

077c5348-0

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 077c5348-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	077c5348-0	1
1.1	No title	1
1.2	1.1 Einleitung	2
1.3	1.2 Systemvoraussetzungen	2
1.4	1.3 Installation	3
1.5	1.4 Programmstart	3
1.6	1.5 Laden eines Formulars	3
1.7	1.6 Ansehen eines Formulars	4
1.8	1.7 Sichern eines Formulars	4
1.9	1.8 Erstellen eines Formulars	4
1.10	1.9 Autofunktion	5
1.11	2.0 Die Linealfunktion	6
1.12	2.1 Die Füllfunktion	6
1.13	2.2 Formulare ausfüllen	7
1.14	2.3 Formulare ausrichten	7
1.15	2.4 Tabellenzeichnen	8
1.16	2.5 Zeile löschen/einfügen	8
1.17	2.6 Die Blockoperationen	8
1.18	2.7 Iconifizieren	9
1.19	2.8 Überweisungen, Schecks und Briefumschläge	10
1.20	2.9 Drucker einrichten	10
1.21	3.0 Ein Formular drucken	11
1.22	3.1 Programmeinstellungen	11
1.23	3.2 Funktionen der Dateiauswahlrequester	12
1.24	3.3 Programm beenden	12
1.25	3.4 Funktionstasten im Überblick	13

Chapter 1

077c5348-0

1.1 No title

FORMULAR DESIGNER

Programmierung : Henry Röhrich

Grafik : Thomas Krause

copyright : Uckermark Softwaredesign

vertrieben durch: media Verlagsgesellschafts mbH 95

- 1.1 Einleitung
 - 1.2 Systemvoraussetzungen
 - 1.3 Installation
 - 1.4 Programmstart
 - 1.5 Laden eines Formulares
 - 1.6 Ansehen eines Formulares
 - 1.7 Sichern eines Formulares
 - 1.8 Erstellen eines Formulares
 - 1.9 Autofunktion
 - 2.0 Die Linealfunktion
 - 2.1 Die Füllfunktion
-

- 2.2 Formulare ausfüllen
- 2.3 Formulare ausrichten
- 2.4 Tabellenzeichnen
- 2.5 Zeile löschen/einfügen
- 2.6 Die Blockoperationen
- 2.7 Iconifizieren
- 2.8 Überweisungen, Schecks und Briefumschläge
- 2.9 Drucker einrichten
- 3.0 Ein Formular drucken
- 3.1 Programmeinstellungen
- 3.2 Funktionen der Dateiauswahlrequisiter
- 3.3 Programm beenden
- 3.4 Funktionstasten im Überblick

Sollten Sie dieses Amigaguide über das "Amiga_Gold_Menü" ←
aufgerufen

haben, so können Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste in
die rechte obere Ecke des Bildschirms zurück in das Menü gelangen !

1.2 1.1 Einleitung

1.1 Einleitung

Formular Designer ist ein Multifunktionsprogramm, mit dessen Hilfe sehr bequem Formulare, Etiketten und Briefköpfe erstellt und bearbeitet werden können. Viele Funktionen erleichtern Ihnen die Arbeit mit diesem Programm. Bei der Erstellung der grafischen Oberfläche wurde besonderes Augenmerk auf die Übersichtliche Darstellung aller Funktionen gelegt. Die Ausnutzung des Multitaskingsystems des Amiga ermöglicht ein Drucken im Hintergrund. Der Ausdruck erreicht auch auf Nadeldruckern höchste Qualität. Der Umgang mit der grafischen Oberfläche wird selbst für einen Laien zum Kinderspiel.

1.3 1.2 Systemvoraussetzungen

1.2 Systemvoraussetzungen:

Alle Amiga mit Kickstart 1.3 - 3.1 mit mind. 1 Mb Ram

1.4 1.3 Installation

1.3 Installation:

Booten Sie von Ihrer Workbench, nicht von der Programmdiskette ! Starten Sie das Programm Install.HD durch doppeltes Anklicken des entsprechenden Icons auf der Workbench. Nachdem sich das Fenster (B11) geöffnet hat wählen Sie nun mit der Maus das Laufwerk aus, auf dem Formular Designer installiert werden soll. Der Kopiervorgang startet nun und kann durch < Installation abbrechen > unterbrochen werden.

Nach der Installation beendet das Programm automatisch.

Nun befindet sich Formular Designer im Ziellaufwerk im Verzeichnis FORMULAR_DESIGNER das bei der Installation automatisch angelegt wird.

1.5 1.4 Programmstart

1.4 Programmstart:

- von Diskette

Legen Sie Die Diskette in Laufwerk DF0: und warten Sie bis der Bootvorgang abgeschlossen ist. Öffnen Sie dann die Diskette durch Doppelklick auf das entsprechende Icon. Nun starten Sie das Programm in dem Sie das Programmicon doppelt anklicken.

- von Festplatte

nach erfolgreicher Installation (siehe 1.3) starten Sie das Programm durch Doppelklick des Programmicons im FORMULAR_DESIGNER Verzeichnis. Dieses Verzeichnis finden Sie in jener Partition Ihrer Festplatte, die Sie beim Installieren angewählt haben.

