

Infodatei mit Erläuterungen zu den einzelnen Programmtypen, Lizenzbedingungen, Hilfen zur Programminstallation und einer Übersicht über spezielle Dateiformate.

VERTRIEBSWEGE UND PROGRAMMARTEN:

Public Domain:

Programme, die der Autor ohne Einschränkung zum Kopieren freigibt. Auf Public Domain - Software gibt es keinerlei Copyrightrechte, keine Eigentümerschaft und keine Weitergabebeschränkungen.

Freeware:

Programme, die nur unter bestimmten Auflagen zum Kopieren frei sind. Copyrightbestimmungen des Autors haben Gültigkeit - Programmteile der veröffentlichten Software können weiterverwendet werden (in manchen Fällen nur zur privaten Nutzung!).

Shareware:

Programme, die Sie nach den Vorgaben des Autors testen und ausprobieren dürfen - ohne - gleich das Programm kaufen zu müssen. Shareware ist im Gegensatz zu Public Domain Copyright-geschützt, wodurch der Autor sich alle Rechte vorbehält.

Wollen Sie ein Shareware-Programm weiterhin benutzen, sind Sie verpflichtet sich beim Autor registrieren zu lassen - die Registriergebühren sind meist sehr gering und Sie erhalten dafür: Update-Service, Zusatzmodule, zusätzliche Leistungen und in vielen Fällen ein gedrucktes Handbuch sowie technischen Support und eine Hotline, die garantiert nicht ständig besetzt ist!

(Häufig auch "Prüf-vor-Kauf" Software oder "Testversion" genannt)

Shareware-Programme unterscheiden sich somit nur in der Art und Weise Ihrer Vermarktung von regulären Programmangeboten und sind qualitativ (vor allem die neueren Programme) gleichwertig.

Crippleware:

So werden Programme bezeichnet, die zum Testen freigegeben worden sind, aber dermaßen 'verstümmelt' wurden, daß ein sinnvolles Arbeiten bzw. Aus-testen nicht möglich ist. Crippleware ist meist Shareware und wird von guten Shareware-Händlern nicht in das Programmangebot aufgenommen.

Timeware:

Voll, aber nur begrenzte Zeit funktionsfähiges Programm.

Registerware:

Programme mit häufigem Einblenden einer Registrierungsaufforderung (Ausdruck wird nur noch selten benutzt).

Bookware:

Handbuch zu einem Programm/Programmpaket mit zusätzlicher Diskette, die Utilities bzw. die besprochenen Beispiele enthält. Die Copyrightbestimmungen sind dem Buch zu entnehmen.

PROGRAMMARTEN UND DEREN BEDEUTUNG:

Dateien sind Grundlage jeden Programmes und können eine ausführende oder speichernde Funktion haben. D.h. diese Dateien sind ausführbar bzw. dienen nur als Datenbestand. Die Dateiendung wird oft auch als »Extension« bezeichnet (engl. Ausdruck). Ein direkt ausführbares Programm kann mit PROGRAMMNAME <Return> gestartet werden.

Die Eingabe der Dateierweiterung ist nicht notwendig.

Dateien müssen keine Erweiterung haben, haben aber in den meisten Fällen eine.

ENTPACKEN VON DATEIEN:

Auf vielen Disketten sind selbstentpackende Dateien enthalten. Da heutige Programme das Fassungsvermögen des nun schon sehr alten Diskettenformates von 360 KByte (auf den größeren 5¼" Disketten) sprengen, sind die Dateien komprimiert. Ein spezielles Programm liest dabei die Daten und "stampft" sie sozusagen ein. Und mit dem gleichen Programm, bzw. einer speziellen Manipulation der Daten können diese Dateien wieder entpackt werden. Durch dieses Verfahren ist oft ein mehrfaches an Platz verfügbar.

Diese Dateien sind oft speziell gekennzeichnet:

- !xxxxx
- xxxxx_# (oder ähnlich)

Diese gepackten Dateien enthalten das Programm und seine begleitende Dateien. Je nach Dateierweiterung kann das Programm direkt gestartet werden (Erweiterung .EXE/.COM), oder muß mit dem dementsprechenden Entpackprogramm manuell entpackt werden (siehe auch Liste oben).

Die meisten und gängigen Packprogramme haben sich auf folgenden Standard geeinigt: Name_des_Entpackers X Datei.erw [Zielverzeichnis]

- »X« = steht für eXtract = entpacken
- Datei.erw = Name der Packdatei
- Zielverzeichnis = nicht in das aktuelle Verzeichnis, sondern auf ein anderes Laufwerk/Verzeichnis entpacken (optionaler Parameter; nicht immer möglich!)

