter: Es wird die letzte Position der Such-Zeichenkette in der Zeichenkette des ersten Parameters zurückgegeben.

Mit 3. Parameter: Es wird erst ab der dem dritten Parameter entsprechende Position gesucht.

-1 als Rückgabewert bedeutet, daß die Zeichenkette nicht vorkommt.

Beispiel:

StrRPos(Name,"or") -> 1
StrRPos(Name,"r") -> 16
StrRPos(Name,"r",1) -> 16
StrRPos(Name,"r",3) -> 8

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Today()

Gibt das Datum des Aufrufzeitpunkts zurück.

Beispiel:

`Date$(Today(),"%D, %3d.%02m.%4y")` -> "Donnerstag, 20.01.1994"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Upper\$(STRING)

Die Zeichenkette wird in Großbuchstaben umgewandelt.

Beispiel:

Upper\$(Vorname) -> "OTTO"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Val(STRING)

Die Zeichenkette wird als Zahl interpretiert. Wenn ein Fehler auftritt, ist das Resultat 0.

Beispiel:

Val("3.141") -> 3.141

Val("3,141") -> 3

Val("3.141e2") -> 314.2

Val(ChrSubst\$("3,141", ",", ".")) -> 3.141

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Year(DATUM)

Gibt die Jahreszahl von DATUM zurück.

Beispiel:

`Year(Today())` -> 1994

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Year\$(DATUM)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die das Jahr angibt.

Beispiel:

`Year$(Today())` -> "1994"

`Year$(Date("1.1.2004"))` -> "2004"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Year\$(DATUM)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die das Jahr angibt.

Beispiel:

Year\$(Today()) -> "1994"

Year\$(Date("1.1.2004")) -> "2004"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Übersicht der verfügbaren Funktionen

In der folgenden Tabelle finden Sie alle in *List & Label* verfügbaren Funktionen. In der linken Spalte stehen die Funktionsnamen, in der mittleren Spalte Anzahl und zulässige Wertetypen der Argumente und in der rechten Spalte der Wertetyp des jeweiligen Rückgabewertes. Die Funktionen sind alphabetisch sortiert. Um nähere Informationen zu einer Funktion zu erhalten, klicken Sie einfach auf den Funktionsnamen.

Funktion	Argumente	Rückgabewert
<u>Abs</u>	ZAHL	ZAHL
<u>AddMonths</u>	DATUM, ZAHL	DATUM
<u>AddWeeks</u>	DATUM, ZAHL	DATUM
<u>AddYears</u>	DATUM	DATUM, ZAHL
<u>ATrim\$</u>	STRING	STRING
<u>Barcode</u>	STRING,STRING	BARCODE
<u>Barcode\$</u>	BARCODE	STRING
<u>Case\$</u>	ZAHL,STRING[,STRING]	STRING
<u>Chr\$</u>	ZAHL	STRING
<u>ChrSubst\$</u>	STRING,STRING[,STRING]	STRING
<u>CStr\$</u>	ZAHL,STRING	STRING
<u>DateInRange</u>	DATUM,DATUM,DATUM	BOOLEAN
<u>DateToJulian</u>	DATUM	ZAHL
<u>DateYMD</u>	ZAHL,ZAHL,ZAHL	DATUM
<u>Date</u>	STRING	DATUM
<u>Date\$</u>	DATUM,STRING	STRING
<u>Day</u>	DATUM	ZAHL
<u>Day\$</u>	DATUM	STRING
<u>DoW\$</u>	DATUM	STRING
<u>Empty</u>	STRING	BOOLEAN
<u>Even</u>	ZAHL	BOOLEAN
<u>Exp</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Exp10</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Frac</u>	ZAHL	ZAHL
<u>FStr\$</u>	ZAHL,STRING	STRING
<u>Hour</u>		ZAHL
<u>If</u>	BOOLEAN,ALLE[,GLEICH]	GLEICH
<u>Int</u>	ZAHL	ZAHL
<u>JulianToDate</u>	ZAHL	DATUM
<u>LastPage</u>		BOOLEAN
<u>Left\$</u>	STRING,ZAHL	STRING
<u>Len</u>	STRING	ZAHL
<u>Log</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Log10</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Lower\$</u>	STRING	STRING
<u>LTrim\$</u>	STRING	STRING
<u>Mid\$</u>	STRING,ZAHL,[ZAHL]	STRING
<u>Minute</u>		ZAHL
<u>Month</u>	DATUM	ZAHL
<u>Month\$</u>	DATUM	STRING
<u>NumInRange</u>	ZAHL,ZAHL,ZAHL	BOOLEAN
<u>Odd</u>	ZAHL	BOOLEAN
<u>Ord</u>	STRING	ZAHL
<u>Page</u>		ZAHL
<u>Pow</u>	ZAHL,ZAHL	ZAHL
<u>Rep\$</u>	STRING,ZAHL	STRING

<u>Right\$</u>	STRING,ZAHL	STRING
<u>RTrim\$</u>	STRING	STRING
<u>Second</u>		ZAHL
<u>Sqrt</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Str\$</u>	ZAHL DATUM[,ZAHL[,ZAHL]]	STRING
<u>StrPos</u>	STRING,STRING[,ZAHL]	ZAHL
<u>StrRPos</u>	STRING,STRING[,ZAHL]	ZAHL
<u>StrSubst\$</u>	STRING,STRING[,STRING]	STRING
<u>Time\$</u>	STRING	ZAHL
<u>Today</u>		DATUM
<u>Upper\$</u>	STRING	STRING
<u>Val</u>	STRING	ZAHL
<u>Year</u>	DATUM	ZAHL
<u>Year\$</u>	DATUM	STRING

Die Funktion "Time\$(STRING)"

Die Funktion "Time\$(STRING)" liefert als Rückgabewert die aktuelle Zeit. Dabei ist "Time\$()" der Funktionsname und STRING ein oder mehrere Schalter, über die festgelegt wird, in welchem Format die ermittelte Zeit angezeigt werden soll. Der zurückgegebene Zeitwert hat den Wertetyp ZAHL.

Folgende Formatschalter stehen zur Verfügung:

Schalter	Bedeutung
%h	Sunden im 24-Stundenformat
%H	Stunden im 12-Stundenformat
%m	Minuten
%s	Sekunden
%P	Anzeige der Tageshälfte (A.M. / P.M.)
%p	Anzeige der Tageshälfte (a.m. / p.m.)

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Berechnung die aktuelle Zeit verwenden

Der Ausdruck

`Time$(%h%m%s)`

liefert als Rückgabewert die aktuelle Zeit im 24-Stundenformat und mit Angabe der Minuten und Sekunden.

aus **würde im Rückgabewert z.B.**

"Time\$(%h%m%s)" "18:30:45"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Second()"

Die Funktion "Second()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Sekunde. Dabei ist "Second()" der Funktionsname. Die Funktion "Second()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Sekundenwert hat den Wertetyp ZAHL. Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Sekunde den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Sekunde ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

Second()=10

liefert die Funktion "Second()" zunächst den Zahlenwert der aktuellen Sekunde, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Sekunde "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Second()"	"Zahlenwert der aktuellen Sekunde"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Minute()"

Die Funktion "Minute()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Minute. Dabei ist "Minute()" der Funktionsname. Die Funktion "Minute()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Minutenwert hat den Wertetyp ZAHL.

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Minute den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Minute ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

`Minute()=10`

liefert die Funktion "Minute()" zunächst den Zahlenwert der aktuelle Minute, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Minute "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Minute()"	"Zahlenwert der aktuellen Minute"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Hour()"

Die Funktion "Hour()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Stunde. Dabei ist "Hour()" der Funktionsname. Die Funktion "Hour()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Stundenwert hat den Wertetyp ZAHL.

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Stunde den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Stunde ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

Hour()=10

liefert die Funktion "Hour()" zunächst den Zahlenwert der aktuelle Stunde, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Stunde "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Hour()"	"Zahlenwert der aktuellen Stunde"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Left\$(STRING,ZAHL)"

Die Funktion "Left\$(STRING, ZAHL)" kürzt die Zeichenkette STRING von rechts um so viele Zeichen, das gerade noch die unter ZAHL angegebene Anzahl von Zeichen übrigbleibt. Dabei ist "Left\$()" der Funktionsname und "STRING, ZAHL" sind die Argumente. Nehmen Sie an, Sie hätten eine Kunden-Datenbank, die unter anderem das Feld NAME für den Familiennamen enthält. Sie wollen nun alle Kunden herausuchen, deren Familiennamen mit einem "C" beginnt. Dazu müssen Sie zuerst die jeweiligen Anfangsbuchstaben identifizieren.

Der Ausdruck

```
Left$(NAME, 1)
```

liefert als Rückgabewert den ersten Buchstaben des Strings NAME.

aus **würde im Rückgabewert**

```
"Left$("combit", 1)" "c"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "StrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])"

Die Funktion "StrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])" durchsucht die Zeichenkette des ersten Argumentes STRING nach Vorkommen des zweiten Argumentes STRING und ersetzt sie durch die Zeichenkette des dritten Argumentes STRING. Ist kein drittes Argument vorhanden, wird die dem zweiten Argument entsprechende Zeichenkette einfach aus der Zeichenkette des ersten Argumentes gelöscht.

Nehmen Sie an, Sie wollten Adressaufkleber drucken, in denen der Firmenname enthalten ist. Sie haben auf dem Etikett jedoch nur wenig Platz, und können es sich daher nicht leisten, lange Firmenbezeichnungen wie "Universität Konstanz" auszuschreiben.

Mit dem Ausdruck

```
StrSubst$(FIRMA,"Universität","Uni")
```

ersetzen Sie jedes Vorkommen von "Universität" im Feld FIRMA durch "Uni":

aus	würde im Rückgabewert
"Universität Konstanz"	"Uni Konstanz"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Abs(ZAHL)

Die Funktion [Abs\(ZAHL\)](#) gibt den Absolutwert einer Zahl zurück, d.h. eine evtl. negative Zahl wird positiv zurückgegeben, eine positive Zahl bleibt gleich.

Beispiel:

$$\text{Abs}(-3) = 3$$

$$\text{Abs}(3.12) = 3.12$$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddMonth(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddMonth(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Monatszahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

```
Day(AddMonths(Today(),5))      -> 2
Month(AddMonths(Today(),2))    -> 3
Year(AddMonths(Today(),-4))    -> 1993
```

wenn Today() z.B. der 02.01.1994 wäre

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddWeeks(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddWeeks(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Wochenzahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

`Month(AddWeeks(Today(),2))` -> 1
`Month(AddWeeks(Today(),-4))` -> 12
wenn Today() z.B. der 02.01.1994 wäre

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddYears(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddYears(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Jahreszahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

`Year(AddYears(Today(),2))` -> 1996

`Year(AddYears(Today(),-4))` -> 1990

wenn `Today()` z.B. der 02.01.1994 wäre

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Barcode(**STRING,STRING**)

Mit dieser Funktion kann man aus einer Zeichenkette einen Barcode-Wert erhalten. Diese Funktion kann nur in Listen verwendet werden. Der Barcodetyp muß eine der folgenden Zeichenketten sein:

"EAN13"
"EAN8"
"EAN128"
"Code128"
"UPCE"
"UPCA"
"3OF9"
"25IND"
"25INT"
"25DATA"
"25MATRIX"
"POSTNET"
"FIM"
"CODABAR",

dabei ist die Großschreibung unwichtig.

Wenn der Barcode nicht korrekt interpretiert werden kann, wird er auch nicht gedruckt.

Beispiel:

`Barcode(Upper$(Name),"3of9")`-> Stellt den Barcode in einer Spalte dar

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Barcode\$(BARCODE)

Die Funktion `Barcode$(BARCODE)` gibt den Inhalt des Barcode-Parameters als STRING zurück.

Beispiel:

`Barcode$(BC_3OF9)` -> Artikel xyz

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Case\$(NUMBER,STRING[,STRING])

Das Zeichenkettenfeld ist eine Ansammlung von verketteten Zeichenketten, die durch ein bestimmtes Zeichen getrennt sind. Wenn kein 3. Parameter existiert, ist dies "|", ansonsten das erste Zeichen dieses Parameters. In die Rückgabezeichenkette wird nun der n-te Wert des Zeichenkettenfeldes kopiert, wenn nicht genug Werte existieren, ist die Zeichenkette leer.

Beispiel:

Case\$(Page(),"0|I|II|III|IV|V|VI|VII|VIII|IX|X") -> "III" // wenn Page() = 3

Case\$(Page(),"0,I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X",",") -> "III" // wenn Page() = 3

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Chr\$(NUMBER)

Erstellt eine 1-Zeichen-Zeichenkette. Dieses Zeichen hat den ANSI-Code mit dem angegebenen Wert.

Beispiel:

Chr\$(64) -> "@"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion ChrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])

Die Zeichenkette wird auf Zeichen untersucht, die im zweiten Parameter angegeben sind. Jedes Vorkommen eines dieser Zeichen wird durch die Zeichenkette im dritten Parameter ersetzt. Wenn kein dritter Parameter existiert, wird das Zeichen einfach entfernt.

Beispiel:

```
ChrSubst$(Vorname,"Oo","_")      -> "_tt_"  
ChrSubst$(Name,"aeiou","??")    -> "N??rm??lv??rbr????ch??r"  
ChrSubst$(Name,"aeiou")         -> "Nrmlvrbrchr"  
ChrSubst$(Pi,".",",")           -> "3,1415926535"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion `DateInRange`(DATE,DATE,DATE)

Testet, ob das Datum sich innerhalb des durch die Grenzen angegebenen Intervalls befindet. Das Intervall ist abgeschlossen, also ist ein mit einer Grenze identischer Wert noch innerhalb. Um halboffene Intervalle zu definieren, kann man die `JulianToDate()`-Funktion verwenden:

Minimales Datum: `JulianToDate(0)`

Maximales Datum: `JulianToDate(1e100)`

Rückgabewert ist ein `BOOL`.

Beispiel:

`DateInRange(Datum,Date("29.2.1964"),Today())-> TRUE`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DateToJulian(DATE)

Bestimmt den julianischen Wert des Datums. Dabei wird eine eindeutige Zahl jedem möglichen Tag (auch Vergangenheit) zugeordnet. Rückgabewert: ZAHL.

Beispiel:

`DateToJulian(Today())`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])"

Die Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])" erlaubt das Formulieren beliebiger Bedingungen. Das erste Argument, BOOLEAN, ist ein logischer Ausdruck, der auf seinen Wahrheitsgehalt geprüft wird. Ist der Ausdruck wahr (TRUE), so wird das zweite Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist der Ausdruck falsch (FALSE), so wird das dritte Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist kein drittes Argument angegeben, nimmt der Rückgabewert bei FALSE in Abhängigkeit vom Wertetyp des zweiten Argumentes folgende Standardwerte an:

hat das 2. Argument den Typ:	so wird das Ergebnis bei FALSE:
Boolean	FALSE
String	"" (leerer String)
Datum	Julianischer Datumswert 0
Zahl	0
Zeichnung	"" (leerer String)
Barcode	"" (leerer String)

Mit der Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])" können Sie sich auf einfache Weise selbst WENN - DANN - SONST Bedingungen formulieren: WENN <erstes Argument> DANN <zweites Argument> SONST <drittes Argument>.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, Sie hätten in Ihrer Datenbank ein Feld LAND in dem Sie die Länderkennzeichen der Adressen Ihrer Geschäftspartner verwalten. Nehmen wir an, bei nicht allen Datensätzen wäre ein Eintrag für LAND vorhanden. Sie wollten nun Adress-Etiketten ausgeben, bei denen das Länderkennzeichen der PLZ mit einem Bindstrich vorangestellt wird. Falls das Feld LAND leer ist, soll natürlich kein Bindstrich vor der PLZ eingefügt werden. Anstatt nun einfach in einem Textobjekt die Zeile "LAND"- "PLZ ORT" einzugeben, schreiben Sie:

```
If(LAND<>"" ,LAND+"-" , "")PLZ ORT
```

WENN nun LAND nicht leer ist, wird "LAND-" vor PLZ geschrieben, andernfalls wird nichts, auch kein Leerzeichen, vor PLZ geschrieben.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Projekt Seitenlayout - Physikalische Seite

Ist die Option "Physikalische Seite" eingeschaltet, wird als Arbeitsbereich die gesamte, physikalische Seitengröße (z.B. DIN A 4) angezeigt. Der bei manchen Druckern unvermeidliche nicht bedruckbare Seitenrand wird dabei zu Ihrer Orientierung als schraffierter Rahmen auf dem Arbeitsbereich angezeigt. Objekte, die in den schraffierten Bereich hineinragen, werden beim Ausdruck auf dem betreffenden Drucker abgeschnitten. Ist die Option "Physikalische Seite" ausgeschaltet, wird nur der mit dem gewählten Drucker tatsächlich bedruckbare Bereich der Seite auf dem Arbeitsbereich angezeigt. Befinden sich beim Ausschalten der Option "Physikalische Seite" bereits Objekte auf dem Arbeitsbereich, werden Sie um die Distanz des nicht bedruckbaren Randes nach rechts unten verschoben.

Hinweis: Wir empfehlen, die Option "Physikalische Seite" immer eingeschaltet zu lassen. Auf diese Weise haben Sie den besten Überblick über etwaige nicht bedruckbare Seitenränder und können Objekte so positionieren, daß sie auf dem über Projekt - Seitenlayout - Drucker ausgewählten Drucker korrekt gedruckt werden. In jedem Fall sollten Sie es vermeiden, die Option "Physikalische Seite" während der Arbeit mit einem Projekt umzuschalten, da es in diesem Fall möglich ist, daß Objekte auf dem Arbeitsbereich verschoben werden. Müssen Sie dennoch wechseln, kontrollieren Sie vor dem Ausdrucken die Position der Objekte auf dem Arbeitsbereich.

Siehe auch:
Projekt Seitenlayout

Button "Text"

Geben Sie in die Eingabezeile den gewünschten festen Text ein.

Anzeigefeld "Name"

In diesem Feld wird der Name des jeweils selektierten Objektes angezeigt. Dies ist entweder die interne Bezeichnung des betreffenden Objektes oder ein von Ihnen selbst vergebener Name.

Bedingung

In das Eingabefeld "Bedingung" können Sie Kriterien eingeben, die bestimmen, ob ein Objekt in Ihrem Projekt erscheinen soll oder nicht. Der Dialog impliziert bereits eine WENN - DANN - SONST Bedingung. WENN der in das Feld "Bedingung" eingetragene Ausdruck wahr ist, DANN wird das betreffende Objekt beim Ausdrucken in dem Projekt erscheinen, SONST wird es nicht erscheinen.

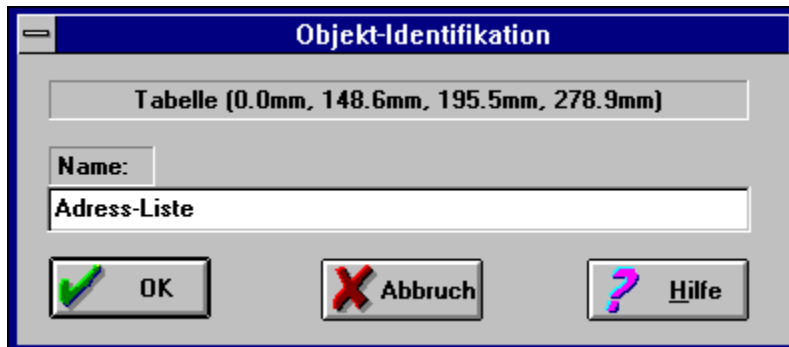
Als Kriterium können Sie dabei einen beliebigen logischen Ausdruck eingeben, der Funktionen, Variablen, Verknüpfungsoperatoren und festen Text enthalten darf. Der Ausdruck muß als Ergebnis (Rückgabewert) einen logischen Wert (TRUE oder FALSE) ergeben. Achten Sie zudem auf die jeweilige Syntax der verwendeten Funktionen und Operatoren.

Eingabezeile "Name"

In das Feld "Name" des Dialogs "Objekt-Identifikation" geben Sie den von Ihnen gewünschten Namen für das betreffende Objekt ein. Der Name kann aus mehreren Worten bestehen und Leerzeichen enthalten.

Objekte Name

Über den Menüpunkt **Objekte - Name** oder die Tastenkombination STRG+UMSCHALT+ENTER können Sie einem selektierten Objekt einen Namen geben. Mit diesen Namen können Sie auch unter vielen ähnlichen Objekten das gewünschte auf Anhieb herausfinden.



Objekte verketten

Über das Verketten von Objekten können Sie bewirken, daß manche Objekte zeitlich nachgeordnet zu anderen Objekten gedruckt werden und diese im Überlappungsfall überlagern ("zeitliche Verkettung"), oder daß sich manche Objekte in Größe und Position automatisch an Änderungen in anderen Objekten anpassen ("räumliche Verkettung").

Hinweis: Räumliche Verkettungen sind nur wirksam, wenn sich die Größe oder Position des "Eltern"-Objektes beim Ersetzen der Variablen durch die jeweiligen Feldinhalte ändert. Manuelle Änderungen der Größe oder Position des "Eltern"-Objektes im Arbeitsbereich haben hingegen keine Auswirkungen auf die "Nachkommen"-Objekte.

Die verknüpften Objekte werden beim Verketten in eine Art "Eltern - Nachkommen" Hierarchie gestellt. Das Objekt, an das andere Objekte angehängt werden, wird zum "Eltern"-Objekt. Die Objekte, die an ein anderes Objekt angehängt werden, sind die "Nachkommen"-Objekte. Die "Nachkommen"-Objekte können den "Eltern"-Objekten zeitlich oder räumlich nachgeordnet werden.

Siehe auch:

- Objekte verketten
- Verkettungstypen

Objekt-Namen

Unter dem Namen eines Objektes versteht man die Bezeichnung, die Sie dem betreffenden Objekt anstelle seiner internen Bezeichnung zugeordnet haben.

Siehe auch:

Objekte benennen

Interne Bezeichnung von Objekten

Objekte werden in *List & Label* intern durch den jeweiligen Objekttyp und die Koordinaten (Positionsangaben) des betreffenden Objektes bezeichnet.

Tip: Wenn Sie viele gleichartige Objekte haben, können Sie diese nur anhand der in Klammern stehenden Positionsdaten unterscheiden. In diesen Fällen ist es ratsam, den Objekten selbstgewählte Namen zuzuordnen.

Siehe auch:
Objekte benennen

Objektliste

Die Objektliste listet alle in Ihrem Projekt vorhandenen Objekte auf. Die Objekte werden dabei durch Ihre interne Bezeichnung oder, sofern vorhanden, den zugeordneten Namen repräsentiert.

Verkettungen von Objekten werden in der Objektliste durch eine Art "Stammbaum" angezeigt, aus dem hervorgeht, welches Objekt das "Eltern"-Objekt und welches das "Nachkommen"-Objekt ist. Ein kleines Symbol in dem Stammbaum zeigt dabei jeweils an, welcher Verkettungstyp gewählt ist.

Sie können Objekte aus der Objektliste zur Bearbeitung auswählen, in dem Sie die gewünschten Objekte mit der Maus anklicken. Dabei gelten die windows-üblichen Regeln für das Markieren, d.h. mit zusätzlich gedrückter STRG-Taste können Sie mehrere, auch nicht aufeinanderfolgende Objekte selektieren, während sich bei zusätzlich gedrückter UMSCHALT-Taste mehrere aufeinanderfolgende Objekte selektieren lassen. Befehle, die nur für einzelne selektierte Objekte zur Verfügung stehen, erscheinen bei einer Mehrfachselektion abgeblendet.

Button "Voreinst"

Über den Button "Voreinst" können Sie den Namen des in der Objektliste selektierten Objektes wieder auf seine interne Bezeichnung zurücksetzen.

Das Feld "Name"

In dem Eingabefeld "Name" können Sie einen Namen für das in der Liste selektierte Objekt vergeben. Diese Namensvergabe entspricht der auch über den Befehl **Objekte - Name** möglichen Namensvergabe.

Button "Verkettung auflösen"

Wenn Sie ein "Nachkommen"-Objekt in der Objektliste selektiert haben, steht Ihnen der Button "Verkettung auflösen" zur Verfügung. Über ihn können Sie eine bestehende Verkettung wieder lösen.

Siehe auch:

Objekte verketteten

Verkettungstyp "Größe"

Eine räumliche Verkettung bezüglich der Größe bedeutet, daß sich das "Nachkommen"-Objekt in seiner Größe automatisch den Änderungen in der Größe des "Eltern"-Objektes anpaßt.

Option "horizontal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner horizontalen Ausdehnung an horizontale Größenänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Option "vertikal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner vertikalen Ausdehnung an vertikale Größenänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Sind beide Optionen "horizontal" und "vertikal" eingeschaltet, paßt sich das "Nachkommen"-Objekt an beide Arten von Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Siehe auch:

- [Verkettung von Objekten](#)
- [Typen von Verkettungen](#)

Verkettungstyp "Position"

Eine räumliche Verkettung bezüglich der Position bedeutet, daß sich das "Nachkommen"-Objekt in seiner Position automatisch den Änderungen in der Position des "Eltern"-Objektes anpaßt. Dabei haben Sie zwei mal zwei Optionen:

Option "horizontal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner Position an horizontale Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Welche Ecke des "Eltern"-Objektes dabei für die Positionsanpassung des "Nachkommen"-Objektes maßgeblich ist, hängt von der gewählten Option ("Anfang" oder "Ende") ab.

Option "vertikal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner Position an vertikale Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Welche Ecke des "Eltern"-Objektes dabei für die Positionsanpassung des "Nachkommen"-Objektes maßgeblich ist, hängt von der gewählten Option ("Anfang" oder "Ende") ab.

Sind beide Optionen "horizontal" und "vertikal" eingeschaltet, paßt sich das "Nachkommen"-Objekt an beide Arten von Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Die für die Postionsanpassung maßgebliche Ecke des "Eltern"-Objektes wird dabei wie üblich über die Optionen "Anfang" und "Ende" bestimmt.

Option "Anfang"

Maßgeblich für Positionsanpassungen ist die linke obere Ecke des "Eltern"-Objektes.

Option "Ende"

Maßgeblich für Positionsanpassungen ist die rechte untere Ecke des "Eltern"-Objektes.

Siehe auch:

- [Verkettung von Objekten](#)
- [Typen von Verkettungen](#)

Verkettungstypen

Sobald ein verkettetes Objekt in der Objektliste ausgewählt wurde - z.B. durch Anklicken mit der Maus - , stehen im Feld "Verkettung" eine Reihe von Verkettungstypen zur Auswahl, die im Folgenden näher erläutert werden.

Zeitliche Verkettung

Eine zeitliche Verkettung bedeutet, daß die "Nachkommen"-Objekte dem "Eltern"-Objekt zeitlich nachgeordnet werden. Das heißt, daß ein "Nachkommen"-Objekt nach dem "Eltern"-Objekt ausgedruckt wird. Falls sich "Nachkommen"-Objekt und "Eltern"-Objekt überlappen, wird in jedem Falle das "Eltern"-Objekt durch das "Nachkommen"-Objekt überlagert, gleichgültig welche Einstellungen Sie unter **Objekte - Anordnen** vorgenommen haben.

Die zeitliche Verkettung ist die Voreinstellung nach dem Verketteten von Objekten. Sie wird durch das Symbol einer Sanduhr in der Objektliste angezeigt.

Räumliche Verkettung

Eine räumliche Verkettung bedeutet, daß die "Nachkommen"-Objekte dem "Eltern"-Objekt räumlich nachgeordnet werden. Dabei kann ein "Nachkommen"-Objekt mit einem "Eltern"-Objekt bezüglich seiner Größe oder seiner Position oder beidem verknüpft werden. Ändert sich das "Eltern"-Objekt in seiner Größe oder Position, weil die in ihm enthaltenen Variablen weniger Raum einnehmen, als das Objekt zur Verfügung stellt, passen sich die "Nachkommen"-Objekte automatisch diesen Änderungen an.

Räumliche Verkettungen sind nur wirksam, wenn sich die Größe oder Position des "Eltern"-Objektes beim Ersetzen der Variablen durch die jeweiligen Feldinhalte ändert. Manuelle Änderungen der Größe oder Position des "Eltern"-Objektes im Arbeitsbereich haben hingegen keine Auswirkungen auf die "Nachkommen"-Objekte.

Um aus einer zeitliche Verkettung eine räumliche zu machen, selektieren Sie die betreffenden "Nachkommen"-Objekte in der Objektliste und wählen dann die gewünschte Option. Räumliche Verkettungen werden in der Objektliste durch ein Rechtecksymbol gekennzeichnet.

Bei räumlichen Verkettungen unterscheidet man zwischen den beiden Typen "Position" und "Größe", für die jeweils eine Reihe von Optionen zu Verfügung stehen.

Siehe auch:

- Verkettungstyp "Position"
- Verkettungstyp "Größe"

Option "Bearbeitbar"

Ist die Option "Bearbeitbar" für ein Objekt ausgeschaltet, kann das betreffende Objekt im Arbeitsbereich nicht mehr selektiert und folglich auch nicht bearbeitet (Ändern von Größe, Position und Eigenschaften) werden. Es kann jedoch nach wie vor in der Objektliste bearbeitet werden. Bei eingeschalteter Option kann das Objekt hingegen auch im Arbeitsbereich selektiert und bearbeitet werden.

Liste unverknüpfter Objekte

Hier werden alle bisher unverknüpften Objekte Ihres Projektes aufgelistet. Nur unverknüpfte Objekte stehen als "Nachkommen"-Objekte für Verkettungen zur Verfügung. Um ein Objekt als "Nachkommen"-Objekt für eine Verkettung auszuwählen, klicken Sie mit der Maus auf das gewünschte Objekt.

Hinweis: Es kann jeweils nur ein einzelnes Objekt ausgewählt werden.

Objekte verketten

Über den Button "anzuhängendes Objekt wählen" aus dem Objektlistendialog können Sie an das in der Objektliste selektierte Objekt andere Objekte "anhängen" bzw. mit diesem verketten. Nach dem Anklicken des Buttons erscheint eine Liste mit den zur Verknüpfung verfügbaren Objekten in Ihrem Projekt.



Wählen Sie das Objekt, das Sie an das in der Objektliste selektierte Objekt anhängen wollen. Die Verknüpfung wird in der Objektliste durch eine Art "Stammbaum" angezeigt, aus dem hervorgeht, welches Objekt das "Eltern"-Objekt und welches das "Nachkommen"-Objekt ist.

Der Verkettungstyp "zeitliche Verkettung" ist dabei die Voreinstellung nach dem Verketteten von Objekten. Sie wird durch das Symbol einer Sanduhr in der Objektliste angezeigt.

Um den Typ einer Verkettung festzulegen, selektieren Sie das betreffende "Nachkommen"-Objekt aus der Objektliste und wählen dann im Feld "Typ" des Dialogs die gewünschte Option.

Um mehrere Objekte an ein Objekt anzuhängen, wiederholen Sie die oben beschriebenen Schritte.

Siehe auch:

[Die Objektliste](#)

Button "Löschen"

Mit dem Button "Löschen" können Sie die in der Objektliste selektierten Objekte aus dem Projekt löschen.

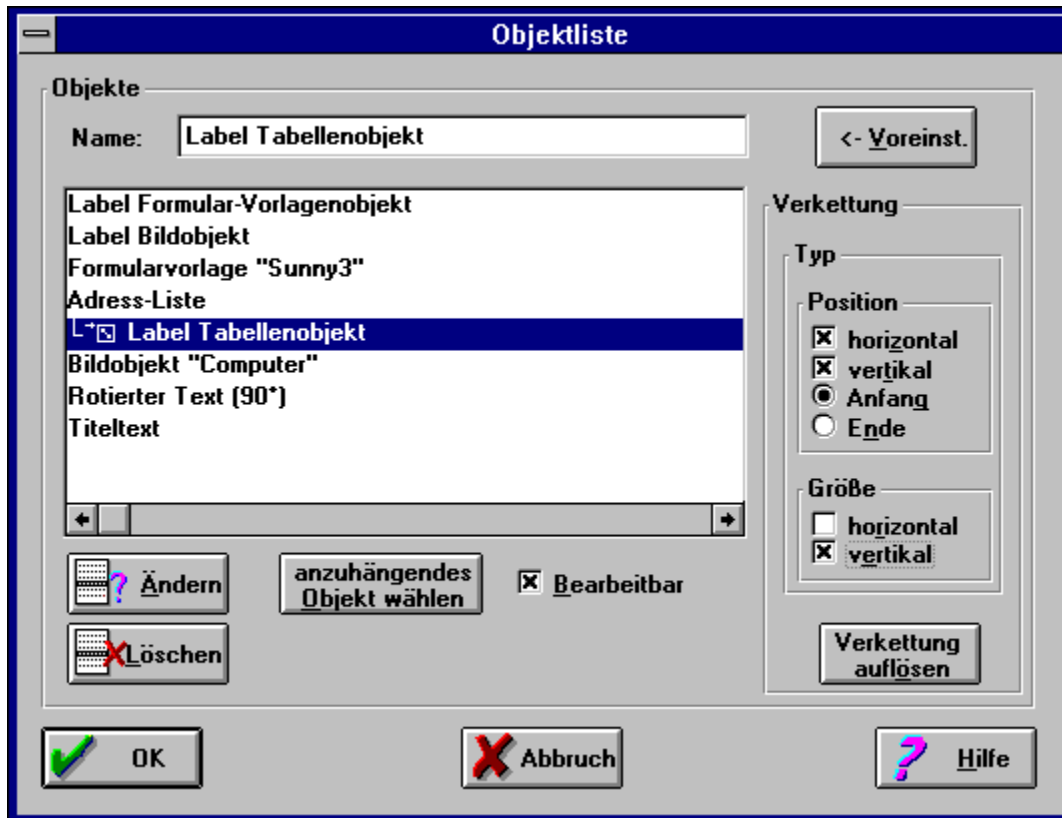
Hinweis: Wollen das Löschen von Objekten ungeschehen machen, verlassen Sie die Objektliste über den Button "OK" und wählen Sie unmittelbar darauf den Befehl **Bearbeiten - Rückgängig** bzw. drücken Sie die Tastenkombination ALT+RÜCKTASTE. Falls Sie die Objektliste über den Button "Abbruch" verlassen, werden Löschungen zwar ebenfalls unwirksam, doch gehen dabei auch alle übrigen in der Objektliste eventuell vorgenommenen Änderungen verloren.

Button "Ändern"

In diesem Dialog können Sie alle Objekte auch bearbeiten. Durch einen Doppelklick auf ein Objekt in der Liste oder durch Anklicken des Buttons "Ändern" rufen Sie den Eigenschafts-Dialog des betreffenden Objektes auf. Dort können Sie das betreffende Objekt nach Ihren Wünschen verändern.

Objekte Objektliste

Über den Befehl **Objekte - Objektliste** oder die Taste NUMx (Taste x im numerischen Tastenfeld) rufen Sie einen Dialog mit einer Liste aller in Ihrem Projekt vorhandenen Objekte auf. Die Objekte werden dabei durch Ihre interne Bezeichnung oder, sofern vorhanden, den zugeordneten Namen repräsentiert.



Um Objekte für eine Verkettung auszuwählen, selektieren Sie das gewünschte "Eltern"-Objekt in der Objektliste und klicken anschließend auf den Button "anzuhängendes Objekt wählen", um das gewünschte "Nachkommen"-Objekt auszuwählen.

Tabellenkörper reduziert

Nur in Listen-Projekten verfügbar. Bei eingeschalteter Option werden die Datenzeilen von Tabellen nicht genau wie formatiert, sondern nach einem Standardschema angezeigt.

Vorteil: höhere Geschwindigkeit beim Bildaufbau im Preview-Fenster.

Bei ausgeschalteter Option werden die Datenzeilen im Preview genau wie formatiert dargestellt.

Optionen Arbeitsbereich Gitter einrichten

Gitter einrichten

Über diesen Menüpunkt können Sie ein Gitternetz definieren, das im Arbeitsbereich angezeigt werden kann und Ihnen das genaue Positionieren von Objekten erleichtert. Beim Aufruf des Befehls erscheint ein Dialog, in dem Sie die gewünschten Strichabstände einstellen können. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Strichabstände:** Im Feld "Strichabstände" können Sie die horizontalen und vertikalen Abstände zwischen den Gitternetzlinien festlegen. Dabei können Sie für die horizontalen und vertikalen Abstände auch Unterschiedliche Werte angeben.
- **Option "Synchron":** Wenn Sie die Option "Synchron" einschalten, passen sich die Strichabstände bei Änderungen in einer Dimension in der anderen Dimension automatisch an. In diesem Modus sind also keine unterschiedlichen Abstände für "horizontal" und "vertikal" möglich.
- **Option "Gitter zeigen":** Die Option "Gitter zeigen" bewirkt in eingeschaltetem Zustand, daß das definierte Gitter auch im Arbeitsbereich angezeigt wird. Bei ausgeschalteter Option wird das Gitter nicht angezeigt und Sie können auch keine Objekte am Gitter ausrichten.

Ausrichten an Gitter:

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn die Option "Gitter zeigen" im Dialog "Gitter einrichten" eingeschaltet ist. Bei eingeschalteter Option "Ausrichten an Gitter" werden Objekte beim Erstellen oder Bearbeiten automatisch an den Gitterlinien ausgerichtet. Bei ausgeschalteter Option können Objekte hingegen völlig frei auf dem Arbeitsbereich plaziert werden.

Sie können die Option über den Menüpunkt **Optionen - Arbeitsbereich - Ausrichten an Gitter** oder über die Tastenkombination ALT+Y ein- und ausschalten.

Filterbedingung / Darstellungsbedingung

Objekte Darstellungsbedingung

Über den Menüpunkt Objekte - Darstellungsbedingung oder die Tastenkombination STRG+ENTER können Sie für selektierte Objekte Bedingungen vergeben, die festlegen, wann ein Objekt beim Ausdrucken dargestellt werden soll und wann nicht.

Projekt Filter

Über den Befehl **Projekt - Filter** können Sie Darstellungsbedingungen für die Zeilen eines Text- oder Tabellenobjektes festlegen.

Der Dialog zur Festlegung von Bedingungen sieht folgendermaßen aus:

Darstellungs-Bedingung

Adress-Liste

Bedingung:

Page()=2

Ausdruck ist korrekt.

Einfügen

Funktion **V**ariable **V**erknüpf. **T**ext

 **OK**  **Abbruch**  **Hilfe**

Operatoren

Operatoren verknüpfen zwei oder mehr Werte bzw. Variablen zu einem neuen Wert. Sie können damit arithmetische Ausdrücke (Grundrechenarten) oder logische Ausdrücke formulieren. Der Werttyp des Ergebnisses eines Ausdruckes ist dabei abhängig von den Werttypen der einzelnen Elemente des Ausdruckes.

Siehe auch:

Funktionen & Verknüpfungen

Logische Operatoren

Logische Operatoren dienen der Formulierung logischer Ausdrücke. Das Ergebnis (Rückgabewert) eines logischen Ausdrucks ist immer ein BOOLEAN-Wert: TRUE falls der Ausdruck wahr ist und FALSE, wenn der Ausdruck falsch ist.

Bitte beachten Sie, daß für logische Operatoren eine Bearbeitungshierarchie ähnlich wie für arithmetische Operatoren ("Punkt- vor Strichrechnung") gilt. Zuerst werden NEGIERUNGEN ausgewertet, dann das logische UND und zuletzt das logische ODER. Wenn Sie eine andere Bearbeitungsreihenfolge wünschen, müssen Sie Klammern setzen. Die am weitesten "innen" stehende Klammer wird jeweils zuerst ausgewertet.

Operator	Bedeutung	Datentyp
NOT oder .NOT.	Negierung	BOOLEAN
AND oder .AND.	logisches UND	BOOLEAN
OR oder .OR.	logisches ODER	BOOLEAN
XOR oder .XOR.	logisches exklusiv-ODER	BOOLEAN

Ein Beispiel für die Verwendung von logischen Operatoren wäre der Ausdruck

`PLZ >= 70000 AND PLZ <= 80000`

Hiermit würden alle Datensätze ausgewählt deren Inhalte im Feld PLZ größer gleich 70000 UND gleichzeitig kleiner gleich 80000 sind.

Ein anderes Beispiel wäre

`NOT(PLZ >= 70000 AND PLZ <= 80000)`

Hiermit würden alle Datensätze ausgewählt, deren Inhalte im Feld PLZ nicht im Bereich zwischen 70000 und 80000 liegen.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Arithmetische Operatoren](#)
- [Logische Operatoren](#)
- [Vergleichsoperatoren](#)

Arithmetische Operatoren

Bitte beachten Sie, daß für arithmetische Operatoren die bekannte Bearbeitungshierarchie -"Punkt- vor Strichrechnung"- gilt.

Zuerst wird der Operator "Modulo" ausgewertet, dann die Punktrechnung ("*" und "/") zuletzt die Strichrechnung ("+" und "-"). Wenn Sie eine andere Bearbeitungsreihenfolge wünschen, müssen Sie Klammern setzen. Die am weitesten "innen" stehende Klammer wird jeweils zuerst ausgewertet.

Operator	Bedeutung	Datentypen
%	Modulo	ZAHL
*	Multiplikation	ZAHL
/	Division	ZAHL
+	Addition	STRING, DATUM, ZAHL
-	Subtraktion	DATUM, ZAHL

Ein Beispiel für die Verwendung von arithmetischen Operatoren wäre der Ausdruck:

$\text{NETTOPREIS} + (\text{NETTOPREIS} * 0,15)$

Damit würde zum Wert des Feldes NETTOPREIS der Betrag von 15% (=MWSt.) des Inhaltes von NETTOPREIS hinzuaddiert.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Logische Operatoren](#)
- [Vergleichsoperatoren](#)

Vergleichsoperatoren

Relationen oder Vergleichsoperatoren bestehen aus zwei Werten desselben Datentyps, die miteinander dahingehend verglichen werden, ob die gewählte Relation für die beiden Werte zutrifft oder nicht. Das Ergebnis (Rückgabewert) ist der BOOLEAN-Wert TRUE wenn die Relation zutrifft und FALSE im anderen Fall.

Relation	Bedeutung	Datentypen
>	Größer	STRING, ZAHL, DATUM
>=	Größer oder gleich	STRING, ZAHL, DATUM
<	Kleiner	STRING, ZAHL, DATUM
<=	Kleiner oder gleich	STRING, ZAHL, DATUM
=	Gleich	STRING, ZAHL, DATUM
==	Gleich	STRING, ZAHL, DATUM
<>	Ungleich	STRING, ZAHL, DATUM
!=	Ungleich	STRING, ZAHL, DATUM

Ein Beispiel für die Verwendung von Relationen wäre die Vergleichsbedingung:

PLZ >= 70000

Hiermit würden beispielsweise alle Datensätze ausgewählt, deren Wert im Feld PLZ größer oder gleich 70000 ist.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Arithmetische Operatoren](#)
- [Logische Operatoren](#)

Button "Verknüpfung"

Über den Button "Verknüpfung" öffnen Sie einen Dialog mit den verfügbaren Verknüpfungsoperatoren. In der Spalte ganz links sehen Sie das jeweilige Operatorzeichen, in der mittleren Spalte die Syntax und in der rechten Spalte die zulässigen Wertetypen. In *List & Label* werden drei Typen von Operatoren unterschieden: arithmetische, logische und Vergleichsoperatoren.

Sie wählen unter den aufgelisteten Operatoren den gewünschten aus, indem Sie wahlweise

- den Operator anklicken und die Auswahl mit "OK" bestätigen
oder
- auf den Operator doppelklicken

Natürlich können Sie Operatoren auch direkt in die Eingabezeile eingeben.

Siehe auch:

- Funktionen & Verknüpfungen
- Arithmetische Operatoren
- Logische Operatoren
- Vergleichsoperatoren

Der Button "Funktion"

Über den Button "Funktion" erhalten Sie einen Dialog mit den verfügbaren Funktionen und ihren Argumenten. Links im Feld "Verfügbare Funktionen" finden Sie den Funktionsnamen und in Klammern Anzahl und Wertetyp der Argumente der Funktion. In der rechten Spalte finden Sie den Wertetyp des Rückgabewertes (Ergebnis) der Funktion.

Hinweis: die Funktionen in der Liste sind alphabetisch geordnet. Sie können einfach den Anfangsbuchstaben der gewünschten Funktion eingeben, um zum ersten Vorkommen dieses Buchstabens in der Liste zu springen.

Sie wählen unter den aufgelisteten Funktionen die gewünschte aus, indem Sie

- die Funktion anklicken und die Auswahl mit "OK" bestätigen
oder
- auf die Funktion doppelklicken

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Funktionen / Verknüpfung

Funktionen und Verknüpfungen dienen dazu, Variablen und frei eingegebenen Text zu komplexeren Bedingungen zusammensetzen und Vergleiche oder Berechnungen durchzuführen.

In ein und derselben Bedingung können Sie mehrere - auch unterschiedliche - Verknüpfungen miteinander kombinieren. Beachten Sie dabei die jeweiligen Bearbeitungshierarchien der verwendeten Operatoren und setzen Sie bei Bedarf Klammern.

Die allgemeine Bearbeitungshierarchie ist

Priorität Operatorentyp	
1	Klammern ()
2	<u>Funktionen</u>
3	<u>Logische Operatoren</u>
4	<u>Arithmetische Operatoren</u>
5	<u>Relationen</u> (Vergleichsoperatoren)

Siehe auch:

- Button "Funktion"
- Button "Verknüpfung"

Auswahl der Sortierung

Sie haben in diesem Dialog die Möglichkeit, eine Sortierung bzw. Gruppierung für die Ausgabe Ihrer Daten festzulegen. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie unter verschiedenen Möglichkeiten der Sortierung auswählen können.

Im Feld "Angebotene Sortierungen" wählen Sie das Feld aus, nach dem die Daten sortiert / gruppiert werden sollen. Aus dem darunterliegenden Listenfeld wählen Sie die Art der gewünschten Sortierung / Gruppierung aus.

Dabei stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

Gruppierung	Beschreibung
keine	Keine Gruppierung / Sortierung der Daten
Lauf gruppierung	Die Daten werden nach dem gewählten Kriterium / Feld in laufende Gruppen unterteilt, d.h. die einzelnen Gruppen folgen ohne Seitenwechsel aufeinander.
Seiten gruppierung	Die Daten werden nach dem gewählten Kriterium / Feld seitenweise in Gruppen unterteilt, d.h. jede Gruppe erscheint auf einer eigenen Seite.

Preview Scrollbar

Mit Hilfe des Scrollbars können Sie in der Windows-üblichen Weise durch den Preview-Ausdruck blättern.

Preview-Button "Ende"

Mit diesem Button springen Sie an das Ende (letzte Seite) des jeweiligen Preview-Drucks.

Button "Exit"

Über diesen Button verlassen Sie den Echtzeitenpreview und kehren zu Ihrer Anwendung zurück.

Button "aktuelle Seite drucken"

Über diesen Button starten Sie den Ausdruck der aktuellen Preview-Druckseite auf dem eingestellten regulären Drucker.

Siehe auch:

[Gesamtdruck](#)

Button "Druck gesamt"

Über diesen Button starten Sie den Ausdruck des gesamten Preview-Druckes auf dem eingestellten regulären Drucker.

Siehe auch:

[Einzeldruck](#)

Tool "Zoom 1:1"

Mit diesem Tool können Sie die Preview-Anzeige an die aktuelle Fenstergröße anpassen, so daß in jedem Fall ein ganze Druckseite angezeigt bekommen.

Tool "Zoom verkleinern"

Mit diesem Button können Sie die Ansicht um jeweils eine Zoomstufe (Faktor 2) verkleinern.

Tool "Zoom vergrößern"

Mit diesem Button können Sie die Ansicht um jeweils eine Zoomstufe (Faktor 2) vergrößern.

Hinweis: Sie können auch beliebige Ausschnitte der Ansicht nahezu beliebig vergrößern, indem Sie bei gedrückter Maustaste mit der Maus über den zu vergrößernden Bereich ziehen. Es erscheint dabei ein gestrichelter Rahmen, der den Zoom-Bereich kennzeichnet. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der durch den Rahmen bezeichnete Bereich vergrößert. Wünschen Sie eine weitere Vergrößerung, wiederholen Sie den Vorgang.

Preview-Button "1 Seite zurück"

Mit diesem Button blättern Sie im Preview-Druck um jeweils eine Seite zurück (nach oben).

Preview-Button "1 Seite vor"

Mit diesem Button blättern Sie im Preview-Druck um jeweils eine Seite weiter vor (nach unten).

Preview-Button "Anfang"

Mit diesem Button springen Sie an den Anfang (erste Seite) des jeweiligen Preview-Drucks.

Echtdaten Preview

Im Echtdaten Preview erhalten Sie eine Vorschau auf das Layout Ihres Projektes, ganz so, wie es auch gedruckt würde. Variablen werden hier nicht durch einen Beispieltext, sondern durch die echten Daten ersetzt. Darüberhinaus stehen Ihnen eine Reihe von Tool-Buttons zur Verfügung. Klicken Sie auf den betreffenden Button, um näheren Informationen darüber zu erhalten.