In beiden Fällen startet Formular Designer und es erscheint zunächst das Titelbild mit dem Programmnamen sowie dem Vertrieb. Dieses verlischt nach einiger Zeit und Sie befinden sich nun im Haupt bildschirm. (B01)

1.6 1.5 Laden eines Formulares

1.5 Laden eines Formulares

Bevor Sie ein Formular erstellen, können Sie durch Anklicken des <Laden> Gadgets, ein Formular in den Bildschirm laden das auf der Diskette mitgeliefert wurde. Es öffnet sich ein Dateiauswahlfenster in dem einige Formulare sichtbar sind. Klicken Sie den Name der zu ladenden Formulardatei doppelt an. (B02)

1.7 1.6 Ansehen eines Formulars

1.6 Ansehen eines Formulars

Nachdem Sie nun ein Formular geladen haben, können Sie mit Hilfe des Scroll Balkens (links neben dem <Blksta> Gadget) durch das Bild scrollen. Dies geschieht einfach durch anklicken und festhalten der schwarzen Fläche Im Scrollgadget. Ziehen Sie nun mit der Maus diesen Balken langsam nach unten, und Sie sehen immer den jeweiligen Ausschnitt aus dem Formular. Um den Sichtbereich wieder an den Anfang (oben) zu stellen, schieben Sie den Scrollbalken nach oben oder drücken einfach die Taste <F8>. Die Taste <F9> verschiebt das Blickfeld in die Mitte des Formulars, und <F10> auf das Ende (unten)

Falls es Ihnen zu mühsam erscheint die Belegung der Funktionstasten auswendig zu lernen, drücken Sie einfach die <Help> Taste. Daraufhin erscheint ein Fenster in dem Sie die Belegung aller Funktionstasten ablesen können.

Die zweite und elegantere Variante sich ein Formular anzusehen, ist natürlich die maßstabsgetreue Ganzseitenvorschau welche Sie durch Anwahl des <Zeigen> Gadgets betrachten können. Die Taste <F6> erfüllt die gleiche Aufgabe wie das <Zeigen> Gadget.

1.8 1.7 Sichern eines Formulars

1.7 Sichern eines Formulars (B02)

Um ein Formular zu sichern, klicken Sie das <Sichern> Gadget an, und es öffnet sich wieder der Gleiche Dateiauswahlrequester wie schon beim laden. Nun aktivieren Sie das Eingabegadget in dem bereits der Pfadname steht und schreiben hinter dem letzten Schrägstrich "/" den Namen der Datei ein, unter dem Sie das Formular abspeichern wollen (z.B. Test). Abschließend noch zwei mal Return drücken. Der Requester schließt sich und das Formular wird gesichert.

Beachten Sie bitte, das Sie hier keine Leerzeichen benutzen können ! Dies wurde bei einem Versuch die Datei wieder zu laden zur Fehlermeldung "Datei nicht gefunden" führen.

Die Endung ".frml" wird automatisch an den Dateinamen angehängt ! weitere Informationen finden Sie unter "Sonderfunktionen der Requester"

1.9 1.8 Erstellen eines Formulars

1.8 Erstellen eines Formulars

Zum erstellen eines Formulars steht Ihnen eine Fülle von Funktionen zur Verfügung die Ich an dieser Stelle einmal näher erklären möchte.

Zu Beginn sollten Sie durch anklicken von <Löschen> dafür sorgen, das der Bildschirm sauber ist, und Sie nun ein eigenes Formular nach Ihren

Vorstellungen erstellen können.

Auf dem Monitor sehen Sie unten im Bild eine Vielzahl von Gadgets die mit verschiedenen Grafikzeichen ausgestattet wurden. Wählen Sie einfach eines aus (durch anklicken) und bewegen Sie die Maus an die Stelle im Formular an der Sie das Zeichen Setzen wollen. Nun ist es ja Ihrer Intuition überlassen welches Zeichen Sie gerade angewählt haben, aber wie auch immer um dieses Zeichen in das Formular einzusetzen, brauchen Sie nur noch die linke Maustaste zu drücken und das Zeichen ist an der Stelle wo sich die Maus befindet sichtbar Sie können auch die Maustaste gedrückt halten um einen Strich zu zeichnen. Üben Sie ein bisschen herum klicken Sie ein anderes Zeichen an und sehen Sie, wie schnell es auf diese Weise möglich ist ein aus verschiedenen Grafikzeichen bestehendes Muster zu erstellen.

Mit der linken Maustaste setzen Sie ein Zeichen und löschen können Sie ein Zeichen durch Drücken der rechten Maustaste. Die Anzahl der in einem Formular maximal verwendbaren Zeichen berechnet sich wie folgt Breite (80) x Höhe (66) = 5280 Zeichen.

Nun werde ich Ihnen erklären wozu die Gadgets <Einfache>, <Doppelte>, <Gemischt> und <Sonstige> dienen. Diese wurden eingesetzt um Sie bei der Anwahl eines der über 60 verschiedenen Grafikzeichen zu unterstützen.

Ein "Herumsuchen" entfällt damit für Sie. Wenn Sie Beispielsweise einen einfachen Strich "-" benötigen um z.b. eine Linie zu ziehen, so wählen Sie zunächst <Einfache> an und dann sehen Sie alle Zeichen mit denen Sie einfache Linien, Kästchen usw. erstellen können. Manchmal ist es aber ratsam nicht einfache, sondern Doppellinien oder Kästchen einzusetzen z.b. wenn Sie einen Rahmen erstellen wollen in dem später ein Lichtbild einzukleben ist. In diesem Fall wählen Sie mit der Maus das <Doppelte> Gadget an und es erscheinen alle Grafikzeichen mit denen Sie Doppellinien zeichnen können.

1.10 1.9 Autofunktion

1.9 Autofunktion

Sicherlich haben Sie schon bemerkt, das sich neben den Gadgets mit den Grafikzeichen noch zwei weitere Gadgets befinden. <Auto> und <Undo>. Während das <Auto> