

## **Inhalt**

[Übersicht](#)  
[Das Kontrollzentrum](#)  
[Editierfenster](#)  
[Cursorbewegungen](#)  
[Editierfunktionen](#)  
[Blockfunktionen](#)  
[Text markieren](#)  
[Drag and Drop Unterstützung](#)  
[Tastenzuweisungen](#)  
[Tastatur Makros](#)  
[Syntax Expansion](#)  
[User Menü](#)  
[Benutzer Sets](#)  
[Verknüpfungen](#)  
[Suchen](#)  
[Ansi oder ASCII](#)  
[Zeichnen](#)  
[Drucken](#)  
[Dateien vergleichen](#)  
[Compiler Unterstützung](#)  
[Aktueller Pfad](#)  
[Virenschutz](#)  
[Ändern von EW.INI](#)  
[Hilfefunktionen](#)  
[Copyright und Lizenzbestimmungen](#)

## **Überblick**

Einführung

Generelle Konzepte

## Einführung

E! für Windows (EW) ist ein Editor für viele Zwecke. Er wurde auf die Bedürfnisse von Programmierern besonders zugeschnitten. Aber auch jeder andere PC-Benutzer, der mit Textdateien umgehen muß, wird einen Nutzen von EW haben. EW ist keine Textverarbeitung. Er lädt und speichert ASCII (oder ANSI) Dateien, ohne irgendwelche Formatierungskommandos oder Druckersteuerzeichen einzufügen. EW ist die Windows Version von E!, einem Editor unter MS-DOS. EW ist aber nicht nur eine einfache Anpassung an die grafische Oberfläche. Er ist ein komplett neues Produkt, das einige Funktionen mit seinem MS-DOS Pendant gemeinsam hat.

Obwohl das Design von EW in fast allem den Richtlinien entspricht, die ein Windows Programm einhalten muß, ist dies nicht der Fall bei der Fensterverwaltung. Das MDI Interface hat einige Vorteile, ist aber eine Einschränkung, wenn man einen Editor für Programmierer schreiben möchte. Alle Fenster müssen im Fenster der Applikation eingeschlossen werden. Dies schränkt aber den Programmierer in seiner Freiheit, mit den Fenstern zu arbeiten, ein. Wie Sie später sehen werden, besteht EW aus einem Kontrollzentrum, von dem aus Sie eigenständige Editierfenster aufrufen können. Als Benutzer haben Sie mit EW die ganze Kontrolle über alle Editierfenster, entweder einzeln, als Gruppe oder als ganzes. Dadurch wird eine Umgebung geschaffen, die für den Benutzer besser zu handhaben ist.

EW ist ein sehr leistungsstarkes Produkt. Die Grundidee ist, daß die meisten Programmierer ihre eigenen Applikationen schreiben wollen und nicht den Editor programmieren möchten, mit dem sie arbeiten. Obwohl Sie Erweiterungs-DLLs schreiben können, um weitere Funktionen zu EW hinzuzufügen, wird das für die meisten Benutzer nicht notwendig sein.

EW unterstützt fast jeden Compiler automatisch und kann an die meisten anderen Compiler angepaßt werden. Die Benutzer von E! für DOS wissen wie einfach es ist, einen Compiler aufzurufen und dann von Fehlermeldung zu Fehlermeldung im Editor zu springen. Mit EW ist das noch einfacher geworden.

Wir haben gesehen, daß die meisten Texteditoren einige Grundfunktionen haben, damit sie sehr schnell erlernt werden können. Anspruchsvollere Tools können dagegen meist schwer an die tägliche Arbeit angepaßt werden. Wenn Sie meinen, daß wir es vergessen haben eine wichtige Funktion zu implementieren, dann sagen Sie uns Bescheid - allerdings erst, nachdem Sie das Handbuch gelesen haben. Wir werden versuchen, Sie nach besten Kräften zu unterstützen.

---

Übersicht

## **Generelle Konzepte**

EW wurde nach der neuesten objektorientierten Technologie entwickelt. Wenn Sie EW starten, wird eine Dialogbox angezeigt, das Kontrollzentrum. Dies ist das Fenster der Anwendung. In dieser Dialogbox können Sie die Editoren starten. Jeder Editor kann dazu benutzt werden, einen eigenen Text zu bearbeiten. Dieser Editor wird mindestens ein Editierfenster anzeigen. Es ist möglich, Clones zu erzeugen, so daß Sie mehrere Sichten von ein und derselben Datei haben können. Jedes dieser Fenster ist eigenständig, kann aber vom Kontrollzentrum aus gesteuert werden.

In EW gibt es globale und lokale Optionen. Globale Optionen sind für alle Editoren gleich und können nicht von jedem einzelnen Editor verändert werden. Lokale Optionen können für jeden Editor verschieden sein, ohne daß andere Editoren davon betroffen werden. Weil verschiedene Texte verschiedene Einstellungen erfordern können (verschiedene Randeinstellungen, verschiedene Macros, ein anderes Tastaturlayout), ist es in EW möglich, eine eigene Umgebung für jede Datei einzustellen. Wenn man dies nicht möchte, nimmt jeder Editor die Voreinstellungen, die im Kontrollzentrum eingetragen worden sind.

Lokale Optionen können für einen späteren Aufruf automatisch abgespeichert werden. So ist es möglich, bei einem späteren Aufruf dieselben Einstellungen wieder vorzufinden, ohne sie neu definieren zu müssen. Die Anzahl der Sitzungen, für die dies geschehen soll, kann eingestellt werden (vgl. Ändern von EW.INI).

EW arbeitet nur mit dem Hauptspeicher. Dies macht den Editor sehr schnell und erlaubt es, einige sehr leistungsstarke Funktionen zu implementieren, bringt aber einige Einschränkungen mit sich. Texte in EW können nicht länger als ca. 16000 Zeilen sein und die maximale Zeilenlänge beträgt 255 Zeichen. Wir sind der Meinung, daß dies ausreicht, um Programme zu schreiben, auch wenn es eine Einschränkung bedeutet im Umgang mit langen Datendateien. An dieser Stelle sei aber auf Utilities wie split o.ä. hingewiesen, mit denen man dieses Problem zwar nicht lösen, es aber umgehen kann. (split - mit dem Hilfsprogramm combine - zerteilt eine Datei in kleinere Stücke und setzt sie später wieder zusammen).

---

Übersicht

## **Editor**

Ein Editor ist ein Objekt, welches von EW immer dann erzeugt wird, wenn Sie eine Datei laden oder eine neue Datei anlegen. Editoren sind unsichtbar. Sie verarbeiten einen einzelnen Text und kommunizieren mit dem Kontrollzentrum.

Jeder Editor erzeugt mindestens ein Editierfenster. Wenn alle Editierfenster eines Editors geschlossen werden, wird der Editor ebenfalls geschlossen. Versteckte (Hidden) Editierfenster gelten nicht als geschlossene Fenster.

---

Vergleiche:

Clone

## Clone

Clones sind Editierfenster, die vom gleichen Editor verwaltet werden. Sie verwenden den gleichen Text, und jede Änderung in einem der Clone-Fenster wird sofort in allen weiteren Clone-Fenstern des gleichen Editors angezeigt. Clone-Fenster werden verwendet, um zwei oder mehrere verschiedene Teile des gleichen Textes sichtbar zu machen.

---

Vergleiche

Editor  
Editierfenster

## Das Kontrollzentrum

Immer, wenn Sie EW starten, erscheint das Kontrollzentrum. Es besteht aus einer zweigeteilten Dialogbox.

Auf der linken Seite sieht das Kontrollzentrum wie ein normales Dialogfenster zum Dateienöffnen aus. Dort können Sie neue Editoren für nicht existierende Dateien erzeugen oder bereits vorhandene Dateien öffnen. Anders als viele andere Windows Programme erwartet EW, daß Sie jedem neuen Editor einen Namen geben. Wenn Sie eine Datei im Listfenster anwählen, dann werden Ihnen augenblicklich die Daten zu dieser Datei angezeigt.

Beachten Sie, daß die Dialogbox, die mit dem NEW-Knopf geöffnet wird, Ihnen erlaubt, Dateispezifikationen, die Wildcards enthalten, als auch Dateilisten einzutragen. Das bedeutet, Sie können mehrere Dateispezifikationen getrennt durch Leerzeichen, Kommas oder Semikolons eintragen.

Auf der rechten Seite erscheint ein Listfenster, das die Namen aller aktuellen Editierfenster enthält. Dort können Sie den Text auswählen, den Sie bearbeiten, verstecken, verkleinern oder neu darstellen möchten. Sie können Dateien auch im Kontrollzentrum abspeichern oder ausdrucken. Dies können Sie natürlich auch in jedem Editierfenster machen.

Wenn im Listfenster kein spezielles Editierfenster angewählt ist, wirken sich die Aktionen auf alle Editierfenster aus. Der Clear Knopf hebt alle Selektionen auf.

Kontrollzentrum-Menü  
Kontrollzentrum-Dialogboxen  
öffnen von Files im Kontrollzentrum

---

Vergleiche:

Editierfenster

## **Kontrollzentrum/Menü**

Die meisten Menüs führen direkt zu Dialogboxen. Nur das File-Menü und das Help-Menü beinhalten weitere Optionen.

[Kontrollzentrum/Menü File](#)  
[Kontrollzentrum/Menü Help](#)

---

Vergleiche:

[Kontrollzentrum/Dialogboxen](#)  
[öffnen von Files im Kontrollzentrum](#)



## **Kontrollzentrum/Menü File**

### **Set...**

öffnet Kontrollzentrum/Dialogbox File.

### **Directories...**

#### **Search Directories**

Enthält die Liste aller Verzeichnisse, in denen EW nachschauen soll, wenn die Datei nicht im aktuellen Verzeichnis gefunden werden kann. Die Verzeichnisnamen können durch Kommata, Leerzeichen, Punkte oder Strichpunkte getrennt werden.

#### **User Directory**

EW benötigt ein Verzeichnis, in dem er alle Dateien, wie z.B. Macros, Tastaturlayouts, Tastaturmacros, Benutzermenüs, Benutzer-Erweiterungs-DLLs oder Textdateien, die während einer Editiersitzung erzeugt werden, abspeichern kann. Wenn Sie kein Benutzerverzeichnis angeben, dann speichert EW diese Dateien im dem Verzeichnis, von dem aus er aufgerufen wurde. EW nimmt als Default für dieses Verzeichnis das USER Verzeichnis, das bei der Installation angelegt wird.

Sie können das USER-Verzeichnis während einer Editiersitzung wechseln, wenn Sie mehrere verschiedene Mengen von Daten-Dateien verwalten wollen.

### **Save and Load Options**

#### **Save Options as...**

Hiermit können Sie alle Werte der globalen Optionen in eine Datei speichern. Sie können diese Datei jederzeit laden, um so die alten Einstellungen zu erhalten. Aus Konsistenzgründen sollten diese Dateien die Extension .INI erhalten.

#### **Load Options...**

Hiermit können Sie eine Datei laden, in der Ihre abgespeicherten globalen Optionen stehen.

### **Printer Setup...**

Erlaubt Ihnen, einen Drucker auszusuchen und die Einstellungen zu verändern.

### **Page Setup...**

Erlaubt Ihnen das Layout einer Seite, den Zeichensatz, die Seitenüber- und unterschift zu definieren. Die für die Seitenüber- und unterschritten verwendete Syntax ist in dem Abschnitt Drucker beschrieben.

### **Grep...**

GREP ist ein verbreitetes Hilfsprogramm, daß es Ihnen ermöglicht, nach Dateien zu suchen, die ein bestimmtes Wort enthalten. EW hat eine eingebaute GREP-Funktion. Dateien, die mit GREP gefunden wurden, werden beim öffnen so angezeigt, daß die Stelle sichtbar wird, an der das Wort gefunden wurde. Die in EW eingebaute GREP-Funktion erlaubt auch die Suche mit Variablen.

### **Create File List...**

EW wird Sie nach einem Dateinamen fragen und als erstes Zeichen ein "@" vorschlagen. Betätigen Sie den OK Knopf, so wird EW eine Datei erzeugen, die alle momentan editierten Dateien enthält. Man kann so z.B. sehr einfach ein Profile erstellen, das man dann bei den Compile Optionen verwenden kann.

Ist die Option "@xxxx.xxx is a List" in der Dialogbox File Options angewählt wenn Sie versuchen diese Datei zu laden, so werden alle Dateien, die in dieser Liste aufgeführt sind, geladen. Soll diese Liste editiert werden, so muß zuerst die oben erwähnte Option deaktiviert werden, bevor die Datei geladen werden kann.

### **Recent List**

In EW werden die letzten fünf Dateinamen in einer gesonderten Liste geführt. Diese Liste wird an das Ende der im Kontrollzentrum/Menü und Editierfenster/Menü angezeigten Dateien angehängt. Klicken Sie einen Dateinamen wie gewohnt an, um ihn zu editieren.

---

Kontrollzentrum

## **Kontrollzentrum/Menü Help**

### **Register...**

Hier können Sie sich als registrierter Benutzer eintragen lassen. Wenn Sie sich registrieren lassen, erscheint die Mitteilung während des Arbeitens nicht mehr. Der Virus Check von EW läßt sich dann auch abstellen.

### **UnRegister**

Hiermit können Sie Ihren Registrierungscode wieder entfernen. Wenn der Registrierungscode entfernt ist (die Mitteilung erscheint wieder beim Starten von EW), können Sie die Version an Ihre Bekannten weiterverteilen. Registrierte Versionen dürfen nicht weitergegeben werden! Genausowenig dürfen Sie Ihren persönlichen Registrierungscode weitergeben.

[Hilfefunktionen](#)

---

[Kontrollzentrum](#)

Das Kontrollzentrum verwaltet die globalen Optionen, welche für alle Editoren gleich sind. Die Standard-Vorgaben der lokalen Optionen, welche in jedem Editor getrennt geändert werden können, werden ebenfalls vom Kontrollzentrum verwaltet.

### **Kontrollzentrum/Dialogboxen**

File  
Edit  
Search  
Local Defaults  
Display  
Font

---

Vergleiche:

Kontrollzentrum/Menü  
öffnen von Files im Kontrollzentrum

## **Kontrollzentrum/Dialogbox File**

### **Log Session**

Mit dieser Option kann eingestellt werden, ob EW sich beim Abspeichern merkt, welche Dateien beim Verlassen des Kontrollzentrums bearbeitet worden sind. EW speichert dann auch die lokalen Optionen zu jeder Editorsitzung, die Fensterposition des Kontrollzentrums und den Status jedes Fensters (verkleinert, versteckt oder normal) ab. Wenn Sie EW das nächste Mal starten, wird alles wieder so hergestellt, wie es beim Schließen des Kontrollfensters war.

Wird der Dateiname zu der Befehlszeile weitergegeben (z.B. durch die File-Run-Option des Program Managers), so wird die Datei aus der vorhergehenden Sitzung nicht nochmals geladen. Statt dessen wird die neue Datei geladen und das Kontrollzentrum wird automatisch minimiert.

### **Bak Files**

Wählen Sie diesen Punkt an wenn Sie möchten, daß EW eine \*.bak Datei erzeugt, wenn Sie eine Datei abspeichern.

### **OverWrite Warning**

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie von EW gewarnt werden möchten, wenn eine Datei überschrieben wird.

### **@xxxx.xxx is a List**

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird EW nicht versuchen eine Datei zu laden, die mit einem "@" beginnt. EW meint dann, daß es sich bei dieser Datei um eine Liste mit Dateinamen handelt und wird versuchen, alle Dateien, deren Namen dort aufgeführt sind, zu laden. Dies ist dann sehr bequem, wenn Sie oft mit denselben Dateien arbeiten müssen. Geben Sie innerhalb der Datei bitte nur einen Dateinamen pro Zeile an. Wildcards sind erlaubt.

### **Delete Output File**

Wenn Sie aus EW Ihren Compiler aufrufen, werden die Fehlermeldungen von EW analysiert. Die dazu benutzte Ausgabedatei wird normalerweise gelöscht. Wenn Sie möchten, daß diese Datei (EWX.OUT) nicht gelöscht wird, dann aktivieren Sie diese Option.

### **Autosave Options**

Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle Optionen, die zu einer Datei oder zum Kontrollzentrum gehören (also globale und lokale), automatisch mit der Datei gespeichert, ohne daß Sie dies manuell erledigen müßten.

### **Autosave Files**

Wenn diese Option aktiviert ist, wird Ihre Arbeit von EW in einem bestimmten Intervall in eine temporäre Datei gespeichert. Dies geschieht für alle z.Zt. nicht bearbeiteten Dateien, ohne daß Sie etwas davon merken.

Wenn EW die aktuelle Datei zwischenspeichert, dann wird Ihre Arbeit für die Dauer des Speicherns unterbrochen. Die Dateien werden im Unterverzeichnis TEMP - falls eines existiert - abgespeichert. Wenn kein TEMP Verzeichnis existiert, dann werden die Dateien im Windows-Verzeichnis abgespeichert (dies ist das von Windows vorgegebene Verhalten für temporäre Dateien). An den Anfang der Datei werden das Datum und die Uhrzeit des letzten Abspeicherns geschrieben, um eine spätere Wiederherstellung des Textes zu vereinfachen. Temporäre Dateinamen, die den Text enthalten, haben die folgende Form: ~EW?????.TMP. Andere Dateinamen, die von EW erzeugt werden, haben die Form ~SPI?????.TMP. Sie werden von der UNDO-Funktion benötigt. Diese Dateien werden gelöscht, wenn EW verlassen wird.

### **Delay**

Hier kann man die Intervalllänge (in Sekunden) eingeben, die zwischen dem automatischen Abspeichern der Dateien liegen soll.

### **Default Extensions**

Wenn Sie eine Datei laden und den Dateinamen selbst eingeben möchten, dann können Sie auf die Extension im Dateinamen verzichten, falls die Extension in dieser Liste eingetragen ist. Mehrere Extensions können durch Kommata, Leerzeichen, Punkte oder Strichpunkte getrennt werden. Wenn die Datei keine Extension hat, dann wird natürlich diese Datei geladen.

Nehmen wir einmal an, in Ihrer "Default Extension List" steht folgendes: c; h. Wenn Sie nun die Datei meinprg laden möchten, wird EW dies tun, wenn sie ohne Extension existiert. Wenn Sie wieder die Datei angeben, wird meinprg.c geladen, und eine letzte Anfrage lädt meinprg.h.

Achtung: Dieses Feature funktioniert nur dann, wenn die Datei in dem aktuellen Verzeichnis oder in einem Verzeichnis, das in den Search-Verzeichnissen steht, erwähnt ist.

---

Vergleiche:

Edit  
Search  
Local Defaults  
Display  
Font

## **Kontrollzentrum/Dialogbox Edit**

### **Undo Levels**

Jede Editierfunktion (auch die Cursorbewegungen) von EW kann rückgängig gemacht werden. Dies geschieht mit den Tasten **Alt+Bsp** oder **Strg+Z**. Für jeden Editor in EW ist ein UNDO Puffer vorhanden, der Hauptspeicher und Harddiskspeicher belegt. Die Defaultgröße dieses Puffers beträgt 128 Ebenen. Dies ist für die meisten Operationen genug.

Wenn Sie die UNDO Ebenen verändern wollen, müssen Sie dabei beachten, daß eine UNDO-Funktion mehrere UNDO Ebenen voraussetzen kann. Wenn Sie also den UNDO Speicher auf eins setzen, hat das nicht die gewünschte Wirkung. Ein Minimum von fünf garantiert, daß alle Funktionen rückgängig gemacht werden können. Wenn Sie die UNDO Ebenen auf 0 setzen, wird die UNDO Funktion bei der nächsten Editiersitzung abgeschaltet.

### **Add on last Line**

Klicken Sie diese Option an wenn Sie möchten, daß mit der **Cursor down** Taste in der letzten Zeile automatisch Leerzeilen eingefügt werden. Ansonsten fügt nur die **Return**-Taste neue Leerzeilen hinzu.

### **Enter splits Line**

Wenn die **Return**-Taste gedrückt wird, verhält sich EW nicht so wie es die meisten Editoren tun. EW fügt eine Leerzeile ein und setzt den Cursor an die erste Spalte der Leerzeile. Wenn Sie möchten, daß EW die Zeile an der Cursorposition teilt (wenn Sie sich im Einfügemodus befinden), wie es die meisten anderen Editoren machen, dann klicken Sie diese Option an.

### **Insert by Default**

Wenn Sie diese Option anwählen, werden alle Editoren im Einfügemodus gestartet. Wenn nicht, werden sie im Überschreibmodus gestartet. Der Cursor sieht in den beiden Modi verschieden aus.

### **Syntax Expansion**

Geben Sie hier an, ob Macros bei speziellen Worten automatisch ausgeführt werden sollen. Näheres hierzu unter [Syntax Expansion](#).

### **Replace Selection**

Wenn der Text selektiert wurde, dann wird er normalerweise überschrieben wenn eine Taste gedrückt wird, oder ein Text aus dem Windows Clipboard kopiert wird. Mit dieser Option können Sie einstellen, ob der Text ersetzt wird oder nicht.

### **AutoScrolling**

Wenn Sie den Autoscrollmodus einschalten, hält EW die zu editierende Zeile immer an derselben Stelle, auch wenn eine neue Zeile eingefügt wird. So kann man sich schneller im Text zurechtfinden. Dies ist aber nur dann der Fall, wenn sich der Cursor in der unteren Hälfte des Editierfensters befindet.

### **Beep On Error**

Wenn ein Fehler gemacht wurde, ertönt normalerweise ein Ton von EW. Mit dieser Option können Sie dies abstellen.

### **Format From Current Line**

Wenn diese Option angewählt wird, wird nicht der gesamte Absatz neu formatiert, sondern nur ab der Zeile, in der der Cursor steht.

### **Auto Macros**

In EW wurde die Möglichkeit eingebaut, Macros automatisch auszuführen, wenn eine Datei geladen wird. Das Macro muß als Basisnamen den Namen der Extension haben, bei der es ausgeführt werden soll. Wenn Sie z.B. ein Macro mit dem Namen PAS (die Extension .EWM wird automatisch angefügt) generiert haben, wird dieses Macro immer dann ausgeführt, wenn Sie eine Datei mit dem Namen \*.pas laden. Um dieses Feature zu benutzen, müssen Sie es hier einstellen.

### **Jump on Home/End**

Standardmäßig springt EW an das Ende der nächsten Zeile, wenn die ENDE-Taste gedrückt wird und der Cursor bereits am Ende der aktuellen Zeile steht. Ebenso springt EW an den Anfang der vorherigen Zeile, wenn die Pos1-Taste (auch Home-Taste bezeichnet) gedrückt wird, während der Cursor bereits am Anfang der aktuellen Zeile steht. Dieses Verhalten kann mit dem Ausschalten der Funktion "Jump on Home/End" ausgeschaltet werden.

---

Vergleiche:

[File](#)  
[Search](#)  
[Local Defaults](#)  
[Display](#)  
[Font](#)



## **Kontrollzentrum/Dialogbox Search**

### **Global Search**

Wenn diese Option aktiviert ist, sucht EW immer vom Anfang des aktuellen Textes an, ansonsten wird ab der aktuellen Cursorposition gesucht.

### **Case Sensitive Search**

Gibt an, ob die Suche nach Groß- und Kleinschreibung unterscheiden soll.

### **Keep Case**

Wurde diese Option ausgewählt und bei der Suche wird keine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung gemacht, so arbeitet der Wortersetzungsprozeß folgendermaßen: Ein Großbuchstabe in einem Ersetzungswort wird wieder in einen Großbuchstaben und ein Kleinbuchstabe wieder in einen Kleinbuchstaben gewandelt.

Ist das Ersetzungswort z.B. "stringb", so wird "StringA" in "StringB" ersetzt, "Stringa" wird ersetzt in "Stringb", "stringA" in "stringB" usw.

### **Backward Search**

Sucht von der aktuellen Cursorposition an rückwärts.

### **Boolean Search**

Hiermit kann eingestellt werden, ob der Suchstring als Suchstring mit Variablen interpretiert werden soll oder nicht.

### **Block Search Only**

Sucht nur innerhalb eines markierten Textes. Dies ist dann nützlich, wenn man innerhalb eines bestimmten Gebietes Worte suchen und ersetzen will.

### **Word Only Search**

Das Wort wird nur gefunden, wenn es als eigenständiges Wort im Text steht. Ist diese Option gewählt, findet EW z.B. das Wort ein, nicht aber das Wort einfach.

### **Search across Files**

EW sucht den String nicht nur in der aktuellen Datei, sondern in allen offenen Editoren. Die Suche ist beendet, wenn EW wieder in der Ursprungsdatei angekommen ist.

### **Unprompted Replace**

Während die Funktion Suchen und Ersetzen läuft, fragt EW normalerweise, ob eine Ersetzung auch wirklich ausgeführt werden soll. Ist diese Option aktiviert, so fragt EW nicht mehr.

---

Vergleiche:

File

Edit

Local Defaults

Display

Font

Standardsuche

Boolsche Suche

Beispiele für Suchen

Boolsches Suchen und Ersetzen

EW-Spezifisches

## **Kontrollzentrum/Dialogbox Local Defaults**

Lokale Optionen sind für einen Editor spezifiziert. Sie haben in den vorangegangenen Abschnitten gesehen, daß man lokale Optionen in Dateien mit der Endung \*.INI laden und speichern kann.

Sie sollten sich auch die Tatsache vor Augen halten, daß EW, wenn er eine Datei lädt, im Unterverzeichnis USER nach einer Datei sucht, die denselben Basisnamen mit der Endung .INI hat, und diese dann lädt, wenn sie existiert. EW lädt so zu jeder Datei die lokalen Optionen automatisch dazu.

## **Strip Trailing Spaces**

Wenn diese Option aktiviert ist, wird EW Leerzeichen, die sich am Ende einer Zeile befinden, beim Laden, Speichern und Editieren löschen.

## **AutoBackspace**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, löscht EW beim Druck auf die Taste **backspace** den Buchstaben links vom Cursor und zieht die nachfolgende Zeile auch nach links. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird der Buchstabe links vom Cursor durch ein Leerzeichen ersetzt und der Cursor um eine Stelle nach links verschoben. Dies ist auch der Fall, wenn EW sich im Überschreibmodus befindet.

## **AutoInsert**

Wenn Sie möchten, daß EW automatisch eine entsprechende Klammer einfügt, dann müssen Sie diese Funktion aktivieren. EW fügt zu den linken Klammern dann die entsprechenden rechten Klammern ein, wenn Sie sich im Einfügemodus befinden.

## **AutoTab**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, springt EW die Tabulatoren entsprechend der vorhergehenden Zeile an. Ein Tabulator ist für EW dann immer der Anfang eines Wortes in der vorhergehenden Zeile. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, werden die Tabulatorpositionen entsprechend Ihrer Angaben unter Tabs (auch in diesem Fenster) berechnet.

## **AutoCompress**

Innerhalb von EW gibt es kein Tabulatorzeichen. Jedes Tabulatorzeichen wird in die entsprechende Anzahl von Leerzeichen umgesetzt. Dies hat den Vorteil, daß die Blockoperationen sehr effizient implementiert werden konnten. Wenn Sie also eine Datei laden, werden aus den Tabulatoren Leerzeichen. Beim Abspeichern werden aus den Leerzeichen wieder Tabulatoren gemacht, falls Sie dies mit dieser Option einstellen.

## **WordWrap**

Mit dieser Funktion wird EW veranlaßt, automatisch in die nächste Zeile zu springen, wenn der Cursor am rechten Rand angekommen ist. EW springt dann an den eingestellten Zeilenanfang und formatiert die Zeile nach den eingestellten Randbegrenzungen. Wenn Sie einen Text in einen anderen einfügen, wird dieser nicht automatisch formatiert. Dazu müssen Sie die Funktion reformat paragraph ausführen.

Wenn ein Wortumbruch stattfindet, positioniert EW das Wort in der nächsten Zeile in der Spalte, in der auch die darüberliegende Spalte anfängt. Auf diese Weise können Sie leicht Absätze mit negativem Randeinzug schreiben, ohne daß Sie immer die Randeinstellungen ändern müssen.

### **Right Justify**

Hiermit kann angegeben werden, ob EW einen automatischen rechten Randausgleich beim Formatieren durchführen soll. Diese Funktion ist nur in Verbindung mit obigem WordWrap Modus anwählbar.

### **Load/Save Ascii**

Hier kann angegeben werden, ob EW eine ANSI oder ASCII Datei schreiben soll. Bitte lesen Sie sich dazu das entsprechende Kapitel ([ANSI/ASCII](#)) durch.

### **EOF Mark**

Wenn Sie möchten, daß EW am Ende einer Datei eine EOF Kennung anfügt, wenn die Datei abgespeichert wird, dann müssen Sie diese Option einstellen. Existierende EOF Kennungen werden gelöscht, falls diese Option ausgeschaltet ist.

### **Tabs**

Geben Sie hier die Werte der Tabulatorpositionen an, die dann benutzt werden sollen, wenn der Label AutoTab ausgeschaltet ist. Sie müssen nur die ersten Abstände eingeben. EW berechnet dann anhand der letzten zwei Werte die folgenden Tabulatorpositionen.

Nehmen wir an, Sie möchten die Tabulatoren auf den Stellen 1 5 9 13 17 gesetzt bekommen, dann genügt es die Werte 1 5 hier einzutragen.

Wenn Sie das Intervall 1 3 7 9 12 20 eingeben, werden die Tabulatoren auf die Stellen 1 3 7 9 12 20 28 36 44 gesetzt.

### **Tab Increment**

Der hier eingestellte Wert (standard: 8) wird von EW dann benutzt, wenn Tabulatoren komprimiert oder expandiert werden. Normalerweise muß dieser Wert nur dann geändert werden, wenn Sie eine Datei laden, deren Tabulatoren nicht den Standardwert 8 haben.

### **Margins**

Geben Sie hier drei Zahlenwerte ein. Der erste steht für den linken Rand, der zweite für den rechten Rand, und der dritte für den Absatzeinzug. Die Zahlen müssen durch ein Leerzeichen getrennt werden.

## **EOL Sequence**

Normalerweise erkennt EW die Zeilenendekennung automatisch am CRLF. Wenn Sie aber z.B. eine UNIX Datei laden möchten, müssen Sie hier die entsprechende Zeilenendekennung eintragen. Std. ist die Standardeinstellung für MS-DOS; LF ist die Einstellung für Unix.

---

Vergleiche:

File  
Edit  
Search  
Display  
Font

## **Kontrollzentrum/Dialogbox Display**

### **Ribbon**

Verwenden Sie diese Option, um das Iconband in den Editierfenstern anzuzeigen oder auszuschalten. Diese Funktion wirkt global auf alle Editoren.

### **Scrollbars**

Verwenden Sie diese Option, um in den Editierfenstern die Verschiebepfeile anzuzeigen oder auszuschalten. Diese Funktion wirkt global auf alle Editoren.

### **File shown after loading**

Normalerweise wird eine Datei angezeigt, wenn sie geladen ist. Manchmal - z.B. wenn man viele Dateien lädt - kann es aber besser sein, wenn der Editor nur im Kontrollzentrum angezeigt wird und man ihn sich später auswählen kann.

### **Wildcard files shown**

Mit EW ist es möglich, beim Laden Wildcards anzugeben. So lädt man z.B. mit \*.pas alle Pascaldateien, die in einem Verzeichnis stehen. Damit nicht zu viele Dateien angezeigt werden wenn man diese Ladeoption benutzt, kann man hier angeben, daß die geladenen Dateien nicht angezeigt werden, sondern nur im Kontrollzentrum eingetragen werden.

### **Reshow CC after loading**

Mit dieser Einstellung kann man angeben, daß das Kontrollzentrum nach dem Laden der Dateien wieder angezeigt wird.

### **Minimize CC after processing**

Hier kann man einstellen, daß EW das Kontrollzentrum nach einem ausgeführten Befehl auf Icongröße verkleinert.

### **Display Shortcuts in Menus**

Wenn diese Option ausgewählt wird, werden die Tastaturkürzel in den einzelnen Menüs angezeigt. Dies geschieht dynamisch zur Laufzeit um auf die Benutzeränderungen der Tastaturbelegung reagieren zu können. Jede Benutzeränderung der Tastaturbelegung des aktuellen Editors wird auch in den Editierfenster/Menüs angezeigt. Auf langsamen Systemen kann es passieren, daß die Menüs dann ein wenig langsamer angezeigt werden.

---

Vergleiche:

File  
Edit  
Search  
Local Defaults  
Font



## Kontrollzentrum/Dialogbox Font

Um Text in Editierfenstern darzustellen, benutzt EW Fonts mit fester Pixelgröße, also nicht-proportionale Fonts. Proportionale Fonts nicht nicht für einen Texteditor geeignet.

Daher können Sie nur Fonts mit fester Pixelgröße auswählen. EW zeigt Ihnen an, ob der Zeichensatz ein ANSI (A), OEM (O), TrueType (T), Device (D) oder ein Raster (R)-Font ist. Weiterhin zeigt EW die zur Verfügung stehenden Größen des Zeichensatzes an.

Auch wenn der Text mit nicht-proportionalen Fonts dargestellt wird, möchten Sie vielleicht doch mit proportionalen Fonts ausdrucken. Aus diesem Grund hat die Dialogbox: Printer Font Setup eine Box für "nur feste Pixelgröße". Damit ist es möglich, proportionale Fonts den Standard-Fonts von EW hinzuzufügen.

Fonts mit der gleichen Größe können verschiedene Eigenschaften haben. EW zeigt an, ob ein Font kursiv (Italic), Unterstrichen (underlined) oder gestreckt (struck out) vorliegt. Fonts können auch unterschiedliches "Gewicht" (weight) haben, wie Fett, Extra Fett etc. Auch dies wird in der Dialogbox angezeigt (mittels eine Zahl), und EW wird sich den verwendeten Zeichensatz merken und in der nächsten Sitzung wieder verwenden (vorausgesetzt, die Log Session-Option wurde aktiviert).

EW erlaubt es Ihnen, die Größe des Zeichensatzes zu verändern. Wenn ein Zeichensatz ausgewählt wird, so erscheint eine Box mit den vordefinierten Größen für diesen Zeichensatz und Sie können auch andere Größen eingeben. EW wird beim Neuladen des Zeichensatzes diese Größe verwenden.

Wenn Sie einen neuen Font mit dem Apply-Knopf oder dem OK-Knopf auswählen, so werden alle Editierfenster aktualisiert. Verwenden Sie den Apply-Knopf, um verschiedenen Fonts auszuprobieren, bevor die Dialogbox geschlossen wird.

---

Vergleiche:

File  
Edit  
Search  
Local Defaults  
Display



## **öffnen von Files im Kontrollzentrum**

Es gibt verschiedene Wege, im Kontrollzentrum ein File zu öffnen.

Der klassische Weg ist ein Doppelklick auf den Filenamen oder ein Klick auf den OPEN-Knopf, während ein Filename ausgewählt ist. Dieses Verfahren wird von den meisten Windows-Programmen unterstützt.

Sie können auch den OK-Knopf drücken, wenn das Feld für den Filenamen einen gültigen Namen enthält oder eine gültige Namensmaske. Enthält die Namensmaske Wildcards, so wird die Listbox entsprechend aktualisiert.

Fehlt beim Filenamen die Extension, so wird EW versuchen, ein File zu laden, welches als Extension eine der bei Default Extensions (in der Dialogbox File-Set) definierten Extensions hat.

Klicken Sie den NEW-Knopf an, so wird Sie EW nach einem Namen für das neue File fragen. Existiert das File schon, so wird es geladen. Enthält der eingegebene Name Wildcards, so versucht EW, alle passenden Files zu laden.

Wenn Sie mehrere Namen in der NEW-Dialogbox angeben wollen, so müssen Sie sie mit einer Leerstelle, einem Komma oder Smeikolon voneinander trennen.

---

Vergleiche:

Knotrollzentrum Menü

Kontrollzentrum Dialogboxen

öffnen von Files im Editierfenster

## **Das Editierfenster**

Übersicht

Editierfenster/Menü

Editierfenster/Dialogboxen

Editierfenster/Iconband

öffnen von Files im Editierfenster

---

Vergleiche:

Kontrollzentrum/Menü

## **Editierfenster Überblick**

Wenn Sie eine Datei öffnen, wird mindestens ein Editierfenster geöffnet. Ein Editierfenster hat ein Menü, mit dem Sie die normalen Editierfunktionen und einiges andere mehr aufrufen können. EW hat eine sehr große Anzahl von Funktionen. Aus diesem Grund konnten nicht alle Funktionen in das Menü aufgenommen werden.

Wie auch immer, EW bietet Ihnen ein Benutzermenü an, das Sie in vielen verschiedenen Arten verändern können. Sie können dort z.B. Funktionen eintragen, die im Editiermenü fehlen, und deren Tastaturkürzel Sie nicht lernen möchten.

Jedes Editierfenster ist ein eigenständiger Prozeß und kann nicht als Unterprozess des Kontrollzentrums angesehen werden. Wenn Sie das Editierfenster zu einem Icon verkleinern, verhält sich das Icon wie eine eigenständige Applikation. Wenn Sie das Kontrollzentrum schließen, werden natürlich auch alle Editierfenster geschlossen.

---

Ein Editierfenster kann ein optionales Iconband anzeigen, das Ihnen über die Schaltknöpfe Zugriff auf die am häufigsten benutzten Funktionen gibt. Aber nicht jedermann findet solche Bänder nützlich, - manche Benutzer verwenden vielleicht nur die Menüs oder Tastenkombinationen um Funktionen auszuführen - und so kann man das Band auch ausschalten. Dies spart außerdem einige Systemressourcen ein.

Die Unterkante eines jeden Editierfensters hat vier Statusanzeigen. Dort werden die aktuelle Cursorposition, die Gesamtanzahl der Zeilen und die Fehlermeldungen angezeigt.

An der linken Seite eines Editierfensters befindet sich eine schmale, leere Spalte, genannt die **Kontrollzone**. Wenn der Mauszeiger in diesem Bereich positioniert wird, so verändert er sein Aussehen, um anzuzeigen, daß nunmehr einige weitere Funktionen verfügbar sind. Dies sind: Zeilen auswählen, Zeilen verdoppeln, Text bewegen. Vergleichen Sie hierzu auch die Abschnitte Text amrkieren, Editierfunktionen und Blockfunktionen für weitere Details. Vergleiche:

Editierfenster/Menü

## **Editierfenster/Menü**

File  
Edit  
Bookmark  
Search  
Compile  
Local  
Windows  
User

## **Editierfenster/Menü File**

### **Open...**

Benutzen Sie dieses Dialogfenster um eine oder mehrere Dateien zu laden. Wenn der eingegebene Dateiname nicht existiert - nicht im aktuellen Verzeichnis, oder in den Verzeichnissen, die in Ihrem Suchpfad stehen - werden Sie gefragt, ob die Datei neu erstellt werden soll.

### **New...**

Mit dieser Option kann man eine neue Datei anlegen. Wenn die Datei schon unter diesem Namen existiert, dann wird sie geladen. Hier können Sie auch Wildcards angeben, oder durch Strichpunkt, Leerzeichen, Punkt oder Komma getrennte Dateilisten. Aus Sicherheitsgründen hat ein Editierfenster von EW immer einen Namen, deshalb müssen Sie einen Dateinamen angeben, bevor Sie einen Editor öffnen können.

Erinnern Sie sich an das Feature mit der Default Extension: Wenn die Extension der Datei, die Sie laden möchten, eine Extension ist, die in der Default Extension Liste steht, dann brauchen Sie an dieser Stelle die Extension nicht anzugeben.

Dieses Feature funktioniert auch mit dem New Knopf aus dem Kontrollzentrum.

### **Clone**

Dieser Befehl erzeugt ein neues Editierfenster. Durch dieses Fenster können Sie einen anderen Blick auf Ihren Programmtext werfen. Änderungen, die in einem Fenster ausgeführt werden, werden sofort in allen anderen geklonten Fenstern nachgezogen.

### **Get File...**

Durch diesen Befehl können Sie eine andere Datei ab der Cursorposition in die z.Zt. editierte Datei einfügen. Vergleiche auch unter Drag and Drop

### **Write Selection...**

Wenn Sie einen Text markiert haben, können Sie ihn mit diesem Befehl in eine Datei schreiben. Existiert die Datei, so wird sie mit den neuen Daten überschrieben.

### **Append Selection...**

Wenn Sie einen Text markiert haben, können Sie ihn an eine existierende Datei anhängen.

### **Save**

Speichert die Datei unter ihrem aktuellen Namen.

### **Save as...**

Speichert die Datei unter dem Namen, den Sie hier eingeben. Der aktuelle Name der Datei des Editors wird auch verändert.

Anmerkung: Der für den Editor aktive Benutzer Set wird nicht geändert. Dies kann zu Verwirrungen führen, wenn Sie der Datei auch eine andere Extension geben.

### **Refresh**

Dieser Befehl lädt die aktuelle Datei erneut von der Harddisk. Sie werden gefragt, ob Sie die Originaldatei oder die zuletzt abgespeicherte temporäre Datei (vgl. Autosave) laden möchten.

### **Grep...**

Erfüllt dieselbe Funktion wie im Kontrollzentrum. Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt Grep.

### **Associate...**

Mit dieser Dialogbox können Sie einstellen, welche Tastatur, welches User Menü und welche CompilerEinstellungen automatisch mit den Extensionen verknüpft werden sollen, die im Feld Extension eingetragen sind. Sie können die Defaulteinstellung wenn nötig ändern: geben Sie dazu einfach die Benutzereinstellungen ein, die verwendet werden sollen.

Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt Verknüpfungen.

### **Switch to...**

Hier erhalten Sie eine Liste der z.Zt. bearbeiteten Texte angezeigt. Sie können dann direkt von hier aus zu einem Text wechseln, ohne das Kontrollzentrum benutzen zu müssen.

### **Control Center...**

Zeigt das Kontrollzentrum an.

### **Print**

Druckt die Datei entsprechend den aktuellen Druckereinstellungen aus.

### **Printer Setup...**

Hier können Sie einen neuen Drucker einstellen und dessen Einstellungen verändern.

### **Page Setup...**

Hiermit können Sie das Seitenlayout verändern. Sie können hier die Kopf- und Fußzeilen einstellen. Wie man dies macht, ist im Kapitel über die Druckereinstellung beschrieben.

### **Close Editor**

Schließt alle Editierfenster des aktuellen Editors und beendet den Editor.

### **Exit E!**

Mit dieser Funktion kann EW verlassen werden. Es wird hier überprüft, ob Dateien verändert worden sind.

### **Recent List**

Dies ist dieselbe Funktion wie im Kontrollzentrum.

---

Vergleiche:

Edit  
Bookmark  
Search  
Compile  
Local  
Windows  
User

## **Editierfenster/Menü Edit**

### **Undo**

Hebt den zuletzt ausgeführten Befehl auf. Sie können so viele Aktionen wieder rückgängig machen, wie Sie im Kontrollzentrum in der Dialogbox Edit eingestellt haben. Denken Sie daran, daß einige Befehle sich aus mehreren Teilbefehlen zusammensetzen. Default Tastaturkürzel: **Alt+Bsp** oder **Strg+Z**.

### **Clear Undo Stack**

Hiermit wird der UNDO Puffer gelöscht. Dies kann man z.B. dann machen, wenn man weiß, daß die nächsten Änderungen vermutlich alle wieder rückgängig gemacht werden sollen.

### **Cut**

Der markierte Text wird in das Windows Clipboard verschoben. Die vorher im Clipboard enthaltenen Daten werden gelöscht. Default Tastaturkürzel: **Umschalt+Del** oder **Strg+X**.

### **Cut & Append**

Verschiebt einen markierten Text in das Windows Clipboard. Der im Clipboard enthaltene Text wird aber nicht gelöscht.

### **Copy**

Der markierte Text wird in das Windows Clipboard kopiert. Der eventuell im Clipboard befindliche Text wird gelöscht. Default Tastaturkürzel: **Strg+Ins** oder **Strg+C**.

### **Copy & Append**

Der markierte Text wird in das Windows Clipboard kopiert. Der im Clipboard vorhandene Text wird nicht gelöscht.

### **Paste & Insert**

Fügt den Text aus dem Windows Clipboard an der aktuellen Cursorposition ein. Default Tastaturkürzel: **Umschalt+Ins** oder **Strg+V**.

### **Paste & Overlay**

Ersetzt den Text an der aktuellen Cursorposition mit dem Text aus dem Clipboard. Diese Funktion ist nur erlaubt, wenn zeilen- oder blockweise markiert wurde.

### **Clear**

Hebt die aktuelle Markierung auf.

### **Select All**

Markiert den gesamten Text im Zeilenmodus.

### **Delete**



Löscht alle markierten Zeichen, oder, wenn nichts markiert ist, das Zeichen an der Cursorposition. Default Tastaturkürzel: **Entf**.

### **Draw...**

Durch diesen Befehl gelangen Sie in eine Dialogbox, in der Sie den Zeichenmodus einstellen können. Der Zeichenmodus wird dann entsprechend den Einstellungen gesetzt.

### **Begin / End Macro**

Beginn oder Ende einer Makroaufzeichnung. Wenn gerade kein Macro aufgenommen wird, dann wird die Macroaufzeichnung gestartet, wenn ein Macro aufgezeichnet wird, dann wird die Macroaufzeichnung gestoppt. Default Tastaturkürzel: **Strg+M**

### **Load Macro...**

Lädt ein Makro aus dem EW Verzeichnis.

### **Save Macro...**

Speichert ein in das Verzeichnis von EW. Es genügt, wenn Sie den Namen des Makros ohne Dateiextension eingeben.

### **Replay Macro**

Gibt das z.Zt. gültige Tastaturmacro wieder. Default Tastaturkürzel: **Strg+Y**

### **Ascii Mode**

Durch die Tastenkombination **Strg+Zeichen** wird normalerweise ein Befehl in EW ausgelöst. Wenn Sie aber Kontrollzeichen in Ihren Text einfügen wollen, dann wählen Sie diesen Befehl aus.

---

Vergleiche:

File  
Bookmark  
Search  
Compile  
Local  
Windows  
User

## **Editierfenster/Menü Bookmark**

Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt über [Buchzeiger](#) für eine Übersicht.

### **Set**

Setzt ein Lesezeichen an der aktuellen Cursorposition. Sie können drei Lesezeichen pro Editierfenster setzen.

### **Goto Mark n**

Bewegt den Cursor an das entsprechende Lesezeichen.

### **Remove Bookmark**

Entfernt das angegebene Lesezeichen. Lesezeichen sind über das optionale [Iconband](#) einfacher zu handhaben: Sie setzen ein Lesezeichen indem Sie mit der Maus auf den Knopf mit dem Ausrufezeichen klicken. An das entsprechende Lesezeichen springen Sie, indem Sie mit der Maus auf die grüne Markierung klicken. Wenn Sie sich an der Stelle befinden, an der das Lesezeichen gesetzt ist und Sie klicken auf den entsprechenden Knopf, wird das Lesezeichen gelöscht.

### **Goto Line...**

Springt an eine bestimmte Zeile im Text. Default Tastaturkürzel: **Strg+G**.

### **Goto Selection**

Springt an das erste Zeichen der aktiven [Markierung](#). Default Tastaturkürzel: **Strg+O**.

### **Goto End of Selection**

Springt an das Ende der aktuellen Markierung. Wenn zeilenweise markiert wurde, dann springt der Cursor an den Anfang der letzten Zeile. Default Tastaturkürzel: **Strg+Umschalt+O**.

### **Compare**

Hiermit können Sie zwei Dateien vergleichen. Ein Vergleich wird immer vom Kontrollzentrum aus gesteuert. Siehe hierzu auch unter [Vergleich von Dateien](#).

---

Vergleiche:

[File](#)  
[Edit](#)  
[Search](#)  
[Compile](#)  
[Local](#)  
[Windows](#)  
[User](#)

## **Editierfenster/Menü Search**

Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt über [Suchfunktionen](#).

### **Find...**

Dieser Befehl öffnet das Dialogfenster für die Suche. Default Tastaturkürzel: **F5**

### **Repeat Last**

Wiederholt die letzte Suchanfrage mit den vorher getroffenen Einstellungen. Default Tastaturkürzel: **Umschalt+F5**.

### **Find Word**

Find Word Sucht das nächste Vorkommen des Wortes, das an der Cursorposition steht. Default Tastaturkürzel: **F6**.

---

Vergleiche:

[File](#)  
[Edit](#)  
[Bookmark](#)  
[Compile](#)  
[Local](#)  
[Windows](#)  
[User](#)

## **Editierfenster/Menü Compile**

Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt über [Compiler](#).

### **Compile**

Startet den voreingestellten Compiler.

### **Make**

Ruft das voreingestellte make Programm auf.

### **Rebuild**

Ruft den voreingestellten rebuild Befehl auf.

### **Debug**

Ruft den voreingestellten debug Befehl auf.

### **Run**

Führt den voreingestellten run Befehl aus.

### **Next/Previous Error**

Springt den nächsten oder vorherigen Fehler an, der beim Compilieren des Programms aufgetreten ist. Commands In diesem Dialogfenster können Sie alle Voreinstellungen treffen, um einen beliebigen Compiler zu unterstützen.

### **Commands...**

In diesem Dialogfenster können Sie alle Voreinstellungen treffen, um einen beliebigen Compiler zu unterstützen.

---

Vergleiche:

[File](#)  
[Edit](#)  
[Bookmark](#)  
[Search](#)  
[Local](#)  
[Windows](#)  
[User](#)

## **Editierfenster/Menü Local**

### **Set...**

Dieser Befehl öffnet das Fenster, in dem man die lokalen Defaults für einen Editor einstellen kann. Wenn hier Änderungen gemacht werden, gelten die Änderungen für jeden neu geöffneten Editor, so muß man die Änderungen im Kontrollzentrum machen.

### **Save Local Options as...**

Mit diesem Befehl können Sie die lokalen Optionen für diesen Editor abspeichern. Die Datei hat dann die Extension `.INI`.

### **Load Local Options...**

Lädt die angegebene Optionsdatei. Die geladenen Optionen wirken sich nur auf diesen einen Editor aus, in dem sie geladen wurden.

### **Key Assignment...**

Dieser Befehl öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie das Tastaturlayout ändern können. Hier können Sie jeder Taste eine neue Funktion, ein Macro, eine Zeichenkette oder eine Erweiterungs-DLL zuordnen. Tastaturlayouts können jederzeit gespeichert oder geladen werden. Jeder Editor kann sein eigenes Tastaturlayout benutzen.

### **Syntax Expansion...**

EW erlaubt es Ihnen, ein Macro immer dann ausführen zu lassen, wenn eine bestimmte Buchstabenkombination im Text, gefolgt von einem Leerzeichen, aufgetreten ist. Möchten Sie z.B., daß immer, wenn Sie Pascal programmieren und Sie die Buchstabenkombination "IF" gefolgt von einem Leerzeichen, eingegeben haben, das Macro `ifpas` ausgeführt wird, so können Sie dies hier einstellen. (Siehe auch unter Syntax Expansion).

---

Vergleiche:

File  
Edit  
Bookmark  
Search  
Compile  
Windows  
User

## **Editierfenster/Menü Windows**

### **Ribbon**

Klicken Sie auf diesen Menüpunkt um das Iconband wieder anzeigen zu lassen oder um es zu deaktivieren.

### **Hide Window**

Versteckt das aktuelle Editierfenster. Es kann im Kontrollzentrum wiedergefunden werden.

### **Tile**

Ordnet die Editierfenster neu an. Entweder spaltenweise nebeneinander, oder zeilenweise untereinander, oder gemischt.

### **Cascade**

Stellt die Editierfenster hintereinander dar, wie die Karten in einem Karteikasten.

### **Hide All**

Versteckt alle Editierfenster dieses Editors. Um alle Editoren zu verstecken, benutzen Sie das Kontrollzentrum.

### **Minimize All**

Verkleinert alle Fenster dieses Editors zu einem Icon. Um alle Editoren zu verkleinern, benutzen Sie das Kontrollzentrum.

### **Synchronous Scrolling**

Der Text in allen Fenstern dieses Editors wird gleichzeitig verschoben. (Es sei denn die Fenster haben die Größe eines Icons.)

### **Set Default Size**

Hiermit können Sie die Standard-Größe für Editierfenster einstellen. Vergrößern oder verkleinern Sie zuerst das aktuelle Fenster auf die gewünschte Größe und wählen Sie dann diese Option. EW zeigt Ihnen die neuen Werte für Höhe und Breite. Diese Werte können von Hand in EW.INI verändert werden. Vergleichen Sie hierzu den relevanten Absatz in der Dokumentation.

### **Font...**

öffnet eine Listbox, in der Sie sich den gewünschten Zeichensatz anzeigen lassen können.

### **Next Editor...**

Springt zum nächsten verfügbaren Editor. Editoren, die verkleinert worden sind, werden nicht berücksichtigt. Wenn Sie diesen Befehl einer Taste zuweisen, können Sie schnell von einem Editor zum nächsten wechseln, ohne über die Auswahlliste jedes einzelnen Editors zum nächsten Editor zu springen. (Vorausgesetzt natürlich, Sie definieren diese Taste in jedem Tastaturlayout, was Sie benutzen.)

---

Vergleiche:

File  
Edit  
Bookmark  
Search  
Compile  
Local  
User

## **Editierfenster/Menü User**

### **Load User Extension...**

Hiermit laden Sie eine benutzerdefinierte Erweiterungs--DLL.

### **Unload User Extension...**

Deaktiviert eine benutzerdefinierte Erweiterungs-DLL.

### **Execute User Extension...**

Führt eine benutzerdefinierte Erweiterungs--DLL aus, falls sie nicht einer Taste zugeordnet wurde.

### **Autoload...**

Definiert eine Liste von benutzerdefinierten Erweiterungs-DLLs, die automatisch beim Starten von EW geladen werden. Weil diese DLLs alle im USER Verzeichnis abgespeichert werden, brauchen Sie nur acht Zeichen anzugeben. Sie können aber auch den kompletten Pfad mit Extension angeben.

### **Define User Menu...**

Hier können von Ihnen Befehle definiert werden, die dann im "User Menu" angezeigt werden. Wenn diese dann im "User Menu" ausgewählt werden, werden dadurch Funktionen, Tastaturmacros oder benutzerdefinierte Erweiterungs-DLLs aufgerufen. Diese Menüs können jederzeit gespeichert oder geladen werden. (Siehe auch unter [User Menü](#))

---

Vergleiche:

[File](#)  
[Edit](#)  
[Bookmark](#)  
[Search](#)  
[Compile](#)  
[Local](#)  
[Windows](#)



Jedes Editierfenster übernimmt die Merkmale und Voreinstellungen der anderen Editierfenster dieses Editors oder die im KOntrrollzentrum definierten. Diese Vorgaben können mittels der Dialogbox Set im Editierfenster/Menü Local verändert werden.

### **Editierfenster/Dialogboxen**

Grep

Page Setup

Draw

Search

Compiling Commands

Local Options

Keyboard Assignment

Syntax Expansion

User Menü

## Editierfenster/Iconband

Einige der Editierfunktionen und Kommandos können durch Klicken auf die Symbole des Iconbandes ein- und ausgeschaltet werden. Nachfolgend nun eine Beschreibung dieser Symbole.



Speichert die aktuelle Datei. Ist grün, wenn die aktuelle Datei verändert worden ist.



Kopiert die aktuelle Markierung in das Clipboard. Ist grün, wenn Text markiert worden ist.



Fügt den Clipboard Text an der Cursorposition ein. Ist grün, wenn das Clipboard Text enthält.



Ruft die Editierfenster/Dialogbox Search zur Textsuche auf.



Wiederholt die letzte Suche.



Sucht das aktuelle Wort.



Aktiviert den WordWrap Modus.



Aktiviert den Justierungs Modus.



Formatiert den aktuellen Absatz neu.



Aktiviert oder deaktiviert den Zeichenmodus. Wird rot, wenn die **ScrollLock** Taste gedrückt wurde, und so der Zeichenmodus unterbrochen wurde.



Macht aus der aktuellen Markierung Großbuchstaben.



Macht aus der aktuellen Markierung Kleinbuchstaben.



Aktiviert die Fill Block Funktion.



Aktiviert die Shift Block Funktion.



Aktiviert die Sortierungsfunktion.



Aktiviert die Add Block Funktion.



Setzt ein Lesezeichen an der Cursorposition.



Springt an ein existierendes Lesezeichen.

Wenn Sie nicht mehr wissen, was ein Knopf im Iconband bedeutet, dann gehen Sie mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Knopf, und drücken Sie die rechte Maustaste. Ein entsprechender Hifetext wird dann eingeblendet.

## **Öffnen von Files im Editierfenster**

Die Open-Funktion im Editierfenster/Menü File erlaubt es Ihnen, Files durch Eingabe des Names zu laden. Wie bei der entsprechenden Funktion im Kontrollmenü werden die Default Extensionen verwendet, wenn keine Extension angegeben wird.

Genauso erlaubt Ihnen die New-Funktion, neue Files zu erstellen oder bestehende zu laden. Ebenfalls gestattet ist die Angabe von Wildcards und das Weglassen der Extension, vorausgesetzt, sie ist in den Default Extensionen definiert.

Darüber hinaus können Sie mehrere Dateinamen, getrennt durch Leerstellen, Kommas oder Semikolons, eingeben.

---

Vergleiche:

öffnen von Files im Kontrollzentrum

## **Verschieben des Textes und Cursorbewegungen**

Verwendung der Tastatur

Verwendung der Maus

Lesezeichen

## **Verwendung der Tastatur**

### **Cursortasten**

Diese Tasten bewegen den Cursor nach rechts, links, oben oder unten. Der Text wird mitverschoben, falls dies nötig ist.

### **Strg+links/rechts**

Diese Tasten bewegen den Cursor zum Anfang des vorherigen oder nächsten Wortes. Worte werden bei EW nicht nur durch Leerzeichen gekennzeichnet. Die Worterkennung von EW ist kontextabhängig, und manchmal wird EW die Zeile etwas anders interpretieren, als Sie es gewohnt sind.

### **Pos1/Ende**

Bewegt den Cursor zum Anfang oder Ende der aktuellen Zeile. Wenn sich der Cursor schon am Anfang einer Zeile befindet und man drückt **Pos1**, dann wird er an den Anfang der Zeile davor gesetzt. Wenn er sich am Ende einer Zeile befindet und man drückt **Ende**, dann wird er an das Ende der darauffolgenden Zeile gesetzt.

### **Strg+Pos1/Ende**

Bewegt den Cursor zum Anfang oder Ende des aktuellen Textes. Wenn Sie die Taste **Strg+Bild hoch** drücken und der Cursor steht schon in der ersten Zeile, dann wird der Cursor in die erste Spalte der ersten Zeile gesetzt. Drücken Sie **Strg+Bild runter** und der Cursor befindet sich in der letzten Zeile, dann wird der Cursor an das Ende der letzten Zeile gesetzt.

### **Strg+Bild hoch/Bild runter**

Bewegt den Cursor zum Anfang oder Ende des Fensters. Die aktuelle Spalte wird nicht verlassen.

### **Strg+O**

Springt an den Anfang eines markierten Abschnittes.

### **Strg+Umschalt+O**

Springt ans Ende der aktuellen Markierung. Wenn zeilenweise markiert wurde, springt der Cursor an den Anfang der letzten Zeile.

### **Strg+P/Strg+Umschalt+P**

Bewegt den Cursor zum nächsten oder vorherigen Absatz. Absätze werden in EW durch Leerzeilen voneinander getrennt.

### **Tab/Umschalt+Tab**

Wenn die Option AutoTab ausgeschaltet ist, wird der Cursor auf die nächste/vorherige Tabulatorposition gesetzt, die in der Dialogbox Local Options gesetzt wurde. Wenn die Option eingeschaltet ist, wird der Cursor von EW unter den nächsten Wortanfang der

vorhergehenden Zeilen gesetzt.

### **Bild hoch/Bild runter**

Bewegt den Text eine Bildschirmseite nach oben/unten.

### **Alt+Umschalt+Cursortasten**

Bewegt das Textfenster nach links, rechts, oben oder unten über den Text.

### **F9 / F10**

Bewegt das Textfenster eine Bildschirmbreite nach links oder rechts.

### **Umschalt+F8**

Setzt die aktuelle Zeile an den Anfang des aktuellen Textfensters.

### **Umschalt+F9**

Setzt die aktuelle Zeile in die Mitte des aktuellen Textfensters.

### **Umschalt+F10**

Setzt die aktuelle Zeile an das Ende des aktuellen Textfensters.

Beachten Sie bitte, daß der Cursor immer dem aktuellen Text folgt. Anders als andere Programme, die die Cursorposition nicht einmal dann verändern, wenn der Bildschirm nach oben oder unten bewegt wird, berechnet EW jedesmal neu die aktuelle Cursorposition. Da EW die Funktion des Lesezeichens besitzt, muß man den Cursor nicht ständig an derselben Position halten.

---

Vergleiche:

Verwendung der Maus  
Lesezeichen

## Verwendung der Maus

Die Rollbalken an den Editierfenstern funktionieren genauso, wie Sie es von anderen Windows Programmen her gewohnt sind. Wenn Sie einen Text markieren möchten, dann können Sie die linke Maustaste drücken, die Taste gedrückt halten und den Cursor nach oben oder unten schieben. Der gesamte Text, der zwischen dem Beginn und dem Ende der Bewegung liegt, ist dann markiert worden. Der Text wird um so schneller gerollt, je weiter Sie sich vom Anfangspunkt entfernen.

Wenn Sie die linke Maustaste drücken, wird der Cursor normalerweise bewegt. Das passiert nicht, wenn Sie die Taste das erste mal im Text drücken. Dies erlaubt es Ihnen, das Editierfenster in den Vordergrund zu holen, ohne die Cursorposition zu verändern. Dies ist besonders dann nützlich, wenn eine Datei mit GREP gesucht und dann geöffnet wurde. GREP stellt den Cursor nämlich auf die Stelle im Text, an der der Suchbegriff gefunden worden ist.

Die rechte Maustaste verhält sich wie gewohnt. So können Sie selbst wählen, was Ihnen am liebsten ist.

Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und über den Text fahren, dann wird der Text im Fließmodus als Satz markiert. Sie können durch den Text fahren, und der Text wird verschoben. Je weiter Sie sich vom Ursprung entfernen, desto schneller wird das Fenster gescrollt.

Wenn Sie dann wieder die linke Maustaste drücken, wird die Markierung aufgehoben. Wenn Sie die Cursorposition verändern möchten, ohne die Markierung aufzuheben, klicken Sie an der Stelle, an die der Cursor gesetzt werden soll, die rechte Maustaste. Wenn Sie einen weiteren Text markieren möchten, wird die bestehende Markierung nicht gelöscht, wenn Sie zum Markieren statt der linken die rechte Maustaste verwenden.

Cursorbewegungen, die mit der Maus gemacht worden sind, kann man auch mit Hilfe der UNDO-Funktion rückgängig machen.

Anmerkung: Wenn Ihre Maus einen Mittelknopf hat und Sie diesen Knopf auf einem Schlüsselwort drücken, hat das denselben Effekt wie der Druck auf die Tasten **Umschalt+F1**. Die Hilfsdatei wird geladen und das Schlüsselwort wird als Parameter übergeben.

---

Vergleiche:

Verwendung der Tastatur  
Lesezeichen



## **Lesezeichen**

Lesezeichen werden verwendet, um sich Cursorpositionen zu merken, wenn man schnell zwischen verschiedenen Teilen des Textes wechseln will.

Lesezeichen kann man entweder erzeugen, indem man den entsprechenden Menüpunkt aus dem Editierfenster/Menü Bookmark auswählt, oder indem man auf dem Iconband das Icon mit dem Aus- rufezeichen anklickt. Die Lesezeichen werden an der aktuellen Cursorposition gesetzt. Wenn Sie ein Lesezeichen an der Stelle definieren möchten, an der schon ein Lesezeichen gesetzt ist, dann wird das Lesezeichen gelöscht. Bis zu drei Lesezeichen können Sie innerhalb eines Fensters haben. Um zu einem Lesezeichen zurückzugehen, können Sie entweder das entsprechende Menü anwählen oder auf dem Iconband das entsprechende Icon anwählen.

---

Vergleiche:

Verwendung der Tastatur

Verwendung der Maus

## **Editierfunktionen**

Nicht alle Editierfunktionen konnten in die Editierfenster/Menüs aufgenommen werden, die Menüs wären sonst zu unübersichtlich geworden. Wie auch immer, die meisten Funktionen werden Sie selten benutzen müssen. Hier kommt nun die Liste aller Funktionen, die bisher noch nicht aufgeführt worden sind. Jede dieser Funktionen kann einer Taste zugeordnet werden oder in das Benutzermenü Editierfenster/Menü User aufgenommen werden.

### **Insert Macro Text**

Mit dieser Funktion können Sie entweder das aktuelle Systemdatum, die aktuelle Systemuhrzeit oder den aktuellen Dateinamen an der Cursorposition einfügen. Default Tastaturkürzel: **Alt+Umschalt+D** (Datum), **Alt+Umschalt+T** (Zeit) and **Alt+Umschalt+F** (Dateiname).

### **DeleteLeft**

Löscht das Zeichen links vom Cursor. Wenn der Einfügemodus eingeschaltet ist und die AutoBackspace ausgeschaltet ist, wird der Text rechts vom Cursor nicht nach links verschoben. Default Tastaturkürzel: **backspace**

### **Shift Text**

Schiebt den Text rechts vom Cursor eine Stelle nach rechts, ohne den Cursor zu bewegen. Default Tastaturkürzel: **Strg+=**

### **Align**

Bewegt das erste "Nichtleerzeichen" an die Stelle der aktuellen Cursorposition. Default Tastaturkürzel: **Strg+A**

### **Insert Brace**

Versucht die entsprechende Klammer einzufügen. Als Klammern werden von EW erkannt: '<>', '{}', '()' oder '[]'. Dies funktioniert im Einfügemodus nur dann, wenn die Option AutoInsert eingeschaltet ist. Wenn Mehrdeutigkeiten bestehen, wird nicht eingefügt. Default Tastaturkürzel: **Strg+B**

### **ClearLine**

Füllt die aktuelle Zeile mit Leerzeichen. Default Tastaturkürzel: **Strg+N**.

### **DeleteLine**

Entfernt die aktuelle Zeile. Default Tastaturkürzel: **Strg+D**

### **Delete End Of Line**

Löscht ab der Cursorposition bis zum Zeilenende den Text. Default Tastaturkürzel: **Strg+E**.

### **Upcase First**

Diese Funktion macht aus dem ersten Buchstaben und jedem Buchstaben, der einem

Unterstrich oder Bindestrich folgt, einen Großbuchstaben. Alle anderen Buchstaben werden in Kleinbuchstaben umgesetzt. Default Tastaturkürzel: **Strg+F**

### **Uppercase**

Wenn ein Textstück markiert ist, wird der markierte Textabschnitt in Großbuchstaben gesetzt. Ist kein Text markiert, wird das Wort, auf dem der Cursor steht, in Großbuchstaben gesetzt. Default Tastaturkürzel: **Strg+F1**

### **Lowercase**

Wenn ein Textstück markiert ist, wird der markierte Textabschnitt in Kleinbuchstaben gesetzt. Ist kein Text markiert, wird das Wort auf dem der Cursor steht in Kleinbuchstaben gesetzt. Default Tastaturkürzel: **Strg+F2**

### **Reflow**

Wenn der aktuelle Editor im Wordwrap oder Justierungsmodus arbeitet, werden alle markierten Absätze gemäß der Randeinstellungen neu umgebrochen. Wenn nichts markiert ist, wird nur der aktuelle Absatz neu formatiert. Wenn man den Text als Block markiert hat, werden die linken und rechten Randbegrenzungen der Markierung zu den linken und rechten Rändern des Textes. Wenn die Option Format from aktiviert wurde, wird der aktuelle Absatz nur von der aktuellen Zeile bis zum Ende neu formatiert. Default Tastaturkürzel: **Strg+F7**.

### **Check Brace**

Wenn das Zeichen an der Cursorposition eine rechte oder linke Klammer ist, versucht EW die entsprechend dazugehörige Klammer zu finden. Wenn keine Klammer gefunden werden kann, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. Default Tastaturkürzel: **Strg+H**.

### **JoinLine**

Fügt die aktuelle Zeile und die nachfolgende Zeile zusammen. Default Tastaturkürzel: **Strg+J**. Zeilen werden auch dann zusammengefügt, wenn man am Ende einer Zeile **Entf** drückt oder am Anfang einer Zeile **backspace**.

### **Strip Flow**

Entfernt alle unnötigen Leerzeichen aus dem aktuellen Text. Dies geschieht automatisch, wenn Sie die Option "Strip Trailing Spaces" im Editierfenster/Menü Local Options eingeschaltet haben. Default Tastaturkürzel: **Strg+K**.

### **Load User File**

Wenn das Wort an der aktuellen Cursorposition ein gültiger Dateiname ist, wird diese Datei geladen. Die Dateien werden in den Verzeichnissen gesucht, die Sie in der Kontrollzentrum/Dialogbox File-Directories eingestellt haben. Default Tastaturkürzel: **Strg+L**. Diese Funktion wird auch dann ausgeführt, wenn man mit dem Mauszeiger auf den Dateinamen zeigt und mit der rechten Maustaste einen Doppelklick ausführt.

### **SplitLine**

Teilt die Zeile an der aktuellen Cursorposition. Default Tastaturkürzel: **Strg+S**.

### **Remove Tab / Add Tab**

Entfernt oder setzt einen Tabulator an der aktuellen Cursorposition. Die Taste **Strg+R** entfernt einen Tabulator und die Taste **Strg+T** setzt einen Tabulator.

### **Delete Word**

Das Wort an der Cursorposition wird gelöscht. Default Tastaturkürzel: **Strg+W**

### **Insert Line**

Fügt eine neue Zeile in den Text ein. Wenn die Option Enter Splits line eingeschaltet ist und der Editor sich im Einfügemodus befindet, wird die Zeile an der aktuellen Cursorposition geteilt. Ist dies nicht der Fall, wird eine Leerzeile unter der aktuellen Zeile eingefügt. Der Cursor wird auf eine im Zusammenhang logisch erscheinende Stelle gesetzt. Default Tastaturkürzel: **Return**.

### **Toggle Insert**

Wechselt zwischen Einfügemodus und Überschreibmodus hin und her. Im Einfügemodus wird der Cursor als senkrechter Strich dargestellt, im Überschreibmodus als waagerechter Strich. Default Tastaturkürzel: **Einfg**.

### **Duplicate Line**

Um eine Zeile zu verdoppeln, klicken Sie einfach zweimal rasch hintereinander (Doppelklick) mit der rechten Maustaste in die Kontrollzone links vor der Zeile.

---

Vergleiche:

Blockfunktionen

## **Block Functions**

Wenn ein Text als Block markiert worden ist, stellt EW einige nützliche Funktionen für diesen Block zur Verfügung.

### **Fill Block**

Füllt den Block mit einem Zeichen. Default Tastaturkürzel: **Strg+F3**

### **Shift Block**

Verschiebt den gesamten Text rechts vom markierten Block um die Blockbreite nach rechts. Default Tastaturkürzel: **Strg+F4**.

Es gibt noch eine andere Variante, Text zu verschieben. Egal, ob Sie den Text im Zeilenmodus oder im Blockmodus markiert haben, können sie den Text nach rechts oder links verschieben mit Hilfe der Kontrollzone.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Kontrollzone, um den Text nach rechts zu verschieben. Um den Text nach links zu verschieben, verwenden sie ebenfalls die rechte Maustaste, halten Sie dabei aber die Strg-Taste gedrückt. Nach dem Verschieben entsteht eine kleine Verzögerung. Halten Sie die Maustaste gedrückt, um über mehrere Spalten zu verschieben.

### **Sort Block**

EW kann Zeilen sortieren. Der Sortierungsschlüssel wird durch den markierten Teil in jeder Zeile festgelegt. Default Tastaturkürzel: **Strg+F5**.

Je nachdem wieviele Zeilen zu sortieren sind, kann es sein, daß nicht genügend Stack Speicher zur Verfügung steht und deshalb nicht sortiert werden kann. Meistens kann die Sortierung fertiggestellt werden, wenn Sie die Sortierungsfunktion einfach noch einmal aufrufen.

### **Add Block**

Wenn der markierte Block Zahlen enthält, werden diese Zahlen addiert und die Summe an die Cursorposition geschrieben. (Ein Tip: Mit der rechten Maustaste können Sie den Cursor neu setzen, auch wenn Textteile markiert sind.) Default Tastaturkürzel: **Strg+F6**.

---

Vergleiche:

Editierfunktionen

## **Text markieren und Benutzung des Clipboards**

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## **Selectionsmodi**

In EW gibt es drei Selektionsmodi.

Markierung eines Satzes: Dieser Modus entspricht dem Modus, den die meisten Texteditoren implementiert haben. Der gesamte Text zwischen Beginn und Ende der Selektion wird markiert. Obwohl dieser Modus für die meisten Textverarbeitungsprogramme ausreichend ist, genügt er oft nicht den Anforderungen eines Programmiereditors.

Der Zeilenmodus erlaubt die Markierung der gesamten Zeilen, die zwischen dem Beginn und dem Ende der Markierung lagen.

Im Block Modus oder auch Spaltenmodus wird ein rechteckiger Block markiert. Dieser Modus muß z.B. dann angewählt werden, wenn man einen Block "darüberlegen", sortieren, addieren, möchte. (Siehe auch unter [Block Funktionen](#)).

---

Vergleiche:

[Markierung des Textes mit der Tastatur](#)

[Textmarkierung mit der Maus](#)

[Aufheben einer Markierung](#)

[Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen](#)

[Einfügen von Daten aus dem Clipboard](#)

[Anklicken und kopieren/verschieben](#)

[Kopieren und Verschieben ohne Markieren](#)

## **Textmarkierung mit der Tastatur**

### **Satzmarkierung**

Am Anfang des zu markierenden Abschnittes drücken Sie die **Umschalt** Taste. Während Sie die **Umschalt** Taste gedrückt halten, können Sie den Cursor wie gewohnt bewegen. Der Text wird dann markiert.

### **Zeilenmarkierung**

Halten Sie die **Alt** Taste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor wie gewohnt. Der Text wird dann zeilenweise markiert. Wenn Sie die **Alt** Taste loslassen und dann wieder erneut drücken, beginnt eine neue Markierung.

### **Blockmarkierung**

Während Sie einen Block markieren möchten, drücken Sie die Tasten **Alt+Strg** gleichzeitig und halten sie gedrückt. Mit den Cursortasten können Sie wie gewohnt den markierten Text bestimmen.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren



## **Textmarkierung mit der Maus**

### **Satzmarkierung**

Sie markieren einen Satz, indem Sie die linke Maustaste drücken und den Mauszeiger an die gewünschte Stelle ziehen.

### **Zeilenmarkierung**

Sie markieren Zeilen, indem Sie die **Alt+Umschalt** Taste und die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger an die gewünscht Stelle ziehen.

Sie können aber Zeilen auch markieren, indem Sie mit der linken Maustaste in die Kontrollzone klicken (an der linken Seite des Fensters). Ein einzelner Klick markiert die entsprechende Zeile, Dauerklick und Mkaus bewegen markiert mehrere Zeilen.

### **Blockmarkierung**

Sie markieren einen Block, indem Sie die **Strg+Umschalt** Taste und die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger an die gewünschte Stelle ziehen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Wort bewegen und kurz hintereinander zweimal die linke Maustaste drücken (Doppelklick), wird das Wort als Block markiert.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Textmarkierung mit der Tastatur

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## **Aufheben einer Markierung**

Eine Markierung wird dann aufgehoben, wenn Sie außerhalb der Markierung die linke Maustaste drücken, wenn Sie einen Buchstaben oder eine Cursortaste drücken, oder wenn Sie einen Befehl ausführen, der mit der Editierfunktion in Konflikt kommen würde. Wie oben schon erwähnt, wird die Markierung nicht aufgehoben, wenn Sie die rechte Maustaste drücken.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Wie üblich kann man mit der Tastenkombination **Strg+Einfg** (oder **Strg+C**) den markierten Text ins Clipboard kopieren. Benutzt man die Tasten **Umschalt+Entf** (oder **Strg+X**), wird der markierte Bereich zusätzlich noch gelöscht (Verschiebe Funktion).

Mit EW können Sie die Clipboard Funktionen flexibler handhaben. Normalerweise werden die Daten im Clipboard gelöscht, wenn Sie dort neue Daten hineinkopieren. EW ermöglicht es Ihnen, den markierten Text an den schon im Clipboard befindlichen Text anzuhängen. Um dies zu tun benutzen Sie einfach die Copy & Append oder Cut & Append Option aus dem Edit Menü eines jeden Editierfensters.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## **Einfügen von Daten aus dem Clipboard**

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Daten aus dem Clipboard in den laufenden Text einzufügen. Üblicherweise wird der Clipboardtext an der Cursorposition eingefügt (oder der selektierte Text wird mit diesen Daten überschrieben). Hierzu drücken Sie **Umschalt+Einfüg** oder **Strg+V**.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Text ab der Cursorposition über den aktuellen Text darüberzulegen. Dazu müssen Sie die Paste & Overlay Option aus dem Edit Menü verwenden. Dies funktioniert aber nicht, wenn der Text als Satz markiert worden ist.

EW weiß immer, um was für eine Art von Markierung es sich handelt. Wenn der Clipboard Text von einem anderen Programm kommt, dann nimmt EW an, daß es sich um einen zeilenmarkierten Text handelt. Wenn der Text von EW selbst ins Clipboard kopiert worden ist, weiß EW, ob es ein zeilenmarkierter, blockmarkierter oder satzmarkierter Text ist und wird den Clipboardtext entsprechend in den Text kopieren.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Anklicken und kopieren/verschieben

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## **Anklicken und kopieren/verschieben**

In EW gibt es ein Feature, das Sie oft vergeblich in anderen Editoren suchen müssen. Normalerweise muß man dort immer das Windows Clipboard benutzen, wenn man einen Text kopieren oder verschieben will. Dies ist manchmal ziemlich umständlich. In EW haben Sie nun die Möglichkeit, den Text direkt mit der Maus zu kopieren oder zu verschieben.

Wenn Sie einen Text markiert haben, können Sie ihn leicht an eine andere Stelle kopieren, indem Sie innerhalb des markierten Abschnittes die linke Maustaste drücken. Aus dem Mauszeiger wird dann ein großes **C**, und Sie können nun an die Stelle im Text gehen, an die der markierte Abschnitt kopiert werden soll. Halten Sie die Maustaste solange gedrückt, bis Sie an der Stelle angekommen sind, an der der Text eingefügt werden soll. Dann lassen Sie die Maustaste los.

Um den markierten Abschnitt an eine andere Stelle zu verschieben, verfahren Sie wie oben beschrieben und drücken dann aber, bevor Sie die linke Maustaste drücken, die Taste **Strg**. Aus dem Mauszeiger wird dann ein großes **M**. Halten Sie die Maustaste solange gedrückt, bis Sie an der Stelle angekommen sind, an die der Text verschoben werden soll. Dann lassen Sie die Maustaste los.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Kopieren und Verschieben ohne Markieren

## **Kopieren und Verschieben ohne Markieren**

Wenn Sie keinen Text markiert haben, dann wird durch den Tastendruck **Strg+Einfg** oder **Strg+C** die aktuelle Zeile ins Clipboard kopiert, während die Tasten **Umschalt+Entf** oder **Strg+X** die aktuelle Zeile ins Clipboard verschieben. Dies funktioniert auch dann, wenn diese Funktion über das Iconband aufgerufen wird.

---

Vergleiche:

Selektionsmodi

Markierung des Textes mit der Tastatur

Textmarkierung mit der Maus

Aufheben einer Markierung

Markierung ins Clipboard kopieren oder einfügen

Einfügen von Daten aus dem Clipboard

Anklicken und kopieren/verschieben

## **Drag und Drop Unterstützung**

EW unterstützt das Drag und Drop Feature von Windows 3.1. Je nachdem wo ein Dateiname abgelegt wird, verhält sich EW aber auch verschieden.

Wenn Sie den Dateinamen auf das Kontrollzentrum fallen lassen (dabei ist es egal, ob das Kontrollzentrum verkleinert wurde oder nicht), macht EW entweder einen neuen Editor für diese Datei auf und lädt die Datei, oder zeigt das Editierfenster an, in dem diese Datei schon editiert wird.

Wenn Sie eine Datei auf einen verkleinerten Editor fallenlassen, wird die Datei an der Cursorposition im Text in den Editor eingefügt.

Wenn Sie einen Dateinamen auf ein Editierfenster fallenlassen, dann wird die Datei an der Stelle in den Editor eingefügt, an der sich der Mauszeiger befindet, wenn Sie die linke Maustaste loslassen.

Wenn Sie Dateien mit den Dateiparametern starten wollen, dann werden nur diese Dateien in der neuen Sitzung geladen, auch wenn die Option LOG Session eingeschaltet ist. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn Sie EW unter der Norton Desktop (tm) Oberfläche starten.

Wenn Sie versuchen, EW ein zweites Mal zu starten und Dateinamen als Parameter mitgeben, dann wird die zweite Kopie nicht gestartet, aber vorher gibt sie die Dateinamen noch an die schon laufende Kopie weiter. Dies hat dann denselben Effekt, als ob Sie die Dateinamen auf das Icon des Kontrollzentrum geschoben hätten.

EW kann nicht als ein Drag and Drop Server arbeiten, da dieses Feature auf undokumentierten Windows Funktionen beruhen würde. Wenn wir sicher gehen können, daß die technischen Informationen hierzu nicht mehr den Touch des Illegalen haben, werden wir auch dieses Feature in EW einbauen.

## Tastenzuweisungen

Tastenzuweisungen sind eines der vielseitigsten Funktionen von EW. Nicht nur, daß Sie jeder Taste eine Funktion, ein Macro, eine Zeichenkette oder eine Erweiterungs-DLL zuweisen können, auch kann jeder Editor ein anderes Tastaturlayout haben.

Sie können Tastaturlayouts definieren, die automatisch geladen werden, wenn Sie eine Datei mit einer bestimmten Extension bearbeiten. Sie können das Tastaturlayout auch jederzeit während des Editierens verändern. Wenn Sie nicht das Standardtastaturlayout benutzen und die Datei verlassen, merkt sich EW das Tastaturlayout, wenn Sie die Option LOG Session angeschaltet haben. Beim nächsten Laden wird dann automatisch wieder das entsprechende Tastaturlayout mitgeladen.

Tastaturlayouts werden an einer einzigen Stelle definiert: Im Keyboard Assignment Dialogfenster, das man vom Local Menü eines jeden Editierfensters aus aufrufen kann. Diese Dialogbox ist eigentlich selbsterklärend, trotzdem gibt es ein paar Dinge, die Sie wissen sollten.

Tasten können nicht nur durch Funktionen belegt sein, sondern auch durch Macros, Zeichenketten oder benutzerdefinierte Erweiterungs-DLLs. Der Zuweisungstyp wird durch Anklicken eines der Radioknöpfe ausgewählt. In der Listbox müssen Sie die entsprechenden Daten dann noch eintragen. Beachten Sie bitte, daß alle hier angegebenen Dateien in Ihrem Benutzerverzeichnis stehen müssen. Das Benutzerverzeichnis können Sie im Kontrollzentrum im Punkt Directories einstellen. Auch dürfen Sie keine (!) Dateiextension angeben, EW fügt für Sie die richtigen Extension an. Geben Sie einfach nur einen bis zu acht Zeichen langen Dateinamen an.

Wenn Sie das Objekt, welches Sie einer bestimmten Taste zuweisen wollen, bestimmt haben, können Sie die Tastendefinition angeben, durch die es ausgeführt werden soll. Gehen Sie in das Feld First Key und drücken Sie einfach die Taste, die Sie wünschen. Ein String, der diese Tastenkombination repräsentiert, wird dann in dem Feld erscheinen. Wenn Sie möchten, daß noch eine zweite Taste gedrückt werden soll bevor der Befehl ausgeführt wird, dann gehen Sie in das Feld Two Keystrokes Combo und drücken auf die zweite Taste. Auch hier wird EW wieder einen String eintragen. Wenn alles richtig ist, klicken Sie den Assign Knopf an.

Es ist nicht möglich der **Return** Taste etwas zuzuweisen.

Wenn diese Tastaturanpassung nur für diese eine Editorsitzung gelten soll, dann brauchen Sie das Tastaturlayout nicht abzuspeichern. Möchten Sie dagegen das Layout öfter verwenden, dann geben Sie einen bis zu acht Zeichen langen Dateinamen ein und klicken Sie Save an.

Wenn Sie als Dateinamen den Namen einer Dateiextension angeben (z.B. PAS), dann wird dieses Tastaturlayout immer dann geladen, wenn eine Datei mit dieser Endung geladen wird (z.B. wird beim Laden von Pascaldateien das Tastaturlayout mit dem Namen PAS geladen.) Wenn es dieses Tastaturlayout nicht gibt, wird das Defaulttastaturlayout geladen (DEFAULT.EWK), und wenn es dies nicht gibt, wird von EW das einprogrammierte Tastaturlayout verwendet. Sie können auch eine Extension mit einem speziellen Tastaturlayout verknüpfen, wenn Sie Associate aus dem Menü File Menu eines jeden beliebigen Editierfensters aufrufen.

Um ein neues Tastaturlayout während einer Editorsitzung zu laden, wählen Sie einfach eine gültige Tastatur in der Keyboard Name Anzeige aus, und klicken auf den Load Knopf.



Hinweis: Das Feld "Routine Id" braucht nicht benutzt zu werden, außer Sie werden vom Autor einer Erweiterungs-DLL dazu aufgefordert. Die Bedeutung dieses Feldes entnehmen Sie bitte der API-Dokumentation.

---

Vergleiche:

Tastatur Macros  
Benutzer Sets

## Tastatur Macros

Wenn Sie oft dieselben Tastenkombinationen ausführen müssen, dann können Sie diese in einem sogenannten Macro abspeichern. Drücken Sie zu Beginn der Macroaufzeichnung die Taste **Strg+M**. Alle Tasten, die Sie dann tippen werden von EW aufgezeichnet. Wenn Sie die Macroaufzeichnung beenden wollen, drücken Sie erneut **Strg+M**. Das so aufgezeichnete Macro kann man mit **Strg+Y** wieder abspielen lassen.

Wenn in Ihrem Macro ein variabler Teil vorkommen soll, dann drücken Sie während der Macroaufzeichnung **Strg+I**. Wird das Macro später ausgeführt, hält es an dieser Stelle an und wartet auf eine Texteingabe. Der dann eingegebene Text wird in den laufenden Text ab der aktuellen Cursorposition eingefügt.

Wenn Sie weitere Macros eingeben, werden Sie von EW gefragt, ob das aktuelle Macro abgespeichert werden soll. Sie können Macros mit der Option Save Macro im Edit Menü abspeichern. EW fragt Sie nach einem bis zu acht Stellen langen Dateinamen. Auch hier vergibt EW automatisch die richtige Extension. Die Extension für Macros ist .EWM. Um ein Macro zu laden, wählen Sie den Menüpunkt Load Macro aus dem Edit Menü.

Automatisch ausführbare Macros sind eine besondere Art von Tastaturmacros. Ein automatisch ausführbares Macro erhält man, wenn man als Dateinamen den Namen einer Extension angibt, bei der dieses Macro ausgeführt werden soll. EW sucht im Benutzerverzeichnis nach einem Dateinamen, der der Extension der gerade geladenen Datei entspricht. Wenn es sich dabei um ein Macro handelt, wird dieses Macro sofort nach dem Laden der Datei ausgeführt. Die automatische Ausführung von Macros kann man in der Kontrollzentrum/Dialogbox Edit Options ausschalten.

---

Vergleiche:

Tastenzuweisungen

## Syntax Expansion

Diese Funktion gestattet es, ein Macro mit einem bestimmten Wort zu verknüpfen. Wird dieses Wort dann im Text eingegeben, startet automatisch das angegebene Macro. Dies ermöglicht Ihnen z.B. komplette "if then else" Strukturen darzustellen, wenn Sie das Wort "if", gefolgt von einem Leerzeichen, eingegeben haben.

Die oben beschriebene Ausführung eines Macros bei Eingabe eines bestimmten Wortes kann im Syntax Expansion Fenster, das Sie vom Local Menü aus aufrufen können, eingestellt werden. Alle verfügbaren Macros werden dort dargestellt. Sie müssen nur noch das Schlüsselwort angeben, bei dem dieses Macro ausgeführt werden soll, sowie die Extensions der Dateien, bei denen dies geschehen soll. Auf diese Art und Weise können Sie verschiedene Macros bei verschiedenen Aufgaben automatisch ausführen lassen. Wenn ein Macro in jeder Datei ausgeführt werden soll, in der das Schlüsselwort eingegeben wird, dann tragen Sie als Extension einen \* ein.

Sie können außerdem noch einstellen, ob diese Macroverknüpfung auch in dieser Datei aktiviert werden soll. Je nach Zusammenhang kann also dasselbe Schlüsselwort verschiedene Macros ausführen. EW benutzt immer die erste Möglichkeit, wenn es nach einem Macro sucht, das automatisch ausgeführt werden soll.

Die Änderungen eines schon existierenden Eintrages gehen verloren, wenn Sie nicht vor dem Verlassen durch Exit die Veränderung mit **Modify** bestätigen.

Wenn Sie im Benutzer Menü (User Menu) ein Programm aufnehmen, können Sie die Befehlszeile genauso wie die Compiler Befehlszeilen anpassen. **&&** steht für den kompletten Pfad- und Dateinamen, **\$\$** steht für den kurzen Dateinamen der aktuellen Datei.

### Beispiel:

Nehmen wir einmal an, Sie wollen den Dateilister **mylist** einfügen. Fahren Sie dazu wie folgt fort:

1. öffnen die User Menü Dialogbox und geben Sie als Menütitel z.B. Lister ein.
2. Klicken Sie auf den Assign Knopf.
3. Geben Sie in der Zeile User Command den Befehl `mylist &&` ein.
4. Speichern Sie das Menü ab.

Wenn Sie von nun an den Befehl Lister aus dem Menü aufrufen, wird EW die Datei `mylist.exe` aufrufen, und den vollen Pfad und Dateinamen der aktuellen Datei als Parameter übergeben.

Wenn Sie möchten, daß die automatisch ausführbaren Macros immer bei einer bestimmten Dateiart aktiv sind, dann geben Sie der Datei, die die Macroverknüpfungen enthält, beim Abspeichern den Namen der Extension dieser Dateiart. EW nimmt dann diese Verknüpfungen für den Dateityp. Wenn es eine solche Datei nicht gibt, nimmt EW die Verknüpfungen, die in `DEFAULT.EWX` abgelegt sind.

Sie können auch eine Extension mit solchen Macros verknüpfen, wenn Sie Associate aus dem Menü File Menu eines jeden beliebigen Editierfensters aufrufen.

---

Vergleiche:

Benutzer Sets  
Tastatur Macros

## User Menü

Da nicht jeder Befehl von EW in einem der Standardmenüs aufgeführt werden kann, ermöglicht Ihnen dieses Menü, die für Sie wichtigsten Befehle doch noch einzutragen. Dies können zum Beispiel Ihre am häufigsten benutzten Macros, Windows oder DOS Programme sein.

In EW können Sie ein Benutzermenü definieren, das für alle Fenster eines Editors gilt. Die einzelnen Menüpunkte können Sie in der Option Define User Menu im User Menü einstellen. Auch hier können Sie wieder das Objekt angeben, das Sie mit dem Menüeintrag verbinden wollen. Anschließend müssen Sie den Menütitel eingeben und falls erforderlich das Windows- oder DOS-Kommando.

Die Änderungen eines schon existierenden Eintrages gehen verloren, wenn Sie nicht vor dem Verlassen durch Exit die Veränderung mit **Modify** bestätigen.

Wenn Sie einem Menüpunkt einen Programmnamen zuweisen, können Sie die Kommandozeile auf die gleiche Art beeinflussen, wie dies schon beim Compile-Kommando möglich war. **&&** und **\$\$** ersetzen hierbei den vollen Pfadnamen bzw. den kurzen Dateinamen (ohne Extension) der aktuellen Datei.

**??** wird durch die Datei-Extension ersetzt.

### Beispiel:

Nehmen wir an, Sie wollen ein Lint-Program (mylint.exe) in das Benutzermenü aufnehmen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- a. öffnen Sie die User Menu Dialogbox und geben Sie den Menütitel ('Lint') ein.
- b. Klicken Sie auf "Assign Program".
- c. Geben Sie die folgende Zeile in das User Command-Feld ein:

```
mylint &&
```

Sie können natürlich auch die "Programms"-Box verwenden, um Ihre Verzeichnisse zu durchsuchen.

- d. Speichern Sie das Menü.

Von nun an wird EW jedesmal, wenn Sie das 'Lint'-Kommando auswählen, das Programm mylint.exe ausführen und diesem den vollen Pfadnamen der aktuellen Datei als Parameter übergeben.

Wenn Sie ein Benutzermenü definieren und ihm dann beim Abspeichern den Namen einer Extension geben, steht dieses Menü immer dann zur Verfügung, wenn eine Datei mit dieser Extension geladen wird. Existiert eine solche Datei nicht, wird das Menü, das in der Datei DEFAULT.EWU gespeichert ist, geladen.

Sie können auch eine Extension mit einem User Menü verknüpfen, wenn Sie Associate aus dem Menü File Menu eines jeden beliebigen Editierfensters aufrufen.

Hinweis: Das Feld "Routine Id" wird nicht verwendet, es sei denn, der Autor einer Erweiterungs-DLL fordert Sie hierzu auf. Näheres hierzu finden Sie in der API-Dokumentation.

---

Vergleiche:

Benutzer Sets

Tastatur Macros

Tastenzuweisungen

Syntax Expansion

## Benutzer Sets

Sie haben sicherlich schon bemerkt, daß einige Dialogboxen in EW einige Funktionalität gemeinsam haben. Dies ist der Fall bei der Key Assignment Dialogbox, bei der Syntax Expansion Dialogbox, der User Menu Dialogbox und der Compiler Assignment Dialogbox.

Alle diese Dialogboxen behandeln benutzerdefinierte Eingaben (Menüeinträge, Tastaturanpassungen, etc...). Weil diese Daten alle in derselben Art und Weise behandelt werden, geben Ihnen diese Dialogboxen auch dieselben Funktionalitäten, um sie zu verändern. Die dort eingetragenen Daten heißen Benutzer Sets.

Unten an diesen Dialogboxen finden Sie immer dieselben Möglichkeiten um Einstellungen vorzunehmen:

- Eine Auswahlliste in der die aktuelle Einstellung steht und aus der Sie andere Einstellungen auswählen können.
- Den Knopf **Load** um Benutzer Sets zu laden.
- Den Knopf **Save** um Benutzer Sets zu speichern.
- Den Knopf **Exit** um das Menü zu verlassen.
- Den Knopf **Help** um Hilfe anzufordern.

Wenn ein neuer Editor aufgerufen wird, dann sucht EW nach dem entsprechenden Benutzer Set in der folgenden Form:

- 1.** EW versucht den Benutzer Set (Tastaturlayout, Benutzermenü, etc.) zu laden, der für diese Datei beim letzten Mal gültig war.
- 2.** Wenn EW diesen Benutzer Set nicht findet, dann versucht EW den Benutzer Set zu laden, der in der Associate Dialogbox definiert worden ist.
- 3.** Wenn dies auch nicht zum Ziel führt, dann versucht EW den Benutzer Set zu laden, der als Dateiname den Namen der Extension dieser Datei trägt. (Bei einer Datei, die program.pas heißt, würde versucht den Benutzer Set pas zu laden.)
- 4.** Wenn dieser Benutzer Set auch nicht vorhanden ist, dann versucht EW den Benutzer Set mit Namen default zu laden. Wenn es diesen auch nicht gibt, dann nimmt EW seine Voreinstellungen.

Der Name des ausgewählten Benutzer Set erscheint im Editierfeld der Auswahlbox.

Wenn Sie die entsprechenden Dialogboxen öffnen, können Sie den Benutzer Set verändern; Sie können neue Punkte hinzufügen oder bestehende löschen.

Ihre Veränderungen werden in allen Editoren gültig, die dasselbe Benutzer Set verwenden.

Wenn Sie eine Dialogbox verlassen, fragt Sie EW, ob Sie die gemachten Änderungen abspeichern möchten. Sie können einfach auf den Save Knopf klicken, wenn Sie die Änderungen im aktuellen Benutzer Set geändert haben wollen. Sie können auch einen neuen Namen eintragen oder den Namen eines alten Benutzer Sets auswählen. EW fügt automatisch die richtige Dateiextension an; geben Sie aus diesem Grunde nie selber eine

Dateiextension mit an. Wenn Sie dann den Knopf Save drücken, dann wird der Benutzer Set unter dem Dateinamen, der in der Dialogbox steht, abgespeichert.

Wenn Sie die Änderungen nicht abspeichern, sind diese so lange für die entsprechenden Editoren aktiv, bis der letzte Editor geschlossen wird, der mit diesen Benutzer Sets arbeitet.

Sie können einen neuen Benutzer Set jederzeit laden, indem Sie auf den Load Knopf klicken. Wie oben schon erwähnt, gilt dieser Benutzer Set für alle Editoren, die mit diesem Benutzer Set arbeiten.

Solange der Benutzer Set nicht gespeichert ist und ein anderer Editor einen Benutzer Set mit demselben Namen anlegt, wird dieser als neuer Benutzer Set in diesem Editor behandelt.

Passen Sie deshalb auf, wenn Sie Benutzer Sets mit gleichen Namen abspeichern. Nur der zuletzt abgespeicherte wird zur weiteren Verwendung auf der Platte abgespeichert.

Hier ein kleines Beispiel:

EW lädt die Datei mit dem Namen meinprg.pas. EW findet und lädt dann auch die Datei PAS.EWK, welche das Tastaturlayout für alle Ihre Pascaldateien enthält. Alle Pascaldateien werden also mit denselben Tastaturmacros arbeiten. Wenn Sie dieses Layout in einer anderen Pascaldatei ändern, dann werden die Änderungen für alle anderen Pascaldateien gültig.

Wenn Sie dann wieder in einer anderen Datei die Pascal Tastatur laden, dann wird dort wieder die alte Tastaturdefinition gültig, es sei denn, Sie haben die neue Tastaturdefinition in der Zwischenzeit abgespeichert.

Je nachdem in welchem Editor Sie das Tastaturlayout abspeichern, wird ein anderes Tastaturlayout auf der Platte abgespeichert. Diese Situation kommt wohl nicht sehr häufig vor, aber wenn es einmal vorkommt, sollten Sie sich dieser Tatsache bewußt sein.

Benutzer Sets sind entweder Defaultdateien, Dateien, die nach einer Dateiendung benannt sind oder normale Dateien. Dateien, die nach einer Dateiendung benannt worden sind, werden dann automatisch geladen, wenn eine Datei geöffnet wird, die diese Extension besitzt. Für alle anderen Fälle müssen Sie sich also eine Strategie überlegen, nach der Sie die Benutzer Sets, die nicht zu einer bestimmten Dateiextension passen, laden. Hier einige Beispiele:

- 1.** Sie können die Benutzer Sets für jeden Editor einzeln laden. Dies ist wohl die mit Abstand ungünstigste Art und Weise mit Benutzer Sets zu arbeiten.
- 2.** Sie können sich Kopien von Ihren Benutzer Sets anlegen, die dann den Namen einer Dateiendung haben, z.B. kopieren Sie sich die Datei PAS.EWK in die Datei INC.EWK.
- 3.** Sie können sich einen Default Benutzer Set definieren, der dann die Definitionen für verschiedene Dateiendungen enthält. Diese Definitionen können Sie nur in den Menüs Compiler Commands und Automacros vornehmen.
- 4.** Sie können die Option Associate aus dem File Menü in jedem Editierfenster aufrufen, um zwischen den Dateiextensionen und den Usersets eine Verbindung herzustellen. Diese Möglichkeit sei hier ausdrücklich empfohlen.

---

Vergleiche:



Verknüpfungen  
Tastatur Macros  
Tastenzuweisungen  
Syntax Expansion  
User Menu

## Verknüpfungen

Die Dialogbox enthält 5 Editierfelder. Das erste zeigt die aktuelle Datei-Extension. Wenn Sie eine andere Extension bearbeiten wollen, so verändern Sie es. Die anderen Felder zeigen die aktuellen Einstellungen für die Tastatur, das User Menü, das Compiler Command Set und das Syntax Expansions Set.

Sie können neue Werte eingeben, indem Sie sie direkt ändern, oder indem Sie eine andere bestehende Datei auswählen. Die Dateiauswahlliste zeigt Ihnen alle zur Verfügung stehende User Sets im Benutzerverzeichnis an.

Klicken Sie auf OK, um die Werte zu übernehmen. Sie werden in EW.INI gespeichert. Obwohl Sie EW.INI auch direkt ändern können, so wird doch der Weg über diese Dialogbox empfohlen.

Wenn Sie nun eine Datei laden, so wird EW versuchen, das zugehörige User Set zu laden.

Achtung: Dateien mit der gleichen Extension, die vor diesen Änderungen editiert wurden, werden als Benutzer von entweder dem Default User Set oder vom manuell von Ihnen geladenen User Set registriert.

Wenn Sie diese Dateien erneut laden, so werden diese User Sets geladen und nicht die, welche Sie gerade verändert haben. Für die Reihenfolge der Ladeprioritäten vergleichen Sie den Abschnitt über User Sets. Da diese Registrierung nach einer Anzahl von Editiersitzungen verschwindet (einstellbar über die Usage-Variable in EW.INI) ist dies kein großes Problem, außer Sie laden sie sofort wieder. Ansonsten setzen Sie die User Sets von Hand.

---

Vergleiche:

Benutzer Sets  
Tastatur Macros  
Tastenzuweisungen  
Syntax Expansion  
User Menü

## **Suchen**

Standard Funktionen

Suche mit Variablen

Suchbeispiele

Suchen und Ersetzen mit Variablen

EW Spezifisches

Suchoptionen

## Standard Funktionen

Neue Suchargumente können Sie eingeben, wenn Sie die Taste **F5** drücken. Es wird dann ein Dialogfenster geöffnet, in das Sie den Suchstring eintragen können. Wenn Sie das Gefundene durch einen neuen Text ersetzen möchten, dann tragen Sie den Ersetzungsstring einfach in der replace Stelle ein. Die letzten zehn Such- oder Ersetzungsstrings erhalten Sie, indem Sie einfach einen String aus den in der Auswahlbox vorhandenen aussuchen. Wenn Sie möchten, daß sich EW mehr oder weniger Suchstrings merkt, dann müssen Sie den history Eintrag, der unter dem [ewcc] Parameter in der Datei EW.INI steht, ändern.

Sie haben vielleicht einige Suchausdrücke, die Sie häufiger benutzen möchten. Normalerweise sind diese verloren, wenn Sie in der History Liste auf den letzten Platz gerutscht sind. Um dies zu vermeiden, verfahren Sie wie folgt:

1. öffnen Sie die Datei EW.INI
2. Gehen Sie zum Abschnitt [searchopt] oder erzeugen Sie diesen, falls er noch nicht existiert.
3. Erzeugen Sie einen Eintrag **spattern=** für die Suchstrings, die in der **find** Auswahlliste vorkommen sollen. Geben Sie Ihren Suchstring ein. Da innerhalb dieser Strings ein Leerzeichen vorkommen darf, müssen Sie mehrere Suchstrings mit dem Zeichen ^ trennen. Wenn dieses Zeichen in einem dieser Suchstrings vorkommen soll, dann müssen Sie einen Backslash voranstellen (^). Dem Backslash dürfen Sie nicht noch einen Backslash voranstellen, damit dieser im Suchstring verwendet werden kann.
4. Verfahren Sie mit dem Ersetzungsstring genauso, indem Sie dort nach der Zeichenkette **rpattern=** unter demselben Abschnitt Ihre Ersetzungsstrings eintragen.

Im Suchdialogfenster können Sie auch die Suchoptionen ändern. Diese Suchoptionen sind für alle Editoren gleich. Egal ob Sie diese in einem Editor oder im Kontrollzentrum ändern, die Werte werden für alle Editoren geändert.

Wenn Sie OK anklicken, wird die Suche gestartet. Der gefundene String wird automatisch selektiert. Wenn Sie search and replace ausgewählt haben, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie angeben können, ob der gesuchte String ersetzt werden soll (replace), ob er nicht ersetzt werden soll (skip), ob er ab jetzt immer ersetzt werden soll (replace all further occurences) oder ob die Suche abgebrochen werden soll (stop).

Wenn Sie einmal eine Suchanfrage gestartet haben, können Sie diese immer wieder mit **Umschalt+F5** starten.

In EW ist eine Funktion eingebaut, die es erlaubt, ohne größeres Herumgeklicke das gerade aktuelle Wort im Text zu suchen. Drücken Sie dazu einfach die Taste **F6** wenn der Cursor auf dem Wort steht. EW sucht nur nach dem Wort als ganzes, nicht nach Zeichenketten, in denen das Wort als Teilstring vorkommt.

Wenn Sie im Suchfenster den Knopf Regular Expression Search angewählt haben, wird EW eine Suche mit Variablen starten. Die Suche mit Variablen ist ein sehr leistungsstarkes Hilfsmittel, aber manchmal ein wenig schwierig zu verstehen.

---

Vergleiche:

Suche mit Variablen

Suchbeispiele

Suchen und Ersetzen mit Variablen

EW Spezifisches

Suchoptionen

## Suche mit Variablen

Die Suche mit Variablen ist ein nützliches Hilfsmittel, um sehr komplexe oder einfach nur locker umrissene Suchanfragen zu stellen. Die Suche mit Variablen ist z.B. dann hilfreich, wenn Sie alle Wörter, die mit E anfangen und mit B aufhören, suchen wollen und wo zwischen diesen beiden Buchstaben beliebig viele andere Buchstaben stehen können. Sie könnten auch nach allen gültigen Variablen Ihrer Programmiersprache suchen, o.ä.

Die Suche mit Variablen kann Ihnen dabei helfen. Um dies zu erreichen, ist eine spezielle Suchsprache definiert worden, in der Sie die Suchanfrage stellen können.

Während der Suche mit Variablen haben die Zeichen die folgende Bedeutung:

**?** steht für genau ein beliebiges Zeichen. Der Befehl `FIN?E` findet z.B. die Worte "FINNE", "FINDE" aber nicht das Wort "FINE".

**< oder %** Mit diesem Befehl können Sie EW veranlassen, nur nachzusehen, ob eine Zeile mit dieser Buchstabenkombination beginnt. Der Befehl **<Anfang** findet alle Zeilen, die mit dem Wort "Anfang" beginnen, nicht jedoch Zeilen, in denen das Wort "Anfang" mitten in der Zeile vorkommt.

**> oder \$** Mit diesem Befehl können Sie EW veranlassen, nur nachzusehen, ob eine Zeile mit dieser Buchstabenkombination aufhört. Der Befehl **Ende>** findet alle Zeilen, die mit dem Wort Ende aufhören. Wenn das Zeilenende noch ein Leerzeichen enthält, wird die Zeile nicht gefunden. Deshalb sollte man vor diesem Suchbefehl **Strg+K** drücken um unnötige Leerzeichen zu entfernen.

**\*** Dieses Zeichen steht für 0-maliges oder häufigeres Vorkommen des davorstehenden Buchstabens und kurze Übereinstimmung. Der Befehl **nne\*** findet z.B. die folgenden Buchstabenkombinationen: "NN", "NNE", "NNEE",...

**+** Dieses Zeichen steht für 1-maliges oder häufigeres Vorkommen des davorstehenden Buchstabens und kurze Übereinstimmung. Der Befehl **nne+** findet z.B. die folgenden Buchstabenkombinationen: "NNE", "NNEE",...

**@** Dieses Zeichen steht für 0-maliges oder häufigeres Vorkommen des davorstehenden Buchstabens und lange Übereinstimmung. Der Befehl **nne@** findet z.B. die folgenden Buchstabenkombinationen: "NN", "NNE", "NNEE",...

**#** Dieses Zeichen steht für 1-maliges oder häufigeres Vorkommen des davorstehenden Buchstabens und lange Übereinstimmung. Der Befehl **nne#** findet z.B. die folgenden Buchstabenkombinationen: "NNE", "NNEE",...

**Über kurz und lang...:** Nehmen wir an, in Ihrem Text kommt die Buchstabenfolge "aaabbbccc" vor und Sie benutzen die "kurze Übereinstimmung". Dann wird bei der Suche nach aaab der String /aaab/ gefunden. Bei der "langen Übereinstimmung" wird bei Eingabe der Folge aaab die Sequenz aaabbb gefunden.

**[ ]** Werden Zeichen in die eckigen Klammern eingeschlossen, so kann eine Auswahl von Buchstaben angegeben werden, für die die eckigen Klammern Platzhalter sind. Ansonsten ist die Anwendung wie beim "?". Der Befehl `T[AE]S[ST]E` findet die Worte "Tasse" und "teste". Innerhalb der Klammern kann auch ein Bereich angegeben werden, wie z.B. `[a-zA-Z]`, mit dem angegeben wird, daß der Platzhalter nur für Buchstaben steht. Innerhalb einer solchen "Klasse" haben die folgenden Zeichen keine besondere Bedeutung mehr:

>, <, %, \$, \*, +, @, #, \_, {, }, ?

[^ ] Wird direkt nach der ersten Klammer noch das Zeichen ^ angegeben, so werden die dann folgenden Zeichen von der Suche ausgeschlossen. So findet TAS[^T]E das Wort "TASSE" nicht aber das Wort "TASTE". Auch bei dieser Funktion kann man wie bei der obigen einen Bereich angeben. Innerhalb einer solchen "Klasse" haben die folgenden Zeichen keine besondere Bedeutung mehr:

>, <, %, \$, \*, +, @, #, \_, {, }, ?

**c** Wenn in einem Suchstring einem Zeichen der "" vorangestellt wird, so verliert es als Befehl seine Bedeutung. So findet 3\*4 z.B den Ausdruck "3\*4", und nicht den Ausdruck "34".

\_ Mit diesem Befehl (underscore) kann angegeben werden, wo der Cursor innerhalb des Suchstrings abgesetzt werden soll. ras\_te findet das Wort "raste" und setzt den Cursor auf das "t".

{..} (Dieser Befehl ist nur bei "Suchen und ersetzen" sinnvoll.) Mit den beiden Klammern können die Suchausdrücke gruppiert werden, damit man sie im Ersetzungsstring wieder mit den Referenzierungen \0 bis \9 einsetzen kann.

Beispiel: Trägt man in die Zeile Find den String dateialt.{???} und in die Zeile Replace With den String dateineu.\0 ein, so werden alle Dateien mit dem Namen "dateialt" mit einer beliebigen dreistelligen Extension in die Dateien "dateineu" mit derselben Extension umbenannt. Diese Gruppierungen können nicht ineinandergeschachtelt werden.

---

Vergleiche:

Standard Funktionen

Suchbeispiele

Suchen und Ersetzen mit Variablen

EW Spezifisches

Suchoptionen

## Suchbeispiele

Um Ihnen das Verständnis der Suchfunktionen zu erleichtern, hier ein paar Beispiele.

**?@** hat dieselbe Bedeutung wie **?#** und findet jede Zeile. Durch die Konstruktion von **?@** bzw. **?#** wird die "lange Übereinstimmung" mit jedem beliebigen Zeichen gesucht. Da EW auf die Zeile beschränkt sucht, entspricht diese Anfrage genau einer beliebigen Zeile.

**?\*** hat dieselbe Bedeutung wie **?+** oder auch wie **?**. Es wird jeder Buchstabe gefunden.

**\?@\** findet jede Buchstabenkombination, die in geschweiften Klammern steht. Durch die Konstruktion von **?@** wird jede Zeichenkette gesucht. Die Einschränkung auf Zeichenketten in Klammern wird durch die **\{** für die öffnende Klammer und die **\}** für die schließende Klammer erreicht.

(S): **\{?@\}** (R): **!\0!** Ersetzt jeden Text in geschweiften Klammern durch denselben Text in ! Ausrufezeichen!. Durch die Klammerung des Ausdruckes **{?@}** wird erreicht, daß der Text in einer Variablen zwischengespeichert wird. Er wird im Ersetzungsausdruck durch die Angabe von **!** wieder referenziert.

(S): **\{?@\}{?@\}\{?@\}** (R): **{2}\1\0** Dieser Ausdruck sucht Zeichenketten, die in geschweiften Klammern stehen und gefolgt sind von einem beliebigen Ausdruck, auf den wieder eine Zeichenkette folgt, die in geschweiften Klammern steht. Bsp.:

**{test1}wort{test2}**.

Der Ausdruck wird dann durch den entsprechenden Ausdruck ersetzt, in dem die beiden Worte, die in Klammern stehen, vertauscht sind. Aus dem Beispiel würde dann **{test2}wort{test1}**.

Beachten Sie bei der Gruppierung (dem Zuweisen in Variablen), daß die Gruppen nicht ineinandergeschachtelt werden können.

---

Vergleiche:

[Standard Funktionen](#)  
[Suche mit Variablen](#)  
[Suchen und Ersetzen mit Variablen](#)  
[EW Spezifisches](#)  
[Suchoptionen](#)



## Suchen und Ersetzen mit Variablen

Sie können bei der Suche mit Variablen auch nur Teile des Suchstrings ersetzen. Hier ein Beispiel, wie es gemacht wird: Nehmen Sie einmal an, Sie möchten in einem Pascal Programm alle Variablenvereinbarungen suchen, die auf eine Konstante abgeprüft werden. Sie suchen also so etwas wie:

```
VAR?* = *CONST
```

Nehmen Sie weiterhin an, Sie möchten das Gleichheitszeichen durch ein Ungleichheitszeichen ersetzen. Sie müssen EW also mitteilen, daß nur das Gleichheitszeichen ersetzt werden soll. Dies funktioniert folgendermaßen:

Sie müssen innerhalb des Suchstrings Untergruppen definieren. Dies geschieht mit den geschweiften Klammern und könnte so aussehen:

```
{VAR?*}={*CONST}
```

Die erste Gruppe enthält VAR?\*, die zweite Gruppe \*CONST.

Diese Gruppen können im Ersetzungsstring als "\n" angesprochen werden, wobei n die Nummer der Gruppierung ist (von links nach rechts gezählt, und bei Null angefangen!). Auf diese Weise können Sie bis zu zehn Gruppen mit den Werten \0 bis \9 definieren.

Der Ersetzungsstring sieht also folgendermaßen aus:

```
\0<>\1
```

Auf diese Weise steht nun \0 für "VAR?\*" und \1 steht für "\*CONST".

VAR\_ONE = CONST wird mit VAR\_ONE <> CONST, ersetzt

VAR\_TWO = CONST wird mit VAR\_TWO <> CONST ersetzt. Usw...

Solche Untergruppen können nicht ineinandergeschachtelt werden. Achten Sie darauf, daß Sie dieselbe Anzahl von öffnenden und schließenden Klammern angeben.

Da diese Klammern also eine besondere Bedeutung haben, muß man ihnen eine besonderes Zeichen voranstellen wenn man nach ihnen suchen möchte. Dieses Escape-Zeichen ist der Backslash "\".

Möchten Sie also die Zeichen main {?\*} suchen und durch haupt {\0} ersetzen, so müssen Sie bei der Suchanfrage main \{ {?\*} \} eingeben.

Wenn der Ersetzungsstring einen String der Art "\3" enthalten soll, dann müssen Sie ihn so "\\3" eingeben.

---

Vergleiche:

[Standard Funktionen](#)

[Suche mit Variablen](#)

[Suchbeispiele](#)

[EW Spezifisches](#)

[Suchoptionen](#)



## **EW Spezifisches**

Wie oben schon erwähnt, haben die Strings "" und "" keine besondere Bedeutung.

Die Suche mit Variablen ist mit jeder anderen Suchoption zu kombinieren, außer mit der Rückwärtssuche. Im Suchoptionenfenster werden solche Unverträglichkeiten automatisch erkannt und beseitigt.

Die Suche mit Variablen zu benutzen ist nicht ganz einfach. Man hat aber viel mehr Möglichkeiten als bei der normalen Suche. Seien Sie sich der Tatsache bewußt, daß die Suche mit Variablen viel zeitaufwendiger ist als die normale Suche. Da es sich um einen stark rekursiven Prozess handelt, können sehr allgemeine Suchanfragen zu sehr langen Suchzeiten führen. Versuchen Sie möglichst exakte Suchanfragen zu stellen, um die Suchzeit klein zu halten.

Die Suchanfrage ?\*irgendwas würde zu extrem langen Suchen führen, da viele Strings in die Suche einbezogen werden müßten.

Da EW zeilenorientiert arbeitet, werden Strings, die über mehrere Zeilen hinweg gehen, nicht gefunden.

---

Vergleiche:

[Standard Funktionen](#)

[Suche mit Variablen](#)

[Suchbeispiele](#)

[Suchen und Ersetzen mit Variablen](#)

[Suchoptionen](#)

## **Grep Utility**

**GREP** ist ein verbreitetes Hilfsprogramm, daß es Ihnen ermöglicht, nach Dateien zu suchen, die ein bestimmtes Wort enthalten. EW hat eine eingebaute GREP-Funktion. Dateien, die mit GREP gefunden wurden, werden beim öffnen so angezeigt, daß die Stelle sichtbar wird, an der das Wort gefunden wurde. Die in EW eingebaute GREP-Funktion erlaubt auch die Suche mit Variablen. Die Syntax ist die gleiche wie bei der Suche mit Variablen.

### **Die Grep Dialogbox**

#### Find

Geben Sie hier die zu suchende Zeichenkette oder den Suchausdruck ein.

#### FileSpec

Geben Sie hier die Files an, die durchsucht werden sollen.

#### From Directory

In diesem Verzeichnis wird EW die Suche beginnen.

#### Boolean Search

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie mit Variablen suchen möchten.

#### Ansi String

Aktivieren Sie diese Option, wenn die Zeichenkette spezifische ANSI-Zeichen enthält.

#### Case Sensitive

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Groß- und Kleinschreibung unterscheiden möchten.

#### Search Subdirectories

Aktivieren Sie diese Option, wenn auch Unterverzeichnisse des Startverzeichnisses durchsucht werden sollen.

Alle Dateien, die der vorgegebenen "FileSpec" entsprechen und die gesuchte Zeichenkette enthalten, werden in der "Found"-Listbox angezeigt. Sie können Sie entweder editieren (Edit) oder aus der Liste löschen (Remove). Clear löscht die ganze Listbox.

## **ANSI oder ASCII**

Dieser Abschnitt ist für alle Benutzer interessant, die nicht mit einer englischen Windows Einstellung arbeiten.

Die Unterschiede zwischen dem ANSI und ASCII (OEM) Zeichensatz können zu Problemen führen, wenn man unter DOS in den Dateien Umlaute oder Grafikzeichen verwendet hat und diese mit Windows bearbeiten möchte. Umgekehrt ist dies natürlich auch der Fall.

Es ist nicht ganz einfach, dieses Problem zu lösen. Wir haben versucht, Ihnen alle Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen, um solche Dateien einfach bearbeiten zu können. Hier eine Beschreibung, wie EW dieses Problem löst.

In EW hängt der für eine Datei benutzte Zeichensatz von dem Zeichensatz ab, der z.Zt. eingestellt ist. Wenn es sich um einen ASCII Zeichensatz handelt, werden alle Zeichen in den ASCII Zeichensatz gewandelt, auch wenn es sich um einen ANSI Zeichensatz handeln sollte. Wenn Sie einen ANSI Zeichensatz eingestellt haben werden alle Zeilen nach ANSI konvertiert. Dies geschieht automatisch beim Laden.

Im Kontrollzentrum können Sie im Menü Local Defaults einstellen, ob die Datei als ASCII oder ANSI Datei interpretiert werden soll. Sie stellen dies ein, indem Sie den Knopf LOAD ASCII entweder aktivieren oder deaktivieren. Genauso können Sie einstellen, ob EW immer ASCII Dateien abspeichern soll. Dies geschieht mit dem Knopf SAVE ASCII.

Das Problem ist aber schwieriger, wenn Sie eine ANSI Datei laden möchten, und die Defaults auf ASCII stehen. Da Sie die lokalen Defaults eines Editors nicht setzen können bevor die Datei geladen ist, hat EW keine Möglichkeit zu erkennen, mit welchem Zeichensatz er die Datei laden soll, bis Sie die Defaults im Kontrollzentrum geändert haben. Wir haben versucht, Ihnen eine einfache Lösung dieses Problems zu geben.

Wenn Sie eine Datei laden wollen, die die z.Zt. gültigen Defaults nicht gebrauchen kann, müssen Sie nicht ins Kontrollzentrum und dort die Einstellungen ändern. Statt dessen öffnen Sie das Open dialog Fenster in einem Editierfenster. Dieses Fenster hat einen Load Ascii Knopf, mit dem Sie temporär die Defaults überschreiben können. Wenn kein Editierfenster offen ist, müssen Sie die Defaults im Kontrollzentrum doch neu setzen.

Wenn Sie eine Datei geladen haben, können Sie den Load Ascii Knopf entsprechend Ihren Wünschen einstellen. Dieser Wert wird auch dann genommen, wenn Sie eine Datei mit dem Menü File Refresh wiederherstellen möchten, bzw. wenn Sie eine Datei mit File Get File in eine andere Datei laden möchten. Außerdem wird diese Information in der EW.INI Datei gespeichert und EW wird automatisch den richtigen Zeichensatz laden, wenn Sie diese Datei später noch einmal laden möchten. Vorausgesetzt Sie haben die Log Session Option eingeschaltet.

Wenn Sie eine Datei mit der Option Save aus dem Menü File abspeichern, werden die lokal gesetzten Defaults benutzt. Wenn Sie im selben Menü die Option Save as benutzen, können Sie einstellen, ob es sich um eine ASCII oder ANSI Datei handelt.

Sie sollten auch wissen, daß der Zeichenmodus nur eingeschaltet werden kann, wenn der aktuelle Zeichensatz ein ASCII Zeichensatz ist. Die grafischen Zeichen sind nur im ASCII Zeichensatz enthalten. Aus diesem Grund kann man eine Datei in der solche Zeichen enthalten sind nicht im ANSI Modus abspeicherbar. EW läßt dies nicht zu.

## **Zeichnen**

Der Zeichenmodus erlaubt es Ihnen, Kästen oder Umrandungen sehr einfach in Ihren Text einzubauen. Aktivieren Sie einfach den Zeichenmodus indem Sie Edit Draw auswählen oder auf der Iconliste anklicken.

Während der Zeichenmodus aktiv ist, können Sie mit den Cursortasten Ihr Objekt zeichnen. EW findet automatisch die richtigen Grafikzeichen, egal ob sich Linien kreuzen, Ecken entstehen, o.ä. Auch den Zeichenmodus kann man mit der UNDO Funktion rückgängig machen.

Im Modus 9 (spaces) können Sie Teile der Grafik löschen.

Um den Zeichenmodus zu verlassen, müssen Sie ihn einfach nochmal im Menü oder auf dem Iconband anwählen.

Sie können eine Zeichnung auch als Macro aufzeichnen. Auch wenn Sie dies getan haben, müssen Sie aber vor dem Abspielen zuerst wieder den Zeichmodus einschalten.

---

Vergleiche:

[ANSI oder ASCII](#)

## Drucken

Eine Datei in EW auszudrucken ist so einfach wie in jedem anderen Windows Programm auch. Führen Sie dazu nacheinander die folgenden Schritte aus:

- 1.** Vergewissern Sie sich, daß Sie den richtigen Drucker ausgewählt haben. Dies geschieht, indem Sie die Option Printer Setup aus dem File Menü verwenden.
- 2.** Suchen Sie sich das gewünschte Seitenformat aus dem Page Setup Menü aus. Die Randeinstellungen, Fuß- und Kopfzeilen können in der folgenden Syntax eingegeben werden.

Kopf- und Fußzeilen können eines der folgenden Zeichen enthalten, um eine besondere Funktion zu erzeugen. Dem Zeichen muß ein "%" vorangestellt werden.

#	aktuelle Seitennummer
T	Systemuhrzeit
D	Systemdatum
F	Dateiname
<	links justieren
>	rechts justieren
\$	Schiebt die Zeichen links und rechts davon auseinander.
[	links justieren auf ungeraden Seiten, rechts auf geraden.
]	rechts justieren auf ungeraden Seiten, links auf geraden.
anderes Zei.	erzeugt dieses Zeichen

Das \$ Zeichen erlaubt es Ihnen, einen Teil des Strings linksbündig zu machen und den anderen rechtsbündig. Das \$ Zeichen wird zu einer Feder, die den String zur maximal erlaubten Länge mit Leerzeichen aufbläht. Wenn Sie das \$ Zeichen verwenden, werden alle Justierungszeichen, die vor dem \$ Zeichen stehen, ignoriert.

Wenn Sie ein Justierungszeichen nach dem \$ Zeichen einfügen, wird das \$ Zeichen ignoriert.

Die Regel lautet also, daß das letzte Justierungszeichen die Oberhand behält!

Die Syntax ist ähnlich der des LISTT Programmes, das Borland bei seinen früheren Compilern mitgeliefert hat.

**3.** Im Page Setup Dialogfenster können Sie außerdem einen Druckerzeichensatz auswählen. Sie können hier auch Proportionalschriften auswählen, falls Sie den fixed-pitched only Knopf ausschalten. Bedenken Sie aber daß EW keine Proportionalschriften auf dem Bildschirm darstellen kann.

**4.** Wählen Sie den Print Befehl.

## **Dateien vergleichen**

Wenn Sie zwei Dateien vergleichen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1.** Gehen Sie in das Kontrollzentrum und markieren Sie beide Dateien im Listfenster. Denken Sie daran, daß der Vergleich in jeder Datei in der Zeile beginnt, in der der Cursor dort steht.
- 2.** Klicken Sie auf den Compare Knopf.
- 3.** EW zeigt Ihnen an welcher Stelle die erste Nichtübereinstimmung aufgetreten ist. Zur besseren Übersicht werden die beiden Fenster automatisch übereinander dargestellt.
- 4.** Wenn Sie diese beiden Dateien weitervergleichen möchten, dann gehen Sie mit dem Cursor auf zwei identische Zeilen und wählen Sie erneut den Compare Eintrag aus dem Bookmark Menü aus. Sie müssen nicht wieder zurück ins Kontrollzentrum.



## **Compiler Unterstützung**

Von EW aus können Sie ein beliebiges Programm kompilieren, das einen DOS-Compiler verwendet, welcher in einem DOS-Fenster läuft. Die meisten Compiler werden automatisch von EW unterstützt und EW ist in der Lage, deren Ausgaben zu analysieren und die gemeldeten Fehler direkt im Quelltext anzuzeigen.

[Benutzer Sets](#)

[Command Sets](#)

[Projektdatei](#)

[Compilierung](#)

[Andere Compiler](#)

## Command Sets

EW für einen Standardcompiler anzupassen ist eine sehr einfache Sache. Sie müssen dazu nur die Option Commands aus dem Compile Menü aufrufen und die verschiedenen Felder ausfüllen.

**1.** Für jeden Compiler, mit dem Sie zu arbeiten beabsichtigen, geben Sie folgende Zeile in der Zeile Compile Command an:

Compiler Befehlszeile

Beispiel: `masm $$$.asm`

`$$` ersetzt EW durch den aktuellen Dateinamen (ohne Extension).

`??` ersetzt EW durch die Datei-Extension. Wenn Ihr Compiler den kompletten Pfadnamen benötigt, so lautet die Angabe: `masm &&`

`&&` ersetzt EW durch den aktuellen Pfad- und Dateinamen (inklusive Extension!).

**2.** Klicken Sie dann auf den Modify Knopf.

Nun können Sie den Compiler aufrufen indem Sie im compile Menü den entsprechenden Befehl ausführen.

Das oben beschriebene Verfahren können Sie bei allen anderen Befehlen (`compile`, `make`, `rebuild`, `debug`, `execute`) auf dieselbe Art und Weise durchführen.

Wenigstens ein Compile Kommando muß eingetragen werden, die anderen Kommandos sind optional und müssen nicht eingetragen werden.

Sie können auch den Namen von Stapeldateien angeben. 4DOS Stapeldateien (Extension `.BTM`) werden auch unterstützt.

Geben Sie diese Befehle genau so ein, wie Sie sie in der DOS Kommandozeile eingeben würden. Um die verschiedenen Ausgaben der aufgerufenen Programme brauchen Sie sich nicht zu kümmern. EW erledigt dies für Sie. Die Ausgaben werden von EW beobachtet, und dann nach dem Lauf des Programmes ausgewertet.

Sie können mehrere Befehle für denselben Satz der DateieXTensionen definieren. EW benutzt dann den Satz, der von Ihnen aktiviert worden ist (Enabled anklicken). So ist es einfach, mehrere Compilerkommandos für dieselben Dateien zu haben. Z.B. können Sie Befehle für das Debuggen, und andere für das Erzeugen der lauffähigen Version haben. Klicken Sie einfach Enabled bei den Befehlen an, die Sie benutzen möchten, und vergessen Sie nicht diejenigen auszuschalten, die Sie nicht benötigen.

Veränderungen, die Sie an einem existierenden Eintrag vorgenommen haben, werden erst dann gültig, wenn Sie den **Modify** Knopf angeklickt haben.

Auch bei den Compiler-Einstellungen versucht EW eine Datei zu laden, die den Namen der geladenen Extension trägt. Wenn es eine solche Datei nicht gibt, versucht EW die Datei `DEFAULT.EWC` zu laden.

In dem Feld File Extension können Sie mehrere Dateierweiterungen durch Strichpunkt, Komma, Leerzeichen oder Punkt voneinander getrennt eintragen. Wenn Sie dies machen, benutzt EW diese Einstellungen bei jeder Datei, die mit dieser Endung aufhört vorausgesetzt der entsprechende Editor hat diese Compiler Einstellungen geladen. (Siehe auch unter Benutzer Sets)

Sie können zwei Strategien einschlagen, um Ihre Compiler Befehle in EW zu benutzen. Als erstes können Sie eine einzige Datei mit dem Namen DEFAULT.EWC benutzen und dort alle Ihre Compilerdefinitionen für alle Dateierweiterungen eintragen, die Sie jemals benutzt haben oder benutzen werden.

Sie können aber auch Compilerdateien erzeugen, die nur für eine bestimmte Art von Dateien gültig sind.

Es gibt da einen kleinen Unterschied zwischen diesen beiden Möglichkeiten. Sobald Sie für eine Art von Dateien eine eigene Compilerdatei erzeugt haben, lädt EW die CompilerEinstellungen nur für Dateien mit dieser Extension. Die anderen Dateien erben die Einstellungen aus der Datei DEFAULTS.EWC. Dies kann dazu führen, daß einige Dateien nicht kompiliert werden, obwohl sie es sollten. Wenn Sie z.B. eine Compilerdatei haben, die C.EWC heißt, um Ihre C-Quellen zu kompilieren, heißt das noch lange nicht, daß auch Ihre H-Dateien richtig kompiliert werden. Dazu müßten Sie die Datei C.EWC auch noch nach H.EWC kopieren.

Was auch immer Sie machen, wir empfehlen Ihnen, für die verschiedenen Arten von Compilern, Link Programmen oder Macro Compilern, auch verschiedene Compilerdateien anzulegen.

Zu guter Letzt können Sie auch noch die Dateinamenextension mit einem speziellen Compiler Set verknüpfen, indem Sie die **Associate** Dialogbox aus dem File Menü, das es in jedem Editor gibt, auswählen. Dies ist die wohl beste Lösung des Problems.

Denken Sie außerdem daran, daß nicht unbedingt ein Compiler durch diesen Befehl aufgerufen werden muß. Sie können die gesamte Compilerunterstützung dazu benutzen, jeden anderen Prozeß zu starten und sich dann die Fehlermeldungen von EW auswerten lassen, um so von Fehlermeldung zu Fehlermeldung springen zu können.

---

Vergleiche:

Projektdatei

Compilierung

Andere Compiler

## Projektdatei

Bevor Sie einen Compilerlauf starten, müssen Sie erst eine Projektdatei für Ihre Programme angelegt haben. EW hat als Default die Einstellung EW.PRJ, aber Sie können dies im Fenster Commands Dialog ändern. Diese Projektdatei ist eine einfache ASCII Datei, die die Namen aller compilierten Dateien enthält. EW benötigt unbedingt auch diese Datei um später von Fehlermeldung zu Fehlermeldung springen zu können. Diese Projektdatei wird nicht von Ihrem Compiler benötigt - diese sieht wahrscheinlich auch ganz anders aus - nur EW benötigt sie.

Bitte schreiben Sie jeden Dateinamen in eine einzelne Zeile. Wildcards sind erlaubt. Zeilen, die mit zwei Sternen beginnen, werden als Kommentarzeilen interpretiert. Wenn Sie nicht den kompletten Pfadnamen angeben, wird angenommen, daß diese Dateien in dem Verzeichnis liegen, in dem auch Ihre anderen Sourcedateien liegen.

Sie können eine Projektdatei von EW für mehrere Projekte verwenden. EW muß nur die Namen aller Dateien kennen, die während eines Compilerlaufes compiliert werden; ob noch mehr Dateien in der Projektdatei stehen, ist EW egal. Bedenken Sie aber, daß eine große Projektdatei (mit vielen Dateinamen oder vielen Wildcards) während des Compilerlaufes viel Hauptspeicher benötigt. Seien Sie besonders dann vorsichtig, wenn Sie Wildcards verwenden.

Man braucht eine Projektdatei dann nicht anzulegen, wenn der Compiler nur eine Datei aufruft (die Datei, von der aus der Compiler aufgerufen worden ist). Im anderen Fall benötigt EW alle Dateinamen, um die Compilerausgaben analysieren zu können. Wenn ein Fehler in einer Datei auftritt, die nicht in der Projektdatei eingetragen ist, dann zeigt EW die Compilerausgabe an und lädt diese Datei nicht. EW zeigt die Compilerausgabe auch dann an, wenn der Compilerlauf erfolgreich war oder wenn ein Fehler in einer Datei auftrat, die nicht zu den Sourcedateien gehört.

---

Vergleiche:

Command Sets  
Compilierung  
Andere Compiler

## Compilierung

Wenn der Compile Befehl ausgewählt wird, wird ein DOS Fenster geöffnet, in dem Ihre Compiler gestartet wird. Dieses DOS Fenster wird nur dann angezeigt, wenn Sie die Option Show DOS Job angewählt haben. Dies ist auch die Standardeinstellung. Wenn Sie möchten daß Ihr Compiler in einem DOS Gesamtbildschirm läuft, dann ändern Sie bitte die Datei EWX.PIF entsprechend ab.

Der Compiler erledigt seine Aufgabe wie gewohnt, aber EW wird seine Ausgaben im Hintergrund ausspionieren. Ein kleines Programm (EWX.EXE) leitet die gesamten Compilerausgaben in eine Datei mit dem Namen EWX.OUT um. Der Compiler kann aber seine Ausgaben trotzdem noch im Fenster machen. Wenn der Compilerlauf fertig ist, analysiert EW die Datei EWX.OUT und sucht nach Compilerfehlermeldungen. Wenn ein Fehler gefunden wird, lädt EW die entsprechende Datei und zeigt den Fehler an. Sie können von Fehlermeldung zu Fehlermeldung springen, indem Sie die Befehle Next Error (nächster Fehler) oder Previous Error (vorhergehender Fehler) aus dem Compile Menü benutzen.

## Ausgabefile filtern

Wenn die Liste der Dateien, die Sie mittels der Projektdatei angelegt haben, recht lange ist, so dauert das durchsuchen der Compilerausgabe unter Umständen etwas länger.

Um diese Zeit etwas zu verkürzen, können Sie EW mitteilen, daß Zeilen, die kein bestimmtes Schlüsselwort enthalten, auch nicht weiter bearbeitet werden müssen, da sie sowieso keine Fehlermeldung enthalten. Diese Schlüsselwörter können EW über den 'compkeywords='-Eintrag im **[system]**-Teil von EW.INI angegeben werden. **ERROR** und **WARNING** sind typische Schlüsselwörter, die von den meisten Compilern verwendet werden. Der Eintrag für die Schlüsselwörter würde also so aussehen:

```
compkeywords=error warning
```

Damit würde EW Zeilen, die weder 'error' noch 'warning' enthalten, beim analysieren der Compilerausgabe einfach überlesen. Groß- und Kleinschreibung spielt bei den Schlüsselwörtern keine Rolle.

Sie können bis zu 10 Schlüsselwörter zu je max. 20 Zeichen eingeben.

EW definiert keine Standard-Schlüsselwörter. Wenn Sie einen Standard-Compiler benutzen, so wird empfohlen, die oben erwähnten Schlüsselwörter in die EW.INI auszunehmen.

---

Vergleiche:

Command Sets  
Projektdatei  
Andere Compiler

## Andere Compiler

Wenn EW die Ausgaben Ihres Compilers nicht richtig oder gar nicht analysieren kann, können Sie EW mit den folgende Hilfsmitteln an Ihren Compiler anpassen. Die Formatbeschreibung tragen Sie in das Feld Msg. Descriptor des Commands Dialogfensters ein.

Obwohl EW eine Vielzahl von Compilern unterstützt, kann es doch vorkommen, daß Ihr Compiler nicht bei den unterstützten Compilern dabei ist. Dies ist genau dann der Fall, wenn der Compiler keine Standardfehlermeldungen ausgibt.

Damit Sie Ihren Compiler dennoch aus EW aufrufen können und in den Vorzug kommen, automatisch von Fehlernummer zu Fehlernummer springen zu können, kann man in EW die Syntax der Fehlermeldungen anderer Compiler angeben.

EW benötigt dazu bei jeder Fehlermeldung folgende Informationen:

- Den Dateinamen der Sourcedatei. Er wird automatisch von EW gefunden. Wenn der Compiler den Dateinamen nicht angibt, kann EW diesen Compiler nicht unterstützen.
- Die Zeilennummer, in der der Fehler auftrat.
- Die Fehlermeldung, die zu dem Fehler ausgegeben wird.

Zusätzlich unterstützt EW noch die folgenden Informationen:

- Die Spaltennummer, in der der Fehler auftrat.
- Der vom Compiler gemeldete Fehlercode.
- Den Typ der Meldung (WARNING oder ERROR)

Damit EW die entsprechenden Informationen aus der Compilerfehlermeldung filtern kann, wurde eine einfache Macrosprache implementiert. Mit den folgenden Schlüsselwörtern werden die entsprechenden Meldungen markiert:

<ROW> Platzhalter für die Zeilennummer.

<COL> Platzhalter für die Spaltennummer.

<ERR> Platzhalter für die Fehlernummer.

<MSG> Platzhalter für die Fehlermeldung.

<VAR> Platzhalter für einen beliebigen anderen Teil der Fehlermeldung des Compilers.

<TYP> Platzhalter für die Angabe, ob es sich um einen ERROR oder eine WARNING handelt.

Dieser theoretische Exkurs soll nun an einem kleinen Beispiel erläutert werden. Nehmen Sie einmal an, Ihr C-Compiler gibt die folgende Fehlermeldung aus: (Leerzeichen beachten!)

```
*** ERROR 20 IN LINE 32 OF C:BSPFIB.C: systax error near '}'
```

Gehen Sie nach den folgenden Schritten vor, um diese Fehlermeldung in EW zu

implementieren:

1. Wählen Sie Compile Commands aus dem Menü.
2. Stellen Sie den Cursor auf die Zeile Msg. Descriptor.
3. Die Formatbeschreibung sieht der Fehlermeldung des Compilers sehr ähnlich, mit der Ausnahme, daß Teile davon durch die Schlüsselwörter ersetzt werden.

Der im Text angegebene Fehlertext wird durch das Schlüsselwort <MSG> ersetzt.

```
*** ERROR 20 IN LINE 26 OF C:BSPFIB.C: <MSG>
```

Die im Text angegebene Zeilennummer wird durch das Schlüsselwort <ROW> ersetzt:

```
*** ERROR 20 IN LINE <ROW> OF C:BSPFIB.C: <MSG>
```

Die im Text angegebene Spaltennummer wird durch das Schlüsselwort <COL> ersetzt. (Dies ist in diesem Beispiel nicht notwendig.)

```
*** ERROR 20 IN LINE <ROW> OF C:BSPFIB.C: <MSG>
```

Die im Text angegebene Fehlernummer wird durch das Schlüsselwort <ERR> ersetzt.

```
*** ERROR <ERR> IN LINE <ROW> OF C:BSPFIB.C: <MSG>
```

Nun kann man noch das Wort ERROR durch das Schlüsselwort <TYP> ersetzen, damit EW Fehlermeldungen und Warnungen unterscheiden kann.

```
*** <TYP> <ERR> IN LINE <ROW> OF C:BSPFIB.C: <MSG>
```

Jeder andere variable Teil in der Fehlermeldung (einschließlich des Dateinamens) wird durch das Schlüsselwort <VAR> ersetzt.

```
*** <TYP> <ERR> IN LINE <ROW> OF <VAR>: <MSG>
```

Alle anderen, nicht variablen, Teile der Fehlermeldung werden nicht ersetzt. Man könnte sie zwar durch das Schlüsselwort <VAR> ersetzen, dies würde aber dazu führen, daß EW beim Parsen der Fehlermeldung unnötige Arbeit verrichten muß.

```
*** <TYP> <ERR> IN LINE <ROW> OF <VAR>: <MSG>
```

wäre in unserem Fall also die richtige Formatbeschreibung.

Die Struktur der Compilerfehlermeldung muß bei den einzelnen Ersetzungen beibehalten werden. Weitere Veränderungen als die oben beschriebenen dürfen nicht vorgenommen werden, so dürfen z.B. keine Leerzeichen, Punkte, Doppelpunkte oder sonstigen Zeichen entfernt oder hinzugefügt werden.

Würde man also im obigen Beispiel das erste Leerzeichen entfernen,

```
***<TYP> <ERR> IN LINE <ROW> OF <VAR>: <MSG>
```

dann würde EW keine Fehlermeldung des Compilers erkennen können.

Noch einmal: Da EW alle gängigen Compiler schon automatisch unterstützt, müssen Sie diese Beschreibung nur sehr selten benutzen. Wenn Sie allerdings mit dem Standardverhalten von EW nicht zufrieden sind, können Sie es mit den oben genannten Hilfen so anpassen, bis Sie zufrieden sind.

---

Vergleiche:

Command Sets

Projektdatei

Compilierung



## **Aktueller Pfad**

Unter Windows ist die Idee des aktuellen Pfades ein wenig nebulös. Windows ist kein echtes Multitasking System. Es basiert auf DOS und DOS kann keine Kopie der Programmumgebung für jede einzelne Applikation zu Verfügung stellen. Nur im 386 enhanced Modus unterstützt Windows mehrere unabhängige DOS Umgebungen. Aber auch im 386 enhanced Modus besitzen alle Programme denselben Systemtask.

Wenn Sie also von einer Windows Applikation zur nächsten umschalten, wissen Sie nicht genau, was mit Ihrer DOS Umgebung passiert. Genauer ausgedrückt, Sie wissen nicht, wann die Anwendung den aktuellen Pfad wechselt. Zum Beispiel sind sich nur wenige Benutzer der Tatsache bewußt, daß das Anwählen eines Directory Fensters dieses Directory zum aktuellen Directory macht. Die meiste Zeit wissen Sie gar nicht, in welchem Verzeichnis Sie sich gerade befinden.

Wie viele andere Anwendungen ist auch in EW das zuletzt ausgewählte Verzeichnis, das beim öffnen einer Datei angesprochen wurde, das aktuelle Verzeichnis. Aber was passiert, wenn Sie in das Kontrollzentrum schalten, ohne die directory Listbox zu benutzen? Aus diesem Grund merkt sich EW immer, welches Verzeichnis gerade aktiv war, wenn Sie zu einer anderen Anwendung schalten. Wenn Sie wieder zum Kontrollzentrum zurückschalten, wird dieses Verzeichnis wieder zum aktuellen Verzeichnis gemacht.

Wenn Sie einen Compilerlauf starten, macht EW das Verzeichnis, in dem sich Ihre Sourcedateien befinden, zum aktuellen Verzeichnis. Der Compiler wird sich also so verhalten, als ob Sie ihn unter DOS in diesem Verzeichnis gestartet hätten.

## **Virenschutz**

EW hat einen Virenschutz. Dieser ist normalerweise ausgeschaltet, da der Startvorgang von EW sich sonst ein wenig verzögern würde. In der nicht registrierten Version kann der Virenschutz nicht ausgeschaltet werden. Wenn Sie möchten, daß diese Funktion eingeschaltet wird, dann fügen Sie die folgende Zeile unterhalb der Zeile [system] in die Datei EW.INI ein:

```
[system]  
autocheck=yes
```

Wenn der [system] Eintrag nicht existiert, dann müssen Sie auch diesen noch eintragen.

Wenn die Funktion autocheck eingeschaltet ist, überprüft sich EW auf Veränderungen. Dies dauert zwar ein paar Sekunden, Sie sind sich dann aber sicher, daß EW von keinem Virus verändert worden ist. Da EW nicht unterscheiden kann, ob er von einem Virus oder von Ihnen durch patchen verändert worden ist, können Sie EW nicht patchen und den Viruscheck laufen lassen. Bemerkt EW eine Veränderung, so meldet er dies und startet nicht.

Die Option Autocheck ist eingeschaltet, solange man sich noch nicht registriert hat.

## Ändern von EW.INI

Normalerweise müssen Sie die Datei EW.INI nicht manuell ändern. Da der Prozeß beim Abspeichern der LOG Inhalte recht kompliziert ist, sollten Sie auf keinen Fall versuchen, Dateilisten, die in EW.INI stehen, zu ändern.

Wie auch immer, einige wirklich sehr selten benutzte Optionen lassen sich nicht in EW direkt einstellen. Möchten Sie solche Optionen verändern, so müssen Sie die Datei EW.INI verändern.

### [ewcc]

history=n

n gibt die Länge der history Fenster an. Sie können hier also einstellen wieviele Informationen EW in diesen Fenstern in die nämit übernehmen soll.

### [system]

resleftfree=percent

Eines der größten Probleme unter Windows ist die Verwaltung der Systemressourcen. Obwohl das Ressourcenmanagement unter Windows 3.1 ein wenig verbessert worden ist, sind die Systemressourcen dennoch ziemlich stark beschränkt. Auch die Editierfenster von EW verbrauchen Systemressourcen. In der Praxis heißt das, daß es schwierig wird, mehr als 15 oder 16 Editierfenster zu öffnen. EW lehnt das öffnen eines weiteren Editierfensters ab, wenn die freien Systemressourcen unter einen gewissen Prozentsatz gefallen sind. Als Defaultwert hat EW 8% eingestellt.

autocheck=yes/no

Gibt an, ob EW sich einem Virentest unterziehen soll oder nicht.

alternatehelp=filename

Diese Hilfsdatei wird dann ausgewählt, wenn Sie die Tasten **Umschalt+F1** drücken und der Cursor sich auf einem Schlüsselfeld befindet. Der Default Dateiname für diese Hilfsdatei ist win31wh.hlp. Dies ist die Hilfsdatei des Windows SDK Kits.

undotruncate=yes/no

Die Daten für die UNDO Funktion werden von jeder Editierfunktion erzeugt und entweder im Speicher oder auf der Platte abgelegt. Jeder Editor hat seine eigene Datei in der diese Daten abgespeichert werden. Normalerweise wächst diese Datei immer weiter, bisder entsprechende Editor aus dem Hauptspeicher gelöscht wird. Dies ist solange kein Problem, wie Sie genügend Plattenplatz haben (Diese Überlaufdatei wird gelöscht, wenn der Editor geschlossen wird.). Wie auch immer, wenn Sie Plattenplatz während des Editierens sparen möchten, dann können Sie den Parameter undotruncate auf yes setzen.

Sie wissen, daß die Anzahl der mit Undo rückgängig zu machenden Funktionen durch die undo Variable festgelegt wird. Wenn diese Größe erreicht wird, dann werden die ältesten Aktionen aus dem Undo Stack gelöscht, aber in der entsprechenden Überlaufdatei werden sie aus Geschwindigkeitsgründen nicht gelöscht. Dadurch wird diese Überlaufdatei immer größer.

Wenn Sie nun undotruncate auf yes setzen, löscht EW auch die entsprechenden Daten in der

Überlaufdatei. Dies dauert zwar ein wenig, die Überlaufdatei wird nun aber durch die Größe der Undo Variablen beschränkt.

Dieses Aktualisieren der Überlaufdatei kostet Zeit. So kann es dazu kommen, daß Sie je nach Editierfunktion mehr oder weniger lange warten müssen. Dies ist eigentlich dann kein Problem, wenn Sie eine schnelle Harddisk haben, aber wir empfehlen Ihnen diese Option ausgeschaltet zu lassen, wenn Sie genügend Plattenplatz haben.

sortretry=n

Wenn Sie Zeilen sortieren, versagt die Sortieroutine, falls zu wenig Speicherplatz vorhanden ist. Falls dies passiert, so kann EW automatisch einen erneuten Versuch starten. EW arbeitet mit dem QuickSort-Algorithmus, bei dem stets ein paar Zeilen sortiert werden, so daß beim nächsten Versuch unter Umständen ausreichend Speicherplatz zur Verfügung steht. Die Standardeinstellung für die Anzahl der Wiederholversuche ist 5. Wenn Sie sehr große Dateien sortieren, so ist dies unter Umständen nicht genug. Erhöhen Sie den Eintrag auf eine Zahl zwischen 1 und 50.

compkeywords=

Beim kompilieren kann das Analysieren der Compilerausgabe unter Umständen recht lange dauern, wenn Sie z.B. eine große Anzahl von Dateien kompilieren. Um die Zeit etwas zu verkürzen, können Sie hier festlegen, welche Schlüsselwörter eine Zeile beinhalten muß, um als Fehlermeldung behandelt zu werden. (typische Schlüsselwörter sind 'ERROR' und 'WARNING'). Die Eingabe erfolgt hintereinander durch Leerstelle getrennt. Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle. Jedes Wort darf höchstens 20 Zeichen lang sein. Näheres finden Sie auch in der Compiler-Erklärung.

### **[editopt]**

loadbuffersize=n

n gibt die temporäre Größe des Puffers an, der erzeugt wird, wenn EW eine Datei lädt. Wenn man diesen Wert erhöht, erreicht man auf einigen Systemen schnellere Ladezeiten. Der Defaultwert beträgt 4096 Bytes.

### **[fileopt]**

usage=n

EW merkt sich die lokalen Optionen der geladenen Dateien und reaktiviert diese Optionen wieder, wenn die Datei geladen wird. Jedoch kann EW diese Daten nicht permanent auf der Platte abspeichern. Die Datei EW.INI würde zu groß werden. Die Strategie von EW ist es nun, die lokalen Optionen einer Datei nicht mehr abzuspeichern, wenn diese während der letzten n Editiersitzungen nicht mehr aufgerufen worden ist. Der Default für diesen Wert ist drei.

timeout=sec

Wenn EW einen Compileraufruf startet, wartet er immer, bis der Compiler fertig ist. Wenn nun der Compiler aus irgendeinem Grund nie fertig wird (z.B. weil der Compiler abstürzt), würde EW ewig warten müssen. Mit dieser Option können Sie einstellen, wie lange für EW eine Ewigkeit ist. Als Default ist für EW 600sec eine Ewigkeit.

### **[searchopt]**

rpatterns=

spatterns=

Siehe auch unter [Suchen](#).

### **[showopt]**

thickness=

Der Textcursor mag bei manchen Hardware-Kombinationen zu dünn erscheinen. Hiermit können Sie (in Pixeln) die Dicke des Textcursors einstellen. Jede Zahl größer als die Zeichenbreite im Einfügemodus oder die Zeichenhöhe im Überschreibmodus wird automatisch zurückgesetzt.

defaultheight=n

defaultwidth=n

Diese Option erlaubt Ihnen, die Standard-Größen für die Editierfenster zu überschreiben. Wenn eine bereits bearbeitete Datei erneut geladen wird, so werden diese Einstellungen ignoriert. n wird in Pixel angegeben.

Diese Werte können auch vom Windows-Menü des Editierfensters aus eingegeben werden.

Alle anderen Optionen sollten Sie nicht ändern.

## **Erweiterungs-DLLs**

Erweiterungs-DLLs sind eigenprogrammierte DLLs, die das Anwenderinterface (API) von EW nutzen. Diese DLLs können die Funktionen von EW erweitern oder bestehende Funktionen modifizieren und können in jeder Sprache programmiert werden.

Registrierte Anwender erhalten das Handbuch zu API mit den Erklärungen zum programmieren und benutzen von Erweiterungs-DLLs.

---

Vergleiche:

[User Extension Dialog](#)

## **User Extension Dialog**

Es stehen Ihnen 3 Dialogboxen zur Verfügung, um Erweiterungs-DLLs zu laden, zu entfernen und auszuführen. In jeder dieser Dialogbox zeigt Ihnen eine Listbox eine Liste der DLLs. Die Liste wird nach folgenden Regeln aufgebaut:

Nur Files mit der Endung .EWD, die sich im Benutzerverzeichnis befinden, werden angezeigt.

Bereits geladene DLLs werden zwar angezeigt, aber ein erneutes Laden bleibt ohne Effekt.

DLLs, welche keine EWExecute Funktion unterstützen, werden in der Execute-Dialogbox nicht angezeigt.

In der Unload-Dialogbox erscheinen nur bereits geladene DLLs.

Sie brauchen DLLs, die bereits im User Menu auftauchen, nicht mehr zu laden. Ein Klicken auf den Menüitem lädt die DLL automatisch.

Weitere Informationen zur Verwendung einer Erweiterungs-DLL ist normalerweise von den Autoren dieser DLLs zu erhalten.

---

Vergleiche:

Erweiterungs-DLLs

## **Tastatur Index**

[Cursorbewegungen](#)  
[Text markieren](#)  
[Tastenzuweisungen](#)  
[Tastatur Macros](#)  
[Syntax Expansion](#)  
[Zeichnen](#)

---

Vergleiche:

[Kommando Index](#)  
[Prozedur Index](#)  
[Hilfefunktionen](#)



## **Kommando Index**

Editierfunktionen  
Blockfunktionen

---

Vergleiche:

Tastatur Index  
Prozedur Index  
Hilfefunktionen

## **Prozedur Index**

[Text markieren](#)  
[Drag and Drop Unterstützung](#)  
[Syntax Expansion](#)  
[User Menü](#)  
[Suchen](#)  
[Drucken](#)  
[Dateien vergleichen](#)  
[Compiler Unterstützung](#)

---

Vergleiche:

[Tastatur Index](#)  
[Kommando Index](#)  
[Hilfefunktionen](#)

## Hilfefunktionen

Die Hilfefunktion kann jederzeit durch drücken von **F1** aktiviert werden.

Sie können sich ebenfalls einen kleinen Hilfetext zu den Feldern des Iconbandes einblenden lassen, in dem Sie mit dem rechten Mausknopf auf das Feld klicken, welches Sie interessiert.

Mit **Umschalten+F1** erreichen Sie die Kontext-Hilfe. Wenn Sie diese Tastenkombination drücken, während Sie sich auf einem Befehlsword befinden, so wird der Hilfetext geladen und nach dem Befehlsword durchsucht. Den gleichen Effekt erzielen Sie mit dem mittleren Mausknopf (vorausgesetzt Ihre Maus hat drei Tasten).

Defaultmäßig steht die Kontext-Hilfe auf Windows 3.1 SDK Hilfedatei. Eine Änderung kann in der Datei EW.INI vorgenommen werden.

Hilfe zu Menüpunkten im Editierfenster können mittels **F1** erhalten werden, wenn ein Menüpunkt ausgewählt wurde.

---

Vergleiche:

Tastatur Index

Kommando Index

Prozedur Index

## **Copyright und Lizenzbestimmungen**

EW for Windows  
Copyright (C) 1992-1993  
Patrick Philippot, France  
GIS, Berlin, Germany

Bestellinformationen finden Sie in der Datei **ORDER.FRM**.

## **Lizenzbestimmungen und Garantiebestimmungen**

Bitte lesen Sie die folgenden Punkte sorgfältig durch, bevor Sie diese Software benutzen. Mit der Benutzung dieser Software erkennen Sie die Lizenzbedingungen an. Wenn Sie nicht mit ihnen einverstanden sind, benutzen Sie diese Software nicht!

### **Nicht-registrierte Version**

Die Nicht-registrierte Version von EW ist eine Version, für die die Registrierungsprozedur nicht durchgeführt wurde. Um die Registrierungsprozedur durchzuführen, benötigen Sie einen Registrierungscode, den wir Ihnen nach Zahlung zusenden. Diese Prozedur entfernt die Erinnerungsbox und erlaubt es Ihnen, den Virenschutz zu deaktivieren.

Sie dürfen mit der Nicht-registrierten Version:

- die Software für 60 Tage benutzen.
- beliebig viele Kopien der Software und Dokumentation machen.
- vollständige Kopien der Original-Installationsdiskette weitergeben
- die Software und Dokumentation unverändert mit elektronischen Mittel weitergeben

Hierfür wird keine Gebühr erhoben.

Ausdrücklich hingewiesen wird hiermit noch einmal darauf, daß die Nicht-registrierte Version nur unmodifiziert weitergegeben werden darf und für diese Weitergabe keine Gebühr verlangt werden darf, die in der Weitergabe von EW begründet ist. Shareware- oder PD-Händler, die durch die ASP autorisiert worden sind, dürfen EW in der unmodifizierten Form weiterverteilen, wenn für die Diskette mit der Nicht-Registrierten Version nicht mehr als 5 Dollar (oder das Äquivalent in der Landeswährung) verlangt werden.

EW darf nicht zusammen mit anderen Produkten auf einer Diskette angeboten werden. Auch dann nicht, wenn durch Kompressionsverfahren auf der Diskette noch genügend Platz wäre.

Die Benutzung der Nicht-registrierten Version nach Ablauf der 60 Tage Periode verstößt gegen europäisches Urheberrecht.

### **Registrierte Version**

Die registrierte Version von EW sowie die API Dokumentation dürfen in keiner Weise vertrieben oder weitergegeben werden von Personen oder Händlern. Verstöße hierzu werden von uns geahndet.

## **Probezeit und Registrierung**

Diese Software ist keine Public Domain Software und sie ist auch nicht frei von einem Copyright.

Das Copyright erlaubt es Ihnen aber, während einer Testzeit von 60 Tagen den Editor auszuprobieren.

Nach diesen 60 Tagen müssen Sie sich registrieren lassen, oder Sie dürfen den Editor nicht mehr benutzen.

Sie können sich bei der in der Datei **order.frm** genannten Adresse registrieren lassen.

Die Zahlungen müssen im Voraus geleistet werden. Am einfachsten sind Verrechnungsschecks. Diese werden von uns vier Tage nach Absenden der registrierten Version an Sie eingelöst.

Als registrierter Benutzer haben Sie Zugang zu unserer Fax Hotline unter der folgenden Nummer:

0721 373842 (frei nach Jeremia 33,3)

Um Ihnen helfen zu können, benötigen wir folgende Informationen:

1. Version von EW
2. Ihre Fax Nummer oder Ihre Anschrift
3. Ihren Namen mit Registrierungscode
4. Die Problembeschreibung. Diese Problembeschreibung muß nachvollziehbar sein. Wir geben uns zwar die größte Mühe, hellsehen können aber auch wir nicht!

Support erhalten Sie auch über CompuServe, Forum IBMAPP EDITORS FORUM.

Eine registrierte Version von EW darf nur wie ein Buch benutzt werden. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch an zwei Orten von zwei verschiedenen Personen gleichzeitig gelesen wird, muß auch bei der Installation von EW darauf geachtet werden, daß EW nur von einer Person zur gleichen Zeit benutzt werden darf.

Sie können die registrierte Version auch in einem Netzwerk installieren, unter der Voraussetzung, daß die oben gemachten Einschränkungen eingehalten werden.

Wie auch immer, EW wurde nicht auf allen verfügbaren Netzwerken getestet, wir können also keine Garantie geben, daß EW in Ihrer Konfiguration lauffähig ist. Aber ob dies der Fall ist, können Sie während der 60tägigen Versuchsphase feststellen.

### **Rechtsbestimmungen**

Es gilt deutsches Recht.

### **Garantiebestimmungen**

Wir garantieren Ihnen, daß der Datenträger, auf dem Sie EW von uns erhalten, voll funktionsfähig ist. Sollte dies nicht der Fall sein, und Sie können EW nicht installieren, so schicken Sie uns bitte die betroffene Diskette und eine Kopie der Rechnung innerhalb von 6

Monaten zu. Sie erhalten dann umgehend eine neue Diskette.

Ansonsten können wir Ihnen keine weiteren Garantien machen, was das Funktionieren der Software angeht. Insbesondere weisen wir Sie darauf hin, daß es vielleicht Viren geben wird - oder schon gibt - bei denen der eingebaute Virenschutz von EW versagt. Dies kann zur Folge haben, daß Ihnen durch den Virus wichtige Daten verloren gehen. Bitte betreiben Sie ungeschützten Datenverkehr mit häufig wechselnden Partnern deshalb niemals ohne Virenschutzprogramm.



