

# Inhalt

Willkommen beim Worldgroup Manager!

Wichtige Hinweise

[Wenn Sie ein Modem verwenden, prüfen Sie die Telefonnummer](#)  
[Wenn Sie bereits eingeschrieben sind, schreiben Sie sich nicht nochmals ein](#)  
[Sie können sofort online gehen oder erst einmal offline starten](#)

Allgemeine Konzepte

[Was bedeutet Worldgroup?](#)  
[Was versteht man unter dem Worldgroup Manager \(WGM\)?](#)  
[Was bedeutet Client/Server \(C/S\)?](#)  
[Der WGM aktualisiert sich eigenständig](#)

Menüs

[Menü Datei](#)  
[Menü Optionen](#)

Benutzer-Identifikation

[Einschreiben und Einwählen](#)  
[Kontoführung](#)  
[Benutzerverwaltung](#)

Kommunikation

[E-Mail](#)  
[Foren](#)  
[Telekonferenz](#)

Informationsaustausch

[Dateibibliotheken](#)  
[Umfragen und Fragebögen](#)  
[Info-Dateiseiten](#)

Umgang mit Terminalmodus-Diensten

[Was bedeutet Terminalmodus?](#)  
[Doors](#)  
[Zugriff auf ein Terminalmodus-BBS](#)

## Vorwahl nicht vergessen

Modem -Benutzer des WGM erhalten ihre Software normalerweise so vorbereitet, daß mindestens ein Symbol eines Worldgroup-Service voreingestellt ist. Um sicherzustellen, daß bei Fernverbindungen die korrekte Nummer für die Anwahl verwendet wird, ist unter diesem Symbol praktisch immer eine vollständige Nummer, also Vorwahl und Rufnummer, definiert. Sollte diese Worldgroup für Sie mit einem Ortsgespräch erreichbar sein, müssen Sie erst die Vorwahl über Eigenschaften herausnehmen, damit Sie das Symbol nutzen können.

Dazu markieren Sie das Symbol, öffnen das Menü Datei und wählen daraus Einstellungen. In dem daraufhin erscheinenden Fenster suchen Sie den Bereich Wie wird verbunden und darin das Feld Tel. Nr. Dort ändern Sie bei Bedarf die eingetragene Nummer ab.

Wenn Sie z.B. eine 9 vorwählen müssen, um eine Amtsleitung zu bekommen, tragen Sie diese Vorwahl ebenfalls in das Feld Tel. Nr. ein. Beispiel 944433321.

Muß zwischen Amtsvorwahl und Telefonnummer eine Pause liegen? Falls ja, tragen Sie an der Stelle der Zahlenfolge, wo eine Pause erforderlich ist, ein Komma ein. Beispiel:  
9,44433321

Wenn Sie das Feld Tel. Nr. nicht finden, liegt es daran, daß das Symbol gegenwärtig auf die Verbindungsaufnahme zum Worldgroup-Server via Netzwerk oder direkte serielle Kabelverbindung eingestellt ist. Wenden Sie sich an den Sysop bzw. LAN-Administrator, ehe Sie Änderungen vornehmen.

## Was bedeutet Worldgroup?

So wie man Autos als Erweiterung der menschlichen Gehwerkzeuge betrachten kann, lassen sich Worldgroups als Erweiterungen von Stimme und schreibenden Händen ansehen. Durch Worldgroup Online-Dienste können Menschen untereinander Nachrichten und Computerdateien austauschen, ob sie sich nun am Schreibtisch nebenan oder am anderen Ende der Welt aufhalten.

Ein Worldgroup Online-Dienst kann zumindest folgendes anbieten:

<u>E-Mail</u>	für die Zustellung privater Nachrichten und Dateien zwischen Individuen.
<u>Foren</u>	zum Aufgeben öffentlicher Nachrichten, die in Konversationsfolgen angeordnet sind.
<u>Telekonferenz</u>	für Lifediskussionen per Tastatur, die von ruhigen Dialogen bis zu äußerst lebhaften Bürgerversammlungen reichen können.
<u>Bibliotheken</u>	bestehend aus Programm- und Dokumentdateien, die Benutzer online lesen oder auf den eigenen PC kopieren können.

Durch Worldgroups sind entfernte Anrufer schlagartig mitten im Geschehen. Sie können Nachrichten auf anderen Schreibtischen hinterlassen (E-Mail), Bekanntmachungen oder Kommentare am schwarzen Brett aufhängen (Foren), einen Konferenzraum betreten, um eine Planungssitzung abzuhalten (Telekonferenz), die neuesten Revisionen von Firmendokumenten und aktuelle Projektstände abrufen sowie ihren eigenen Beitrag leisten (Bibliotheken). Die Worldgroup kann ein elektronisches Postamt, eine Dateibibliothek, ein Forum für öffentliche Debatten - ja sogar eine elektronische Bürgerversammlung sein.

Auf der unterhaltsamen Seite kann die Worldgroup einen sozialen Treffpunkt für Menschen darstellen, die ihr Heim nicht verlassen können, oder einen Online-Nachtclub, den Benutzer für einige Minuten oder auch Stunden besuchen.

Vielleicht sind Sie schon mit nationalen Diensten wie America Online, CompuServe, GENie, Prodigy, MCI Mail oder Delphi in Berührung gekommen, nicht zu vergessen das Internet. Heute sind zahlreiche Online-Dienste verfügbar.

Der Unterschied dieser Dienste zur Durchschnitts-Worldgroup besteht darin, daß eine Worldgroup nicht diese überwältigenden Ausmaße hat. Für jeden Online-Service, der 200 Anrufer gleichzeitig bedienen kann, gibt es Tausende kleinerer Systeme, die häufig ganz spezialisierte Dienste anbieten und vielleicht nur ein Dutzend Anrufer simultan unterstützen.

In einem Worldgroup-System sind Sie nicht bloß eine Nummer. Sie können Ihren eigenen Namen benutzen - oder auch einen Spitznamen. Nennen Sie ein beliebiges Thema, irgendwo gibt es eine Worldgroup, in der es gerade diskutiert wird. Ein Worldgroup-System hilft Ihnen dabei, die gesuchten Personen oder Informationen zu finden.

Galacticomm unterhält eine Telefonliste von Worldgroups, deren Betreiber ihre Dienste öffentlich bekannt machen wollen. Diese Liste ist auf unserem Demo-System verfügbar. Sie sind jederzeit eingeladen, via Modem unter der Nummer (305) 583-7808 (USA) Kontakt mit uns aufzunehmen. Immer mehr Worldgroups bieten Internet-Zugang an. Durch sie oder andere Internet Service-Provider können Sie DemoSys auch via telnet und ftp bei gcomm.com erreichen.

Siehe auch [Was versteht man unter dem Worldgroup Manager \(WGM\)?](#)

## Was versteht man unter dem Worldgroup Manager (WGM)?

Der WGM ist ein Programm, das Sie mit einem beliebigen Online-Dienst verbindet, auf dem die Worldgroup Server-Software der Galacticomm Inc. läuft.

Wenn Sie mit einem Online-Dienst Kontakt aufnehmen, der eine Worldgroup betreibt, arbeitet der WGM als echte Windows-Anwendung. Mittels WGM können Sie Informationen über andere Benutzer aus der [Benutzerverwaltung](#) abrufen, mit ihnen in [E-Mail](#) und [Foren](#) Nachrichten austauschen, in der [Telekonferenz](#) an Live-Debatten teilnehmen und in [Dateibibliotheken](#) nach Dokumenten und Programmen zum Download schnuppern. Darüber hinaus kann der [Sysop](#) jedes Systems noch weitere Funktionen bereitstellen.

Wenn Sie einen Online-Dienst anwählen, der mit einer Version des Major BBS (dem Vorläufer von Worldgroup) von Galacticomm oder einer anderen BBS-Software arbeitet, verhält sich der WGM wie ein normales, textbasiertes Terminalprogramm. Ihre Interaktionen mit BBSen stellen sich auf dem Bildschirm als Fließtextanzeigen dar, eventuell mit ANSI-Grafiken aufgepeppt. Das Konzept läßt sich mit dem Aufruf von DOS in einem Programmfenster vergleichen.

Siehe auch [Was bedeutet Client/Server \(C/S\)?](#) und [Zugriff auf ein Terminalmodus-BBS](#).

## Was bedeutet Client/Server (C/S)?

Client/Server bedeutet: ein Programm (der Client) fragt bei einem anderen Programm (dem Server) um Unterstützung an. Die beiden Programme laufen auf zwei separaten Rechnern, zwischen denen eine Kommunikationsverbindung besteht (ein Netzwerk, das Telefonnetz usw.).

### WGM ist ein Client-Programm

Es läuft auf Ihrem PC. Für viele Aufgaben muß das Programm nicht in Kontakt mit einem Online-Dienst stehen (z.B. wenn Sie E-Mail Nachrichten *verfassen*). Nur bei Aufgaben, die es nicht alleine bewältigen kann (z.B. die *Auslieferung* von Nachrichten an andere Benutzer), ruft der WGM für Unterstützung einen Server an

### Worldgroup ist ein Server-Programm

Es läuft auf einem entfernten Rechner und ist anrufenden Client-Programmen behilflich. Das Programm übernimmt zentralisierte Aufgaben wie den Austausch von Nachrichten von Client zu Client oder die Aufbewahrung der Masterkopien von Dokumenten, Programmen und anderen Dateien.

### BBSs sind *keine* Server

WGM kann mit vielen Online-Diensten kommunizieren, die keine Worldgroups sind, jedoch nicht im Client/Server-Modus. Eine Kontaktaufnahmen mit Systemen, auf denen das Major BBS (der Vorläufer von Worldgroup) läuft, ist dem WGM problemlos möglich. Wenn der WGM ein BBS erkennt, schaltet das Programm kurzerhand vom C/S-Modus in den [Terminalmodus](#) zurück und kann so mit ihm kommunizieren.

### Der C/S-Modus spart Zeit und Geld

WGM kann eine Menge wichtiger Dinge erledigen, während Sie [on deck](#) sind. So können Sie z.B. beliebig viele E-Mail Nachrichten verfassen, ohne ein einziges Mal online zu gehen. Sie legen die Nachrichten einfach in Ihrem Post-Ausgang ab. Bis zu diesem Augenblick kostet Sie der WGM pro Minute genausoviel wie Ihr Textverarbeitungsprogramm, also vermutlich überhaupt nichts.

Sobald Sie online gehen, werden Sie vermutlich die meiste Zeit damit verbringen, hier eine Schaltfläche anzuklicken, dort eine Taste zu drücken und gelegentlich einmal ein Wort, ganz selten einmal einen vollständigen Satz einzugeben. Die Verbindung zwischen Ihrem PC und dem PC des Online-Dienstes kann jedoch wesentlich mehr Datenverkehr bewältigen, als dazu nötig ist. WGM nutzt die Bandbreite der Verbindung optimal aus, indem das Programm mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigt.

Dazu ein Beispiel: Die von Ihnen verfaßten E-Mail Nachrichten werden auf die Festplatte des Server-PCs hochgeladen. Umgekehrt wird an Sie adressierte Post auf Ihre Festplatte heruntergeladen. Während Sie sich also Dateien in Bibliotheken ansehen oder an einer Telekonferenz teilnehmen, werden im Hintergrund womöglich Dutzende von E-Mail Nachrichten ausgetauscht.

Weiterhin denkt der WGM wie ein Schachspieler einen Zug voraus: Wenn das Programm Ihnen eine Auswahl mehrerer Optionen (wie ein Menü) anbietet, weiß es,

daß Sie zumindest einen Sekundenbruchteil für Ihre Entscheidung benötigen. Der WGM versucht vorherzusagen, wie Ihre Antwort lauten wird, und beginnt vorab bereits damit, die vermutlich gleich angeforderten Informationen vom Server abzurufen.

WGM [aktualisiert sich](#) sogar eigenständig.

Kurz gesagt: Wenn Ihre Verbindung über eine Ferngesprächsleitung läuft, sparen Sie mit C/S bares Geld. Und egal, mit welchem Typ von Verbindung Sie arbeiten, sparen Sie mit C/S wertvolle Zeit.

Siehe auch [Zugriff auf ein Terminalmodus-BBS](#).

## Der WGM aktualisiert sich eigenständig

WGM und die von ihm gestarteten Applikationen sind modular aufgebaut. Wie der Programm-Manager von Windows verwaltet der WGM ebenfalls eine Gruppe von Symbolen, wobei jedes Symbol ein einzelnes Worldgroup-System anruft. Nach der ersten Installation des WGM haben Sie vermutlich ein Service-Symbol vorgefunden (für den Server, von dem Sie die WGM-Software erhalten haben).

WGM ist in keiner Weise auf den Online-Dienst beschränkt, von dem Sie das Programm erhalten haben. Sie können innerhalb des WGM [neue Online-Serviceobjekte](#) (Symbole) erzeugen und mit ihnen zu beliebig vielen verschiedenen Systemen Kontakt aufnehmen. Auch wenn Sie an Ihrem PC verschiedene Verbindungstypen nutzen (Modem, LAN-Kabel usw.), können Sie mit der gleichen WGM-Kopie durch jede dieser Verbindungen hinausgelangen.

Sobald Sie mit dem WGM die Verbindung zu einem [Worldgroup-System](#) herstellen und eine Anwendung auswählen, prüft der WGM, ob auf der Festplatte Ihres PCs die notwendigen clientseitigen Anwendungsdateien vorhanden sind. Falls ja, startet der WGM die Applikation sofort. Falls nein, beginnt das Programm mit dem Download der benötigten Dateien und startet anschließend die Applikation.

Sie müssen kein [Dateiübertragungsprotokoll](#) festlegen. Sie müssen kein Unterverzeichnis dafür auf Ihrer Festplatte einrichten und keine .INI-Dateien bearbeiten. Im Gegenteil, tun Sie das möglichst nicht, denn der WGM ist selbstverwaltend. [Eingriffe von außen könnten das Programm sogar beschädigen](#).

Mit der Zeit könnten sich auf der Festplatte Ihres PCs mehrere unterschiedliche Versionen, z.B. des Moduls Benutzerverwaltung ansammeln. Der Grund dafür ist, daß Sie mindestens einmal mit einem Worldgroup-Service in Kontakt gestanden haben, der mit Version A des Moduls arbeitet, einem zweiten, der mit Version B arbeitet usw. . Auf diese Dinge müssen Sie kein besonderes Augenmerk haben. Der WGM aktualisiert jedes Anwendungsmodul für jedes System unabhängig, sobald er die Notwendigkeit dazu sieht.

Während das Download vorangeht, können Sie das Statusfenster in den Hintergrund legen und andere Aktivitäten entfalten. Sollten Sie allerdings in eine Applikation wechseln, die mit starkem Datenverkehr verbunden ist (z.B. Telekonferenz), wirkt sich das bremsend auf das Download aus. Es dauert dann länger, als wenn Sie in einen Bereich mit weniger Datenverkehr (z.B. E-Mail) gegangen wären.

Vielleicht ein- oder zweimal im Jahr werden Sie mit einem Worldgroup-System in Verbindung treten, das über eine neuere Version des Management-Moduls verfügt. Ehe es auf Ihren PC heruntergeladen wird, fragt der WGM, ob Sie mit dem Update einverstanden sind. Je nach Geschwindigkeit der Verbindung zwischen Ihrem PC und dem Worldgroup-Server kann der Aktualisierungsprozeß einige Minuten dauern.

Ihnen steht jederzeit die Möglichkeit offen, den WGM an einer Selbstaktualisierung zu hindern. Solange die Unterschiede zwischen der auf Ihrem System installierten Version und der neueren geringfügig sind, werden Sie weiterhin in der Lage sein, mit dem Worldgroup-Server zu kommunizieren. Bei wesentlichen Abweichungen zwischen den Versionen funktioniert dies jedoch nicht mehr. Auch in diesem Fall können Sie eine Aktualisierung ablehnen, sind aber bis zum Update nicht mehr in der Lage, vernünftig mit dem betreffenden Worldgroup-System zu kommunizieren.

Sie können sich darauf verlassen, daß neuere Versionen des WGM Management-Moduls

abwärtskompatibel zu Online-Diensten sind, auf denen ältere Versionen der Worldgroup-Server Software laufen. Das ihnen aktuell vorliegende Management-Modul ist auch abwärtskompatibel zu Systemen, auf denen das Major BBS von Galacticomm (im [Terminalmodus](#)) läuft. Diese Politik wollen wir fortführen.

Sofern nicht besondere Gründe dagegen sprechen, ist es für Sie von großem Nutzen, dem WGM die Selbstaktualisierung zu erlauben.

Siehe auch [Keine Wartung durch Benutzer](#).

## Keine Wartung durch Benutzer

Bei der ersten Installation des WGM wird vorgeschlagen, das Programm im Unterverzeichnis \WGMAN zu plazieren. Sie haben aber bei der Wahl des Installationsverzeichnis freie Hand. Die Online-Hilfe geht in den verwendeten Beispielen davon aus, daß der WGM im vorgeschlagenen Verzeichnis \WGMAN installiert wurde.

Die WGM-Dateien sind sehr stark miteinander verknüpft und mit Querverweisen bestückt, um die [Selbstaktualisierung](#) und das [Client/Server](#) Konzept zu unterstützen. Der WGM enthält keine vom Benutzer bearbeitbaren .INI-Dateien. Sämtliche Änderungen sollten dem WGM selbst überlassen werden. Verwenden Sie keine Fremdprogramme, um Teile des WGM per Hand zu editieren oder an andere Stellen innerhalb der Verzeichnisstruktur zu verlegen.

Sollten Sie manuell den Inhalt einer Datei im Verzeichnis \WGMAN oder dessen Unterverzeichnissen editieren, löschen oder verschieben, muß sich diese Aktion nicht sofort merkbar auf den WGM auswirken. Sie kann aber zu unvorhersehbaren und lästigen Nebenwirkungen führen, die Ihnen treu bleiben, bis Sie den gesamten Verzeichniszweig von \WGMAN löschen und das Programm von Grund auf neu installieren.

## Wie DOS die Dateistruktur des WGM sieht

Das Verzeichnis \WGMAN enthält die Programm- und Datendateien für das Management-Modul des WGM. Die Datei \WGMAN\GCSLOCAL.DAT (Galacticomm Client/Server LOCAL DATA file) enthält neben anderen Informationen die Namen und Pfade aller clientseitigen Anwendungsdateien, die der WGM von jedem Worldgroup-System empfängt, mit dem Sie Kontakt aufnehmen. Sie fungiert in der Dateistruktur des WGM als Hub, als Master-Aufzeichnung.

Wenn Sie Kontakt zu einem [Worldgroup-System](#) aufnehmen, legt WGM ein Unterverzeichnis für alle Daten an, die unmittelbar zu diesem System gehören.

Wenn Sie zum ersten Mal eine Client-Anwendung starten (z.B. E-Mail, Dateibibliothek usw.), erstellt WGM für diese Applikation in \WGMAN ein Unterverzeichnis und speichert darin alle clientseitigen Dateien dieser Applikation. Sobald Sie mit weiteren Worldgroup-Systemen Verbindung aufnehmen und von allen die gleichen Aktionen anfordern, schaut der WGM in seinem lokalen Verzeichnis nach, ob darin bereits die passende Version der clientseitigen Applikation enthalten ist. Ist das der Fall, erzeugt das Programm einen Querverweis darauf und startet die Applikation sofort, ohne daß ein erneutes Download erforderlich wäre.

Trifft der WGM auf ein System, auf dem eine neuere [serverseitige](#) Version der Applikation läuft, lädt WGM die neuere Client-Anwendung herunter und speichert sie im gleichen Verzeichnis wie die älteren Versionen. Die älteren Versionen werden jedoch nicht zugunsten neuerer gelöscht, denn wenn ein System mit einer neueren Revision arbeitet, muß dies bei anderen Systemen längst nicht auch der Fall sein. Der WGM synchronisiert eigenständig die clientseitigen Versionen mit denen des Servers, zu dem Sie jeweils gerade Kontakt aufnehmen.

## Wie der WGM selbst seine Dateistruktur sieht

Die Datei \WGMAN\GCSLOCAL.DAT sowie sämtliche Supportdateien im Verzeichniszweig \WGMAN, die von einem Worldgroup-System importiert wurden, nennen wir [primäre und sekundäre Caches](#).

Hier liegt auch der Grund dafür, warum manuelle Eingriffe in diese Dateien auf DOS-Ebene üble Folgen haben können. Auch wenn DOS und/oder Windows Ihnen eine Verzeichnisstruktur anzeigen, die aus Dutzenden anscheinend unabhängigen Programm- und Datendateien besteht, betrachtet der WGM die gesamte Struktur als eine einzige, massive Datendatei, deren Kern GCSLOCAL.DAT bildet. Sobald Sie von außen einen Bestandteil des WGM verändern, bringen Sie damit das gesamte Programmsystem aus dem Gleichgewicht.

Auch wenn der Dateimanager im Verzeichniszweig \WGMAN zahlreiche Dateien mit der Erweiterung .EXE anzeigt, handelt es sich dabei nicht um unabhängige Programme. Sie alle gehören zum WGM, bilden gemeinsam eine Betriebsumgebung und funktionieren isoliert voneinander gestartet nicht korrekt.

## WGM automatisieren

Im Fenster des Windows Programm-Managers können Sie ein Symbol erzeugen, das den WGM lädt und Sie sofort on deck oder mit einem seiner Dienste online bringt. Dieses Symbol läßt sich auch in die Autostart-Gruppe des Programm-Managers plazieren.

Zuerst starten Sie WGM und notieren sich einschließlich Leerzeichen die exakte Beschreibung unterhalb des Servicesymbols, das Sie vom Programm-Manager aus automatisch starten wollen. Beispiel: Auf den meisten PCs findet sich innerhalb des WGM ein Servicesymbol mit der Beschreibung Galacticomm Demo System. Verlassen Sie den WGM, nachdem Sie sich die Beschreibung des gewünschten Symbols notiert haben.

Gehen Sie zum Programm-Manager von Windows, markieren Sie das Worldgroup Manager Symbol und drücken Sie *F8*, um eine Kopie des Symbols zu erzeugen. Es ist wichtig, eine Originalversion des Worldgroup Manager Symbols zu behalten, damit Sie weiterhin in den WGM selbst gelangen können.

Das neue Symbol markieren und *Alt-Enter* drücken. Alternativ wählen Sie Eigenschaften aus dem Menü Datei des Programm-Managers. Das Fenster Programmeigenschaften erscheint.

Das erste Feld, Beschreibung, enthält den Text, der unterhalb des Symbols erscheint. Im Augenblick lautet er Worldgroup Manager. Vermutlich werden Sie als Beschreibung den Namen des Service verwenden wollen, zu dem mit diesem Symbol automatisch eine Verbindung hergestellt werden soll. Beispiel: Sie könnten ein Symbol DemoSys im Programm-Manager einrichten, das Sie sofort mit dem Galacticomm Demo-System online bringt.

Im zweiten Feld, Befehlszeile, ist das Programm eingetragen, das nach Doppelklick auf das Symbol gestartet werden soll. Der Eintrag lautet im Augenblick C:\WGMAN\GCSVCMAN.EXE, wenn Sie dem WGM-Installationsprogramm kein anderes Verzeichnis vorgegeben haben.

Stellen Sie die Schreibmarke an das Ende des Eintrags im Feld Befehlszeile, drücken Sie die *Leertaste*, und geben Sie exakt den Text ein, der unterhalb des Servicesymbols steht, das Sie automatisch starten wollen. Ein Beispiel: C:\WGMAN\GCSVCMAN.EXE Galacticomm Demo System

Auf OK klicken, um die Änderungen zu speichern, und anschließend auf das neue Symbol im Programm-Manager doppelklicken. Am unteren Bildschirmrand sollte jetzt das Ladesymbol des WGM erscheinen. Das Worldgroup Manager Fenster darf sich jedoch nicht öffnen. Sollte das automatisierte Servicesymbol eines sein, das Sie [sofort online bringt](#), erscheint das Fenster Verbinde mit... . Bringt Sie das Servicesymbol on deck, erscheint das Fenster mit dem Haupt-Systemmenü.

Wenn Sie das Haupt-Systemmenü verlassen, beenden Sie damit den WGM, ohne daß Sie zuvor zum Fenster des Worldgroup Managers gelangen. Aus diesem Grunde sollten Sie eine Originalversion des WGM Symbols behalten, die GCSVCMAN.EXE ohne weitere Parameter in der Befehlszeile startet.

Nebenbei gesagt hat die Systemsteuerung von Windows die gleiche Funktionsweise. Die Befehlszeile CONTROL.EXE COLOR öffnet zum Beispiel sofort das Fenster Farben. Sobald Sie dieses Fenster wieder schließen, verlassen Sie gleichzeitig die Systemsteuerung.

Doch zurück zum WGM: Wenn Sie einen Service sofort starten, nach dessen Verlassen

jedoch in das Fenster des Worldgroup Managers gelangen wollen, fügen Sie am Ende der Befehlszeile den Parameter /NOEXIT an.

Sie können ein WGM Symbol, automatisiert oder nicht, in das Fenster Autostart des Programm-Managers stellen, so daß es nach dem Start von Windows automatisch aufgerufen wird. Wenn Sie z.B. unser DemoSys Symbol in diese Programmgruppe plazieren, gehen Sie nach dem Start von Windows automatisch online. Sie können auch ein Symbol erzeugen, das Sie on deck bringt, wo Sie offline E-Mail und Forum-Nachrichten verfassen usw. .

## **Menü Datei**

### **Neu**

Ein neues Online-Serviceobjekt erzeugen: eine Gruppe oder einen Eintrag (Symbol).

### **Öffnen**

Den gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrag (Symbol) starten. Gleiche Wirkung wie Doppelklick auf das Symbol oder *Enter*.

### **Verschieben**

Den gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrag (Symbol) in eine andere Gruppe verschieben.

### **Kopieren**

Eine Kopie des gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrags (Symbols) erzeugen.

### **Löschen**

Nach Rückfrage den gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrag löschen

### **Einstellungen**

Ermöglicht die Bearbeitung des gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrags (Symbols). Dazu gelangen Sie in das gleiche Fenster wie bei der Erstellung des Objekts (mit Neu).

### **Ende**

WGM-Programm beenden und eventuell bestehende Online-Verbindungen unterbrechen.

## Online-Serviceobjekte

Jeder Online-Service, mit dem Sie Kontakt aufnehmen, erscheint innerhalb des WGM als Symbol in einer Gruppe. Symbole und Gruppen bezeichnen wir hier als Online-Serviceobjekte.

Um ein neues Online-Serviceobjekt zu erzeugen, wählen Sie Neu aus dem Menü Datei.

### Online-Servicegruppe

Der WGM ist wie der Programm-Manager von Windows aufgebaut: Symbole müssen Elemente von Gruppen sein. Es muß mindestens eine Online-Servicegruppe existieren. Sie können beliebig viele Gruppen erzeugen und darin Ihre Servicesymbole z.B. nach Gesichtspunkten wie kostenpflichtig/frei, Ortsgespräch/Ferngespräch oder LAN/Modem ordnen.

### Online- Serviceeintrag

Der WGM ist wie der Programm-Manager von Windows aufgebaut: Symbole starten einzelne Programme. Im Falle des WGM ruft ein Serviceeintrag (Symbol) die [Client-Seite](#) eines einzelnen Online-Dienstes auf.

Wenn der WGM bei Ihnen eintrifft, enthält er eventuell schon eine Gruppe und ein Symbol. Dieses Symbol stellt meist die Verbindung zu dem Dienst her, vom dem Sie den WGM bezogen haben. Es steht Ihnen frei, in der gleichen oder einer anderen Gruppe, die Sie zu diesem Zweck erzeugen, weitere Symbole für andere Online-Dienste zu erstellen, auf die Sie zugreifen möchten. Wählen Sie dazu Neu im Menü Datei des WGM.

## Online-Servicegruppe - Einstellungen

Hier können Sie eine neue Online-Servicegruppe erzeugen.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Neu aus dem Menü Datei, klicken einmal auf Online Service Gruppe und anschließend auf OK.

Sie werden aufgefordert, einen Texttitel und einen Dateinamen für die neue Gruppe im WGM anzugeben. Diese Gruppe kann später Symbole aufnehmen([Online-Serviceeinträge](#)), von denen Sie jedes mit einer bestimmten Worldgroup, einem BBS oder anderen Online-Dienst verbindet.

Den bekannten Gruppen Hauptgruppe, Autostart oder Zubehör des Windows Programm-Managers entsprechen im WGM Modem, Netzwerk, Lokal, Fern, Frei zugänglich oder Kostenpflichtig.

### Beschreibung

Was Sie hier eingeben, erscheint später an drei Stellen: Unterhalb des Gruppensymbols, wenn die Gruppe auf Symbolgröße verkleinert ist, in der Titelleiste der Gruppe in Fenstergröße und in der Titelleiste des WGM, wenn die Gruppe im Vollbildmodus dargestellt wird.

### Gruppen-Datei

Sie können einen bis zu 8 Zeichen langen Namen für die Datei festlegen, innerhalb der alle Informationen über die Gruppe auf Ihrer Festplatte gespeichert werden. Geben Sie keinen Zugriffspfad ein. Wenn Sie hier überhaupt keinen Namen eingeben, verwendet WGM einen Teil der Beschreibung als Dateiname.

## Online-Service Einstellungen (Eintrag)

Hier geben Sie die Informationen, die der WGM benötigt, um die Verbindung zu einer spezifischen Worldgroup, einem BBS oder anderen Online-Dienst herzustellen.

Um ein *neues* Servicesymbol innerhalb einer [Online-Servicegruppe](#) zu erzeugen, wählen Sie Neu aus dem Menü Datei.

Um ein *bestehendes* Servicesymbol innerhalb einer Online-Servicegruppe zu bearbeiten, markieren Sie zuerst das Symbol. Als nächstes wählen Sie Einstellungen aus dem Menü Datei. Alternativ können Sie auch *Alt-Enter* drücken.

### Name

Name des Online-Dienstes, den Sie über dieses Symbol erreichen wollen. Sie können hier eine beliebige Beschreibung eingeben. Da dieser Eintrag als Titel unterhalb des Symbols erscheinen wird, ist eine kurze Beschreibung jedoch zu empfehlen.

### Wann verbinden

Möchten Sie, daß der WGM sofort nach dem Doppelklick auf das Servicesymbol die Verbindung zu diesem Worldgroup-Server herstellt, oder ziehen Sie es vor, erst einmal [offline](#) zu bleiben und später Kontakt mit dem Server aufzunehmen?

Um zu diesem Fenster zu gelangen, starten Sie den Worldgroup Manager, markieren das Symbol des Dienstes, den Sie bearbeiten möchten, und wählen Einstellungen aus dem Menü Datei des WGM. Alternativ können Sie auch *Alt-Enter* drücken.

#### **Immer verbinden bei Aufruf dieses Services**

Bedeutet, Ihr PC versucht unmittelbar nach dem Doppelklick auf das Symbol, die Verbindung zum Online-Dienst herzustellen. Wenn Sie WGM dazu benutzen, via LAN, direkte serielle Verbindung oder Ortsgespräch die Verbindung zu einem Worldgroup-Server aufzubauen, der keine Online-Gebühren erhebt, ist diese Einstellung vermutlich die beste Wahl.

Wählen Sie ebenfalls diese Option, wenn Sie mit dem WGM Kontakt zu einem BBS oder einem nicht mit Worldgroup arbeitenden Online-Dienst aufnehmen. In Verbindung mit Systemen, die im Terminalmodus arbeiten, sind Begriffe wie [on deck](#) unbekannt.

#### **Offline bis Connect Knopf gedrückt**

Bedeutet, ein Doppelklick auf das Servicesymbol bringt Sie zunächst on deck, aber noch nicht online. Wenn Sie den WGM benutzen, um die Verbindung zu einem Dienst herzustellen, der für Online-Zeit Gebühren erhebt (und besonders, wenn Sie den Dienst nur mit einem Ferngespräch erreichen), wählen Sie diese Option. Sie ermöglicht Ihnen, zahlreiche Aktionen offline und damit gebührenfrei auszuführen.

Sie hindern den WGM dadurch *nicht* daran, aus eigenem Antrieb online zu gehen und beim Server um Unterstützung für Aufgaben anzufragen, die er nicht eigenständig erledigen kann. Wenn Sie zum Beispiel die Liste aller gegenwärtig online befindlichen Benutzer abrufen, verfügt WGM nicht über die nötigen Informationen und versucht, eine Verbindung zum Server herzustellen und von dort diese Informationen zu bekommen. Den Ansatz zum Verbindungsaufbau können Sie durch Anklicken der Schaltfläche Disconnect im [Statusfenster](#) jederzeit abbrechen.

Wenn Sie durch Doppelklick auf dieses Symbol einen Worldgroup-Server zum ersten Mal auswählen, versucht das Programm sofort, eine Verbindung zum Server herzustellen, da dem WGM noch nicht bekannt ist, wie dessen Menüs auszusehen haben.

## Wie wird verbunden

WGM kann die Verbindung zu Online-Diensten über Modem, durch direkte serielle Kabelverbindung zwischen Ihrem PC und dem Server-PC, über ein Novell LAN oder über Direktverbindung zum Internet herstellen. Jedes Symbol im WGM kann sich eine Methode des Verbindungsaufbaus zum Server merken. In unseren eigenen Büros bauen wir Verbindungen zu unserem Worldgroup-Server über Modem und über Novell LAN auf. Unsere Kopien des WGM sind daher mit zwei Symbolen eingerichtet: eines für Modemverbindung und eines für LAN-Verbindung.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, starten Sie den Worldgroup Manager, markieren das zu bearbeitende Servicesymbol und wählen Einstellungen aus dem Menü Datei des WGM. Alternativ können Sie auch *Alt-Enter* drücken.

### Modem, Telefonnummer und Einstellungen

Verbindungsaufbau zu einem Online-Dienst via [Modem](#).

Ob es sich dabei um ein internes oder ein an die serielle Schnittstelle Ihres PCs angeschlossenes, externes Modem handelt, ist nicht von Bedeutung. Sobald ein Modem ins Spiel kommt, wählen Sie diese Option.