Bei diversen Programmen muß u.U. das »X« weggelassen werden!
Näheres entnehmen Sie bitte den begleitenden Dokumentationen der entsprechenden Pack-Programme!

Generell ist beim Entpacken von Programmen folgendes zu empfehlen:

- Wechseln Sie auf die Festplatte

- mit: C: <Return>
- Wechseln Sie in ein bestehendes Verzeichnis Ihrer Wahl
mit: CD\[Verzeichnis(se)] <Return>
oder legen Sie ein neues Verzeichnis an
mit: - MD [Verzeichnisname] <Return> (anlegen)
- CD [Verzeichnisname] <Return> (wechseln)
- Kopieren Sie alle Dateien der Diskette in dies Verzeichnis
mit: COPY A:[B:] *.* C:\[Zielverzeichnis] <Return>
- Lassen Sie sich eine kurze Übersicht über die Dateien ausgeben
mit: DIR /P <Return>
- Starten Sie die gepackte Datei oder das Programm
mit: Name <Return>
bzw. benutzen Sie eines der oben beschriebenen Entpack-Programme

Viele Programme bieten eine Installationsroutine, die das Programm auf der Festplatte selbst installieren. Diese Dateien lauten meist

- SETUP
- INSTALL
- START
- BEGINN (o.ä.)

Diese Dateien können ggf. das Programm nur von der Installationsdiskette installieren und in manchen Fällen (z.B. unter Windows) nur von einem bestehenden Hauptprogramm aus gestartet werden.

REGISTRIERUNG:

Das Shareware-Konzept lebt von der Registrierung. Werden Sharewareprogramme benutzt, aber nicht registriert, so werden die Autoren nach gewisser Zeit ihr Programm vom Markt nehmen und auf diesem - z.B. für Hobbyprogrammierer - sehr effektiven Weg der Vermarktung kein Programm mehr der Öffentlichkeit zugänglich machen. Jeder, der ein Programm nach Ablauf der Testphase (je nach Vorgabe des Autors, 30 Tage) nicht registrieren läßt, schadet sich nur selbst. Die Programmqualität ist in den letzten Jahren sehr gestiegen und bietet z.Tl. sehr ausgereifte Programme, die auch kommerzieller Software in nichts nachstehen und oft schneller und effektiver arbeiten. Unterstützen Sie die Autoren durch Ihre Registrierung - hierfür können Sie für reine Kopiergebühren mehrere Programme in Ruhe testen und das für Sie geeignetste Programme in Ruhe aussuchen.
(Man stelle sich dieses Prinzip bei einem Autohaus vor...)

Außerdem stellt die Weiterbenutzung eines Programms nach Beendigung der Testphase eine Straftat dar und kann rechtlich geahndet werden.

FEHLER IN PROGRAMMEN:

Die meisten Sharewarehändler testen eingehende Programme auf Lauffähigkeit und nehmen sie erst dann in ihren Katalog auf. Generell kann aber kein Sharewarehändler gewährleisten, daß das Programm unter der Vielzahl an Rechnerkonfigurationen lauffähig ist.

Falls ein Programm sich überhaupt nicht installieren oder aufrufen läßt, so kann es nur an folgenden Punkten liegen:

- Zu wenig Arbeitsspeicher (residente Programme entfernen)
- Vom Programm benötigte Hardware/Software fehlt oder ist inkompatibel (siehe begleitende Dokumentationen - ein häufig auftretender Fehler!)
- Kein freier (zu wenig) Festplattenspeicher
- benötigtes Hauptprogramm/Zusatzdateien fehlen
- Programm will eine Installationsdiskette mit bestimmtem Namen (wenn ein Ausdruck "Bitte Disk »DISK_1« einlegen" erscheint, dann will das Programm auch meist eine Diskette mit exakt diesem Label haben.)
- Programm nicht vollständig/fehlerhaft installiert
- vielleicht zu kurz gewartet, bis das Programm startet???

Lesen Sie immer zuerst die begleitende Dokumentation, diese lauten meist:

- LESEN.TXT /.DOK /.DOC
- LIESMICH.TXT
- HANDBUCH.TXT
- READ.ME (oder auch README.TXT/.DOC)
- INFO.TXT
- HILFE.TXT

Der Sharewarehändler ist bei solchen PROGRAMM-Reklamationen nicht zuständig, sofern es sich nicht um einen Disketten-/ Kopierfehler handelt oder dieser direkter Vertriebshändler des Programms ist.

Generell ist der Programmautor für die Funktionsfähigkeit des Programms zuständig. Es liegt in der Verantwortung des Sharewarehändlers, alle Dateien die zum Programm(paket) gehören aufzunehmen. Aber ggf. kann ein Programm unvollständig, bzw. bewusst manipuliert "untergejubelt" worden sein (sofern kein Diskettenfehler vorliegt). Dies ist dann keine Absicht des Händlers, sondern des Einsenders. Ihr Händler wird diese Diskette dann ohne wenn und aber umtauschen.

Falls Sie reklamieren wollen, so sind folgende Angaben zum Nachvollziehen des Programmfehlers unbedingt notwendig:

- Ihr Rechnertyp (XT/AT/286/386/486/P...)
- installierter und freier Speicher
- sonstige Komponenten (Videokarte/spezielle Hardware etc.)
- wann, wo, wie und in welcher Form der Fehler auftrat
- Beschreibung Ihrer Vorgehensweise bei der Installation

Mit diesen Angabe helfen Sie den Händlern, den Fehler schnell zu finden und zu beheben.

Sharewarehändler beziehen Ihre Programme aus folgenden Quellen:

- große Mailboxorganisationen (z.B. CompuServe)
- von ASP-Händlern (amerikanische Händlervereinigung)
- von den Autoren selbst; z.TI. direkt aus dem Ausland wie z.B. Amerika
- und manchmal auch von der Konkurrenz...

Alle Programme werden vor Aufnahme in das Programmangebot generell mit den neuesten Virensclannern auf Viren geprüft, die selbstverständlich in keinem Angebot fehlen dürfen! Aber vertrauen sie nicht blindlings darauf!

Wie heißt es so schön: Trau-schau-wem!

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser!

Viren sind wie Schnupfen - man hat sie schnell, aber die Heilung dauert oft lange.

RESUMEE:

Sie sehen, wir als Sharewarehändler haben es nicht leicht mit der Vielzahl der Programme umzugehen und alle vermeidbaren Fehler vorzusehen. Haben Sie deshalb ein wenig Nachsicht, wenn es mal nicht auf Anhieb klappt. Wir bemühen uns redlich - Fehler können jedem einmal unterlaufen.

KLEINES DOSSIER:

Eine kurze Übersicht zur Nutzung des Betriebssystems und dessen Befehle:

- DIR : Zeigt den Inhalt eines Verzeichnisses auf einer Diskette bzw. Festplatte an
- DIR /P : Wie DIR, nur erfolgt die Ausgabe seitenweise
- COPY : Kopiert eine oder mehrere Dateien auf ein beliebiges Ziel
- DEL : Löscht eine oder mehrere Dateien
- TYPE : Zeigt den Inhalt einer Datei an
- MD : Erzeugt ein Unterverzeichnis (manchmal auch Ordner genannt)
- CD : Wechselt in ein Verzeichnis
- RD : Entfernt ein Verzeichnis (nur wenn dies leer ist)

Alle Befehle können mit zusätzlichen Parametern versehen werden und bieten so erweiterte Funktionen an. Ab der MS-DOS Version 5.0 kann mit BEFEHL /? eine Hilfe zum jeweils verwendeten Befehl ausgegeben werden.

Falls Sie ein Computer-Neuling sind und sonst auch keine Möglichkeit zur Information haben (Freunde/Kollegen/Bekannte), so kann Ihr Händler Ihnen gerne eine Auswahl von DOS-Lernprogrammen zusammenstellen.

Näheres zu den DOS-Befehlen ist den Unterlagen zum jeweils verwendeten Betriebssystem zu entnehmen.

DD-Diskette? HD-Diskette? Viele Anwender tun sich noch schwer mit diesen Begriffen.

DD-Diskette: Diskette einfacher Bauart.

Das Fassungsvermögen bei 5¼" Disketten liegt bei 360 KByte, bei den kleineren 3½" Disks sind es 720 KByte.

HD-Diskette: Diskette höherwertiger Bauart - bessere Beschichtung, deswegen auch etwas teurer.

Fassungsvermögen bei 5¼" Disketten max. 1.2 MByte, bei 3½" Disketten bis zu 1.44 MByte

Wir hoffen, die wichtigsten Fragen geklärt zu haben und wünschen viel Spaß mit Ihrem Shareware-Programm!

(Alle genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der einzelnen Firmen)