

EZP@gerNG_CE

Stefan Falke

Copyright © CopyrightÂ©2000 Stefan Falke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> EZP@gerNG_CE		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Falke	August 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	EZP@gerNG_CE	1
1.1	Anleitung EZP@gerNG_CE 1.5	1
1.2	LIZENZBESTIMMUNGEN	2
1.3	COPYRIGHT	2
1.4	HAFTUNGSAUSSCHLUSS	3
1.5	Einführung	4
1.6	Über die Classic Edition	5
1.7	Einführung	5
1.8	Einführung	6
1.9	Benutzung von EZP	6
1.10	Start des Programmes	6
1.11	Start von der Workbench	7
1.12	Start von der Workbench	7
1.13	Start von der Workbench	7
1.14	Start von der Workbench	8
1.15	Start von der Workbench	8
1.16	Start von der Workbench	8
1.17	Start von der Workbench	8
1.18	Start von der Workbench	9
1.19	Start von der Workbench	9
1.20	Start von der Workbench	9
1.21	Start von der Workbench	9
1.22	Start des Programmes	9
1.23	Benutzung von EZP	10
1.24	Das Programm im Einzelnen	10
1.25	Das Programm im Einzelnen	11
1.26	Das Programm im Einzelnen	11
1.27	Das Programm im Einzelnen	11
1.28	Das Programm im Einzelnen	12
1.29	Das Programm im Einzelnen	12

1.30	Das Programm im Einzelnen	13
1.31	Das Programm im Einzelnen	13
1.32	Die Requester	13
1.33	Die Menüs	14
1.34	Die Menüs	14
1.35	Die Menüs	14
1.36	Die Menüs	14
1.37	Die Menüs	15
1.38	Die Menüs/Projekt	16
1.39	Die Menüs/Projekt	16
1.40	Die Menüs/Projekt	17
1.41	Die Menüs/Projekt	17
1.42	Die Menüs/Senden	17
1.43	Die Menüs/Senden	18
1.44	Die Menüs/Senden	18
1.45	Die Menüs/Senden	18
1.46	Die Menüs/Fenster	18
1.47	Die Menüs/Fenster	18
1.48	Die Menüs/Fenster	19
1.49	Die Menüs/Piktogramm	19
1.50	Die Menüs/Piktogramm	19
1.51	Die Menüs/Piktogramm	19
1.52	Die Menüs/Piktogramm	19
1.53	Die Menüs/Piktogramm	19
1.54	Die Menüs/Piktogramm	20
1.55	Die Menüs/Piktogramm	20
1.56	Die Menüs/Piktogramm	20
1.57	Die Menüs/Einstellungen	20
1.58	Die Menüs/Einstellungen	21
1.59	Die Menüs/Einstellungen	22
1.60	Die Menüs/Einstellungen	23
1.61	Die Menüs/Einstellungen	23
1.62	Die Menüs/Einstellungen	26
1.63	Die Menüs/Einstellungen	26
1.64	Die Menüs/Einstellungen	27
1.65	Die Menüs/Einstellungen	27
1.66	Die Menüs/Einstellungen	27
1.67	Die Menüs/Einstellungen	27
1.68	Die Menüs/Einstellungen	27

1.69 Die Menüs/Einstellungen	27
1.70 Die Menüs/Einstellungen	28
1.71 Die Menüs/Einstellungen	28
1.72 Die Menüs/Einstellungen	28
1.73 Der Nachrichtenversand	28
1.74 Rufdienste und Rufklassen	28
1.75 Rufdienste und Rufklassen	29
1.76 Rufdienste und Rufklassen	29
1.77 Rufdienste und Rufklassen	30
1.78 Rufdienste und Rufklassen	31
1.79 Rufdienste und Rufklassen	31
1.80 Aufbau der Telefonnummern	32
1.81 Shortcuts und Sondertasten	32
1.82 Statuscodes	33
1.83 AmigaGuide® und Installer	35
1.84 Autor	35
1.85 Danksagungen	36
1.86 Versionsgeschichte	36

Chapter 1

EZP@gerNG_CE

1.1 Anleitung EZP@gerNG_CE 1.5

EZP@gerNG Classic Edition Version 1.5

=====
Copyright © 2000 by Stefan Falke

Inhaltsverzeichnis

LIZENZBESTIMMUNGEN

Einführung

Wozu dient der EZP@gerNG CE?

Über die Classic Edition

Systemvoraussetzungen

Installationshinweise

Benutzung von EZP

Start von EZP

Der Schnelleinstieg

EZP im Einzelnen

Das graphische Benutzerinterface

Das Hauptfenster

Das Logbuchfenster

Das Konsolenfenster

Die Online-Hilfe

Die Requester

Die Menüs

Projekt Senden Fenster Piktogramm Einstellungen

Der Nachrichtenversand

Rufdienste und Rufklassen

Shortcuts und Sondertasten

Statuscodes

AmigaGuide® und Installer

Autor

Danksagungen

Versionsgeschichte

1.2 LIZENZBESTIMMUNGEN

LIZENZBESTIMMUNGEN

Bevor Sie diese Software benutzen, lesen Sie bitte die Informationen zum COPYRIGHT, zum HAFTUNGSAUSSCHLUSS, sowie jegliche sonstigen in dieser Dokumentation aufgeführten Informationen.

COPYRIGHT

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

1.3 COPYRIGHT

COPYRIGHT

* *

* COPYRIGHT *

* *

* Das Programm EZP@gerNG 1.5, Classic Edition, die zugehörigen *

* Dateien und diese Anleitung sind urheberrechtlich geschützt. *

* Das Urheberrecht für dieses Programm liegt bei Stefan Falke, *

* nachfolgend als Autor bezeichnet. *

* *

* Diese Software ist Freeware-Software, das heißt, sie darf frei *

* verteilt werden, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind: *

* . Die Weitergabe darf nur in Form des kompletten, unmodifizierten *

* Archives erfolgen, dessen Bestandteil diese Anleitung ist. *

* . Bei der Weitergabe dieses Archives auf Diskette dürfen keine *

* über die reinen Diskettenkosten hinausgehenden Kosten erhoben *

* werden. *

* . Bei der Weitergabe dieses Archives in elektronischer Form in *

* Computernetzen oder Mailbox-Systemen dürfen keine über die reinen *

* Übertragungskosten hinausgehenden Gebühren erhoben werden. *

* . Diskettenmagazine dürfen dieses Archiv nicht ohne die Erlaubnis *

* des Autors verbreiten. *

* . Die Verbreitung auf Aminet-CDs ist gestattet. *

* *

* Weder am Programm noch an den beigefügten Dateien dürfen *

* Veränderungen irgendwelcher Art vorgenommen werden. *

* Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, das Programm oder die *

* beigefügten Dateien zu dekodieren. *

* *

* Copyright © 2000, Stefan Falke *

* Alle Rechte vorbehalten *

* *

* *

* WARENZEICHEN *

* *

* Die Begriffe Amiga, Amiga-DOS und Workbench sind eingetragene *

* Warenzeichen der Firma Amiga Inc. *

* Scall ist eine eingetragene Marke für T-Mobil, Deutsche Telekom *

* MobilNet GmbH, Bonn. *

* Alle nicht ausdrücklich genannten Warenzeichen sind Eigentum der *

* jeweiligen Besitzer. Die Nennung dient ausschließlich *

* Informationszwecken und stellt keinen Warenzeichenmissbrauch dar. *

* *

1.4 HAFTUNGSAUSSCHLUSS

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

* *

* HAFTUNGSAUSSCHLUSS *

* *

* Stefan Falke, nachfolgend Autor genannt, leistet keinerlei Garantien *

* oder Gewährleistungen, weder ausdrücklich noch impliziter Art, in *

* bezug auf die in dieser Anleitung beschriebene Verwendbarkeit des *

* Programms für irgendeinen Zweck. *

* Die Verantwortung für die Verwendung der hierin enthaltenen *

* Informationen werden vom Anwender übernommen. *

* *

* UNTER KEINEN UMSTÄNDEN HAFTET DER AUTOR FÜR IRGENDWELCHE DIREKTEN, *

* INDIREKTEN, ZUFÄLLIGEN ODER FOLGESCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH ALLER *
* ENTGANGENEN GEWINNE UND VERMÖGENSVERLUSTE ODER ANDERER MITTELBARER *
* UND UNMITTELBARER SCHÄDEN, DIE DURCH DEN GEBRAUCH ODER DIE *
* NICHTVERWENDBARKEIT DIESES PROGRAMMS UND DER BEGLEITENDEN *
* DOKUMENTATION ENTSTEHEN, SELBST WENN DEM AUTOR DIE MÖGLICHKEIT *
* SOLCHER SCHÄDEN ANGEZEIGT WURDE. *
* *

Alle Daten die zum Umfang des EZP@gerNG, Classic Edition, gehören und auch diese Anleitung, sind nach bestem Wissen und Gewissen erstellt worden.

Für dennoch vorhandene Fehler im Programm oder dieser Anleitung und eventuell daraus entstehende Folgefehler oder Schäden jeglicher Art kann jedoch keine Gewähr oder Haftung übernommen werden.

Dies gilt ebenso für Fehlfunktionen, die aufgrund von Bedienungsfehlern durch den Anwender entstehen.

Es kann insbesondere auch nicht garantiert werden, dass verschickte Nachrichten, die als 'ohne erkennbare Fehler verschickt' gekennzeichnet wurden, auch tatsächlich beim Empfänger ankommen, bzw. so ankommen wie sie abgeschickt wurden, da die eigentliche Aussendung der Nachricht durch den Rufdienstanbieter ausgeführt wird.

Jegliche Kosten, die aus der Nutzung des Programms entstehen, insbesondere die anfallenden Telefongebühren für den Nachrichtensendungsversand per Computer, gehen zu Lasten des Anwenders. Dies gilt auch, wenn aufgrund von Fehlern im Programm die gewählten Funktionen nicht zum Erfolg führen. Eine Kostenübernahme, auch teilweise, durch den Autor oder Distributor des Programmes kann nicht erfolgen.

Desweiteren ist davon abzuraten, dieses Programm überall dort einzusetzen, wo es um die Rettung von Menschenleben geht oder dort, wo sonstige Nachrichten mit hoher Wichtigkeit oder Dringlichkeit verschickt werden, da das Betriebssystem des Amiga keine ausreichenden Schutzmechanismen bietet, die verhindern, dass andere Anwendungen zu einem Fehlverhalten dieses Programmes führen können.

Sollten Sie Fehler im Programm entdecken und/oder Anregungen zur Verbesserung haben, so werden diese dankend und gerne entgegengenommen (s. [Autor](#)).

Bei auftretenden Problemen schildern Sie bitte möglichst genau, bei welchem Vorgang das Problem auftritt, welche Hardware-Ausstattung und insbesondere, welches Modem, verwendet wird.

Darüberhinaus ist es empfehlenswert, die verwendete Datei mit den aktuellen Programm-Einstellungen 'EZP@gerNG.prefs' zu kopieren und mit einzuschicken.

Wir bemühen uns, eventuell auftauchende Mängel oder Verbesserungsvorschläge in einer Nachfolgeversion zu berücksichtigen.

1.5 Einführung

Wozu dient der EZP@gerNG CE?

Der EZP@gerNG, Classic Edition, nachfolgend kurz EZP genannt, ermöglicht es, auf einfache Weise Nachrichten vom Computer aus an Funkruf-Empfänger (Pager) bestimmter deutscher Netzbetreiber zu verschicken.

Der Nachrichtenversand erfolgt über eine direkte Modem- bzw. ISDN-Adapter-Verbindung mit dem jeweiligen Zugang des Rufdienstanbieters, wird also über das Telefonnetz abgewickelt.

Unabhängig vom jeweiligen Empfänger bzw. Dienstanbieter können die Nachrichten über eine einheitliche grafische Oberfläche komfortabel eingegeben, verwaltet und verschickt werden.

1.6 Über die Classic Edition

Über die Classic Edition

Der EZP@gerNG, Classic Edition, stellt als kleiner Bruder des EZP@gerNG einen eingeschränkten Funktionsumfang zur Verfügung.

Der EZP@gerNG bietet gegenüber der Classic Edition folgende zusätzliche Leistungsmerkmale:

- Es können auch SMS-Nachrichten direkt an Handys der deutschen Netzbetreiber D1, D2, EPlus und VIAG verschickt werden.

- Es können auch EMail's über das Internet verschickt werden.

- Zusätzlich zu den fest unterstützten deutschen Handy- und Pager-Rufdienstbietern können weitere individuelle Rufdienste erstellt werden, so dass der EZP@gerNG auch international eingesetzt werden kann.

Als Protokolle stehen z.Zt. TAP (PET, IXO), UCP (EMI) und SMTP zur Verfügung.

- Neben dem Einzelruf steht auch ein Gruppenruf zur Verfügung, der den Versand von Nachrichten an mehrere Empfänger auch unterschiedlicher Netze in einem Arbeitsgang ermöglicht.

- Einzelne Nachrichten und Gruppenrufe können auch über CLI-/WB-Argumente ohne graphisches Benutzerinterface verschickt werden.

- Es steht ein aktiver ARexx-Port mit 20 Befehlen zur Verfügung, der den Nachrichtenversand über ARexx-Skripte oder andere Applikationen durch den EZP@gerNG ermöglicht.

Über Funktionstasten und spezielle ARexx-Menüpunkte lassen sich individuelle ARexx-Skripte vom EZP@gerNG aus aufrufen.

Aktuelle Informationen über die gesamte EZP@gerNG-Familie und die Bezugsquellen und Registrierungsmöglichkeiten des EZP@gerNG finden sich im World Wide Web unter der URL:

<http://www.sfxsoft.de>

Unter dieser Adresse liegt auch die unregistrierte Version des EZP@gerNG zum kostenlosen Download bereit.

1.7 Einführung

Systemvoraussetzungen

EZP läuft auf jedem AMIGA mit mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher und einem Diskettenlaufwerk ab AmigaOS 2.04.

Der volle Leistungsumfang wird nur erreicht, wenn das Programm unter AmigaOS 3.5 oder höher benutzt wird.

Für ein optimales Arbeiten wird eine Festplatte empfohlen.

Damit das Programm alle benötigten Libraries findet, sollten alle Dateien des jeweiligen Amiga-OS im System installiert sein.

Falls notwendige Ressourcen nicht gefunden werden oder der Arbeitsspeicher nicht ausreichen sollte, versucht das Programm, dies dem Anwender mitzuteilen und bricht u.U. das Programm ab.

Für den Versand von Nachrichten wird ein Modem benötigt, das zum einen mit der seriellen Schnittstelle des Amiga, zum anderen mit einer Telefonanschlussdose verbunden werden muss.

Wenn möglich, sollte für die Verbindung Amiga <-> Modem ein passendes 7poliges Schnittstellenkabel verwendet werden.

Das Modem sollte postzugelassen sein, über einen Hayes-kompatiblen AT-Befehlssatz verfügen und mindestens eine Übertragungsrate von 1200 Baud beherrschen.

Zur korrekten Verbindung des Modems sollte das Modemhandbuch und die Amiga-Benutzerdokumentation verwendet werden.

1.8 Einführung

Installationshinweise

Um alle für einen erfolgreichen Programmstart notwendigen Dateien des EZP einfach und komfortabel von Diskette auf ein beliebiges Laufwerk zu kopieren, sollte das beiliegende Installations-Skript 'Install-EZP@gerNG' verwendet werden, das vom **Installer** ausgeführt wird.

Das Installations-Skript erwartet den Installer in einem Verzeichnis der aktuellen Pfadliste.

Befindet sich der Installer in einem anderen Verzeichnis auf dem eigenen System und soll diese Version zum Installieren von EZP verwendet werden, muss der Wert des Standardprogrammes im 'Install-EZP@gerNG'-Icon entsprechend geändert werden.

Alle Texte von EZP sind lokalisiert.

Um diese Texte in der bevorzugten Sprache zu bekommen, muss durch den Workbench-Landes-Voreinsteller 'Locale' die gewünschte Sprache gewählt werden und der entsprechende Sprachen-Katalog muss vorhanden sein.

Wenn der gewünschte Katalog nicht vorhanden ist, erscheinen alle Texte in englischer Sprache.

Es kann erforderlich sein, dass das verwendete Modem für einen reibungslosen Nachrichtenversand individuelle Einstellungen verlangt, die vom Programm aus über die Menüpunkte 'Einstellungen/Modem' und 'Einstellungen/Rufdienst' durchgeführt werden können.

1.9 Benutzung von EZP

Start des Programmes

EZP kann entweder von der Workbench oder vom CLI aus gestartet werden.

Die aufgeführten Argumente können als Workbench-ToolTypes oder CLI-Argumente übergeben werden.

Werden keine Argumente angegeben, werden die aufgeführten Defaulteinstellungen verwendet.

Zum Teil können die auf diese Art angegebenen Einstellungen auch über entsprechende Menüfunktionen im Programm gewählt werden, einige können jedoch nur beim Start angegeben werden.

Start von der Workbench

Start vom CLI

1.10 Start des Programmes

Start von der Workbench

Beim Start von der Workbench stehen die folgenden ToolTypes zur Verfügung:

CUSTOMSCREEN

SCREENNAME

PUBSCREEN

TOOLPRI
IGNORESETTINGS
SETTINGS
LOGLEVEL
DEBUGMODE
CX_PRIORITY
CX_POPUP
CX_POPKEY

1.11 Start von der Workbench

CUSTOMSCREEN

EZP soll auf einem eigenen Screen geöffnet werden.

Der Name wird automatisch nach dem Schema EZP@GERNG.x erzeugt, wobei x für die Nummer der jeweiligen Instanz von EZP steht.

Der erzeugte Screen ist ein Public Screen, d.h. andere Anwendungen können ihre Fenster darauf öffnen und der Screen wird erst dann geschlossen, wenn alle Fenster anderer Programme geschlossen wurden.

Kann der Screen nicht geöffnet werden, wird versucht, das Hauptfenster von EZP auf dem Workbench Screen bzw. auf dem Default Public Screen zu öffnen.

Default: EZP soll nicht auf einem eigenen Screen sondern auf dem Workbench Screen geöffnet werden.

1.12 Start von der Workbench

SCREENNAME

EZP soll auf einem eigenen Screen mit dem angegebenen Namen geöffnet werden.

Ist der angegebene Screen schon vorhanden, wird versucht, einen Screen mit einem automatisch erzeugten Namen wie bei CUSTOMSCREEN zu öffnen.

Kann der Screen auch dann nicht geöffnet werden, wird versucht, das Fenster auf dem Workbench Screen bzw. auf dem Default Public Screen zu öffnen.

Wird dieses ToolType angegeben, braucht CUSTOMSCREEN nicht zusätzlich angegeben werden.

Default: EZP soll nicht auf einem eigenen Screen sondern auf dem Workbench Screen geöffnet werden.

1.13 Start von der Workbench

PUBSCREEN

EZP soll auf dem Public Screen mit dem angegebenen Namen geöffnet werden.

Ist das nicht möglich, wird versucht, EZP auf dem Workbench Screen, bzw. auf dem Default Public Screen zu öffnen.

Die Angabe von CUSTOMSCREEN oder SCREENNAME hat Vorrang vor PUBSCREEN.

Konnte bei CUSTOMSCREEN/SCREENNAME kein eigener Screen erzeugt werden und wurde zusätzlich ein PUBSCREEN angegeben, so wird versucht, vor dem Öffnen auf dem Default Public Screen oder dem Workbench Screen, das Fenster auf dem angegebenen PUBSCREEN zu öffnen.

Default: EZP soll nicht auf einem vorhandenen Public Screen sondern auf dem Workbench Screen geöffnet werden.

1.14 Start von der Workbench

TOOLPRI

Erlaubt die Angabe einer Task-Priorität mit der das Hauptprogramm laufen soll.

Default: 0 bzw. Task-Priorität nicht verändern.

1.15 Start von der Workbench

IGNORESETTINGS

Falls bei einem Programm-Neustart eine Einstellungsdatei gefunden wird, kann diese durch Verwendung dieses ToolTypes ignoriert werden.

Zusätzlich angegebene ToolTypes werden dann unmittelbar ausgewertet und nicht durch eventuell anders lautende Angaben der Einstellungsdatei überstimmt.

Default: Einstellungsdatei nicht ignorieren.

1.16 Start von der Workbench

SETTINGS

Ermöglicht die Angabe einer bestimmten Einstellungsdatei, die bei einem Programm-Neustart gelesen werden soll.

Wird dieses ToolType nicht angegeben, sucht das Programm bei einem Neustart zuerst im aktuellen Programmverzeichnis, danach im Verzeichnis 'ENV:EZP@gerNG' nach der Einstellungs-Datei 'EZP@gerNG.prefs'.

Wurde keine Einstellungsdatei gefunden, werden die Default-Einstellungen verwendet und eventuell angegebene ToolType-Argumente ausgewertet.

Default: Einstellungsdatei EZP@gerNG.prefs suchen und ggf. auswerten.

1.17 Start von der Workbench

LOGLEVEL

Wird dieses Argument angegeben, werden während des Nachrichtenversands Debug-Informationen in der Datei ENV:EZP@GERNG-LOGFILE gesichert.

Falls es zu Problemen beim Nachrichtenversand kommen sollte, kann dadurch evtl. genauer erkannt werden, wo die Ursache hierfür liegt.

Als Argumente können die folgenden Werte angegeben werden:

0 - Keine Informationen ausgeben

1 - Fehler-Informationen ausgeben

2 - Alle zur Verfügung stehenden Informationen ausgeben

1.18 Start von der Workbench

DEBUGMODE

Wird dieses Argument angegeben, werden während des Nachrichtenversands ausgehende und ankommende Zeichen in der Datei ENV:EZP@GERNG-DBG gespeichert.

Falls es zu Problemen beim Aufbau der Verbindung oder des Nachrichtenversands kommen sollte, kann dadurch evtl. genauer erkannt werden, wo die Ursache hierfür liegt.

Als Argumente können die folgenden Werte angegeben werden:

0 - Kein Debug-Output

1 - Debug-Output bei Initialisierung und Nachrichtenversand

5 - Maximaler Debug-Output (inkl. Modem-Status)

1.19 Start von der Workbench

CX_PRIORITY

bestimmt die Priorität von EZP im Verhältnis zu allen anderen Commodity-Programmen.

Akzeptiert werden Werte zwischen -128 und 127. Je höher die Nummer, desto höher die Priorität mit der EZP in der Commodity-Umgebung läuft.

Als Voreinstellung wird eine Priorität von 0 verwendet.

1.20 Start von der Workbench

CX_POPUP

Als Voreinstellung öffnet EZP beim Start ein GUI.

Durch CX_POPUP=NO wird EZP im verborgenen Zustand gestartet, wobei ein nachträgliches Öffnen des GUIs durch Doppelklick auf das Programm-Icon oder das Commodity-Programm Exchange möglich ist.

1.21 Start von der Workbench

CX_POPKEY

Eine andere Möglichkeit, ein verborgenes GUI wieder zu öffnen, besteht durch Angabe eines Hotkeys für EZP durch CX_POPKEY.

Durch Drücken der hier angegebenen Tastenfolge wird EZP aus dem verborgenen Zustand wieder zurück gebracht.

1.22 Start des Programmes

Start vom CLI

Format EZP@gerNG_CE [CUSTOMSCREEN] [SCREENNAME <Screenname>]

[PUBSCREEN <Public Screen>]

[TOOLPRI <Priorität>]

[IGNORESETTINGS] [SETTINGS <name>]

[LOGLEVEL <level>] [DEBUGMODE <level>]

Schablone CUSTOMSCREEN/S,SCREENNAME/K,PUBSCREEN/K,
TOOLPRI/K/N,IGNORESETTINGS/S,SETTINGS/K,
LOGLEVEL/K/N,DEBUGMODE/K/N

Alle Argumente haben dieselbe Wirkung wie die entsprechenden WB-ToolTypes.

1.23 Benutzung von EZP

Der Schnelleinstieg

Nach der Installation und dem Start des Programmes sollten in 'Einstellungen/Modem' alle Einstellungen an das verwendete Modem und die Schnittstelle angepasst werden, soweit dies nötig ist.

Auf welche Weise können Nachrichten verschickt werden?

Fall 1: Es soll so schnell wie möglich eine Nachricht an einen Empfänger abgeschickt werden.

Der Empfänger soll dabei nicht auf Dauer gespeichert werden.

Klicken Sie im Hauptfenster das Schnellruf-Gadget des Rufdienstes doppelt an, dem der Empfänger angehört.

In dem erscheinenden Requester geben Sie die Empfängernummer und die zu verschickende Nachricht ein.

Wählen Sie 'Senden', um die Nachricht abzusetzen.

Fall 2: Es sollen mehrere Nachrichten an Empfänger unterschiedlicher Rufdienste abgeschickt werden.

Die Empfängerangaben sollen für einen späteren Nachrichtenversand gespeichert werden.

Wählen Sie 'Einstellungen/Empfänger', klicken Sie auf das Gadget 'Neu' und geben Sie alle notwendigen Werte an.

Klicken Sie dann auf 'Speichern'.

Wiederholen Sie diesen Vorgang bis alle gewünschten Empfänger definiert sind.

Wählen Sie 'Senden/Einzelruf'. Wählen Sie danach den Empfänger aus, an den eine Nachricht verschickt werden soll und geben Sie die zu verschickende Nachricht ein.

Klicken Sie auf 'Senden', um die Nachricht abzusetzen.

Wiederholen Sie die letzten beiden Vorgänge, um Nachrichten an andere definierte Empfänger zu verschicken.

1.24 Das Programm im Einzelnen

Das Programm im Einzelnen

Nach dem Programmstart erscheint eine grafische Benutzeroberfläche (GUI), über die alle Funktionen und Einstellungen des Programmes zur Laufzeit ausgeführt bzw. vorgenommen werden können.

Es können beliebig viele Nachrichten an beliebige Empfänger verschickt werden.

EZP wird als Commodity ins System eingebunden.

Das GUI von EZP kann hierdurch während des Betriebs über das Commodities-Programm Exchange verborgen oder sichtbar gemacht, sowie das Programm beendet werden.

In diesem Zusammenhang werden die ToolTypes/Argumente CX_PRIORITY, CX_POPUP, CX_POPKEY entsprechend ausgewertet.

1.25 Das Programm im Einzelnen

Das graphische Benutzerinterface

EZP besteht aus einem Hauptfenster und weiteren Aktions- und Informationsfenstern.

Um ein hohes Maß an Flexibilität zu bieten, können diese entweder auf einem eigenen Public Screen oder einem bereits vorhandenen Public Screen, z.B. dem Workbench Screen, geöffnet werden.

Die Auswahl kann entweder durch Argumente beim Start des Programmes oder während der Laufzeit im Menü **Einstellungen** erfolgen.

Wird EZP auf einem eigenen Public Screen geöffnet, erscheint auf der Workbench ein Applikations-Icon, das den Namen des zugehörigen EZP-Screens trägt.

Ein Doppelklick auf dieses Icon bringt den EZP-Screen in den Vordergrund oder öffnet ein verborgenes GUI.

Das gesamte graphische Benutzerinterface ist fontsensitiv, d.h., alle Texte richten sich nach den Zeichensatz-Einstellungen, die auf der Workbench oder im Programm nach eigenen Präferenzen gewählt wurden.

1.26 Das Programm im Einzelnen

Das Hauptfenster

Das Hauptfenster besteht aus der **Toolbar** und dem Bereich, in dem die **Schnellruf-Gadgets** aller definierten **Rufdienste und Rufklassen** dargestellt werden können.

Es kann entweder als normales Fenster frei positionierbar und in der Größe veränderbar eingerichtet werden oder als ein den gesamten Screen ausfüllendes sogenanntes **Backdrop-Fenster**.

Für alle Gadgets der Toolbar und die Schnellruf-Gadgets steht eine Bubble-Help zur Verfügung, die Aufschluss über die Funktion gibt, die sich hinter dem jeweiligen Gadget verbirgt.

Falls nicht alle Schnellruf-Gadgets im Fenster sichtbar sind, kann der Fenster-Inhalt durch die horizontalen und vertikalen Scroll-Gadgets beliebig verschoben werden, sofern das Fenster kein Backdrop-Fenster ist.

Durch Drücken der 'Tab'-Taste wird das **Logbuchfenster** zum aktuellen Fenster gemacht, sofern es geöffnet ist.

Durch Klick auf das Close-Gadget oder durch Anwählen des Menüpunktes **Projekt/Ende** wird das Hauptfenster geschlossen und damit auch das Programm beendet.

1.27 Das Programm im Einzelnen

Die Toolbar

In der Toolbar werden einige Funktionsgadgets dargestellt, die den schnellen Zugriff auf häufig benutzte Funktionen von EZP ermöglichen.

Von links nach rechts entsprechen die Gadgets den folgenden Menüpunkten:

Senden/Einzelruf

Einstellungen/Empfänger

Einstellungen/Allgemeines

Einstellungen/Rufdienst

Einstellungen/Nachrichten

Einstellungen/Modemoptionen

Einstellungen/Seriell

1.28 Das Programm im Einzelnen

Die Schnellruf-Gadgets

Im unteren Teil des Hauptfensters kann für alle in EZP definierten Rufdienste bzw. Rufklassen ein eigenes Gadget dargestellt werden.

Durch Doppelklick auf eines dieser Gadgets können Nachrichten an Empfänger des entsprechenden Rufdienstes als Schnellruf verschickt werden, ohne dass der Empfänger vorher definiert werden muss - es braucht nur die Empfängernummer und die Nachricht eingegeben zu werden.

Im Schnellruf-Requester kann die Empfängernummer auch über ein Select-Gadget aus bereits definierten Empfängern der zugehörigen Dienstgruppe/klasse übernommen werden.

Wurde bei dem ausgewählten Empfänger ein Standard-Text eingegeben, wird dieser ebenfalls übernommen.

An den Nachrichtentext kann außerdem automatisch eine Rückrufnummer angefügt werden (s. [Senden/Einzelruf](#)).

Schnellruf-Gadgets können innerhalb des Hauptfensters frei verschoben werden und sie können an ihrer aktuellen Position fixiert und wieder freigegeben werden.

Sie lassen sich unabhängig voneinander darstellen oder ausblenden und sie können auf die Workbench ausgelagert werden (s. [Menü Piktogramm](#)).

Durch einen Einfachklick wird ein gewünschtes Gadget selektiert, wodurch alle anderen deselektiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken der Shift-Taste können mehrere Gadgets selektiert werden.

Ein Klick auf eine freie Position innerhalb des Hauptfensters deselektiert alle selektierten Schnellruf-Gadgets.

Schnellruf-Gadgets mit individuellen Grafiken versehen

Das Aussehen der Schnellruf-Gadgets kann durch beliebige Grafikdateien bestimmt werden:

Soll für einen bestimmten Rufdienst ein anderes als das vorhandene Logo verwendet werden, muss sich im 'icons'-Unterverzeichnis des EZP-Verzeichnisses eine Bild-Datei mit dem Namen des jeweiligen Rufdienstes befinden (z.B. D2-Message).

Für alle Rufdienstanbieter, für die keine individuelle Grafikdatei vorliegt, kann das Aussehen durch eine Datei mit dem Namen 'Service' bestimmt werden.

Die Größe der Bilder sollte sich an den bisher verwendeten Rufdienst-Logos orientieren, ist aber theoretisch beliebig.

Die Bilder dürfen bis zu 256 Farben haben und sollten sich sinnvollerweise an der Farbtiefe des jeweiligen Screens orientieren.

Diese Funktion setzt die Datatypes-Library und die passenden Datatypes der zu verwendenden Bilder voraus.

Anstelle von Grafikdateien können auch Icon-Dateien verwendet werden - in diesem Fall muss sich im 'icons'-Unterverzeichnis ein Icon mit dem Namen des jew. Rufdienstes befinden (z.B. D2-Message.info).

1.29 Das Programm im Einzelnen

Das Logbuchfenster

Im Logbuchfenster werden alle verschickten Nachrichten mit Datums- und Zeitangabe, dem Empfängernamen und der verschickten Nachricht aufgeführt.

Ohne erkennbare Fehler verschickte Nachrichten werden durch den Statuscode 'OK' gekennzeichnet. Sie werden von nicht erfolgreich verschickten Nachrichten farblich abgesetzt, die außerdem als Statuscode eine Fehlernummer erhalten.

Die Nummern der möglichen [Statuscodes](#) und ihre Bedeutung sind im Anhang aufgeführt.

Erfolgte der Nachrichtenversand über eines der Schnellruf-Gadgets des Hauptfensters, so wird anstelle des Namens die Empfängernummer angegeben.

Wird ein Logbuch-Eintrag doppelt angeklickt oder bei einem hervorgehobenen Eintrag 'Return' gedrückt, kann die Nachricht an denselben oder einen anderen Empfänger erneut versendet werden:

Wurde der ausgewählte Eintrag durch einen Einzelruf erzeugt, erscheint derselbe Requester wie bei **Senden/Einzelruf**, mit dem Unterschied, dass nicht eine eventuell definierte Standardnachricht, sondern die Nachricht des erneut zu versendenden Logbucheintrages als Default-Nachricht angeboten wird.

Ist der Eintrag auf einen **Schnellruf** zurückzuführen, erscheint der Schnellruf-Requester und die Nachricht kann an dieselbe oder eine andere Empfänger Nummer desselben Rufdienstes erneut verschickt werden.

Zur Archivierung und Weiterverarbeitung der hier aufgeführten Logbucheinträge können diese durch den Menüpunkt **Projekt-/Dateien exportieren** in einer ASCII-Datei gespeichert werden.

Falls dieses Fenster nicht gewünscht wird, kann es jederzeit durch Klick auf das Close-Gadget oder den Menüpunkt **Senden/Logbuch** geschlossen werden.

1.30 Das Programm im Einzelnen

Das Konsolenfenster

Wenn bei der Programmausführung Textausgaben irgendwelcher Art zur Information des Anwenders ausgegeben werden, erscheinen diese in einem eigenen Konsolenfenster, sofern das Programm von der Workbench gestartet wurde.

Beim Start vom CLI werden diese Informationen im CLI ausgegeben.

Es kann durch Klick auf das Close-Gadget oder Ctrl-\ geschlossen werden.

1.31 Das Programm im Einzelnen

Die Online-Hilfe

Das Programm verfügt über eine kontextsensitive AmigaGuide®-Online-Hilfe, die einen Hilfetext mit Erläuterungen zum Programm in einem eigenen Fenster anzeigt.

Aktiviert wird die Online-Hilfe durch Drücken der Help-Taste.

Der angezeigte Hilfetext richtet sich dabei jeweils soweit wie möglich nach der ausgewählten Funktion bzw. dem aktuell dargestellten Requester.

Außerdem unterstützt die Online-Hilfe die sogenannte MenuHelp-Funktion:

Wird die Help-Taste gedrückt, während mit der rechten Maustaste ein Menüpunkt angewählt wird, so wird in diesem Fall nicht die entsprechende Funktion ausgeführt, sondern es wird der entsprechende Hilfstext angezeigt.

Damit die Hilfefunktion genutzt werden kann, muss sich die Datei EZP@gerNG.guide in demselben Verzeichnis befinden, in dem sich auch das Hauptprogramm befindet.

1.32 Die Requester

Die Requester

Die im Programm auftauchenden Requester können durch Anklicken der Gadgets mit dem Mauszeiger oder über die Tastatur bedient werden.

Für die Beantwortung der Requester über die Tastatur können neben den durch Unterstriche gekennzeichneten Buchstaben auch 'Return' und 'Esc' verwendet werden.

Bei Requestern mit mehr als einer Wahlmöglichkeit, ist die Auswahl, die bei Return ausgeführt wird, durch Fettschrift gekennzeichnet.

Esc bricht entweder den Requester ab oder führt bei Requestern mit zwei Wahlmöglichkeiten die Negativ-Alternative aus.

Hinweisrequester können außerdem durch LAmiga-V/-B beantwortet werden, wobei durch LAmiga-V die positive und durch LAmiga-B die negative Alternative ausgeführt wird.

In Auswahl-Requestern (Listviews) können die angezeigten Einträge auch durch den durch den Unterstrich angegebenen Buchstaben nach unten und durch zusätzliches Drücken der Shift-Taste nach oben oder durch die Cursor-Tasten gescrollt werden.

Alle Requester sind so aufgebaut, dass sie auf einem 640 x 256 Pixel großen Screen mit Topaz-8-Zeichensatz dargestellt werden können.

Falls andere Auflösungen und/oder Zeichensätze verwendet werden, kann es vorkommen, dass ein Requester nicht geöffnet werden kann. In diesem Fall sollte ein größerer Screen oder ein kleinerer Font verwendet werden.

Eine weitere Ursache dafür, dass ein Requester nicht geöffnet werden kann, kann auch ein Mangel an freiem Arbeitsspeicher sein.

In diesem Fall sollten eventuell gleichzeitig laufende Anwendungen beendet oder der Rechner mit mehr Arbeitsspeicher ausgerüstet werden.

1.33 Die Menüs

Projekt

Dateien exportieren...

Verbergen

Über...

Ende

1.34 Die Menüs

Senden

Einzelruf

~~~~~

Logbuch

Logbucheintrag löschen

Ausgewählten Eintrag

Alle Einträge

### 1.35 Die Menüs

Fenster

Als Hintergrund

Alles auswählen

Inhalt aufräumen

### 1.36 Die Menüs

Piktogramm

Fixieren

Position freigeben

Darstellen  
Alle  
Auswählen...  
Zurücklegen  
Auslagern auf Workbench  
Zurückholen von Workbench  
Alle  
Auswählen...

## 1.37 Die Menüs

Einstellungen

In diesem Menü können einige globale Einstellungen vorgenommen, gespeichert und geladen werden.

Allgemeines  
Empfänger  
Rufdienst  
Nachrichten  
Modem  
Modemoptionen  
Modemstrings  
Seriell  
~~~~~  
Bildschirm
Workbench klonen
Eigene Screen wählen...
Auf Workbench öffnen
Auf Public Screen öffnen...
Zeichensatz
Eigener Zeichensatz
Workbench-Zeichensatz
~~~~~  
Laden...  
Speichern  
Speichern als...

Diverse Werte von Einstellungen, die über String-Gadgets verändert werden können, können durch Drücken der Help-Taste bei aktiviertem Gadget wieder auf ihre Default-Werte gesetzt werden.

## 1.38 Die Menüs/Projekt

Dateien exportieren...

Innerhalb EZP werden verschiedene Dateien verwendet, um vom Anwender erzeugte Daten und Logbuchinformationen dauerhaft zu speichern.

Durch diesen Menüpunkt können diese Dateien zur individuellen Weiterverarbeitung im ASCII-Format exportiert werden.

Nach Anwahl erscheint ein Auswahlrequester, der die Dateien 'Empfänger', 'Logbuch' und 'Nachrichten' anbietet.

Nachdem eine Datei ausgewählt und Pfad und Name der zu erzeugenden ASCII-Datei eingegeben wurde, wird die entsprechende Datei exportiert.

Falls die zu erzeugende ASCII-Datei bereits vorhanden ist, kann diese von der Export-Datei entweder überschrieben werden oder die Export-Datei kann an sie angefügt werden.

Dies ist besonders bei der Logbuch-Datei sinnvoll, wenn diese nach erfolgtem ASCII-Export gelöscht werden soll, da somit eine lückenlose Protokollierung aller verschickten Nachrichten erstellt werden kann.

Datei Empfänger:

Exportiert werden Empfängername, Rufdienst/Rufklasse, Empfängertyp, Empfängernummer, Empfänger-PIN und die Standardnachricht aller durch 'Einstellungen/Empfänger' definierten Empfänger.

Als Empfängertypen werden unterschieden:

0 - Nurton-Empfänger

1 - Numerik-Empfänger

2 - Alphanumerik-Empfänger

Die Empfänger-PIN ist optional und abhängig vom jeweiligen Rufdienst bzw. der Rufklasse.

Datei Logbuch:

Exportiert werden Datum, Uhrzeit, Empfängername, verschickte Nachricht und der Statuscode aller verschickten Nachrichten.

Die Nummern der möglichen **Statuscodes** und ihre Bedeutung sind im Anhang aufgeführt.

Um eine lückenlose Protokollierung aller verschickten Nachrichten zu erhalten und dennoch die Logbuch-Datei nicht unnötig groß und unübersichtlich werden zu lassen, kann im Menüpunkt **Einstellungen/Allgemeines** die Auswahlbox 'Logbuch nach Export löschen?' gesetzt werden.

Ist diese Box gesetzt, wird die Logbuch-Datei nach erfolgtem ASCII-Export gelöscht.

Datei Nachrichten:

Exportiert werden Bemerkung und Nachricht aller durch **Einstellungen/Nachrichten** definierten Nachrichtentexte.

## 1.39 Die Menüs/Projekt

Verbergen

Ikonifiziert das Programm.

Um kurzfristig Speicher freizugeben oder das graphische Benutzerinterface aus Platzgründen zu verbergen ohne das Programm komplett zu beenden, können über diesen Menüpunkt alle Fenster von EZP geschlossen werden.

Läuft das Programm auf einem eigenen Custom-Screen, wird auch dieser geschlossen, sofern dies möglich ist.

Auf der Workbench erscheint ein EZP-Applikations-Icon, das das Benutzerinterface durch einen Doppelklick wieder öffnet.

Im verborgenen Zustand wird außerdem ein entsprechender Menüpunkt in das Hilfsmittel-Menü der Workbench eingefügt.

Nach Anwahl dieses Menüpunktes wird das Benutzerinterface ebenfalls wieder geöffnet.

## 1.40 Die Menüs/Projekt

Über...

Gibt Programminformationen wie Version und Copyright-Hinweise aus.

## 1.41 Die Menüs/Projekt

Ende

Beendet das Programm nach Rückfrage.

Wird während der Anwahl dieses Menüpunktes die 'Shift'-Taste gedrückt, wird das Programm ohne Rückfrage beendet.

Alle Fenster, die von EZP geöffnet wurden, werden automatisch geschlossen.

Wurde EZP auf einem eigenen Public Screen geöffnet und haben andere Programme auf diesem Screen Fenster geöffnet, so werden diese bei Programmende nicht durch EZP geschlossen.

Der EZP-Screen wird erst dann geschlossen, wenn alle darauf geöffneten Fenster geschlossen wurden.

## 1.42 Die Menüs/Senden

Einzelruf

Hiermit können Nachrichten an einzelne, vorher definierte Empfänger vorbereitet und abgeschickt werden.

Bevor eine Nachricht verschickt werden kann, muss aus dem Auswahl-Gadget 'Empfänger' der gewünschte Funkempfänger anhand des Namens ausgewählt werden.

Ein Eingabe-Gadget unterhalb der Empfängerliste ermöglicht die gezielte Suche nach einem bestimmten Empfänger.

Durch 'Neu' können neue Empfänger definiert werden (s.a. [Einstellungen/Empfänger](#)).

Wurde ein Empfänger ausgewählt, liefern die 'Empfängerinformationen' Hinweise darüber, welchem Rufdienst und welcher Rufklasse dieser angehört.

Je nach Art des Empfängers bzw. nach Rufdienst/Rufklasse muss dann in den 'Nachricht'-Gadgets die gewünschte Nachricht eingegeben werden:

Es können entweder Nurton-Signale, numerische oder alphanumerische Zeichen eingegeben werden.

In den Gadgets für numerische und alphanumerische Nachrichten können nur die Zeichen eingegeben werden, die die zugehörige Rufklasse erlaubt und auch die maximale Länge der Nachricht ist abhängig von der Rufklasse, zu der der Empfänger gehört (s. a. [Rufdienste und Rufklassen](#)).

Wurde für einen Empfänger bei der Definition eine Standardnachricht angegeben, wird diese als Default-Nachricht im Eingabegadget angeboten - sie kann beliebig verändert oder auch gelöscht und durch eine andere Nachricht ersetzt werden.

Durch die Select-Gadgets neben den Eingabegadgets können unter [Einstellungen/Nachrichten](#) vorbereitete Nachrichtentexte als Nachricht komplett übernommen oder an bereits vorhandene Eingaben angefügt werden.

Achtung: Da diese vorbereiteten Texte nicht an eine bestimmte Rufklasse gebunden sind, können die Texte Zeichen enthalten, die bei der Rufklasse des ausgewählten Empfängers nicht zugelassen sind.

Ist dies der Fall, erscheint ein Hinweisrequester - die Nachricht kann danach unverändert in das Eingabegadget übernommen werden oder es können alle nicht zugelassenen Zeichen vor der Übernahme automatisch entfernt werden.

Werden nicht erlaubte Zeichen nicht automatisch oder von Hand entfernt, so geschieht dies spätestens automatisch beim Nachrichtensendungsversand, da die Nachricht sonst vom Rufdienstanbieter u.U. nicht akzeptiert werden würde. Im Logbuchfenster wird dann der Nachrichtentext so aufgeführt, wie er verschickt wurde.

Unterhalb der Eingabegadgets befindet sich eine Füllstandsanzeige, die die relative Länge der bereits eingegebenen Nachricht in Form eines horizontalen Balkens und die absolute Zahl der bereits eingegebenen und der noch freien Zeichen veranschaulicht.

Die Auswahlbox Rückrufnummer anfügen? ermöglicht es, eine unter **Einstellungen/Allgemeines** angegebene Rückrufnummer automatisch an den Nachrichtentext anfügen zu lassen, wobei die maximale Nachrichtenlänge nicht überschritten wird.

Soll eine Rückrufnummer angefügt werden, wird die maximal zulässige Nachrichtenlänge um die Länge der Rückrufnummer reduziert.

Unvollständig gesendete Rückrufnummern werden somit vermieden.

Wurden alle Angaben gemacht, kann die Nachricht mit 'Senden' **verschickt** werden.

Tip: Falls spezielle Empfängerangaben nicht dauerhaft gespeichert werden sollen und an einen bestimmten Empfänger nur möglichst schnell eine Nachricht verschickt werden soll, können hierfür auch die Schnellruf-Gadgets des Hauptfensters verwendet werden.

## 1.43 Die Menüs/Senden

Logbuch

Durch Anwahl dieses Menüpunktes kann das Logbuchfenster abwechselnd geöffnet oder geschlossen werden.

Hinweis: Die Funktion der Protokollierung von verschickten Nachrichten ist vom Zustand des Logbuchfensters unabhängig - auch wenn das Fenster geschlossen ist, wird der Nachrichtenversand mitprotokolliert.

Der aktuelle Zustand und die Position des Fensters werden beim Sichern der Programmeinstellungen gespeichert.

## 1.44 Die Menüs/Senden

Logbucheintrag löschen - Aktuellen Eintrag

Löscht den im Logbuchfenster hervorgehobenen Eintrag in der Logbuch-Datei.

## 1.45 Die Menüs/Senden

Logbucheintrag löschen - Alle Einträge

Löscht alle Einträge der Logbuch-Datei.

## 1.46 Die Menüs/Fenster

Als Hintergrund

Durch Anwahl dieses Menüpunktes kann das Hauptfenster von EZP in ein spezielles rahmenloses Fenster verwandelt werden, das sich stets hinter allen anderen Fenstern auf dem Screen befindet, auf dem EZP geöffnet wurde.

Diese Option ist besonders dann vorteilhaft, wenn EZP auf einem eigenen Screen geöffnet wurde.

Sie sollte nicht gewählt werden, wenn EZP auf der Workbench läuft.

Durch erneutes Auswählen wird das Fenster wieder in ein normales Fenster verwandelt.

## 1.47 Die Menüs/Fenster

Alles auswählen

Durch diesen Menüpunkt werden alle Schnellruf-Gadgets ausgewählt, die sich im Hauptfenster befinden.

Diese Funktion ist z.B. dann nützlich, wenn alle Schnellruf-Gadgets auf einmal aus dem Hauptfenster **entfernt** werden sollen.

## 1.48 Die Menüs/Fenster

Inhalt aufräumen

Nach Anwahl dieses Menüpunktes werden alle Schnellruf-Gadgets im Hauptfenster neu ausgerichtet, so dass sie einander nicht überlagern und möglichst alle sichtbar werden.

Hinweis: Um die Positionen der Gadgets nach einer Neuordnung dauerhaft zu sichern, müssen die Gadgets **fixiert** werden.

## 1.49 Die Menüs/Piktogramm

Fixieren

Durch diese Funktion werden alle ausgewählten Schnellruf-Gadgets in ihrer Position fixiert, so dass sie nach einem Neustart wieder an derselben Stelle im Hauptfenster plaziert werden.

Damit ein Schnellruf-Gadget wieder automatisch plaziert wird, muss es in seiner Position **freigegeben** werden.

## 1.50 Die Menüs/Piktogramm

Position freigeben

Durch diese Funktion werden alle ausgewählten Schnellruf-Gadgets in ihrer Position freigegeben, so dass sie nach einem Neustart im Hauptfenster je nach verfügbarem Platz neu ausgerichtet werden.

## 1.51 Die Menüs/Piktogramm

Darstellen - Alle

Nach Anwahl dieses Menüpunktes werden für alle definierten Rufdienste Schnellruf-Gadgets im Hauptfenster erzeugt.

Sie können durch die Funktion **Zurücklegen** wieder entfernt werden.

## 1.52 Die Menüs/Piktogramm

Darstellen - Auswählen

Nach Anwahl dieses Menüpunktes können für bestimmte definierte Rufdienste, für die noch kein Schnellruf-Gadget dargestellt wird, Schnellruf-Gadgets im Hauptfenster erzeugt werden.

Sie können durch die Funktion **Zurücklegen** wieder entfernt werden.

## 1.53 Die Menüs/Piktogramm

Zurücklegen

Durch diese Funktion werden alle ausgewählten Schnellruf-Gadgets aus dem Hauptfenster entfernt.

## 1.54 Die Menüs/Piktogramm

Auslagern auf Workbench

Durch diese Funktion werden alle ausgewählten Schnellruf-Gadgets aus dem Hauptfenster entfernt und auf der Workbench als Applikations-Icons dargestellt.

Um diese von der Workbench wieder zu entfernen, können zum einen die Menüpunkte **Zurückholen von Workbench - Alle** oder **Zurückholen von Workbench - Auswählen** verwendet werden.

Zum anderen kann dazu das zu entfernende Schnellruf-Gadget auf der Workbench ausgewählt und der Workbench-Menüpunkt 'Piktogramm/Zurücklegen' gewählt werden.

Letztere Möglichkeit steht nur unter AmigaOS 3.5 zur Verfügung.

Unter AmigaOS 3.5 ist es außerdem möglich, auf die Workbench ausgelagerte Schnellruf-Gadgets in ihrer Position zu fixieren und wieder freizugeben.

Hierzu muss das jeweilige Gadget einfach angeklickt werden und der Workbench-Menüpunkt 'Piktogramm/Fixieren' bzw. 'Piktogramm/Position freigeben' gewählt werden.

## 1.55 Die Menüs/Piktogramm

Zurückholen von Workbench - Alle

Durch diese Funktion werden alle auf die Workbench ausgelagerten Schnellruf-Gadgets entfernt und wieder im Hauptfenster von EZP dargestellt.

## 1.56 Die Menüs/Piktogramm

Zurückholen von Workbench - Auswählen

Durch diese Funktion werden bestimmte auf die Workbench ausgelagerte Schnellruf-Gadgets entfernt und wieder im Hauptfenster von EZP dargestellt.

## 1.57 Die Menüs/Einstellungen

Allgemeines

Absender

Die Rückrufnummer kann z.B. beim Nachrichtenversand an die eingegebene Nachricht angefügt werden.

Sie wird außerdem bei einigen Rufdiensten bzw. Protokollen, insbesondere bei Mobilfunk-Telefonen, als Absenderangabe beim Nachrichtenversand benötigt und sollte daher möglichst immer angegeben werden.

Die Rückrufnummer wird nur dann beim Nachrichtenversand verwendet, wenn dies vom Anwender gewünscht wird oder wenn das jeweilige Protokoll diese Nummer zwingend benötigt.

Es bietet sich an, hierfür die eigene Telefonnummer zu verwenden.

Die Rückrufnummer kann neben der Teilnehmernummer auch eine Landes- und Orts- bzw. Netzwahl mit einem bestimmten **Aufbau** enthalten.

Wenn möglich, sollte die Nummer im international gültigen Format eingegeben werden.

Dateien - Logbuch nach Export löschen?

Ist diese Auswahlbox gesetzt, werden alle Einträge in der Logbuch-Datei nach dem Exportieren gelöscht (s.a. **Projekt/Dateien exportieren**).

---

## Standortangaben

Die hier aufgeführten Angaben dienen dazu, telefonspezifische Einstellungen des eigenen Standortes festzulegen.

Der Telefoncode gibt den Telefonvorwahl-Code des eigenen Landes an.

Es handelt sich dabei um den Code, der aus dem Ausland gewählt werden muss, um das Land zu erreichen, in dem sich der Benutzer des Programmes befindet.

Beispiel für Deutschland: '49'.

Der Telefoncode dient der automatischen Auswahl, ob bei der Zugangsnummer eines bestimmten nationalen Rufdienstes eine Auslandsvorwahl zu wählen ist oder nicht.

Die Vorgabe für den Telefoncode wird aus der aktuellen Einstellung des Landes-Voreinstellers (Locale) ermittelt.

Die Internationale Vorwahl gibt den Code an, der vor dem Telefoncode gewählt werden muss, um von dem Land aus, in dem sich der Benutzer des Programmes befindet, eine ausländische Zugangsnummer zu erreichen.

Wird innerhalb von EZP bei Empfänger-, Absender- oder Zugangsnummern eine Landesvorwahl mit einem vorangestellten '+' angegeben, wird dieses Zeichen durch die hier gemachten Angaben ersetzt.

Beispiel für Deutschland: '00'.

Internationale Vorwahl und jeweiliger Landesvorwahl-Code des Rufdienstes ergeben zusammen die Auslandsvorwahl.

Beispiel für Landesvorwahl Großbritanniens von Deutschland aus: '0044'.

Die Checkbox Standortangaben verwenden? entscheidet über die Verwendung der hier gemachten Angaben bei der Anwahl eines Rufdienstes oder der Konvertierung von Empfänger- und Absendernummern.

Wenn die Checkbox nicht gesetzt ist, wird eine vorhandene Landesvorwahl so verwendet, wie sie angegeben ist - Telefoncode und internationale Vorwahl werden nicht berücksichtigt.

Ein in der Landesvorwahl vorhandenes '+' wird in diesem Fall lediglich entfernt.

## Externer Editor

Für die Eingabe von Nachrichten im Einzel- und Schnellruf-Requester kann anstelle des Eingabe-Gadgets auch ein externer Editor verwendet werden, der besonders bei längeren Texten eine übersichtlichere Eingabe erlaubt.

An dieser Stelle kann der Pfad und Name des zu verwendenden Editors, wenn nötig mit Argumenten, angegeben werden.

Außerdem kann ein temporärer Pfad für Zwischendateien angegeben werden.

Hinweis: Der verwendete Editor sollte, sofern dies möglich bzw. nötig ist, so konfiguriert werden, dass er synchron gestartet wird und sich nicht vom aufrufenden Prozess löst.

## 1.58 Die Menüs/Einstellungen

### Empfänger

Hier können Empfänger neu angelegt und vorhandene Empfänger geändert oder gelöscht werden.

#### Empfänger neu anlegen

Angegeben werden müssen zuerst der Name und die Empfängernummer.

Anhand des Namens werden alle definierten Empfänger innerhalb von EZP verwaltet - über den Namen werden die Empfänger für den Nachrichtenversand ausgewählt oder im Logbuch identifiziert.

Bei Empfängernummer wird je nach Rufdienst eine unterschiedlich aufgebaute **Empfängernummer** des Gerätes erwartet, an das Nachrichten unter dem zuvor angegebenen Namen verschickt werden sollen.

Dies ist i.d.R. bei Pagern eine siebenstellige Empfängernummer.

Optional können zu dem Empfänger Bemerkungen angegeben werden.

Über ein Select-Gadget muss dann aus einer Liste aller verfügbaren **Rufdienste und Rufklassen** der Rufdienst ausgewählt werden, dem der Empfänger angehört.

Je nach Rufdienst müssen bzw. können dann noch weitere Rufdiensteinstellungen gemacht werden, wie z.B. Rufklasse und Standardnachricht.

Wird eine Standardnachricht eingegeben, wird diese bei der Nachrichteneingabe als Default-Nachricht angeboten.

Die maximale Länge einer Standardnachricht beträgt, unabhängig vom jeweiligen Rufdienst, 80 Zeichen.

Nachdem alle Angaben gemacht worden sind, können die Empfängerdaten entweder sofort gespeichert oder nur für die Dauer der aktuellen Sitzung innerhalb des Programmes benutzt werden.

Im letzten Fall ist es aber möglich, die Daten zu einem späteren Zeitpunkt vor dem Verlassen des Programmes durch nochmaliges Aufrufen dieses Menüpunktes dauerhaft zu speichern.

Vorhandenen Empfänger ändern

Nachdem ein bereits definierter Empfänger aus der Liste ausgewählt wurde, können alle Daten wie bei der Neuanlage geändert werden.

Vorhandenen Empfänger löschen

Ermöglicht es, einen vorhandenen Empfänger nach einer Sicherheitsabfrage zu löschen.

## 1.59 Die Menüs/Einstellungen

Rufdienst

Hier können vorhandene Rufdienste geändert werden.

Zugangsnummern

Bei allen vordefinierten Rufdiensten wird defaultmäßig eine Telefon-Zugangsnummer für den analogen Zugang zu dem jeweiligen Dienst angeboten.

Einige Dienste stellen auch ISDN-Zugänge zur Verfügung, deren Zugangsnummern bei Bedarf ausgewählt werden können.

Falls sich eine Zugangsnummer kurzfristig ändern sollte, regional unterschiedliche, zusätzliche oder alternative Zugangsnummern von Seiten eines Rufdiensteanbieters zur Verfügung gestellt werden, kann die Default-Zugangsnummer jederzeit durch eine andere Nummer ersetzt und bei Bedarf auch wieder auf den ursprünglichen Defaultwert zurückgesetzt werden.

Falls die Default-Zugangsnummer nicht zu einem Verbindungsaufbau führen sollte, erkundigen Sie sich bitte bei dem jeweiligen Rufdiensteanbieter nach der aktuellen Telefonnummer für den Nachrichtenversand per Computer/Modem.

Der Aufbau der Zugangsnummer richtet sich nach dem folgendem Schema:

[<Orts-/Netzwahl>]<Teilnehmernummer>

Die Ziffern der Ortsvorwahl, die bei einem Anruf aus dem Ausland nicht mit gewählt werden dürfen, sollten durch runde Klammern eingeschlossen werden.

Beispiele gültiger Zugangsnummern:

01731234567

(0)1731234567

Zusätzlich kann separat eine Landesvorwahl eingegeben werden, so dass alle Rufdienste auch vom jeweiligen Ausland aus benutzt werden können, sofern der Rufdiensteanbieter dies erlaubt.

Es muss hier der Telefonvorwahl-Code des Landes angegeben werden, in dem sich der Rufdienst befindet.

Der Aufbau der Landesvorwahl richtet sich nach dem folgendem Schema:

[+<Landesvorwahl>]

Wird der Landesvorwahl ein '+' vorangestellt, wird dieses Zeichen bei Bedarf durch die in den **Allgemeinen Einstellungen** eingegebene 'Internationale Vorwahl' ersetzt.

Falls eine Landesvorwahl eingegeben wurde, wird diese bei der Anwahl des Rufdienstes nur dann verwendet, wenn der Vorwahl-Code des Rufdienstes nicht mit dem Vorwahl-Code des eigenen Standortes übereinstimmt.

Beispiele einer gültigen Landesvorwahl:

+49

Um bei der Anwahl des Rufdienstes ein anderes Telefonnetz zu verwenden als das, über das man normalerweise telefoniert, kann außerdem noch eine Netzzugangsnummer angegeben werden.

Hinweis: Nicht alle Rufdienste erlauben den Zugang im Call-by-Call-Verfahren über Prefix-Nummern anderer Telefonnetzbetreiber.

Der Aufbau der Netzzugangsnummer richtet sich nach dem folgendem Schema:

[<Netzzugangsnummer>]

Bei der Anwahl des Rufdienstes setzt sich die Telefonnummer folgendermaßen zusammen:

[<Netzzugangsnummer>][+<Landesvorwahl>][<Orts-/Netzvorbwahl>]<Teilnehmernummer>

Modemeinstellungen

Wie bei der Neuanlage von benutzerdefinierten Rufdiensten können auch bei vordefinierten Rufdiensten individuelle Modemeinstellungen getroffen werden, die dann verwendet werden, wenn ein Empfänger diesen Rufdienst verwendet.

Angegeben werden können die Baudrate, der Initialisierungsstring, sowie die Zeit für den Verbindungsaufbau.

Nach der Erstinstallation sind rufdienstabhängige Defaultwerte gesetzt, die in den meisten Fällen zu einer reibungslosen Verbindungsaufwicklung führen sollten.

Alle sonstigen Einstellungsmöglichkeiten vordefinierter Rufdienste können von Rufdienst zu Rufdienst unterschiedlich sein und sind daher unter **Rufdienste und Rufklassen** aufgeführt.

## 1.60 Die Menüs/Einstellungen

Nachrichten

Mittels dieses Menüpunktes können Nachrichtentexte, die besonders häufig verschickt werden, neu angelegt, geändert und gelöscht werden.

Diese Nachrichtentexte können dann bei der Nachrichteneingabe selektiert und als zu verschickende Nachricht übernommen oder angefügt werden.

Hiermit ist es z.B. auch möglich, bei Numerik-Empfängern bestimmte Nachrichtencodes zu definieren, deren Bedeutungen anhand einer Bemerkung dann leicht zugeordnet werden können.

Die hier angelegten Textbausteine sind nicht an eine bestimmte Rufklasse gebunden, so dass u. U. Zeichen enthalten sein können, die an den entsprechenden Empfänger nicht verschickt werden können.

Erst bei der Nachrichteneingabe wird geprüft, ob nicht zugelassene Zeichen in dem Textbaustein enthalten sind.

Die maximale Länge eines Nachrichtentextes beträgt 80 Zeichen.

## 1.61 Die Menüs/Einstellungen

Modem - Modemoptionen

Hier können Einstellungen vorgenommen werden, die den verwendeten Telefonanschluss, das verwendete Modem und den Verbindungsaufbau betreffen.

Modem

Initialisierung ermöglicht die Eingabe eines Modem-Initialisierungsstrings, der vor dem Nachrichtenversand an das Modem geschickt wird.

Erwartet werden hier i.d.R. Hayes-kompatible AT-Befehle, die es ermöglichen, beim Modem bestimmte Einstellungen zu setzen.

Darüber hinaus können weitere Steuerbefehle verwendet werden:

\r - Steht für Return und bewirkt, dass der bis dorthin eingegebene String vom Modem ausgeführt wird.

\d - Steht für Delay und bewirkt, dass bis zur weiteren Abarbeitung des Strings eine Pause von 1 Sekunde eingefügt wird.

Längere Pausen können durch Angabe mehrerer \ds erzielt werden.

Diese Steuerbefehle müssen ohne Anführungszeichen und als Kleinbuchstaben eingegeben werden, damit sie ordnungsgemäß ausgeführt werden.

Damit der Initialisierungsstrings korrekt ausgeführt wird, muss er mit dem Befehls-Kennzeichner, i.d.R. AT, beginnen und er sollte durch \r abgeschlossen werden.

An dieser Stelle können z.B. auch Befehle eingegeben werden, die Verfahren zur Datenkomprimierung und Fehlererkennung/Fehlerkorrektur im Modem ein- und ausschalten.

Die Menge der übertragenen Daten bei dem Versand von Nachrichten ist in der Regel so gering, dass Baudraten größer als 9600 nicht erforderlich sind und auch eine Datenkompression durch das Modem nicht notwendig ist.

Niedrige Baudraten führen außerdem dazu, dass das Handshaking (die Zeit, in der sich beide Modems auf die Übertragungsparameter einigen) schneller abläuft - da die Übertragungszeiten für Nachrichten in der Regel nur wenige Sekunden dauern, wirkt sich dies entscheidend auf die Online-Zeit und damit auf die anfallenden Telefongebühren aus.

Wenn das Modem für Datenkompression und/oder Fehlererkennung konfiguriert ist, sollte darauf geachtet werden, dass als Fallback diese Modemparameter durch das Modem selbsttätig zurückgesetzt werden und die Verbindung nicht unterbrochen wird.

Sollte es nicht zu einem korrekten Verbindungsaufbau kommen und der Nachrichtenversand deshalb abgebrochen werden, sollten diese Parameter über AT-Befehle gezielt ausgeschaltet werden.

Genauere Angaben hierzu sollten dem Modemhandbuch entnommen werden können.

Als Vorgabe ist für Initialisierung der folgende String angegeben:

```
ATZ0\r\dATL1M1E1Q0V1\r
```

Dabei bedeuten:

ATZ0\r\d - Modem initialisieren, eine Sekunde warten.

ATL1M1 - Modemlautsprecher auf Lautstärke 1 setzen und Lautsprecher bis zum Erkennen des Carriers einschalten.

E1 - Die Modembefehle sollen vom Modem zurückgegeben werden.

Q0 - Das Modem soll Antworten zurückgeben.

V1 - Die Modemantworten sollen als Texte im Gegensatz zu Nummern zurückgegeben werden.

Diese Befehle können je nach Modem bereits als Default-Einstellung gesetzt sein, so dass sie nicht erneut im Initialisierungsstring angegeben werden müssen.

Falls das verwendete Modem einen hier aufgeführten AT-Befehl nicht oder in einer anderen Weise unterstützen sollte, muss dieser entfernt bzw. durch einen vergleichbaren Befehl ersetzt werden, da es sonst zu einem Fehlverhalten des Modems kommen kann.

Der hier angegebene String wird beim Nachrichtenversand nur dann verwendet, wenn bei der jeweiligen Rufdienst-Einstellung unter Modemeinstellungen die Auswahlbox Global gesetzt ist.

Bei Wahlverfahren muss das Wahlverfahren ausgewählt werden, mit dem das Modem in der Lage ist, eine Teilnehmernummer zu wählen.

Zur Auswahl stehen Pulswahl, Tonwahl und Anderes.

Wird Anderes gewählt, kann ein individueller Wahlpräfix eingegeben werden, der unmittelbar vor der jeweiligen Telefonnummer ausgegeben wird, also i.d.R. der AT-Befehl, der zum Wählen einer Telefonnummer verwendet werden muss.

Die Vorgabe hierfür ist ATDP und entspricht damit der Pulswahl.

Die Vorgabe für Wahlverfahren ist Pulswahl.

Wenn das Modem an einer Nebenstelle angeschlossen ist, kann es möglich sein, dass das Modem nur durch Angabe einer Amtskennzahl eine Verbindung aufbauen kann.

Diese kann im Gadget String Nebenstelle eingegeben werden.

Dieser String sollte außerdem so aufgebaut sein, dass nach Absetzung der Amtskennzahl eine gewisse Zeit auf die Bereitstellung der Amtsleitung gewartet wird.

Beispiel: Bei 0W wird die Amtsleitung über die Kennzahl 0 geholt und danach auf das Freizeichen gewartet, bevor die Rufnummer gewählt wird.

Bei 0, wird nach der Amtskennzahl eine Pause eingelegt, bevor die Rufnummer gewählt wird.

Unter Wahlsuffix kann die Zeichenfolge eingegeben werden, die unmittelbar nach der Rufnummer zum Modem geschickt werden soll.

Diese Zeichenfolge besteht in der Regel aus einem \r.

String Auflegen gibt den String an, der das Modem veranlassen soll, die Verbindung durch Auflegen zu beenden.

Die Vorgabe ist ATH0\r.

Bei Online-Escape-Zeichen muss der ASCII-Wert des vom Modem verwendeten Online-Escape-Zeichens eingegeben werden.

Die Vorgabe ist 43 und entspricht dem Zeichen +.

Die Escape-Guard-Zeit gibt in 20ms-Schritten an, welche Zeitspanne vor dem Senden des Online-Escape-Zeichens eingehalten werden muss.

Auch dieser Wert muss mit der aktuellen Einstellung des Modems übereinstimmen!

Die Vorgabe ist 50 und entspricht so 1 Sekunde.

Außerdem sollte das Modem so konfiguriert werden, dass es auflegt, wenn das DTR-Signal zurückgesetzt wird - bei den meisten Modems wird hierfür der Befehl &D2 verwendet.

Auch bei diesem Vorgabe-String sollte wie bei Initialisierung darauf geachtet werden, dass das verwendete Modem die Befehle in der hier erläuterten Weise versteht und interpretiert.

#### Verbindung

Die Zeit für Verbindungsaufbau gibt an, wieviel Sekunden nach dem Absetzen der Rufnummer maximal auf den erfolgreichen Aufbau einer Verbindung gewartet werden soll.

Ist es innerhalb dieser Zeit nicht zu einem ordnungsgemäßen Verbindungsaufbau gekommen (Anwahl-Timeout), wird der Nachrichtenversand mit dem Statuscode 7 quittiert.

Der hier angegebene String wird beim Nachrichtenversand nur dann verwendet, wenn bei der jeweiligen Rufdienst-Einstellung unter Modemeinstellungen die Auswahlbox Global gesetzt ist.

Die Vorgabe beträgt 60 Sekunden.

Ist es beim Nachrichtenversand zu einem Anwahl-Timeout gekommen oder war der Zugang besetzt, kann der Nachrichtenversand der hier angegebenen Zahl von Wiederholversuchen entsprechend oft wiederholt werden.

Nach einem erfolglosen Anwahlversuch wird so lange mit der Wiederwahl gewartet, wie unter Wiederholverzögerung angegeben.

Die Vorgabe beträgt 0 Wiederholversuche.

Die Wiederholverzögerung gibt an, wieviel Sekunden Pause zwischen zwei Anwahlversuchen bei der Wiederwahl eingehalten werden sollen.

Die Vorgabe beträgt 30 Sekunden.

---

## 1.62 Die Menüs/Einstellungen

Modem - Modemstrings

Modem-Antworten

Für die hier aufgeführten Typen von Modem-Antworten müssen die Texte eingegeben werden, die das Modem bei den entsprechenden Ereignissen meldet.

Nur dann, wenn diese Texte auf das verwendete Modem abgestimmt sind, ist ein reibungsloser Nachrichtenversand möglich!

## 1.63 Die Menüs/Einstellungen

Seriell

Hier können Einstellungen vorgenommen werden, die die serielle Schnittstelle betreffen.

Unter Device kann der Name des zu verwendenden seriellen Schnittstellentreibers angegeben werden.

Die Vorgabe von Device ist serial.device.

Mit Unit wird angegeben, welche Einheit des Schnittstellentreibers verwendet werden soll.

Die Vorgabe von Unit ist 0.

Falls die Schnittstelle anhand dieser Angaben nicht geöffnet werden kann, erscheint vor dem Verlassen dieses Requesters bzw. vor dem Nachrichtenversand ein entsprechender Hinweisrequester.

Baudrate gibt an, mit welcher Baudrate Rechner und Modem miteinander kommunizieren sollen.

Mit den Pfeil-Gadgets neben dem Eingabegadget können empfohlene Werte selektiert werden - andere Werte können direkt eingegeben werden.

Die hier angegebene Baudrate wird beim Nachrichtenversand nur dann verwendet, wenn bei der jeweiligen Rufdienst-Einstellung unter Modemeinstellungen die Auswahlbox Global gesetzt ist.

Serieller Modus gibt die Anzahl der zu verwendenden Datenbits, die Parität und die Anzahl der Stop-Bits an.

Diese Angaben werden nur bei selbst angelegten bzw. modifizierbaren Rufdiensten verwendet und nur dann, wenn bei der jeweiligen Rufdienst-Einstellung unter Modemeinstellungen die Auswahlbox Global gesetzt ist.

Die Vorgabe von Serieller Modus ist 8N1.

Über Handshake kann die lokale Datenflusskontrolle zwischen Rechner und Modem ein- und ausgeschaltet werden.

Wenn diese auf RTS/CTS gesetzt wird, wird als Verbindungskabel zwischen Amiga und Modem ein 7poliges Kabel benötigt.

Außerdem muss das Modem durch Angabe eines entsprechenden AT-Befehls im Initialisierungsstring auf diesen Modus eingestellt werden.

In den meisten Fällen geschieht dies durch die Befehle &K3 bzw. \Q3.

Steht nur ein 3poliges Kabel zur Verfügung, muss Handshake auf Kein gesetzt werden.

Die Vorgabe von Handshake ist RTS/CTS.

Der Zugriffsmodus gibt an, wie auf die serielle Schnittstelle zugegriffen werden soll, geteilt oder exklusiv.

Bei geteiltem Zugriff können andere Anwendungen die serielle Schnittstelle ebenfalls im geteilten Zugriff gleichzeitig öffnen.

Bei exklusivem Zugriff kann kein anderes Programm die serielle Schnittstelle öffnen, sofern diese von EZP bereits geöffnet wurde.

Die Vorgabe von Zugriffsmodus ist Geteilt.

## 1.64 Die Menüs/Einstellungen

Bildschirm - Workbench klonen

Über diesen Menü-Unterpunkt kann EZP auf einem eigenen Public Screen geöffnet werden.

Art, Dimension und Farbtiefe des Screens richten sich in diesem Fall nach den Angaben des Workbench-Screens.

## 1.65 Die Menüs/Einstellungen

Bildschirm - Eigenen Screen wählen

Über diesen Menü-Unterpunkt kann EZP auf einem eigenen Public Screen geöffnet werden.

In einem Screenmode-Requester können Art, Dimension und Farbtiefe gewählt werden.

## 1.66 Die Menüs/Einstellungen

Bildschirm - Auf Workbench öffnen

Durch Anwahl dieses Menü-Unterpunktes wird das Hauptfenster von EZP auf der Workbench geöffnet.

## 1.67 Die Menüs/Einstellungen

Bildschirm - Auf Public Screen öffnen

Durch Anwahl dieses Menü-Unterpunktes kann das Hauptfenster von EZP auf einem bestimmten vorhandenen Public Screen geöffnet werden.

## 1.68 Die Menüs/Einstellungen

Zeichensatz - Workbench-Zeichensatz

Ist dieser Menü-Unterpunkt gewählt, werden die Zeichensätze verwendet, die auch auf der Workbench eingestellt sind.

Als Primärfont wird hierbei der Font verwendet, der über den Zeichensatz- Voreinsteller der Workbench für andere Texte ausgewählt wurde.

Handelt es sich hierbei um einen Proportionalfont, wird als Sekundärfont der Zeichensatz für Standard-System-Texte verwendet.

## 1.69 Die Menüs/Einstellungen

Zeichensatz - Eigener Zeichensatz

Über diesen Menü-Unterpunkt können individuelle Zeichensätze für die Darstellung im Programm ausgewählt werden.

Für tabellarische Darstellungen, z.B. die Einträge im Logbuchfenster, wird der Sekundärfont verwendet - es können hier nur nicht-proportionale Fonts verwendet und ausgewählt werden.

Alle anderen Darstellungen verwenden den Font, der als Primärfont gewählt wurde - hier können auch Proportionalfonts verwendet werden.

Wurde als Primärfont ein nicht-proportionaler Font gewählt, wird dieser automatisch als Sekundärfont verwendet und kann und braucht nicht zusätzlich ausgewählt zu werden.

---

## 1.70 Die Menüs/Einstellungen

Laden...

Lädt eine bestimmte Datei mit Einstellungen, die zuvor über 'Einstellungen/Speichern, /Speichern als...' erzeugt wurde.

## 1.71 Die Menüs/Einstellungen

Speichern

Sichert die aktuellen Programm-Einstellungen in dem Verzeichnis und unter dem Namen, unter dem sie zuletzt (beim Neustart) geladen wurden.

Sollen bei einem Neustart des Programmes wieder die vorgegebenen Standardeinstellungen verwendet werden, kann entweder die Einstellungsdatei gelöscht oder durch Angabe des Argumentes/Tooltypes 'IGNORESETTINGS' beim Programmstart ignoriert werden.

## 1.72 Die Menüs/Einstellungen

Speichern als...

Sichert die aktuellen Programm-Einstellungen in dem Verzeichnis und unter dem Namen, der in dem Dateirequester eingegeben bzw. ausgewählt wurde.

## 1.73 Der Nachrichtenversand

Der Nachrichtenversand

Nachdem im **Einzelruf** - oder **Schnellruf** -Requester das Gadget 'Senden' angeklickt wurde, erscheint ein Hinweisrequester, der darüber informiert, an welchen Empfänger die Nachricht gerade verschickt wird.

In der Statuszeile darunter wird angezeigt, in welchem Stadium sich der Nachrichtenversand befindet.

Falls die serielle Schnittstelle nicht geöffnet werden kann oder das Modem nicht erkannt wird, oder falls während des Nachrichtenversands ein sonstiger Fehler auftritt, wird der Nachrichtenversand abgebrochen.

Der Nachrichtenversand kann darüber hinaus auch jederzeit durch den Anwender gezielt abgebrochen werden.

Beim Gruppenruf kann an dieser Stelle ausserdem der aktuelle Auftrag abgebrochen und der nächste gewählt werden.

Nachdem der Nachrichtenversand erfolgreich beendet oder gewollt oder ungewollt abgebrochen wurde, wird dem Logbuch ein neuer Eintrag hinzugefügt, der alle wichtigen Informationen und auch das Ergebnis des Nachrichtenversand enthält.

Falls es beim Nachrichtenversand zu einem Anwahl-Timeout gekommen ist oder der Zugang besetzt ist, kann der Nachrichtenversand automatisch wiederholt werden, sofern unter **Einstellungen/Modem - Modemoptionen** eine entsprechende Zahl von Wiederholungsversuchen angegeben wurde.

## 1.74 Rufdienste und Rufklassen

Rufdienste und Rufklassen

Diese Version des EZP (s.a. **Über die Classic Edition** ) unterstützt den Versand von Nachrichten an Funkempfänger der folgenden fest implementierten Rufdienste:

**Scall**

**Skyper**

---

## Cityruf

## Quix

## TeLMI

Der Nachrichtenversand von Nachrichten an Funkempfänger per Computer erfolgt über das Telefonnetz - die Höhe der Gebührentarife kann beim jeweiligen Rufdienstanbieter erfragt werden.

### 1.75 Rufdienste und Rufklassen

#### Quix

Bei Quix handelt es sich um einen Funkrufdienst, der von 'MINIRUF GmbH' angeboten wird.

Es stehen drei Rufklassen zur Verfügung:

Quix Voice

Quix Basic

Quix News

Quix Voice erlaubt die Übermittlung von 2 Tonsignalen, nämlich Signal 1 und Signal 2.

Bei Quix Basic können numerische Nachrichten verschickt werden, die eine maximale Länge von 15 Zeichen haben dürfen.

In der Nachricht dürfen die folgenden Zeichen verwendet werden:

'0123456789U -[]'

Bei Quix News können alphanumerische Nachrichten mit einer maximalen Länge von 117 Zeichen verschickt werden.

Wird in den empfangerspezifischen Rufdienstinstellungen der Rufdienst Quix gewählt, muss bei der Neuanlage oder Änderung von Empfängern die Rufklasse dem jeweiligen Empfänger zugeordnet werden und es kann eine entsprechende Standardnachricht eingegeben werden.

Als Nummer muss die siebenstellige Quix-Nummer eingegeben werden.

In den allgemeinen Rufdienstinstellungen können in den Eingabegadgets 'Quix Voice', 'Quix Basic' und 'Quix News' die Zugangsnummern für den Nachrichtenversand geändert werden, sofern dies von Seiten des Rufdienstanbieters notwendig wird.

Der Nachrichtenversand erfolgt defaultmäßig über vom Rufdienstanbieter bereitgestellte analoge Zugangsnummern, die in der Regel beibehalten werden sollten.

Falls eigene Nummern eingegeben wurden, kann der ursprüngliche Wert durch einen Klick auf das 'Default'-Gadget wieder hergestellt werden.

Als Baudrate wird ein Wert von 1200 Baud als Vorgabe angeboten, andere Werte sind möglich.

### 1.76 Rufdienste und Rufklassen

#### TeLMI

Bei TeLMI handelt es sich um einen Funkrufdienst, der von 'Deutsche Funkruf GmbH - DFR' angeboten wird.

Es stehen zwei Rufklassen zur Verfügung:

TeLMI Fun/Family

TeLMI Pro/Top

Bei beiden Rufklassen können alphanumerische Nachrichten versendet werden, lediglich die maximale Länge der Nachrichten ist unterschiedlich.

Bei TeLMI Fun/Family kann die Nachricht maximal 115 Zeichen, bei TeLMI Pro/Top maximal 235 Zeichen betragen.

Wird in den empfängerspezifischen Rufdiensteinstellungen der Rufdienst TeLMI gewählt, muss bei der Neuanlage oder Änderung von Empfängern die Rufklasse dem jeweiligen Empfänger zugeordnet werden und es kann eine entsprechende Standardnachricht eingegeben werden.

Als Nummer muss die siebenstellige TeLMI-Nummer eingegeben werden.

In den allgemeinen Rufdiensteinstellungen kann im Eingabegadget 'TeLMI' die Zugangsnummer für den Nachrichtenversand geändert werden, sofern dies von Seiten des Rufdienstanbieters notwendig wird.

Unterhalb des Eingabegadgets befindet sich ein Cycle-Gadget, über das entweder die Zugangsnummer für den analogen oder den ISDN-Zugang ausgewählt werden kann.

Als dritte Wahlmöglichkeit kann eine individuelle Zugangsnummer eingegeben werden.

Der Nachrichtenversand erfolgt defaultmäßig über jeweils eine vom Rufdienstanbieter bereitgestellte Analog- und ISDN-Zugangsnummer, die in der Regel beibehalten werden sollte.

Als Baudrate wird ein Wert von 9600 Baud als Vorgabe angeboten, andere Werte sind möglich.

## 1.77 Rufdienste und Rufklassen

Scall

Bei Scall handelt es sich um einen Funkrufdienst, der von 'T-Mobil - DeTeMobil Deutsche Telekom MobilNet GmbH' angeboten wird.

Es stehen zwei Rufklassen zur Verfügung:

Scall Numerik

Scall Text

Bei Scall Numerik können nur numerische Nachrichten mit einer maximalen Länge von 15 Zeichen übermittelt werden.

Im Nachrichtentext dürfen die folgenden Zeichen verwendet werden:

'0123456789-'

Bei Scall Text können alphanumerische Nachrichten mit einer maximalen Länge von 80 Zeichen verschickt werden.

Wird in den empfängerspezifischen Rufdiensteinstellungen der Rufdienst Scall gewählt, muss bei der Neuanlage oder Änderung von Empfängern die Rufklasse dem jeweiligen Empfänger zugeordnet werden und es kann eine entsprechende Standardnachricht eingegeben werden.

Als Nummer muss die siebenstellige Scall-Nummer eingegeben werden.

In den allgemeinen Rufdiensteinstellungen kann im Eingabegadget 'Scall' die Zugangsnummer für den Nachrichtenversand geändert werden, sofern dies von Seiten des Rufdienstanbieters notwendig wird.

Als Vorgabe wird eine vom Rufdienstanbieter bereitgestellte Zugangsnummer angeboten, die sowohl analoge als auch ISDN-Verbindungen unterstützt.

Sie sollte in der Regel beibehalten werden.

Falls die Nummer geändert wurde, kann der ursprüngliche Wert durch einen Klick auf das 'Default'-Gadget oder durch 'Help' bei aktiviertem Eingabegadget wieder hergestellt werden.

Als Baudrate wird ein Wert von 2400 Baud als Vorgabe angeboten, andere Werte sind möglich.

Bei ISDN sollte die übliche Baudrate von 64000 oder höher eingegeben werden.

Der analoge Zugang unterstützt die Protokolle V32bis und V42bis.

Der ISDN-Zugang erfordert die Aktivierung der B-Kanal-Protokolle X.75/T.70NL oder X.75/T.90NL.

## 1.78 Rufdienste und Rufklassen

### Skyper

Bei Skyper handelt es sich um einen Funkrufdienst, der von 'T-Mobil - DeTeMobil Deutsche Telekom MobilNet GmbH' angeboten wird.

Es können alphanumerische Nachrichten mit einer maximalen Länge von 80 Zeichen verschickt werden.

Wird in den empfangerspezifischen Rufdiensteinstellungen der Rufdienst Skyper gewählt, kann eine entsprechende Standardnachricht eingegeben werden.

Als Nummer muss die siebenstellige Skyper-Nummer eingegeben werden.

In den allgemeinen Rufdiensteinstellungen kann im Eingabegadget 'Skyper' die Zugangsnummer für den Nachrichtenversand geändert werden, sofern dies von Seiten des Rufdiensteanbieters notwendig wird.

Als Vorgabe wird eine vom Rufdiensteanbieter bereitgestellte Zugangsnummer angeboten, die sowohl analoge als auch ISDN-Verbindungen unterstützt.

Sie sollte in der Regel beibehalten werden.

Falls die Nummer geändert wurde, kann der ursprüngliche Wert durch einen Klick auf das 'Default'-Gadget oder durch 'Help' bei aktiviertem Eingabegadget wieder hergestellt werden.

Als Baudrate wird ein Wert von 2400 Baud als Vorgabe angeboten, andere Werte sind möglich.

Bei ISDN sollte die übliche Baudrate von 64000 oder höher eingegeben werden.

Der analoge Zugang unterstützt die Protokolle V32bis und V42bis.

Der ISDN-Zugang erfordert die Aktivierung der B-Kanal-Protokolle X.75/T.70NL oder X.75/T.90NL.

## 1.79 Rufdienste und Rufklassen

### Cityruf

Bei Cityruf handelt es sich um einen Funkrufdienst, der von 'T-Mobil - DeTeMobil Deutsche Telekom MobilNet GmbH' angeboten wird.

Es stehen drei Rufklassen zur Verfügung:

Cityruf Ton

Cityruf Numerik

Cityruf Text

Bei Cityruf Ton kann ein Signal übermittelt werden.

Bei Cityruf Numerik können numerische Nachrichten verschickt werden, die eine maximale Länge von 15 Zeichen haben dürfen.

In der Nachricht dürfen die folgenden Zeichen verwendet werden:

'0123456789U -()'

Bei Cityruf Text können alphanumerische Nachrichten mit einer maximalen Länge von 80 Zeichen verschickt werden.

Wird in den empfangerspezifischen Rufdiensteinstellungen der Rufdienst Cityruf gewählt, muss bei der Neuanlage oder Änderung von Empfängern die Rufklasse dem jeweiligen Empfänger zugeordnet werden und es kann eine entsprechende Standardnachricht eingegeben werden.

Als Nummer muss die siebenstellige Cityruf-Funkrufnummer eingegeben werden.

Wenn die Nachricht für einen Zielruf bestimmt ist, muss an die Funkrufnummer die zweistellige Kennzahl der entsprechenden Rufzone angehängt werden.

In den allgemeinen Rufdiensteinstellungen kann im Eingabegadget 'Cityruf' die Zugangsnummer für den Nachrichtenversand geändert werden, sofern dies von Seiten des Rufdiensteanbieters notwendig wird.

Als Vorgabe wird eine vom Rufdiensteanbieter bereitgestellte Zugangsnummer angeboten, die sowohl analoge als auch ISDN-Verbindungen unterstützt.

Sie sollte in der Regel beibehalten werden.

Falls eine Nummer geändert wurde, kann der ursprüngliche Wert durch einen Klick auf das 'Default'-Gadget oder durch 'Help' bei aktiviertem Eingabegadget wieder hergestellt werden.

Der analoge Zugang unterstützt die Protokolle V.22bis, V.22 und V.21.

Als Vorgabe wird eine Baudrate von 2400 Baud (V.22bis) angeboten.

Bei ISDN sollte die übliche Baudrate von 64000 oder höher eingegeben werden.

Der ISDN-Zugang unterstützt die B-Kanal-Protokolle X.75/T.70NL.

Wurde der Nachrichtenversand mit Statuscode 2 quittiert, bedeutet dies, dass der Nachrichtenversand von Seiten des Rufdiensteanbieters zur Zeit nicht garantiert werden kann.

## 1.80 Aufbau der Telefonnummern

Aufbau der Telefonnummern

Empfänger- und Absendernummern

Je nach Rufdienst bzw. Empfängertyp werden unterschiedlich aufgebaute Empfängernummern erwartet.

Bei Pagern ist dies i.d.R. eine siebenstellige Empfänger Nummer.

## 1.81 Shortcuts und Sondertasten

Shortcuts und Sondertasten

Die meisten Funktionen sind nicht nur durch Anwählen der Menüpunkte oder der Gadgets der Toolbar mit dem Mauszeiger zu aktivieren, sondern auch durch Tastatur-Shortcuts.

Menü Projekt

RAMiga-C Dateien exportieren

RAMiga-H Programm verbergen/ikonifizieren

RAMiga-? Über

RAMiga-Q Programm beenden

Menü Senden

RAMiga-E Einzelruf senden

RAMiga-L Logbuchfenster öffnen/schließen

RAMiga-x Aktuellen Logbuch-Eintrag löschen

RAMiga-X Alle Logbuch-Einträge löschen

Menü Einstellungen

RAMiga-A Allgemeine Einstellungen

RAMiga-F Empfänger-Einstellungen

RAMiga-S Rufdienst-Einstellungen

RAMiga-N Nachrichtentexte

RAmiga-M Modem-Einstellungen/Modemoptionen  
RAmiga-O Modem-Einstellungen/Modemstrings  
RAmiga-I Serielle Einstellungen  
Return (Requester) Auswahl bestätigen, vorgegebene Requester-Auswahl  
Return (Logbuchfenster) Nachricht erneut versenden  
Esc Requester abbrechen, negative Requester-Auswahl  
LAmiga-V Positive Requester-Alternative  
LAmiga-B Negative Requester-Alternative  
Crsr-aufwärts/-abwärts Listeneinträge durchblättern  
Tab (Hauptfenster) Logbuchfenster aktivieren, sofern geöffnet  
Help Online-Hilfe aufrufen

## 1.82 Statuscodes

Statuscodes

Die folgenden Rückgabecodes werden z.Zt. im Logbuch-Requester verwendet:

0 (OK) - Nachricht wurde ohne erkennbare Fehler verschickt.

1 - Nachricht wurde verschickt - bei der Rufabwicklung ist ein Fehler aufgetreten, der i.d.R. einen erfolgreichen Nachrichtenversand nicht beeinflusst.

2 - Nachricht wurde mit Einschränkungen von Seiten des Rufdienstanbieters verschickt (s. entspr. Rufdienst).

3 - Nachricht wurde abgebrochen.

Ursachen:

Nachrichtenversand wurde vom Anwender bewusst abgebrochen.

Beim Nachrichtenversand ist ein Systemfehler aufgetreten, z.B. Speicherplatzmangel.

4 - Serielle Schnittstelle konnte nicht geöffnet werden.

Ursachen:

Falsche Schnittstelle und/oder Schnittstellen-Unit angegeben.

Die angegebene Schnittstellen-Unit wird bereits von einer anderen Applikation exklusiv benutzt.

5 - Probleme mit Timer aufgetreten.

Ursache:

Timer konnte nicht geöffnet werden.

6 - Probleme mit dem Modem aufgetreten.

Ursache:

Modem antwortet nicht, da evtl. Kabel nicht oder falsch angeschlossen ist, das Modem ausgeschaltet oder defekt ist oder

nicht in der erforderlichen Art antwortet.

7 - Kein Connect/Response innerhalb des Zeitlimits.

Es ist innerhalb von einer Minute nicht zum Aufbau einer korrekten Verbindung gekommen.

Ursachen:

Das Modem des Rufdienstanbieters nimmt nicht ab.

Die Anwahl des Rufdienstes dauert länger als eine Minute.

Beide Modems waren nicht in der Lage, sich auf gemeinsame Übertragungsparameter zu einigen.

10 - No Carrier.

Ursachen:

Verbindungsabbruch aufgrund eines verlorengegangenen Carriers.

Innerhalb des in den Modem-Registern gesetzten Zeitraumes ist es nicht zum Aufbau einer korrekten Verbindung gekommen.

11 - No Dialtone.

Es wurde kein Freizeichen erkannt.

12 - Line Busy.

Die Zugangsnummer des Rufdienstes ist besetzt.

13 - Verbindung mit Rufdienst konnte nicht erfolgreich aufgebaut werden.

Ursachen:

Aufgrund von fehlerhaften Modem-Befehlen ist kein korrekter Dialog mit dem Rufdienstanbieter zustandegekommen.

Der Nachrichtenversand ist von Seiten des Rufdienstanbieters z.Zt. nicht möglich.

14 - Fehler bei Protokollabwicklung.

Ursachen:

Aufgrund von fehlerhaften Modem-Befehlen ist kein korrekter Dialog mit dem Rufdienstanbieter zustandegekommen.

Die Übertragung war fehlerhaft oder wurde vorzeitig abgebrochen.

Das Protokoll für den Nachrichtenversand wurde vom Rufdienstanbieter geändert.

15 - Fehler beim Nachrichtenversand.

Ursachen:

Der Nachrichtenversand ist von Seiten des Rufdienstanbieters z.Zt. nicht möglich.

Der Empfänger ist beim Rufdienst nicht bekannt.

Die übermittelte Nachricht wurde vom Rufdienstanbieter nicht akzeptiert.

---

16 - Fehler bei der Initialisierung des Modems aufgetreten.

Ursachen:

Ein oder mehrere Befehle im Modem-Initialisierungsstring werden vom Modem nicht unterstützt und mit einem Fehler-Rückgabecode quittiert.

Modem antwortet nicht (s. Statuscode 6).

17 - Fehler beim Verschicken des Wahlstrings aufgetreten.

Ursachen:

Ein oder mehrere Befehle im Modem-Wahlpräfixstring werden vom Modem nicht unterstützt und mit einem Fehler-Rückgabecode quittiert.

18 - Voice-Verbindung erkannt.

Unter der gewählten Zugangsnummer ist vermutlich kein Modem oder eine andere Einrichtung für einen protokollierten Verbindungsaufbau vorhanden.

## 1.83 AmigaGuide® und Installer

AmigaGuide®

AmigaGuide ist ein Hilfsprogramm, das es ermöglicht, Texte in einer Hypertext-ähnlichen Umgebung anzuzeigen.

Dieses Textfile liegt im AmigaGuide-Format vor und kann durch einen Doppelklick auf das zugehörige Icon angezeigt werden.

Installer

Der Installer ist ein Installationsprogramm, das es auf komfortable Weise ermöglicht, auf Diskette befindliche Dateien auf Festplatte oder einem anderen Massenspeicher zu installieren.

Das Programm legt Verzeichnisse in beliebigen Laufwerken an, erstellt nach Bedarf Schubladen-Icons für Unterverzeichnisse und kopiert alle benötigten Dateien in die Verzeichnisse.

Um EZP auf dem eigenen System zu installieren, kann das Installationsprogramm durch einen Doppelklick auf das 'install-EZP@gerNG'-Icon gestartet werden.

## 1.84 Autor

Autor

Das Programm EZP@gerNG, Classic Edition, wurde geschrieben von Stefan Falke.

Aktuelle Informationen über den EZP@gerNG, Classic Edition, und über den EZP@gerNG sind im World Wide Web unter folgender Adresse zu finden:

<http://www.sfxsoft.de>

Falls Sie Kommentare zu dem Programm haben sollten, Fehler finden oder Vorschläge für zukünftige Funktionen haben sollten, schicken Sie diese bitte per EMail an folgende Adresse:

[support@sfxsoft.de](mailto:support@sfxsoft.de)

## 1.85 Danksagungen

Danksagungen

Vielen Dank an all die nachfolgend genannten und ungenannten Betatester, die mit bemerkenswertem Instinkt (hoffentlich) jeden noch so versteckten Bug ausfindig gemacht haben und mit großer Beharrlichkeit immer wieder erfolgreich versucht haben, mich von der Wichtigkeit neuer Features zu überzeugen ;-)

Nils Görs

Thomas Kraus

René Häberlein

Michael Siebert

Danke auch an alle anderen, die auf die eine oder andere Weise ihren Beitrag geleistet haben.

## 1.86 Versionsgeschichte

Versionsgeschichte

1.5 (24.10.2000)

° Der EZP kann jetzt nur noch ein Mal innerhalb des Systems gestartet werden.

Wird er ein zweites Mal zu starten versucht, wird ein verborgener EZP wieder geöffnet bzw. der EZP-Screen eines geöffneten EZP-GUIs nach vorne geholt.

° Beim Verschieben von Icons wurde der Icon-Text nicht immer vollständig entfernt, wenn die Option 'WB-Zeichensatz verwenden' gewählt wurde.

Behoben.

° Der Hintergrund der Toolbar-Gadgets wurde auf Grafik-Karten mitunter nicht in der richtigen Farbe dargestellt.

Behoben.

° Die GUI-Routinen sind jetzt zu etwa 90% in das externe GUI-Modul ausgelagert worden.

Das GUI-API aller Routinen wurde entsprechend erweitert, angepasst und weiter standardisiert, um so die Voraussetzung für die Unterstützung anderer GUI-Engines zu schaffen.

° Probleme bei der Ausführung des Install-Skriptes behoben.

1.4 (12.9.2000)

° Änderungen in den Empfänger-Suchgadgets unterhalb der Empfänger-Listen (Einzelruf, Empfängereinstellungen) werden jetzt unmittelbar während der

Eingabe berücksichtigt.

- Das Stringfield-Gadget wurde fehlerbereinigt.
- Interne Überarbeitungen.

1.3 (16.8.2000)

- Bei auf die Workbench ausgelagerten Schnellrufgadgets mit Default-Image kam es zu Farbverfälschungen - dies wurde behoben.
- Der Programmname der CE-Version lautet jetzt 'EZP@gerNG\_CE'.
- Interne Überarbeitungen.

1.2 (8.8.2000)

- Die GUI-Routinen wurden in externe Library 'fpager\_fgui.gui' ausgelagert.
- Das Einfügen von Texten in String-Gadgets via Picker-Auswahl und die dazugehörige Füllstandsanzeige funktionierten nicht immer korrekt.
- Bei der Rufabsetzung über die Workbench sollten jetzt alle folgenden Requester ebenfalls auf der Workbench erscheinen.

1.1 (12.7.2000)

- Für die Rufabwicklung an Cityruf-Empfänger wird ein verbessertes Protokoll verwendet.
  - Auch für den Zugang zum Rufdienst TeLMI ist jetzt eine ISDN-Rufnummer anwählbar.
  - Die Sensibilität der Erkennung von fehlerhaften Verbindungen wurde etwas herabgesetzt um die Gefahr von ungewollten Verbindungsabbrüchen zu verringern.
-