TeL. Nr. ist die Telefonnummer, die nach Doppelklick auf dieses Symbol angewählt wird. Geben Sie alle notwendigen Ziffern ein (Vorwahl und ev. Präfix für Amtsleitung nicht vergessen!). Eine Standardformatierung wie z.B. 0044 (6161) 445-5567 ist zulässig, die Form 004461614455567 genügt allerdings völlig. Beachten Sie: Ein Komma in der Zahlenfolge fügt eine halbe Sekunde Pause in die Wählfolge ein. Beispiel: 9,06161-8877. Hier wird zwischen der 9 (für Amtsholung) und der eigentlichen Telefonnummer eine Pause eingeschoben. Die Konfiguration des Modems nehmen Sie in [Einstellungen](#) vor.

### Seriell und Einstellungen

Verbindungsaufbau zu einem Online-Dienst über direktes serielles Kabel. Diese Methode findet man häufig, wenn die Benutzer-PCs im Umkreis von rund 150 Metern vom Worldgroup-Server PC entfernt stehen und kein Netzwerk verfügbar ist. Sie ist nicht mit Modemverbindungen vergleichbar.

Die Konfiguration der seriellen Verbindung nehmen Sie in [Einstellungen](#) vor.

### Novell LAN und Server-Name

Verbindungsaufbau zu einem Online-Dienst via Novell SPX in einem LAN.

Server-Name ist der Name, durch den sich die Worldgroup Ihres Büros im Rahmen des Server Advertising Protocol (SAP) von Novell identifiziert. Das einzeilige Listenfeld zeigt alle Server, die sich gegenwärtig im Netzwerk anbieten. Wenden Sie sich an Ihren LAN-Administrator.

### Telnet und Host

Verbindungsaufbau zu einem Online-Dienst via direkter TCP/IP-Verbindung zum Internet.

Host ist der Name, durch den sich der Worldgroup-Server anderen Einrichtungen im Netzwerk gegenüber identifiziert (z.B. *demosys.gcomm.com*). Der Host-Name kann auch eine numerische Adresse sein (z.B. 199.227.15.16). Zudem können Sie dem Host-Namen oder der numerischen Adresse eine Leerstelle und die Schnittstellen-Nummer anfügen, wenn dieser Online-Service sich an einem anderen Port als der telnet-Voreinstellung befindet. Wenden Sie sich bei Fragen zu diesen Aspekten an

Ihren Netzwerk-Administrator oder den Host-Serviceprovider.

## Wie wird eingewählt

Um zu diesem Fenster zu gelangen, starten Sie den Worldgroup Manager, markieren das Symbol des Dienstes, den Sie bearbeiten möchten, und wählen Einstellungen aus dem Menü Datei des WGM. Alternativ können Sie auch *Alt-Enter* drücken.

### Einwahl als neuer Benutzer

Wenn Sie *bereits* ein [Benutzerkonto](#) haben, deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen und tragen Benutzer-ID sowie Passwort in die darunter angeordneten Felder ein.

Wenn Sie noch kein Benutzerkonto bei diesem Online-Service haben, muß dieses Kontrollkästchen aktiviert sein. Bei der Kontaktaufnahme mit diesem Service meldet sich WGM als Neu an. Der Online-Dienst wird Ihnen anschließend zum Einschreiben eine Reihe von Fragen stellen, an deren Ende die Fragen nach [Benutzer-ID](#) und [Passwort](#) stehen, mit denen Sie sich im System identifizieren wollen. Nach dem Einschreiben wird das Kontrollkästchen automatisch deaktiviert. In die entsprechenden Felder trägt das Programm die von Ihnen gewählte Benutzer-ID und das Passwort ein.

### Benutzer-ID

Wenn Sie bereits ein Benutzerkonto bei diesem Online-Dienst haben, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Einwahl als neuer Benutzer und geben hier Ihre Benutzer-ID ein.

### Passwort

Wenn Sie bereits ein Benutzerkonto bei diesem Online-Dienst haben, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Einwahl als neuer Benutzer und geben hier Ihr Passwort ein.

Alternativ können Sie die beiden Textfelder auch leer lassen. Das Programm fordert Sie in diesem Fall bei jeder Kontaktaufnahme mit dem Worldgroup-Server auf, Benutzer-ID und Passwort anzugeben.

### Erweitert...

Einstellungen wie Automatische ANSI-Erkennung oder Wahl-Timeout werden in den [Erweiterten Einwahlparametern](#) vorgenommen. Möglicherweise müssen Sie die Vorgaben in diesem Bereich niemals ändern.

## Modem-Einstellungen

Dieses Fenster dient dazu, die Einstellungen für die Verbindung zwischen Ihrem PC und Ihrem [Modem](#) festzulegen.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Modem Einstellungen aus dem Menü Optionen. Das gleiche Fenster erreichen Sie durch Anklicken der Schaltfläche Einstellungen im Fenster Einstellungen jedes von Ihnen erstellten Online-Serviceeintrags (Symbols).

Auch wenn es viele Wege gibt, die zu diesem Fenster führen, existiert innerhalb des WGM nur eine einzige Aufzeichnung der Modemeinstellungen. Der Grund dafür liegt einfach darin, daß Sie unabhängig von dem Online-Dienst, den Sie via Modem/Telefonleitung anwählen, immer das gleiche Modem benutzen.

Auch wenn Sie mit einem externen Modem arbeiten, das über Kabel mit einer der seriellen Schnittstellen Ihres PCs verbunden ist, müssen Sie den Bereichen Seriell und Seriell direkt im WGM keine Beachtung schenken. Sie beziehen sich auf Konfigurationen, in denen ein serielles Kabel vom PC des Benutzers direkt zu einem Worldgroup-Server PC (meist im gleichen Büro) führt. Alle zur Definition einer Modemverbindung notwendigen Parameter finden Sie im Fenster Modem-Einstellungen.

## COM Port

An welcher der seriellen Schnittstellen Ihres PCs findet WGM ein Modem? Interne Modems verhalten sich elektronisch betrachtet wie externe Modems, die per Kabel an eine COM-Schnittstelle angeschlossen sind. Die Frage gilt also für beide Modemtypen.

### Externe Modems

Praktisch jeder PC ist ab Werk mit einer seriellen Schnittstelle COM1 und [Socket](#) ausgerüstet. Die meisten Geräte verfügen zudem über COM2, einige auch über COM3 und COM4. An jede dieser Schnittstellen kann ein externes Modem angeschlossen werden. Um festzustellen, welcher Anschluß zu welcher COM-Schnittstelle gehört, ziehen Sie die Dokumentation der Hardware zu Rate.

### Interne Modems

Nahezu alle internen Modems lassen sich über Jumper so konfigurieren, daß sie als COM1 oder COM2 arbeiten. Bei einigen ist auch die Einstellung auf COM3 oder COM4 möglich. Die entsprechenden Informationen können Sie dem Modemhandbuch entnehmen. Es darf im System immer nur ein Gerät eine COM-Schnittstelle beanspruchen. Ist das interne Modem zum Beispiel auf COM1 eingestellt, müssen Sie die im System vorhandene serielle Schnittstelle COM1 deaktivieren. Ist beim Kauf im Computer bereits ein Modem installiert, sollte das schon erledigt sein.

### Interrupts (IRQs)

IRQs sind Schaltkreise, die vom PC Aufmerksamkeit verlangen, wenn neue Informationen eingeht (die Maus wurde bewegt, das Modem hat gerade Daten vom Online-Dienst empfangen usw.). WGM ist bei Modemverbindungen auf einen Interrupt angewiesen. Es ist deshalb besonders wichtig, daß kein anderes Gerät den Interrupt des Modems für sich beansprucht. Gerne belegen Geräte an COM3 den Interrupt von COM1. Eine an COM1 angeschlossene Maus wird darum einem an COM3 angeschlossenen Modem höchstwahrscheinlich Probleme bereiten. Der gleiche Zusammenhang gilt für COM2 und COM4. Im Zweifelsfall helfen Hardwarehandbuch und -lieferant Ihnen weiter.

## Modem-Marke

Hier finden Sie eine Liste aller PC-Modemtypen, deren Einstellungen uns bekannt sind. Sollte Ihr Modem in dieser Liste nicht erscheinen, gehen Sie an den Anfang der Liste und wählen dort das Generic Modell aus, das Ihrem Modemtyp am ehesten entspricht. Anschließend gilt wörtlich: Versuch macht klug. Sollten Probleme auftreten (Schwierigkeiten beim Verbindungsaufbau, instabile Verbindungen, zahlreiche Fehlversuche usw.), gehen Sie zurück in dieses Fenster und wählen [Optionen...](#)

## Modem Einstellungsoptionen

Hier können Sie manuell die Einstellungen für Ihr Modem vornehmen, anstatt sich auf die eines Eintrags in der Typenliste von [Modem-Einstellungen](#) zu stützen. Auch ohne Änderungen vorzunehmen, läßt sich dieses Fenster zur Kontrolle der für einen bestimmten Modemtyp vorgeschlagenen Einstellungen nutzen.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Modem Einstellungen aus dem Menü Optionen. Im Fenster Modem-Einstellungen klicken Sie die Schaltfläche Optionen an.

### Baudrate



Hier tragen Sie die höchste Geschwindigkeit (in Bits pro Sekunde) ein, bei der Ihr PC und [Modem](#) einwandfrei miteinander kommunizieren können. Dies gilt für interne und externe Modems. Wenn Ihr Modem Datenkompression unterstützt, können Sie die Baudrate Ihres DTE/DCE-Segments doppelt so hoch ansetzen, wie die angegebene Baudrate des Modems.

Kümmern Sie sich nicht um die vom Online-Dienst erwartete Geschwindigkeit. Ihr Modem und das Modem des Service stimmen untereinander die Höchstgeschwindigkeit ab, bei der sie verlässlich miteinander kommunizieren können (DCE/DCE-Segment).

### Fixiere Modemgeschwindigkeit

Soll die Baudrate zwischen Ihrem PC und Ihrem Modem (DTE/DCE-Segment) auch dann erhalten bleiben, wenn Ihr Modem und das des Online-Dienstes (DCE/DCE-Segment) sich auf eine andere Geschwindigkeit geeinigt haben?

Wenn Ihr Modem über die Möglichkeit zur Datenkompression verfügt, ist es normalerweise sinnvoll, die Baudrate zwischen PC und Modem festzuschreiben. Aktivieren Sie also das Kontrollkästchen.

Verfügt Ihr Modem nicht über Datenkompression (gilt für die meisten 2400er und ältere 9600er Modems), sollten Sie zulassen, daß sich die Baudrate der zwischen den beiden Modems vereinbarten Geschwindigkeit anpaßt ... deaktivieren Sie also das Kontrollkästchen.

Diese Einstellung muß mit dem entsprechenden Kommando im [Initialisierungsstring](#) Ihres Modems übereinstimmen.

## Wählart

Wählen Sie Puls, wenn Ihre Telefonanlage keine Tonwahl unterstützt.

## Initialisierungsstring

Unter Initialisierungsstring versteht man eine Folge von Kommandos, die der WGM zu Beginn jeder Modemsitzung an Ihr Modem sendet. Wenn Sie aus dem Feld Modem-Marke im Fenster Modem-Einstellungen einen Modemtyp auswählen, wird der für dieses Modell vorgeschlagene Initialisierungsstring hier eingetragen. Wenn alles wunschgemäß funktioniert, sollten Sie diesen String nicht ändern.

Ist eine Änderung erforderlich, nehmen Sie das Modemhandbuch zur Hand, während Sie die folgenden Kommandos überprüfen. Die meisten Modemhersteller folgen dem AT-Befehlssatz gemäß Hayes Standard, jedoch nur bis zu einem gewissen Punkt. Einige bevorzugen das kaufmännische Und (&), andere den Backslash (\) und wieder andere verwenden vollständig abweichende Kommandos. Vertrauen Sie im Zweifelsfall Ihrem Modemhandbuch.

Als Starthilfe wollen wir Ihnen an dieser Stelle zwei brauchbare Initialisierungsstrings anbieten und zu jedem einzelnen Kommando eine Erklärung geben. Sie müssen aber immer damit rechnen, daß Ihr Modem für die gleichen Funktionen andere Kommandos erwartet:

**AT&FE0S0=0S2=255X1&C1&D2&K3&Q5&B1**

oder

**AT&FE0S0=0S2=255X1&C1&D2\Q3\N3\J0**

Die meisten Hayes-kompatiblen Modems verstehen die folgenden Kommandos. WGM benötigt diese Kommandos im Initialisierungsstring jedes Modems, das mit einem Worldgroup-Server oder Major BBS in Verbindung tritt:

- AT** Leitet die meisten Modemkommandos einschließlich Initialisierungsstring ein.
- &F** Setzt das Modem auf die Grundeinstellungen ab Werk zurück (neutrale Ausgangsbasis).
- E0** Weist das Modem an, keine von Ihrem PC empfangenen Daten zurückzugeben (Echo). Vom Modem kommende Daten sind auf diese Weise entweder Statusmeldungen des Modems oder Daten vom Modem des Online-Dienstes
- S0=0** Weist das Modem an, nicht auf eingehende Rufe über Telefonleitung zu reagieren.
- X1** Weist das Modem an, Statusmeldungen über

Geschwindigkeit der Verbindung, eingehende Rufzeichen, fehlende Trägerkennung usw. an den PC zu senden.

- &C1** CD (Carrier Detect) ist ein RS-232 Signal, das Ihr Modem an Ihren PC senden kann. Dieses Kommando weist das Modem an, CD nur dann einzuschalten, wenn es tatsächlich mit einem anderen Modem in Verbindung steht, und CD auszuschalten, sobald die Verbindung unterbrochen wird.
- &D2** DTR (Data Terminal Ready) ist ein Signal, das Ihr PC an Ihr Modem senden kann. Dieses Kommando weist das Modem an, die Verbindung zu unterbrechen (aufzulegen), sobald Ihr PC DTR ausschaltet.

Unterschiedliche Modemtypen können andere Namen für die folgenden Kommandos erwarten. Wenn Sie in der Betriebsanleitung Ihres Modems keine exakten Entsprechungen finden, verwenden Sie Kommandos, die in ihrer Wirkung den hier aufgeführten Befehlen möglichst nahe kommen.

**&K3** Dies nennt man üblicherweise  
**oder \ RTS/CTS** oder Hardwareflußkontrolle.

**Q3**  
**oder**  
**&R0** RTS (Request To Send) ist ein Signal, das Ihr PC an Ihr Modem sendet, wenn er dazu bereit ist, Daten vom Modem zu empfangen. Das Modem muß so konfiguriert sein, daß es Daten nur dann an den PC sendet, wenn RTS eingeschaltet ist (der PC schaltet RTS aus, wenn er gerade nicht aufnahmebereit ist, so daß keine Daten verloren gehen).

CTS (Clear To Send) ist ein Signal, das Ihr Modem an Ihren PC sendet, wenn es dazu bereit ist, Daten vom PC zu empfangen. Normalerweise weist das oben genannte Kommando das Modem gleichzeitig an, CTS nach Bedarf ein- und auszuschalten, damit der PC es nicht mit Daten überfüttert. Sollte bei Ihrem Modem diese Funktion durch zwei getrennte Kommandos realisiert sein, müssen Sie beide Kommandos in den Initialisierungsstring aufnehmen.

**&Q5** Weist Ihr Modem an, mit dem Modem  
**oder \** des Online-Dienstes die höchste

**N3**    verläßliche  
**oder \** Verbindungsgeschwindigkeit zu  
**N9**    vereinbaren. Dies aktiviert  
          automatisch die V.42 / MNP-5  
          Datenkompression und  
          Fehlerkorrektur, sofern beide  
          Modems über diese Funktionen  
          verfügen.

**&B1** Weist Ihr Modem an, die  
**oder \** Geschwindigkeit im DTE-Segment  
**J0**    zwischen Ihrem PC und sich selbst zu  
          verriegeln. Wenn Ihr Modem nicht  
          über Datenkompression verfügt,  
          werden Sie das Kommando  
          vermutlich weglassen, sofern Ihr  
          Modem dann überhaupt über diesen  
          Befehl verfügt.

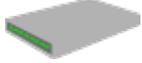
Achten Sie darauf, dieses Kommando  
in Übereinstimmung mit der Option  
[Fixiere Modemgeschwindigkeit](#) im  
Fenster Modem Einstellungsoptionen  
des WGM zu verwenden. Fixieren Sie  
entweder beide Seiten, oder lassen  
Sie eine freie Anpassung auf beiden  
Seiten zu. Andernfalls wird Ihr  
Modem mit einer Geschwindigkeit  
Daten an Ihren PC senden und mit  
einer anderen Geschwindigkeit Daten  
von dort empfangen, was  
unweigerlich zu Datenmüll führt.

**W2**    Weist das Modem an, die DCE-  
          Geschwindigkeit (vereinbarte  
          Geschwindigkeit der  
          Telefonverbindung) anstelle der  
          fixierten DTE-Geschwindigkeit  
          anzugeben, wenn es Meldungen wie  
          CONNECT 9600, CONNECT 2400 usw.  
          ausgibt. Modems ohne  
          Datenkompression (und einige  
          Modelle mit Kompression) verfügen  
          nicht über diesen Befehl.

## Modem

Gerät, das Daten von einer Kommunikationsform in eine andere übersetzt; ursprünglich zwischen serieller und Telefonübertragung. Abkürzung für MODulator-DEModulator, denn Modems bedienen sich der Modulation hörbarer Töne, um Daten über Telefonleitungen zu übertragen.

### Externes Modem



Hier sind die Modemschaltkreise in einem eigenen Gehäuse außerhalb des PCs untergebracht und über ein durchgeführtes, serielles Kabel mit einer der COM-Schnittstellen des PCs verbunden.

### Internes Modem



Die Modemschaltkreise sind gemeinsam mit denen der COM-Schnittstelle auf einer Erweiterungskarte untergebracht, so daß der serielle Teil der Verbindung im Innern des PCs verborgen bleibt.

### PCMCIA Modem



Die meisten Notebook-Computer auf dem Markt bieten heute PCMCIA-Steckplätze für extrem kompakte Zusatzgeräte wie z.B. Modems an. Die Modemschaltkreise sind hier in einem Gehäuse untergebracht, das kaum größer als eine Kreditkarte ist.

Externe und interne Modems werden mit einem Telefonkabel und -stecker vom Typ [RJ11](#) an das Telefonnetz angeschlossen. Die meisten PCMCIA-Modems bieten zudem die Möglichkeit zum Anschluß an Mobiltelefone

## RJ11 Telefonstecker



RJ11 (auch unter modular bekannt) ist der nordamerikanische Standard für Einzeltelefongeräte. Telefongesellschaften unterscheiden in der Regel nicht zwischen Anlagen für Sprachübertragung und solchen für [Modems](#) . Das gleiche RJ11-Kabel, das Ihr Telefon mit der Wandsteckdose verbindet, wird auch ein Modem erfolgreich an das Telefonnetz anschließen.

## Direkte serielle Verbindung - Einstellungen

Wenn Sie eine Verbindung über Modem/Telefonleitung zu einem Online-Service einrichten, können Sie dieses Fenster ignorieren. Keine Einstellung, die Sie hier vornehmen, wirkt sich auf die Modemverbindung in irgendeiner Weise aus. Dieses Fenster dient dazu, eine direkte Verbindung mittels *seriellem Kabel* zwischen zwei PCs (meist im gleichen Büro) herzustellen, von denen eines der Benutzer-PC und eines der Worldgroup-Server PC ist.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Direkte serielle Einstellung aus dem Menü Optionen. Das gleiche Fenster erreichen Sie durch Anklicken der Schaltfläche Einstellungen im Menü Einstellungen jedes von Ihnen erstellten Online-Serviceeintrags (Symbols).

Auch wenn es viele Wege gibt, die zu diesem Fenster führen, existiert innerhalb des WGM nur eine einzige Aufzeichnung der Einstellungen für serielle Direktverbindungen.

### COM Port

An welcher der seriellen Schnittstellen Ihres PCs findet WGM eine serielle Direktverbindung zu einem Worldgroup-Server PC? Praktisch jeder PC ist ab Werk mit einer seriellen Schnittstelle COM1 und [Socket](#) (Anschlußvorrichtung) ausgerüstet. Die meisten Geräte verfügen zudem über COM2, einige auch über COM3 und COM4. Mit jeder dieser Schnittstellen ist eine serielle Direktverbindung möglich. Um festzustellen, welcher Anschluß zu welcher COM-Schnittstelle gehört, ziehen Sie die Dokumentation der Hardware zu Rate.

#### Interrupts (IRQs)

IRQs sind Schaltkreise, die vom PC Aufmerksamkeit verlangen, wenn neue Informationen eingeht (die Maus wurde bewegt, die COM-Schnittstelle hat gerade Daten vom Online-Dienst empfangen usw.). WGM benötigt für serielle Direktverbindungen den Interrupt der seriellen Schnittstelle. Es ist deshalb besonders wichtig, daß kein anderes Gerät den Interrupt der seriellen Schnittstelle für sich beansprucht. Gerne belegen Geräte an COM3 den Interrupt von COM1. Eine an COM1 angeschlossene Maus wird darum bei einer seriellen Direktverbindung an COM3 höchstwahrscheinlich Probleme bereiten. Der gleiche Zusammenhang gilt für COM2 und COM4. Im Zweifelsfall helfen Hardwarehandbuch und -lieferant Ihnen weiter.

### Baudrate

Hier tragen Sie die höchste Geschwindigkeit (in Bits pro Sekunde) ein, mit der die COM-Schnittstelle sendet und empfängt. Benutzer-PC und PC des Online-Service müssen mit der gleichen Geschwindigkeit arbeiten.

Ein serielles [Nullmodem](#)-Kabel von weniger als 15 Metern Länge sollte problemlos Geschwindigkeiten bis zu 38.400 übertragen, die meisten seriellen PC-Schnittstellen unter Windows arbeiten jedoch bei Geschwindigkeiten über 9600 Baud nicht mehr zuverlässig. Weiterhin gilt: je länger das Kabel desto niedriger die Baudrate. Wir empfehlen, mit einem hohen Wert zu beginnen und die Geschwindigkeit schrittweise abzusenken, solange Sie mit Datenverlusten oder zu häufigen Fehlversuchen konfrontiert werden.

## Anschlüsse (Sockets) serieller Schnittstellen

Die seriellen Schnittstellen von PCs können über [durchgeführte Kabel](#) direkt mit externen Modems, über [Nullmodem-Kabel](#) mit anderen PCs oder mit Eingabegeräten wie z.B. einer Maus verbunden werden. Es werden zwei Standardanschlüsse für serielle PC-Schnittstellen unterschieden:

 **DE9** (auch als **DB9** bekannt) findet man bei fast allen Notebook-PCs. Auch viele PCs mit normalgroßem Gehäuse bieten mindestens einen DE9-Anschluß. Auf Seiten des PCs handelt es sich immer um einen *männlichen* Anschluß (Pins, keine Löcher). Einige externe Modems haben ebenfalls DE9-Anschlüsse, und zwar ausschließlich *weibliche* (Löcher, keine Pins).

 **DB25**-Anschlüsse stellen den allgemeinen Industriestandard dar und sind in PCs seit vielen Jahren gebräuchlich. Praktisch alle externen Modems haben einen *weiblichen* DB25-Anschluß (Löcher, keine Pins), die meisten PCs verfügen über die immer *männliche* Variante (Pins, keine Löcher).

Aufgrund einer bedauerlichen gestalterischen Entscheidung im Jahre 1980 haben parallele Druckerschnittstellen ebenfalls einen DB25-Anschluß, sind aber ansonsten völlig inkompatibel zu seriellen Schnittstellen. Wenigstens sind parallele Anschlüsse auf PC-Seite *immer weiblich* und auf diese Weise von seriellen PC-Schnittstellen (*immer männlich*) zu unterscheiden.

## Nullmodem-Kabel

Es handelt sich hierbei um serielle Kabel, die so verdrahtet sind, daß zwei mit einem solchen Kabel verbundene Computer den Eindruck erhalten, zwischen ihnen würden Modems arbeiten. WGM benötigt Nullmodemkabel nur für direkte serielle Verbindungen zwischen Benutzer-PCs und einem Worldgroup-Server PC im gleichen Büro. Bei Modemverbindungen werden derartige Kabel **nicht** verwendet.

Modems sind Geräte für die *Datenkommunikation* (DCE - Data Communications Equipment), PCs sind *Datenendgeräte* (DTE - Data Terminal Equipment).

Der serielle DCE [Socket](#) eines Modems wird teilweise vom seriellen DTE Anschluß eines PCs zurückgeführt. Dies ermöglicht einem [durchgeführten Kabel](#), den Übertragungspin des PCs mit dem Empfangspin des Modems zu verbinden und umgekehrt.

Zur korrekten Verbindung zweier PCs (zweier DTE-Geräte) muß das Kabel zwischen ihnen einige Pins in der Reihenfolge vertauschen, damit es ein Paar von Modems simuliert.

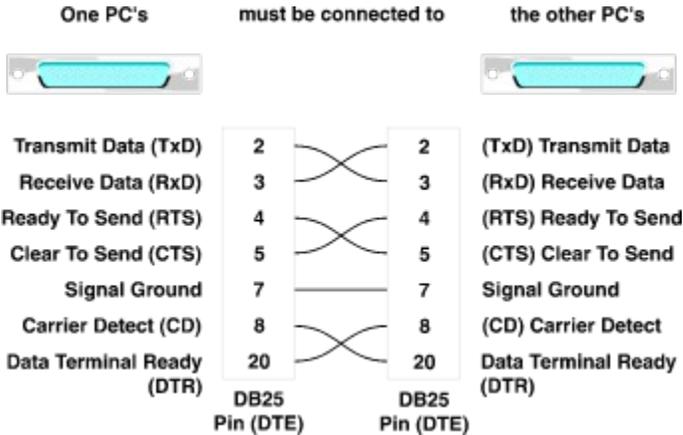
Es gibt drei Verdrahtungsschemata, die für die seriellen Direktverbindungen im Rahmen des WGM geeignet sind:

[DB25-an-DB25 Nullmodem-Kabel](#)

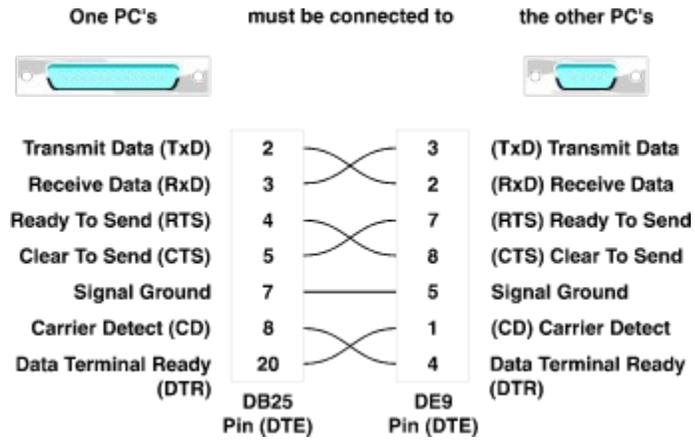
[DB25-an-DE9 Nullmodem-Kabel](#)

[DE9-an-DE9 Nullmodem-Kabel](#)

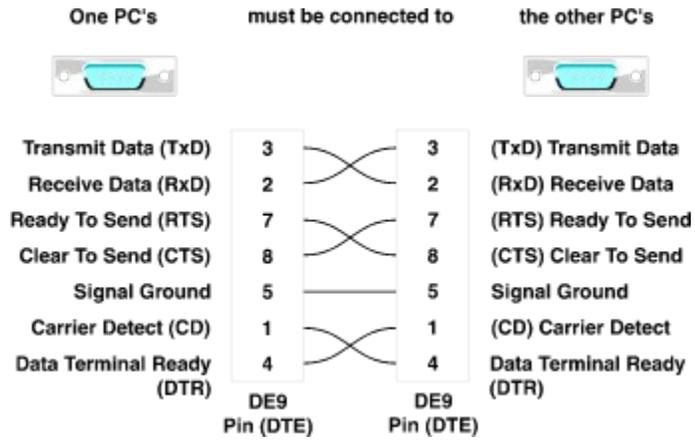
# DB25-an-DB25 Nullmodem-Kabel



# DB25-an-DE9 Nullmodem-Kabel



# DE9-an-DE9 Nullmodem-Kabel



## Durchgeführte Kabel

Hier handelt es sich um serielle Kabel, die so verdrahtet sind, daß Pin 1 an einem Ende des Kabels mit Pin 1 am anderen Kabel verbunden ist, Pin 2 mit Pin 2 und so weiter.

Durchgeführte Kabel werden zwischen PCs und [Modems](#) verwendet.

[Nullmodemkabel](#) werden für *serielle Direktverbindungen* zwischen zwei PCs eingesetzt.

## Erweiterte Einwahlparameter

Um zu diesem Fenster zu gelangen, gehen Sie ins Fenster [Online-Service Einstellungen](#) und klicken die Schaltfläche **Erweitert** im Bereich **Wie wird eingewählt an**.

### Automatische Client/Server Erkennung

Wenn ein [Worldgroup System](#) auf einen ankommenden Ruf antwortet, sendet es ein besonderes Signal aus. Dieses Signal fragt an, ob der Anrufer eine Verbindung im [C/S Modus](#) wünscht.

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, antwortet WGM mit JA und baut eine Verbindung im C/S-Modus auf.

Wenn Sie den WGM veranlassen wollen, daß er im [Terminalmodus](#) Verbindung zu einem Worldgroup-System aufnimmt, heben Sie die Auswahl dieses Kontrollkästchens auf.

Ein System ohne Worldgroup stellt diese Frage nicht. Es bietet ohnehin nur eine Verbindung im Terminalmodus an.

### Automatische ANSI Erkennung

Ist der Online-Service ein Worldgroup-System und das Kontrollkästchen **Automatische Client/Server Erkennung** ist aktiviert, hat diese Option keine Wirkung.

Ist dieses Kontrollkästchen ausgewählt, antwortet WGM auf die Frage eines im Terminalmodus arbeitenden BBS, ob Ihre Software ANSI-Grafik unterstützt, mit JA. Wenn Sie eine reine Textverbindung (ASCII) wünschen, deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen. Wenn möglich, sollte es jedoch ausgewählt bleiben.

### Wahl-Timeout

Hier legen Sie die Anzahl Sekunden fest, die WGM zwischen dem Kommando [ans Modem](#) mit der Anwahl zu beginnen, und dem Empfang des Signals CONNECT vom Modem wartet. In einigen Fällen mag Ihnen die voreingestellte Zeit zu lang erscheinen. Bei Ferngesprächen müssen Sie hingegen diese Zeitspanne eventuell verlängern.

### Automatisches Erkennungs-Timeout

Hier legen Sie die maximale Zeit in Sekunden fest, die WGM auf die Anfrage **Wünschen Sie C/S-Modus?** von der Worldgroup wartet. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Automatische Client/Server Erkennung** weiter oben deaktivieren, überspringt WGM diesen Schritt. Sie sollten hier keine Zeit unter 10 Sekunden eintragen. In einigen Fällen müssen Sie eventuell mehr Zeit einräumen.

## **Online-Serviceeintrag verschieben**

Einen Online-Serviceeintrag aus einer Online-Servicegruppe in eine andere verlegen.

### **Mit der Maus:**

Das zu verlegende Symbol anklicken, in die neue Gruppe ziehen und die Maustaste wieder loslassen.

### **Über Pull-Down Menüs:**

- 1) Vor Auswahl einer Menüoption klicken Sie erst das zu verschiebende Symbol an.
- 2) Wählen Sie Verschieben aus dem Menü Datei. Im Fenster Online-Service Eintrag verschieben prüfen Sie, ob neben Online-Serviceeintrag verschieben: tatsächlich der Titel des gewünschten Symbols erscheint. Weiterhin muß neben Von Online-Servicegruppe: der Titel der Gruppe erscheinen, in der das Symbol augenblicklich steht.
- 3) Klicken Sie den Abwärtspfeil unter Zu Gruppe: an, und wählen Sie die Gruppe aus, in die Sie das Symbol verlegen möchten.
- 4) Auf OK klicken.

## **Online-Serviceeintrag kopieren**

Einen Online-Serviceeintrag innerhalb der gleichen Gruppe oder in eine andere Online-Servicegruppe kopieren.

### **Um einen Eintrag zu kopieren:**

- 1) Vor Auswahl einer Menüoption klicken Sie erst das zu kopierende Symbol an.
- 2) Wählen Sie Kopieren aus dem Menü Datei. Im Fenster Kopiere Online-Serviceeintrag prüfen Sie, ob neben Online-Serviceeintrag kopieren: tatsächlich der Titel des gewünschten Symbols erscheint. Weiterhin muß neben Von Online-Servicegruppe: der Titel der Gruppe erscheinen, in der das Symbol augenblicklich steht.
- 3) Klicken Sie den Abwärtspfeil unter Zu Gruppe: an, und wählen Sie die Gruppe aus, in die Sie das Symbol kopieren möchten.
- 4) Auf OK klicken.

Beachten Sie, daß Sie durch Kopieren einen unabhängigen Eintrag erzeugen, der nur bis zur Änderung seiner Eigenschaften die gleichen Funktionen auslöst. Es bestehen keine Verknüpfungen zur Vorlage. Änderungen am Original wirken sich auf die Kopie nicht aus. Das Gleiche gilt umgekehrt. Kopieren erspart Ihnen die wiederholte Eingabe gleicher Informationen, wenn Sie einen Eintrag für einen neuen Online-Dienst erzeugen, der dem von der Vorlage angewählten weitgehend gleicht. Anstatt alles neu einzutippen, fertigen Sie eine Kopie an und nehmen nur die notwendigen Änderungen (z.B. der Anwahlnummer) vor.

## Online-Serviceeintrag löschen

Den gegenwärtig markierten Online-Serviceeintrag (Symbol) und den zugehörigen Datensatz seiner Eigenschaften löschen. Die entsprechende Online-Servicegruppe wird ebenfalls gelöscht, wenn sie darüber hinaus keine weiteren Einträge (Symbole) enthält.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, markieren Sie zuerst den zu löschenden Online-Serviceeintrag. Anschließend wählen Sie Löschen aus dem Menü Datei oder drücken die Taste *Entf*.

Lesen Sie **SORGFÄLTIG** die Frage im Löschfenster, damit Sie auch wirklich löschen, was Sie löschen wollen.

### Sind Sie sicher?

**Ja**

Das Objekt wird gelöscht. Diesen Vorgang können Sie nicht rückgängig machen.

**Nein**

Das Objekt bleibt erhalten. Sie gelangen zurück ins Hauptfenster des WGM.

## Menü Optionen

### **Automatisch Anpassen**

Ist diese Option ausgewählt, werden Symbole innerhalb von Gruppen mit den gleichen horizontalen und vertikalen Abständen zueinander ausgerichtet, die auch der Windows Programm-Manager verwendet.

Ist diese Option inaktiv, können Sie Symbole in beliebiger Anordnung platzieren.

### **Verkleinern bei Benutzung**

Ist diese Option ausgewählt, wird der WGM auf Symbolgröße reduziert, sobald Sie (mit Doppelklick) einer seiner Online-Serviceeinträge (Symbole) starten. Sobald Sie den Service wieder verlassen (durch Doppelklick auf das Systemmenüfeld ) erscheint wieder das WGM-Fenster.

Ist diese Option inaktiv, bleibt das WGM-Fenster geöffnet, solange Sie on deck und/oder online sind. Gelegentlich legt sich das WGM-Fenster über das Hauptmenüfenster des Service (z.B. um Ihnen zu melden, daß der Online-Dienst in zwei Minuten die Verbindung zu Ihnen unterbricht). Im allgemeinen ist es sinnvoll, die Option ausgewählt zu lassen.

### **Einstellungen beim Beenden speichern**

Ist diese Option ausgewählt, speichert WGM beim Verlassen des Programms die Anordnung von Symbolen und Gruppen. Beim nächsten Start bietet WGM so das gleiche Erscheinungsbild wie beim Verlassen.

Ist diese Option inaktiv, speichert WGM beim Verlassen das Bildschirmlayout nicht und weist beim nächsten Start das gleiche Layout auf, das er hatte, als Sie WGM mit aktivierter Option Einstellungen beim Beenden speichern verlassen haben.

### **Modem Einstellungen...**

konfigurieren Sie die Parameter für die Verbindung zwischen Ihrem PC und Modem einschließlich der COM-Schnittstellenparameter für ein Modem.

### **Direkte serielle Einstellung...**

Hier konfigurieren Sie die Parameter für eine serielle Direktverbindung über Kabel (ohne Modems) von Ihrem PC zum nahegelegenen Worldgroup-Server. Diese Einstellungen stehen in keinem Zusammenhang zu denen einer Modemverbindung.

### **Speicher Einstellungen...**

Hier legen Sie die Größe des Festplattenspeicherbereichs fest, der WGM für Programme und Daten zur Verfügung steht, und entscheiden, wie lange (und ob überhaupt) Dateien, die bei unterbrochenen Downloads teilweise empfangen wurden, aufbewahrt werden sollen.

### **Komprimiere...**

Diese Funktion entfernt überflüssige, clientseitige Dateien von Ihrer Festplatte und optimiert beide Caches.

## Speicher-Einstellungen

Hier legen Sie fest, wieviel des in Ihrem PC verfügbaren Festplattenspeichers WGM für die temporäre Speicherung von Daten (und [clientseitigen](#) Programmen) zur Verfügung steht, und entscheiden, wie lange (und ob überhaupt) Dateien, die bei unterbrochenen Downloads teilweise empfangen wurden, aufbewahrt werden sollen.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Speicher Einstellungen aus dem Menü Optionen.

Innerhalb dieses Fensters können Sie festlegen, wieviel Plattenkapazität WGM für das Speichermanagement auf Ihrem PC nutzen darf:

### Sekundärer Cache

Im Computerbereich versteht man unter Cache einen vorübergehenden Ablageplatz, einen Zwischenspeicher für Daten. Wenn Sie eine Telefonnummer nachschlagen und sich die Nummer auf einem Zettel notieren, ist dieser Zettel ein Cache. Er ist nicht als dauerhafte Aufzeichnung gedacht, sondern nur ein bequemer Zeitsparer. Der sekundäre Cache von WGM verhält sich ähnlich.

Jedesmal, wenn Sie Informationen von einem [Worldgroup-System](#) abrufen, beansprucht die Übertragung der Informationen Zeit und steigert den Datenverkehr innerhalb der Verbindung. Rufen Sie später die gleichen Informationen nochmals ab, wäre es Zeitverschwendung, die selben Daten nochmals zu übertragen. Der sekundäre Cache speichert derartige Daten auf der Festplatte Ihres PCs und hält so die Verbindung frei für die Übertragung von Einweg-Daten wie z.B. eingehender oder ausgehender E-Mail Nachrichten.

Nehmen wir an, Sie fordern eine Liste aller gegenwärtig online befindlichen Benutzer von einem bestimmten Worldgroup-System an. Als erstes prüft WGM, ob Sie selbst online sind. Wenn Sie nur [on deck](#) sind, bringt Sie WGM am Worldgroup-Server online. Als nächstes schaut WGM in der Datei [\WGMAN\GCSLOCAL.DAT](#) nach, ob eine solche Liste vielleicht bereits im sekundären Cache steht. Falls ja, sendet WGM eine Anfrage nach der Liste an den Server und fügt ihr eine CRC-Prüfsumme bei, anhand der zu sehen ist, ob die im sekundären Cache stehende Liste identisch mit der aktuellen Liste des Servers ist. Gibt es Unterschiede, lädt der Server die neue Liste auf Ihren PC herunter. Hat sich seit Ihrer letzten Anforderung nichts geändert, teilt der Server WGM mit, daß die in seinem sekundären Cache stehende Liste weiterhin gültig ist, und verzichtet auf erneute Übertragung.

Solange Sie [offline](#) sind, haben Sie auf den sekundären Cache keinen Zugriff. Dieser Zwischenspeicher wird nur für den effektiven Datenaustausch benutzt, während Sie online sind. Da der sekundäre Cache Daten wie z.B. die Liste der gerade online befindlichen Benutzer enthält, sind seine Informationen für Sie ohne großen Wert, solange Sie selbst nicht online gehen.

Ob der sekundäre Cache groß genug ist, können Sie leicht testen, indem Sie mehrmals hintereinander die gleiche Liste abrufen (z.B. das Benutzerregister). Notieren Sie sich nach der ersten Anfrage, wie lange es dauerte, bis die Liste erschien. Dann rufen Sie die Liste sofort nochmals ab. Erscheint sie beinahe augenblicklich, ist der sekundäre Cache vermutlich ausreichend groß.

Doch vorher gibt es noch etwas zu prüfen: Die Anzeige Bytes in Verwendung des

sekundären Cache. Ist dieser Wert beinahe oder völlig identisch mit Maximum Bytes, werden Sie durch Vergrößern des sekundären Cache die Systemleistung verbessern. Wenn Bytes in Verwendung weitab von Maximum Bytes liegt, könnte das schlicht daran liegen, daß die Verbindung Ihres PCs zum Worldgroup-Server fast so schnell ist wie die Ihres PCs zur eigenen Festplatte. An diesem Punkt sollten über eine andere Art des Cache nachdenken, einen vom Betriebssystem Ihres PCs verwalteten Festplattencache. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie im DOS- bzw. Windows-Handbuch.

## Primärer Cache

Auf den ersten Blick erscheint es unpassend, den Inhalt des primären Cache als temporär (vorübergehend) zu bezeichnen. Der primäre Cache enthält Programme und Daten, und beide bleiben unter Umständen jahrelang auf Ihrer Festplatte, bis Sie auf Ihre Veranlassung hin gelöscht oder durch neuere Informationen ersetzt werden.

Dennoch ein Erklärungsversuch: Stellen Sie sich Ihr Büro als *primären* Cache der in Bearbeitung befindlichen Akten vor. Es wäre unsinnig, in das Archiv herunterzusteigen und elfmal am Tag die gleiche Akte einzusehen. Viel praktischer ist es, eine Kopie der Akte anzufertigen und in Ihrem Büro aufzubewahren, bis Sie mit der Arbeit daran fertig sind (oder Ihr Schreibtisch unter der Last zusammenbricht). Drei Jahre später haben Sie die Kopien längst vernichtet, die Originalakte steckt aber noch immer unten im Archiv. So gesehen, darf man auch längere Zeiträume noch vorübergehend nennen.

Der primäre Cache des WGM ist sein Büro, und jedes [Worldgroup-System](#) ist ein entferntes Archiv. Es ist durchaus sinnvoll, eine neue Version z.B. des Moduls Benutzerverwaltung herunterzuladen. Unsinnig wäre es aber, jedesmal ein Download dieser Applikation anzukurbeln, wenn Sie jemanden im Benutzerregister suchen.

Es ist der primäre Cache, der es Ihnen erlaubt, [on deck](#) zu arbeiten. Je mehr Festplattenspeicher Ihres PCs Sie dem primären Cache bereitstellen, desto effektiver werden Ihre Arbeitssitzungen online und on deck sein. In besonderem Maße gilt dies, wenn Sie mit dem WGM Kontakt zu zahlreichen verschiedenen Worldgroup-Systemen aufnehmen. Dazu zählen die im Terminalmodus arbeitenden BBSs nicht, da WGM keine Bestandteile von ihnen lokal ausführen kann (darin liegt ja ein gerade ein Nachteil des Terminalmodus).

Siehe auch [Keine Wartung durch Benutzer](#) und [Cache und lokale Daten-Datei komprimieren](#).

## Speichere abgebrochene Download-Datei für mögliche Fortsetzung

Das Download von Dateien kann aus den verschiedensten Gründen unterbrochen werden: Sie brechen das Download bewußt ab, der Worldgroup-Server stoppt das Download automatisch, weil Ihre Online-Zeit abgelaufen ist, die Leitung ist gestört, es treten Stromschwankungen auf, durch die die Verbindung zwischen Ihrem PC und dem Worldgroup-Server unterbrochen wird, usw. .

### Kontrollkästchen aktiv

WGM speichert die teilweise empfangene Datei unter einem vorübergehenden Dateinamen im Verzeichniszweig von WGMAN. Wenn Sie die Verbindung innerhalb der unter Speichere für x Tage festgelegten Zeitspanne wieder herstellen, nimmt WGM das Download an der Stelle auf, wo es unterbrochen wurde, und fängt nicht

noch einmal von vorne damit an.

Erweiterung zu Murphy's Gesetz: Mindestens einmal in Ihrem Leben werden Sie erleben, daß in der 59sten Minute eines einstündigen Downloads die Verbindung zusammenbricht. Ist dieses Kontrollkästchen ausgewählt, müssen Sie nicht wieder ganz von vorne beginnen.

**Kontrollkästchen inaktiv**

WGM löscht teilweise empfangene Dateien unmittelbar nach Unterbrechung der Übertragung. Wenn Sie das Download der betreffenden Datei nochmals starten, beginnt WGM wieder von vorne mit dem ersten Byte der Datei.

**Speichere für X Tage**

Für die hier in Tagen angegebene Zeitspanne bewahrt WGM Dateifragmente aus abgebrochenen Downloads auf. Nach Ablauf dieser Frist ohne erneuten Download-Versuch der gleichen Datei, wird das vorübergehend gespeicherte Dateifragment gelöscht.

## Cache und lokale Daten-Datei komprimieren

Diese Funktion optimiert den Inhalt von primärem und sekundärem Cache, also die Kerndatei \WGMAN\GCSLOCAL.DAT und den gesamten Verzeichniszweig unter \WGMAN.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Komprimiere... aus dem Menü Optionen.

Wenn Sie einen Online-Serviceeintrag (Symbol) aus dem Hauptmenü des WGM löschen, entfernt WGM nicht automatisch die dazugehörigen Unterverzeichnisse oder Dateien. Diese Aufgabe bleibt der Funktion Komprimiere... vorbehalten.

Komprimiere... löscht keine weiterhin benötigten Informationen, tilgt aber Dateien aus dem Verzeichniszweig \WGMAN, die eindeutig überflüssig sind, und räumt damit nutzbaren Platz in der Kerndatei frei.

Um Ihre Caches zu optimieren, klicken Sie auf Komprimiere... . Je nach Eintrag im Feld [Maximum Bytes](#) in den Speichereinstellungen beider Caches und der Arbeitsgeschwindigkeit des Computers kann der Vorgang einige Minuten dauern.

Siehe auch [Keine Wartung durch Benutzer](#).

# Einschreiben und Einwählen

## Einschreiben (sign up)

Sich einem Online-Service gegenüber erstmalig identifizieren und dabei das eigene [Benutzerkonto](#), die [Benutzer-ID](#) und das [Passwort](#) festlegen.

Wenn Sie sich bereits in einem bestimmten Worldgroup-Server eingeschrieben haben, müssen Sie diese Prozedur nicht mehr wiederholen, weil Sie nun mit WGM arbeiten. Sollten Sie bei der ersten Kontaktaufnahme unter Verwendung des WGM zum Server die Aufforderung erhalten, sich einzuschreiben, brechen Sie diese Prozedur ab und bearbeiten Sie die [Einstellungen](#) des betreffenden Symbols.

## Einwählen (log on)

Sich gegenüber einem Online-Service mit bereits bestehender Benutzer-ID und Passwort identifizieren und willkommen geheißen werden.

## Abmelden (log off)

Einem Online-Service mitteilen, daß man jetzt die Verbindung unterbrechen wird, und sich (höflich) verabschieden.

## Sitzung

Die Zeitspanne zwischen Einwahl und Abmelden. Einige Systeme begrenzen die Dauer von Online-Sitzungen, so daß durch die Rationierung des Systemzugangs alle Benutzer eine faire Chance haben, eine freie Leitung zu erwischen. Hausinterne und vernetzte Systeme schränken die Sitzungszeiten in der Regel nicht ein, da hier die Absicht besteht, daß jeder Teilnehmer durchgehend online ist.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das betreffende Modul auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Einwählen

Das Fenster Einwahl bei... erscheint bei jedem Ihrer Versuche, online zu gehen, wenn Sie in den [Online-Service Einstellungen](#) keine Benutzer-ID oder Passwort festgelegt und das Kontrollkästchen Einwahl als neuer Benutzer inaktiv gelassen haben.

Um zu diesem Fenster zu gelangen, starten Sie den Worldgroup Manager und versuchen, die Verbindung zu einem Worldgroup-Server durch Doppelklick auf dessen Servicesymbol herzustellen

### Einwahl als neuer Benutzer

Wenn Sie bei diesem Online-Service *bereits* über ein [Benutzerkonto](#) verfügen, heben Sie die Auswahl dieses Kontrollkästchens auf und tragen in die Felder darunter Benutzer-ID und Passwort ein.

Wenn Sie auf diesem Worldgroup-Server *noch kein* Benutzerkonto *haben*, muß dieses Kontrollkästchen aktiviert sein. Bei Kontaktaufnahme mit dem Service wählt sich WGM als Neu ein. Der Service stellt daraufhin eine Reihe von Einschreibfragen und fragt anschließend, welche [Benutzer-ID](#) und welches [Passwort](#) Sie verwenden möchten.

### Benutzer-ID

Wenn Sie bei diesem Online-Service bereits über ein Benutzerkonto verfügen, heben Sie die Auswahl des Kontrollkästchens Einwahl als neuer Benutzer auf und tragen hier Ihre Benutzer-ID ein.

### Passwort

Wenn Sie bei diesem Online-Service bereits über ein Benutzerkonto verfügen, heben Sie die Auswahl des Kontrollkästchens Einwahl als neuer Benutzer auf und tragen hier Ihr Passwort ein.

## Kontoführung

Anhand Ihres [Benutzerkontos](#) kann ein Online-Dienst verfolgen, wie lange Sie online waren und in gewissem Umfang auch, was Sie während der Online-Zeit im System unternommen haben: wie viele Dateien welcher Größe Sie heruntergeladen haben, wie viele E-Mail Nachrichten Sie gesendet haben usw. .

Viele Systeme nutzen diese Informationen einzig zur Verbesserung ihres Leistungsangebots und gewähren bereitwillig Zugang. Sie möchten wissen, was besonders häufig nachgefragt wird. Diese Dienste sind kostenlos. Die meisten staatlich geförderten Systeme gehören in diese Kategorie, ebenso viele von Firmen unterhaltene Worldgroups. Die Unternehmen nutzen ihre Systeme, um Produkte oder Dienstleistungen anzubieten und generell ihren Namen bekannt zu machen.

Andere Firmen verwenden die Konten, um für die Nutzung ihrer Dienste Gebühren zu erheben. In diesen Fällen *ist* der Online-Dienst das Geschäft. Häufig bieten kostenpflichtige Systeme einen Zugang als Interessent oder Bewerber an, der Ihnen erlaubt, ohne Gebühren einen Blick in das System zu werfen. Vielleicht erscheint es eigenartig, für etwas zu zahlen, das man anderswo umsonst bekommt - aber bekommen Sie es wirklich anderswo? Viele kostenpflichtige Systeme bieten wertvolle Dienste an, die Sie auf öffentlichen Boards nicht finden werden.

Einige Online-Dienste sind vollständig nichtöffentlich, so z.B. firmeninterne Boards, die über ein netzwerkgebundenes E-Mail System hinausgehen.

Um spezifischere Informationen über einen bestimmten Online-Dienst zu erhalten, rufen Sie dessen Modul Konten anzeigen/ändern auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## **Benutzerverwaltung**

Das Benutzerregister ist eine freiwillige Liste von zumindest einigen Benutzern eines bestimmten Online-Dienstes. Im Benutzerregister finden Sie Informationen über andere Benutzer. Ebenso können die anderen Benutzer sich ein Bild von Ihnen machen. Beim Ausfüllen Ihres eigenen Registereintrags steht es Ihnen frei, auf Fragen, die Sie nicht beantworten möchten, auch keine Angaben zu machen.

Da diese Informationen für jedes System spezifisch sind, werden die Registerinformationen auf dem Worldgroup-Server PC (bzw. BBS-PC) gespeichert, nicht auf Ihrem PC. Die meisten Aktionen im Benutzerregister erfolgen deshalb online.

Nicht alle Online-Dienste nutzen das Modul Benutzerverwaltung. Einige sehen keine Notwendigkeit dafür, den Benutzern einen Identifikationsbereich zu bieten. Andere ziehen eine Art Gelbe Seiten Methode vor, wie sie von Add-Ons wie Major Database geboten wird.

Für die meisten Aktionen innerhalb der Benutzerverwaltung müssen Sie online sein.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Benutzerverwaltung auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suchen nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Elektronische Post (E-Mail)

Die Elektronische Post (E-Mail) ist eine leistungsfähige und effektive Methode zum Versand detaillierter Nachrichten an Personen, die beim Eintreffen der Nachricht nicht präsent sein müssen. Nachrichten können Dokument- oder Programmdateien angehängt sein, was gegenüber dem Dateiversand via Diskette wesentliche Vorteile bietet.

In den lokalen Netzwerken (LANs) von Betrieben und Büros ist E-Mail bereits ein vertrauter Service. Auch in verteilten Netzen wie Internet oder CompuServe ist E-Mail gebräuchlich. Diese beiden Dienste haben sich unabhängig voneinander entwickelt und erst kürzlich die Möglichkeit geschaffen, untereinander Nachrichten auszutauschen. Einige Anbieter von E-Mail Programmen haben sich nur langsam in die Erkenntnis gefügt, daß eine Verbindung untereinander von Nutzen ist.

Worldgroup bietet unter der selben Arbeitsoberfläche, dem WGM, Anwendern an Novell LAN Workstations den gleichen E-Mail Service wie entfernten PC-Modem Benutzern.

Wenn in Ihrer Firma bereits ein LAN-basiertes E-Mail System läuft, das Novell MHS-kompatibel ist (wie cc:Mail, Microsoft Mail und viele andere), läßt sich Worldgroup problemlos so konfigurieren, daß ein Nachrichtenaustausch zwischen Benutzern dieses E-Mail Systems und Benutzern der Worldgroup möglich ist.

Mit zusätzlicher Software und Ausstattung auf Seiten des Servers kann Worldgroup so konfiguriert werden, daß ein Nachrichtenaustausch mit E-Mail Diensten im Internet möglich ist. Dann können Sie mit Menschen auf der ganzen Welt E-Mail Nachrichten austauschen.

Sie müssen online sein, um neue E-Mail Nachrichten zu *empfangen* oder selbstverfaßte Nachrichten zu *senden*. Für *keine* andere E-Mail Aktion sonst ist es erforderlich, online zu sein.

Wenn Sie neue E-Mail erhalten, werden diese Nachrichten stets vom Server in den Post-Eingang Ihres PCs kopiert. Sobald die Nachrichten dort angelangt sind, können Sie sie unabhängig davon lesen, ob Sie gerade online oder offline sind.

Wenn Sie E-Mail schreiben, können Sie die Nachrichten im Post-Ausgang Ihres PCs speichern. Die E-Mail wird erst dann an den Server *geschickt*, wenn Sie explizit den Auftrag dazu erteilen. Beim Verfassen oder Zusammenstellen von E-Mail müssen Sie ebenfalls nicht mit dem Server in Verbindung stehen.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Elektronische Post auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Foren

Foren sind meist lang andauernde Konversationen. Ein Benutzer stellt ein Diskussionsthema in den Raum, indem er eine Frage oder einen Kommentar in das Forum stellt (Ich denke soundso über diesunddas...Wie denken andere darüber?). Andere Benutzer werden diese Nachricht lesen, sobald sie das nächste Mal an diesem Server online gehen, und einige davon werden darauf antworten. Der sich daraus entspinnde Dialog kann sich über Wochen und Monate hinweg erstrecken, der resultierende Thread besteht häufig aus vielen hundert Nachrichten.

Threads sind wertvolle Informationsquellen, auch wenn Sie selbst nicht an der Debatte teilnehmen. Sie lernen alle möglichen Aspekte eines Themas kennen und bekommen auf diese Weise ein umfassenderes Verständnis davon. In einem technischen Forum beispielsweise könnte jemand ein bestimmtes Problem beschreiben und um Hilfe bitten. Über Nacht gehen vielleicht 17 Antworten ein, darunter auch widersprüchliche. Es mag mehrere Lösungen für das beschriebene Problem geben und auch die falschen Ratschläge sind immerhin dazu geeignet, auf Dinge hinzuweisen, die man tunlichst nicht tun sollte. In der nächsten Nacht schalten sich dann womöglich weitere Benutzer in die Debatte ein und geben Warnungen zu ungeeigneten Lösungsvorschlägen ab.

Foren werden auch Newsgroups oder Diskussionsbereiche genannt, ein älteres Synonym ist SIGs. Alle Begriffe bedeuten ungefähr das gleiche. Dem Begriff Newsgroups werden Sie häufig in Zusammenhang mit dem Internet begegnen, während Foren die in BBS-Kreisen bevorzugte Bezeichnung ist. Mit Worldgroup fließt beides ineinander: eine Internet-Newsgroup läßt sich so gestalten, daß sie exakt das gleiche Erscheinungsbild wie ein Forum aufweist.

Sie können Foren im voll-online oder batch-offline Modus nutzen. Wenn Sie kostengünstig an Online-Zeit kommen, können Sie auch online Foren durchsehen, auf Nachrichten antworten usw. . Ist Online-Zeit ein wesentlicher Kostenfaktor für Sie, können Sie interessante Nachrichten in den Post-Eingang Ihres PCs kopieren, anschließend offline gehen und die Nachrichten [on deck](#) lesen. Umgekehrt können Sie die Antworten auf diese Nachrichten formulieren und vorübergehend im Post-Ausgang Ihres PCs zwischenlagern. Erst wenn alle Nachrichten verfaßt sind, gehen Sie kurz online und senden Ihre Antworten in die Foren.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Foren auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Telekonferenz

Die Telekonferenz ist gewissermaßen die Schnellfeuerversion eines Forums. Antworten erfolgen sofort und häufig von einem halben Dutzend Benutzern gleichzeitig. Während in Foren Beiträge eventuell für Monate erhalten bleiben, sind Kommentare in Telekonferenzen so haltbar wie das Echo in einem Tagungsraum. Häufig entwickelt sich eine Forum-Diskussion zu einer Telekonferenz oder umgekehrt. Generell gilt: Wenn Sie in der Lage sind, einer Telekonferenz beizuwohnen, sind Sie auch eingeladen, aktiv daran teilzunehmen.

Für die meisten Aktionen im Rahmen einer Telekonferenz müssen Sie online sein. Schließlich liegt der Reiz einer Telekonferenz ja gerade darin, daß Sie live mit anderen Benutzern online sind.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Telekonferenz auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben

## Dateibibliothek

Viele Online-Dienste bieten Dokument- und Programmdateien an, die Sie auf Ihr System downloaden können. Einige Systeme erheben Gebühren für das Recht, sich Dateien vom Server herunterzuladen, andere bieten Ihnen kostenlos die Möglichkeit, stundenlang Umengen nützlicher Dateien zu kopieren.

Eine einzige Worldgroup bietet unter Umständen mehrere Gigabytes (1 GB = 1024 MB) an Dateien an, die in der Regel themenorientiert in separaten Bibliotheken untergebracht sind. Wenn Sie sich in einer Bibliothek einfach nur umsehen möchten, finden Sie meist kurze Beschreibungen jeder Datei, die Sie auf den richtigen Weg zur gesuchten Information bringen.

Zum Up- oder Download von Dateien müssen Sie online sein. Das gleiche gilt für den Abruf von Listen verfügbarer Dateien. Sie haben jedoch die Möglichkeit, Dateilisten in speziellen (.gfl) Dateien auf Ihrem PC zu speichern und in aller Ruhe offline durchzusehen. Sie können die in diesen gespeicherten Listen enthaltenen Dateibeschreibungen lesen und alle Dateien markieren, die Sie später herunterladen möchten. Sind die gewünschten Dateien in den gespeicherten Listen markiert, gehen Sie gerade lange genug online, um die markierten Dateien herunterzuladen.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Dateibibliothek auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## **Info-Dateiseiten**

Jedes Worldgroup-System (oder BBS oder Online-Dienst) handhabt die Dinge auf seine Weise. Info-Dateiseiten machen Ihnen häufig Dokumente zugänglich, die vom System angebotene Dienste, eventuell die Kosten dieser Dienste und allgemeine Verhaltensregeln erklären.

Um Dateiseiten einzusehen, müssen Sie online sein, da diese Seiten auf dem Server gespeichert sind und nicht auf Ihrem PC.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Informationszentrum auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Umfragen und Fragebögen

Worldgroups gehören zu den leistungsfähigsten Werkzeugen, die jemals erfunden wurden, um die Meinungen von Menschen zu einem Konsens zu führen. Sie ermöglichen es Individuen, die über die gesamte Welt verteilt sind, sich zu einer elektronischen Stadtversammlung zusammenzufinden und zu Themen ihre Stimme abzugeben. Da [Telekonferenz](#) und [Foren](#) einen dynamischen Austausch von Ansichten erlauben, sind sie für statistische Analysen weniger gut geeignet. Umfragen und Fragebögen hingegen geben Benutzern die Möglichkeit, ihre Stimme abzugeben, und Sysops die Chance, harte Fakten über die Meinungen der Benutzer zu bekommen.

Im geschäftlichen Umfeld dienen Umfragen und Fragebögen dazu, die Einstellungen und Wünsche von Kunden herauszufinden. Vereine verwenden Umfragen und Fragebögen dazu, ähnliche Informationen von ihren Mitgliedern zu erfragen.

Einige Worldgroups bezahlen Sie sogar für die Abgabe Ihrer Meinung. Dort können Sie für das Ausfüllen einer Umfrage oder eines Fragebogens zusätzliche Download-Rechte, mehr Online-Zeit oder andere Belohnungen erwarten.

Für die meisten Aktionen in Verbindung mit Umfragen und Fragebögen müssen Sie sich online befinden.

Um spezifischere Informationen zu erhalten, rufen Sie das Modul Umfragen und Fragebögen auf und öffnen dort das Hilfemenü. Ab besten beginnen Sie mit der Inhaltsübersicht. Die Option Suche nach Hilfe zu... ist der geeignetste Ausgangspunkt, wenn Sie bereits ein bestimmtes Thema oder einen Suchbegriff parat haben.

## Doors

Unter Doors versteht man DOS-Programme, die auf PCs auf Seiten des Worldgroup-Servers laufen und die Sie durch Worldgroup fernbedienen können. Da Door-Programme nicht von Galacticomm stammen, können sie keine Verbindungen mit WGM im [C/S-Modus](#) aufbauen. Wenn Sie sich in einen Door einklinken, schaltet der WGM automatisch in den [Terminalmodus](#) herunter und setzt alle anderen laufenden Aktivitäten aus. WGM nimmt die Client/Server-Kommunikation wieder auf, sobald Sie den Door verlassen.

Spezifischere Informationen finden Sie unter [Terminalmodus - Menü Optionen](#).

## Zugriff auf ein Terminalmodus-BBS

WGM kann mit Boards kommunizieren, auf denen eine Version des Major BBS von Galacticom läuft, und mit einigen Systemen, die eine andere BBS-Software einsetzen. Der Verbindungsaufbau mit derartigen Systemen erfolgt im [Terminalmodus](#), nicht im [C/S Modus](#), da deren Software nicht speziell für eine Client/Server-Umgebung entwickelt wurde.

Beim Erzeugen eines Symbols für ein Terminalmodus-BBS gehen Sie genauso vor, als würden Sie ein Symbol für ein C/S-Modus Worldgroup-System erstellen (siehe [Online-Service Einstellungen \(Eintrag\)](#)). Stellt WGM fest, daß ein BBS den C/S-Modus nicht unterstützt, öffnet WGM das Terminalmodus Fenster, in dem die Textausgabe des BBS erscheint.

Wenn Sie an einem Major BBS online sind (oder einer Worldgroup, zu der Sie im Terminalmodus eine Verbindung hergestellt haben), können Sie mit **? Enter** zu den meisten Eingabeaufforderungen Hilfsinformationen abrufen. Bei Online-Diensten, die nicht mit Galacticom Produkten arbeiten, erhalten Sie wahrscheinlich auf andere Weise Hilfen.

Auch bei einem Worldgroup-Server kann es Betriebsbereiche im Terminalmodus geben. Das naheliegendste Beispiel sind die [Doors](#). Über Doors erhalten Sie Zugang zu DOS-Programmen, die auf einem entfernten PC in den Räumen des Online-Dienstes laufen, und können die Programme so steuern, als liefen sie auf Ihrem eigenen PC. Da es sich um DOS-Programme handelt, verfügen sie über keine Funktionen zum Aufrechterhalten einer Verbindung im C/S-Modus. Solange Sie mit einem Door Programm arbeiten, befinden Sie sich im Terminalmodus. Sobald Sie den Door wieder verlassen, wird die Verbindung im C/S-Modus wieder aufgenommen.

Das Terminalmodus Fenster des WGM bietet Schnittstellenfunktionen für Aktivitäten wie Dateiübertragungen. Siehe [Terminalmodus - Menü Datei](#) und [Terminalmodus - Menü Optionen](#).

## **Terminalmodus - Menü Datei**

Dieses Menü erscheint im [Terminalmodus Fenster](#), in dem Sie den Textaustausch zwischen Ihrem PC und dem im Terminalmodus arbeitenden BBS beobachten können.

### **Download**

Wenn ein Terminalmodus-BBS den Versuch macht, eine Datei auf Ihren PC herunterzuladen, wählen Sie diese Option, um die Datei anzunehmen.

### **Upload**

Wenn ein Terminalmodus-BBS auf ein Dateiupload Ihres PCs wartet, wählen Sie diese Option, um die Datei zu senden.

### **Beenden**

Schließt das Terminalmodus Fenster und beendet eine eventuell bestehende Online-Verbindung.

## Download mit einem Dateiübertragungsprotokoll

Wo auf Ihrem PC möchten Sie die Datei speichern, die das Terminalmodus-BBS an Sie zu senden versucht?

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Download aus dem Menü Datei im Terminalmodus.

### Verzeichnisse

Um in eines der angezeigten Verzeichnisse zu wechseln, genügt ein Doppelklick auf das gewünschte Verzeichnis. Ist das gesuchte Verzeichnis nicht sichtbar, doppelklicken Sie auf das Verzeichnis, von dem Sie wissen, daß es ein übergeordnetes Verzeichnis des gesuchten ist. Im Listenfeld wird nicht die gesamte Verzeichnisstruktur auf einmal angezeigt, sondern nur die unmittelbar über- und untergeordneten Verzeichnisse des aktuellen Verzeichnisses.

Das aktuelle Verzeichnis erkennen Sie daran, daß dessen Ordnersymbol geöffnet und dunkel gefärbt ist. Alle darunter aufgeführten Ordner sind Unterverzeichnisse des aktuellen Verzeichnisses. Alle oberhalb aufgeführten Ordner sind übergeordnete Verzeichnisse. Zwischen Listenfeld und der Titelzeile **Verzeichnisse:** können Sie den aktuellen Zugriffspfad (Laufwerk:\Pfad) ablesen. Er ist aus Platzgründen eventuell abgekürzt.

### Laufwerke

Dieses einzeilige Listenfeld dient zur Auswahl des Laufwerks, dessen Verzeichnisstruktur angezeigt werden soll. Je nach Einstellung Ihres PCs erscheint rechts von den Laufwerkbuchstaben eventuell in [Klammern] der Volumename.

Zur Auswahl eines Laufwerks genügt einfaches Anklicken. Die Listenfelder Verzeichnisse und Dateiname zeigen anschließend das aktuelle Verzeichnis und die darin enthaltenen Dateien des neu gewählten Laufwerks an.

### Dateiname

Bei einigen Dateiübertragungsprotokollen (z.B. ZMODEM) wird dieser Teil des Fensters nicht angezeigt, da diese Protokolle sowohl den Inhalt der Datei als auch den Namen, unter dem sie im Terminalmodus-BBS gespeichert ist, übermitteln.

Bei anderen Dateiübertragungsprotokollen (z.B. XMODEM) müssen Sie einen Dateinamen angeben, unter dem Sie die Datei nach dem Download speichern möchten. Bei Bedarf können Sie den gesamten Verzeichnisnamen (Laufwerk:\Verzeichnis\Name.Erw) in dieses Textfeld eingeben.

Wenn Sie die Möglichkeit haben, Dateiname und Erweiterung festzulegen, sollten Sie die Namensänderung unverändert lassen. Ein Beispiel: Die Datei trägt im BBS den Namen <Soundso>.zip, ist also höchstwahrscheinlich mit PKzip komprimiert worden. Auch wenn Sie diese Datei nun als <Soundso>.bat auf Ihrem PC speichern, bleibt sie weiterhin eine gezippte Datei und Sie sind gezwungen, gegenüber PKunzip den kompletten Dateinamen einschließlich Erweiterung anzugeben, damit das Utility die Datei entkomprimieren kann.

Das Standard-Listefeld unterhalb des Textfeldes zeigt alle Dateien im aktuellen Laufwerk:\Verzeichnis an. Es hilft Ihnen dabei, Namenskonflikte zu vermeiden.

Selbstverständlich können Sie eine gleichnamige, bereits vorhandene Datei im Zielverzeichnis willentlich überschreiben. Dazu genügt ein Doppelklick auf die zu überschreibende Datei.

## **Protokoll**

Hier wählen Sie das Dateiübertragungsprotokoll, das Sie bei Dateidownloads vom BBS-PC auf Ihren PC im Terminalmodus verwenden wollen.

## Terminalmodus - Dateiübertragungsprotokoll

Häufig ist es angebracht, den Inhalt ganzer Dateien zwischen Ihrem PC und einem Online-Service zu übertragen. So können Sie zum Beispiel Dateien an E-Mail oder Forum-Nachrichten anhängen oder aus Dateibibliotheken abrufen.

Um sicherzustellen, daß abgesendete und empfangene Daten identisch sind, müssen sich beide PCs zuerst auf ein gemeinsames Dateiübertragungsprotokoll einigen.

Im Umfeld eines im Client/Server-Modus arbeitenden Worldgroup-Systems werden Dateien in der gleichen Form übertragen wie alle anderen Daten, nämlich in Dynapaks. Solange Sie WGM benutzen, um mit einem [Worldgroup-Server](#) zu kommunizieren, sind die folgenden Informationen ohne Belang für Sie.

Beim Datenaustausch mit einem im Terminalmodus arbeitenden BBS haben Sie die Auswahl aus einer ganzen Reihe bekannter Übertragungsprotokolle:

ZMODEM	die beste Methode für BBSs, die auf DOS-PCs laufen
ZMODEM (resume)	kann eine zuvor abgebrochene ZMODEM-Übertragung wieder aufnehmen
YMODEM Batch	eine gute Alternative, wenn das BBS ZMODEM nicht anbietet
Kermit/SuperKermit	nützlich bei Kontakten zu einem BBS, das nicht auf DOS PC läuft
XMODEM-1K	brauchbar bei Verbindungen mit geringem Leitungsrauschen
XMODEM-CRC	akzeptabel bei Verbindungen mit starkem Leitungsrauschen
XMODEM-Checksum	die schwächste Methode der Fehlerprüfung
ASCII	keine Fehlerprüfung, nur als letzter Ausweg in Betracht zu ziehen

Tiefere Erklärungen zu diesen Protokollen finden Sie unter dem Stichwort [Dateiübertragungsprotokolle näher betrachtet](#).

## Dateiübertragungsprotokolle näher betrachtet

Zuerst die Kurzfassung: Verwenden Sie möglichst immer ZMODEM. Greifen Sie auf Kermit/SuperKermit oder YMODEM-Batch zurück, wenn ZMODEM nicht verfügbar ist, und auf XMODEM nur im Notfall. Siehe auch [Terminalmodus - Dateiübertragungsprotokoll](#).

### ASCII (fortlaufender Dump)

Dieses ist das einfachste und gleichzeitig am wenigsten verlässliche Dateiübertragungsprotokoll. Der gesamte Rohtext (einschließlich Leitungsstörungen), der über den Kanal hereinkommt, gelangt in die Datei. Es gibt keinen Vergleich zwischen dem, was der Sender schickt, und dem, was beim Empfänger ankommt. Dieses Protokoll sollten Sie nur dann verwenden, wenn es keine Alternativen gibt.

### Listing (bildschirmweise)

Dieses Protokoll sendet den Inhalt einer Textdatei seitenweise an den PC eines Benutzers. Auf diese Weise können Sie Dateien einsehen, ohne sie dazu auf die Festplatte Ihres PCs herunterzuladen. Dieses Protokoll wird darum nicht als Option im Fenster [Terminalmodus - Dateiübertragungsprotokoll](#) angeboten.

### XMODEM-Checksum

Eines der ältesten und weit verbreiteten Dateiübertragungsprotokolle für Microcomputer. Es kann beliebige, aus 8-Bit Bytes bestehende Dateien übertragen. XMODEM erkennt Übertragungsfehler, indem es jedem gesendeten Datenblock eine 1-Byte Prüfsumme beifügt, und korrigiert Fehler durch erneute Übertragung des Blocks, der den Prüfsummentest nicht bestanden hat.

Die Größe einer mit XMODEM übertragenen Datei beträgt immer ein Vielfaches von 128 Bytes, denn XMODEM überträgt eine Datei immer in Blöcken zu 128 Zeichen und hat keine Möglichkeit, die aktuelle Menge von Daten im letzten Block zu erkennen. Bei einer Dateiübertragung mit XMODEM wird der ungenutzte Teil des letzten Datenblocks mit ASCII Dateiendezeichen (STRG+Z) aufgefüllt

### XMODEM-CRC

Eine Variante des XMODEM-Checksum Protokolls. Sie verwendet einen genaueren 2-Byte Cyclic Redundancy Check (CRC) anstelle einer einfachen 1-Byte Prüfsumme. Mit diesem Protokoll ist es weniger wahrscheinlich, daß Leitungsrauschen als Daten fehlinterpretiert wird (die Fehlerhäufigkeit liegt bei CRC-Prüfung bei etwa 1:100.000 und mit Prüfsummentest bei 1:einigen Hundert).

### XMODEM-1K

Eine Variante des XMODEM-CRC Protokolls, die anstelle von 128-Byte Blöcken solche mit 1024-Bytes Länge benutzt. Bei Kanälen mit geringem oder ohne Rauschen kann dies die Effektivität erhöhen. Der Grund dafür liegt in den mit XMODEM verbundenen Umschaltverzögerungen: einen Block senden, auf Bestätigung warten, den nächsten Block senden, auf Bestätigung warten usw. . Bei Blöcken von 1024 Bytes Länge erfolgt dieses Umschalten achtmal seltener als bei 128-Byte Blöcken. Einige Schnittstellen, besonders X.25 packet-switching Netzwerke, haben sehr lange Umschaltverzögerungen.

Bei Kanälen mit starkem Leitungsrauschen sind die kleineren 128-Byte Blöcke von XMODEM-CRC in der Regel effektiver. Besteht nur ein einziges Byte in einem Block die CRC-Prüfung nicht, muß der gesamte Block neu gesendet werden. Die Übertragung eines 1024-Byte Blocks dauert dann genauso lange wie die Sendung von acht 128-Byte Blöcken.

Die Größe von Dateien, die mit XMODEM-1K heruntergeladen wurden, kann ein Vielfaches von 128 Bytes sein (anstatt von 1024 Bytes), da die letzten Bytes der Datei eventuell in 128-Byte Blöcken übertragen werden.

## **YMODEM Batch**

Dieses Protokoll übernimmt die besten Eigenschaften von XMODEM und fügt ihnen einige wesentliche Verbesserungen bei:

es können mehrere Dateien in einer Übertragungssitzung gesendet werden

es werden Dateinamen übermittelt

die exakte Dateigröße wird übermittelt

Dateizeit und -datum werden übermittelt

Nicht alle dieser Funktionen werden immer in Anspruch genommen. Dateien, die an E-Mail oder Forumnachrichten angehängt sind, müssen weiterhin einzeln übertragen werden. Es bleibt außerdem dem Absender überlassen, den Dateinamen in das Themenfeld der Nachricht einzutragen, wenn er angehängte Dateien uploaded.

## **YMODEM-g**

Dieses Protokoll geht davon aus, daß die Wahrscheinlichkeit für Übertragungsfehler gleich Null ist, und überträgt die gesamte Datei in einem Stück, ohne auf die Bestätigung jedes 1024-Byte Blocks zu warten. Sollte es zu Übertragungsfehlern kommen, erkennt die empfangende Seite dies und beendet umgehend die Übertragung. In gewisser Weise ist dieses Protokoll ein Schritt zurück, besonders in Verbindung mit Modems, die Datenkompression bieten. Verwenden Sie statt dessen YMODEM-Batch.

## **ZMODEM**

ZMODEM ist bislang das effektivste Dateiübertragungsprotokoll im Terminalmodus. Es ist gleichzeitig auch das komplexeste, denn es wurde für einen breiten Anforderungsbereich innerhalb der Datenkommunikation entwickelt. Neben den bereits genannten Extrafunktionen von YMODEM-batch bietet dieses Protokoll folgende Vorzüge:

Streaming (fließend): Der Sender stoppt die Übertragung nur, wenn der Empfänger Probleme meldet.

**Abgebrochene Übertragungen können in einer späteren Übertragungssitzung wieder aufgenommen werden.**

Die besonderen Empfindlichkeiten von packet-switching Netzwerken werden berücksichtigt.

Prüft, ob auf Empfängerseite die zu übertragenden Dateien bereits vorhanden sind, und falls ja, ob die Version des Empfängers neuer/größer als die zur Übertragung vorgesehene Version ist.

ZMODEM ist ein fließendes Protokoll, das normalerweise auf eine unendliche Fenstergröße (Blockgröße) eingestellt ist. Das bedeutet, die Übertragung läuft ununterbrochen solange, bis der Empfänger einen Fehler meldet. Die Übertragungen sind jedoch am zuverlässigsten, wenn die Fenstergröße im Terminalprogramm auf einen endlichen Wert wie z.B. 2048 gesetzt wird (0 bedeutet in der Regel unendliche Fenstergröße). Dieser Wert wird vom Terminalmodus-BBS festgelegt.

Ein 2048-Byte Fenster bedeutet, der Sender erwartet regelmäßige Bestätigungen vom Empfänger (jedes viertel Fenster = 512 Bytes). Der Sender kann die Übertragung bei Bedarf anhalten, damit er nicht mehr als 2048 Bytes Vorsprung vor diesen Bestätigungen hat.

## **Kermit / Super Kermit**

Kermit wurde an der Columbia Universität für die Kommunikation zwischen Großrechnern und Microcomputern entwickelt und ist die lingua franca der Dateiübertragungsprotokolle. Praktisch jedes Betriebssystem verfügt über eine Implementierung von Kermit. Wie ZMODEM ist auch Kermit ein fließendes Protokoll mit gleitenden Fenstern. Die Fehlerkorrektur konzentriert sich besonders auf falsch übertragene Datenpakete. Danach korrekt empfangene Pakete werden nicht nochmals übertragen.

Kermit kann mit und ohne Byteparität arbeiten. Das ist besonders nützlich für die Kommunikation mit Systemen, die Bytes als Gruppen von 7 Bits anstelle von 8 Bits erkennen (gilt für die meisten packet-switching Netzwerke und viele DOS-fremde Computer).

Für die Übertragung von einem DOS/Windows-PC zu einem anderen via Modem ist aber weiterhin ZMODEM das effektivste Terminalmodus-Protokoll.

## **Datenkompression und Fehlerkorrektur**

Die meisten Modems komprimieren die Daten vor der Übertragung zum empfangenden Modem (siehe [DTE/DCE Segment](#)), wo die Daten unkomprimiert sind). Moderne Dateiübertragungsprotokolle wie z.B. ZMODEM oder Kermit gehen von Datenkompression aus und nutzen diese optimal.

XMODEM, YMODEM und andere nicht-fließende Protokolle verlieren häufig an Geschwindigkeit, wenn Datenkompression und Fehlerkorrektur ins Spiel kommen. Das liegt daran, daß die Umschaltverzögerung länger ausfällt, während das Modem versucht herauszufinden, wie es die Daten komprimieren und in Pakete aufteilen kann. Besonders bei höheren Baudraten geht die bei der Übertragung der einzelnen Blöcke gewonnene Zeit wieder verloren, während der Sender auf Bestätigung wartet.

## Upload mit einem Dateiübertragungsprotokoll

Welche auf Ihrem PC gespeicherte Datei möchten Sie an das Terminalmodus-BBS senden?

Um zu diesem Fenster zu gelangen, wählen Sie Upload aus dem Menü Datei des Terminalmodus Fensters.

### Dateiname

In dieses Textfeld können Sie manuell den Pfadnamen (Laufwerk:\Verzeichnis\...\Dateiname.Erw) der Datei eintragen, die Sie auf den Server hochladen wollen.

Das Listenfeld unterhalb des Textfeldes zeigt alle Dateien im aktuellen Laufwerk:\Verzeichnis, die das unter Dateityp festgelegte Dateiformat haben.

Die schnellste Methode zur Auswahl einer Datei, die im Listenfeld angezeigt wird, ist der Doppelklick auf den Dateinamen.

### Dateityp

In diesem einzeiligen Listenfeld wählen Sie das Format der im Listenfeld Dateiname angezeigten Dateien aus. Besonders nützlich ist diese Filterfunktion, wenn ein Verzeichnis auf Ihrem PC Dutzende von Dateien enthält, unter denen nur wenige von dem Format stehen, das Sie uploaden möchten. Sollte das Feld Dateityp nicht den benötigten Filter anbieten, können Sie diesen auch direkt in das Feld Dateiname schreiben.

Beispiel:

- Reine Textdateien haben oft die Erweiterung **.txt**.
- Dateien aus Textverarbeitungsprogrammen haben oft die Erweiterung **.doc**.
- DOS-Stapeldateien haben in der Regel die Erweiterung **.bat**.
- Programme haben entweder die Erweiterung **.com** (*command*) oder **.exe** (*executable*).
- Gängige Grafikformate innerhalb von Windows sind **.bmp** (bitmap) und **.wmf** (metafile), es gibt aber Dutzende anderer populärer Grafikformate.
- Dateien werden häufig komprimiert und in eine einzige Datei gepackt, um den Versand zu vereinfachen und zu beschleunigen. Solche komprimierten Pakete werden meist als **.zip** (PKware Format) gespeichert. Um Dateien komprimieren zu können, benötigen Sie das Programm PKzip.exe.

Weitere Datenformate haben die für sie charakteristischen Erweiterung. Der

vorgegebene Filter \*.\* zeigt alle Dateien an.

## **Verzeichnisse**

Das Listenfeld zeigt die Verzeichnisstruktur des unter Laufwerke gewählten Laufwerks an. Das aktuelle Verzeichnis erkennen Sie daran, daß sein Ordnersymbol einen offenen Ordner zeigt und dunkel dargestellt wird. Alle darunter erscheinenden Ordner sind Unterverzeichnisse des aktuellen Verzeichnisses. Alle oberhalb erscheinenden Ordner sind übergeordnete Verzeichnisse. Zwischen dem Listenfeld und der Titelzeile **Verzeichnisse** sehen Sie den Zugriffspfad auf das aktuelle Laufwerk, eventuell in gekürzter Form.

Ein Doppelklick auf das Verzeichnis genügt, um dorthin zu wechseln. Ist das gesuchte Verzeichnis in der Anzeige nicht sichtbar, doppelklicken Sie auf das ihm übergeordnete Verzeichnis. Das Listenfeld zeigt nicht die vollständige Verzeichnisstruktur, sondern beschränkt sich auf über- und untergeordnete Verzeichnisse des aktuellen Verzeichnisses.

## **Laufwerke**

In diesem einzeiligen Listenfeld wählen Sie den Buchstaben des Laufwerks aus, das Sie angezeigt haben möchten. Je nach Einrichtung Ihres PCs erscheint rechts neben jedem Laufwerksbuchstaben eventuell in eckigen Klammern der [Volumenname].

Einen Laufwerksbuchstaben wählen Sie durch einmaliges Anklicken aus. Der Inhalt der Felder Verzeichnisse und Dateiname paßt sich dem neu gewählten Laufwerk und dessen Dateien an.

## **Protokoll**

Hier wählen Sie das Dateiübertragungsprotokoll, das Sie bei Dateiuploads im Terminalmodus von Ihrem PC auf den BBS-PC verwenden wollen.

## Terminalmodus - Menü Optionen

### Download-Protokoll

Hier wählen Sie das Dateiübertragungsprotokoll, das Sie vorzugsweise beim Dateiempfang von einem Terminalmodus-BBS verwenden wollen.

### Upload-Protokoll

Hier wählen Sie das Dateiübertragungsprotokoll, das Sie vorzugsweise beim Dateiversand an ein Terminalmodus-BBS verwenden wollen.

### **Automatische Erkennung Client/Server**

Einige Online-Dienste fungieren als Gateways, von denen aus Sie andere Online-Dienste anwählen können. Auch wenn der Service, mit dem Sie aktuell in Kontakt stehen, im Terminalmodus arbeitet, könnte der Service, zu dem Sie hinauswählen, eine im C/S-Modus arbeitende Worldgroup sein.

Wenn Sie diese Option auswählen (neben der Option erscheint ein Häkchen), stellt WGM zu solchen Diensten eine Verbindung im C/S-Modus her.

Ist diese Option nicht ausgewählt (kein Häkchen), stellt WGM auch zu diesen Diensten eine Verbindung im Terminalmodus her.

### **Doorway Modus**

Doors sind DOS-Programme, die auf einem PC im Umfeld des Online-Dienstes laufen und die Sie so bedienen können, als würden sie auf Ihrem PC laufen. Einige Door-Programme erwarten Funktionstastencodes (*F1* bis *F10*, *Umsch+F3* usw.).

Wenn Sie diese Option auswählen (Häkchen), sendet WGM alle Tastaturcodes an den Online-Dienst, die aus sämtlichen Ihrer Tastaturaktionen resultieren, solange das Terminalmodus Fenster das aktive Fenster ist. Beispiel: *ALT+F4* schließt dann *nicht* das Terminalmodus Fenster. Statt dessen wird der entsprechende Tastaturcode an den Online-Service gesendet und löst im Door-Programm eine bestimmte Funktion aus.

Ist diese Option nicht ausgewählt (kein Häkchen), fängt WGM alle Funktionstastencodes ab und versucht, darauf selbst zu reagieren. *ALT+F4* würde dann das Terminalmodus Fenster schließen.

### **Autostart Zmodem Downloads**

Da das Dateiübertragungsprotokoll ZMODEM neben dem Inhalt auch den Dateinamen.Erw der Datei übermittelt, können Sie den Prozeß des Dateidownloads von einem Terminalmodus-BBS automatisieren.

Wenn Sie diese Option auswählen (Häkchen), beginnt WGM sofort mit dem Download einer Datei in das zuletzt gewählte Laufwerk:Zielverzeichnis Ihres PCs, wenn das Programm ein ZMODEM-Downloaddesignal vom BBS empfängt.

Ist diese Option nicht ausgewählt (kein Häkchen), müssen Sie manuell die Option Download aus dem Dateimenü des Terminalmodus Fensters wählen und Laufwerk:\ Verzeichnis für den Empfang der Datei bestätigen.

Diese Option ist nur für das Übertragungsprotokoll ZMODEM wirksam. In allen anderen Fällen müssen Sie die Übertragung manuell steuern.

## **Fortsetzen Zmodem Downloads**

Eine wichtige Funktion von ZMODEM ist seine Fähigkeit, nach unterbrochenen Downloads an der Abbruchstelle fortzufahren. Sie kennen das erweiterte Gesetz von Murphy? Die Verbindung bricht bei einstündigen Übertragungen grundsätzlich erst in der 59sten Minute zusammen.

Wenn Sie diese Option auswählen (Häkchen), teilt WGM dem BBS mit, bis zu welchem Punkt es die Datei bereits empfangen hat, und nimmt die Restübertragung an diesem Punkt wieder auf.

Ist diese Option nicht ausgewählt (kein Häkchen), beginnt die Übertragung nach Abbruch wieder ganz von vorne mit dem ersten Byte der Datei.

## **Vergrößerte Schrift Verkleinerte Schrift**

Das Terminalmodus Fenster kann in drei Größen angezeigt werden. Diese Kommandos vergrößern/verkleinern schrittweise das Fenster.

Daß Sie die maximale Vergrößerung erreicht haben, erkennen Sie daran, daß die Option Vergrößerte Schrift abgeblendet ist. Das gleiche gilt umgekehrt für die minimale Fenstergröße.

## Fenster Verbindungsstatus

Dieses Fenster zeigt den aktuellen Status der Verbindung zwischen Ihrem PC und dem Online-Dienst an. Es bietet weiterhin die Möglichkeit, manuell die Verbindung zu unterbrechen oder wieder herzustellen.

Um dieses Fenster zu öffnen, rufen Sie ein beliebiges Online-Serviceobjekt auf (durch Doppelklicken auf das Symbol).

### Online/Offline

**##:##**

Zeigt, ob Sie gerade online oder offline sind,

und meldet fortlaufend Ihre Online-Zeit. Wenn Sie erst on deck, jedoch nicht online, gehen, lautet die Anzeige 00:00. Sobald Sie online gehen, beginnt diese Anzeige zu laufen und addiert Ihre Online-Zeit wie eine Stoppuhr auf.

### TXD und RXD

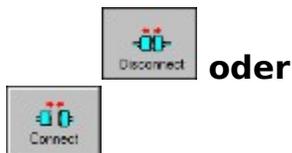
Diese Anzeigen teilen Ihnen mit, ob in der Verbindung zwischen Ihrem PC und dem Online-Dienst irgendwelche Aktivitäten stattfinden und in welche Richtung diese Aktivitäten laufen.

Die Übertragungsanzeige (TXD) leuchtet auf, sobald Ihr PC Daten an den Online-Dienst sendet. Sie lässt sich mit der TXD-Anzeige externer Modems vergleichen.

Die Empfangsanzeige (RXD) leuchtet auf, sobald der Online-Dienst Daten an Ihren PC sendet. Sie lässt sich mit der RXD-Anzeige externer Modems vergleichen.

### Statusbox

Hier erscheinen die häufigsten von mehreren Dutzend Statusmeldungen.



Die Box gibt Ihnen manuelle Kontrolle über die Verbindung zwischen Ihrem PC und dem Online-Dienst. Die grafische Anzeige meldet Ihnen den aktuellen Verbindungsstatus (Stecker drin bedeutet: die Verbindung steht; Stecker draußen heißt: Verbindung unterbrochen). Die Unterschrift macht deutlich, was nach Anklicken dieser Schaltfläche geschieht.

Eine ganze Reihe von Aktivitäten innerhalb des WGM können Sie getrennt vom Server on deck erledigen. Währenddessen wählen Sie vielleicht eine Option aus, die Unterstützung durch den Worldgroup-Server erfordert. WGM versucht dann, eine Verbindung aufzubauen, um Ihren Auftrag zu erledigen. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt aber keine Verbindungsaufnahme wünschen, klicken Sie die Schaltfläche mit der Unterschrift Disconnect an, und der Versuch zur Verbindungsaufnahme wird sofort abgebrochen.

# Glossar

Folgende Begriffsdefinitionen sind verfügbar:

[Dummes Terminal](#)  
[Benutzer-ID](#)  
[Benutzerkonto](#)  
[Bitmap-Datei](#)  
[C/S- \(Client/Server\) Modus](#)  
[Client-Seite](#)  
[Dateiübertragungsprotokoll](#)  
[Metafile](#)  
[Online, Offline, On Deck](#)  
[Passwort](#)  
[Server-BBS](#)  
[Server-Seite](#)  
[Sysop](#)  
[Terminalmodus](#)

## Bitmap-Datei

Die Bitmap-Datei ist eine Methode, Grafiken in Form rechteckiger Raster aus Einzelpunkten (Pixeln) zu speichern.



Das Symbol für die Systemsteuerung von Windows ist zum Beispiel eine Bitmap.



Und hier die gleiche Bitmap in vierfacher Größe. Bitmaps lassen sich nicht gut vergrößern, da die darin gespeicherten Informationen nur auf dem Niveau eines Pixels (Punkts) exakt sind. Vergrößern Sie eine Bitmap, und Sie erhalten größere Punkte, jedoch nicht mehr Details.

Andererseits funktionieren Bitmaps ausgezeichnet, solange die darin gespeicherten Informationen nicht für eine Skalierung gedacht sind, die Seitenverhältnisse unverändert bleiben und andere vergleichbare Aktionen vermieden werden. Die Symbole in Windows sind Bitmaps (gespeichert als **.ico** Dateien oder eingebettet in **.exe** Dateien). Auch die Hintergrundbilder von Windows sind Bitmaps (**.bmp**).

Das Windows-Programm Paint kann **.bmp** Dateien bearbeiten.

Siehe auch unter [Metafile](#).

## C/S- (Client/Server) Modus

Zweiweg-Computing: Ihr PC und der Worldgroup PC arbeiten zusammen, um Ihren Anforderungen gerecht zu werden. Die Rechenleistung Ihres PCs fällt dabei nicht unter den Tisch (wie es bei einem im [Terminalmodus](#) arbeitenden BBS der Fall ist). Tatsächlich übernimmt Ihr PC sogar den Löwenanteil der Arbeit. Der C/S-Modus reduziert drastisch Ihre Online-Zeiten, denn er erlaubt, vielfältige Arbeiten [on deck](#) auszuführen.

Client/Server bedeutet, ein Programm (der Client) kann ein anderes Programm (den Server) um Unterstützung bitten. Die beiden Programme laufen auf getrennten Computern, zwischen denen eine Kommunikationsverbindung (Netzwerk, Telefonleitung usw.) besteht.

WGM ist ein [Client](#)- Programm, das auf Ihrem PC läuft.

Das Major BBS ab Version 7 ist ein [Server](#)-Programm, das auf einem entfernten PC läuft.

## Client-Seite

Ihr PC, auf dem WGM läuft, vertritt die Client-Seite innerhalb des [Client/Server](#)-Konzepts. Der Worldgroup PC, auf dem Major BBS ab Version 7 läuft, steht für die Server-Seite der Beziehung. Der Begriff *Client-Seite* umfaßt:

- 1) alle Programme, die auf Ihrem PC laufen

- 2) alle Daten, Dokumente und anderen Dateien, die auf Ihrem PC gespeichert sind

Die Client-Seite kann zahlreiche Aufgaben eigenständig erledigen und wählt die [Server-Seite](#) nur für solche Dinge an, bei denen sie Unterstützung benötigt (Austausch von Nachrichten mit anderen Clients, Suche nach zentral verwalteten Informationen usw.).

## Dummes Terminal



Gerät, bestehend aus Tastatur, Monitor und eventuell Maus, jedoch *ohne* eigene Einrichtungen zur Verarbeitung von Daten. Ein dummes Terminal muß an einem Computer angeschlossen sein, um funktionieren zu können.

Ältere Modem-Programme auf Benutzerseite werden auch *Terminal*programme genannt, da sie auf Ihrem PC ein dummes Terminal simulieren (und dabei die Rechenkapazität Ihres PCs vergeuden).

## Dateiübertragungsprotokoll

Syntax für den Austausch von Dateien zwischen zwei Computern, die gewährleistet, daß abgesendete und empfangene Daten identisch sind. Gängige Protokolle für Dateitransfers im [Terminalmodus](#) sind ZMODEM, XMODEM, YMODEM-Batch und Kermit.

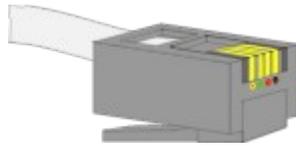
Der im [C/S-Modus](#) arbeitende WGM verwendet ein eigenes Protokoll für die Informationsübertragung, das GCSP genannt wird. Er bedient sich Dynapaks, um alle Datenformate einschließlich Dateien zu auszutauschen.

## Metafile

Metafiles (**.wmf**) sind eine Methode, Grafiken in Form von Umrissen, Winkeln und relativen Abständen zu speichern.



Diese Darstellung eines Telefonsteckers ist beispielsweise eine Metafile.



Und jetzt die gleiche Grafik in vierfacher Vergrößerung. Hier erkennen Sie mehr Details. Nach jeder Vergrößerung oder Verkleinerung wird eine Metafile neu berechnet, um immer die bestmögliche Darstellung zu gewährleisten

Da PC-Monitore heute die unterschiedlichsten Auflösungen (Anzahl der Bildpunkte vertikal und horizontal) bieten, haben wir in den Hilfedateien wo immer möglich Metafiles benutzt. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß Sie auf Ihrem Monitor eine befriedigende Darstellung der Grafiken erhalten.

Das Windows-Programm Paint kann **.wmf** Dateien *nicht* bearbeiten.

Siehe auch [Bitmap-Datei](#).

## Online

### **Verbunden.**

Ihr PC befindet sich immer online, wenn er mit einer Worldgroup verbunden ist.

## Offline

### **Verbindung unterbrochen.**

Ihr PC ist offline, wenn er *nicht* mit einer Worldgroup verbunden ist.

## On Deck

### **Verbindung unterbrochen, doch aktionsfähig.**

Ihr PC ist on deck, wenn WGM das [clientseitige](#) Programm einer Worldgroup startet, Ihr PC aber noch nicht mit dem Worldgroup PC verbunden ist.

## Passwort

Der private Teil Ihrer Identifikation, der nur dem BBS-Programm und dem [Sysop](#) bekannt ist.

Das Passwort bestätigt, daß Sie wirklich derjenige sind, unter dessen [Benutzer-ID](#) Sie sich einloggen. Ohne Passwort könnte sich jemand ihrer Benutzer-ID bedienen und Dinge anstellen, die Sie niemals tun würden. Also Vorsicht: Halten Sie Ihr Passwort geheim!

Vermeiden Sie naheliegende, leicht zu erratende Passwörter. Wählen Sie nicht gerade den Mädchennamen Ihrer Mutter oder Ihren beruflichen Titel und sowieso nichts, was irgendwie mit Ihrer Arbeit zu tun hat.

Andererseits ist auch eine völlig zufällige Zusammenstellung von Zeichen (z.B. QX2SY7) als Passwort nicht sinnvoll, da sie schwer zu merken ist (na, wissen Sie es noch?). Ein guter Mittelweg ist die Zusammenfügung von zwei Einzelwörtern, die Sie sich einerseits leicht merken können, die andererseits aber von anderen nur schwer zu erraten ist. Beispiel: ZweiFels, aber nicht EinStein.

## Server-BBS

Jedes BBS, auf dem Galacticomm Major BBS ab Version 7 läuft.

Systeme, die mit älteren Versionen arbeiten, sind keine Server im Sinne von [Client/Server](#). WGM schaltet bei diesen Systemen in den [Terminalmodus](#) zurück, um mit ihnen zu kommunizieren.

## Server-Seite

Der Worldgroup PC, auf dem Major BBS ab Version 7 läuft, vertritt die Server-Seite innerhalb des Client/Server-Konzepts. Ihr PC steht für die Client-Seite der Beziehung. Der Begriff *Server-Seite* umfaßt:

1) alle Programme, die auf dem BBS-PC laufen

2) alle Daten, Dokumente und anderen Dateien, die auf dem BBS-PC gespeichert sind

Die Server-Seite ist eigenständig und übernimmt Aufgaben, die der Client-PC nicht alleine bewältigen kann (Austausch von Nachrichten mit anderen Clients, Suche nach zentral verwalteten Informationen usw.).

## **Sysop**

Kurzform für System-Operator, den Manager eines BBS.

## Terminalmodus

Einweg-Computing: Das auf dem BBS-PC laufende Programm besteht darauf, die ganze Arbeit alleine zu tun, so daß anstelle des Benutzer-PCs genauso gut ein [dummes Terminal](#) stehen könnte. Dieses Konzept war solange sinnvoll, wie Rechenkapazitäten extrem teuer waren. Heute dagegen ist Ihr PC vielleicht sogar leistungsfähiger als der PC, auf dem das angewählte BBS läuft. Doch selbst wenn nicht, ist Ihnen der eigene PC näher als der BBS-PC. Auf ihm können Sie Arbeiten ohne Übertragungsverzögerung ausführen, sofern die Software auf beiden Seiten der Verbindung das zuläßt. Im [Client/Server](#)-Modus ist dies möglich, im Terminalmodus nicht.

WGM schaltet vom C/S-Modus in den Terminalmodus zurück, wenn es mit BBS-PCs kommunizieren muß, auf denen eine ältere Version als Major BBS V. 7 läuft.

## **Benutzerkonto**

Eine Liste von Informationen, die unter anderem Ihren vollen Namen, Mailing-Adresse, Telefonnummer usw. enthält. Bei gewinnorientiert arbeitenden BBS ist möglicherweise auch Ihre Kreditkartennummer oder ein anderer Zahlungsweg vermerkt.

Die Informationen des Benutzerkontos sind vertraulich und können nur von Ihnen selbst und dem [Sysop](#) des BBS eingesehen werden.

Das Benutzerkonto wird identifiziert anhand Ihrer [Benutzer-ID](#) und Ihres [Passworts](#).

## **Benutzer-ID**

Der öffentliche Teil Ihrer Identifikation, der dem BBS-Programm und anderen Benutzern bekannt ist.

Eine Benutzer-ID besteht aus 3 bis 29 Zeichen. Bei gewinnorientierten Systemen ist es oft Ihr voller Name, in nicht-kommerziellen Systemen finden sich oft Spitznamen oder andere phantasievolle Bezeichnungen. In seltenen Fällen wird Ihnen eine Benutzer-ID explizit zugewiesen, meist können Sie aber Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Die Benutzer-ID wird durch das [Passwort](#) verifiziert, das Sie mit der ID verknüpfen.

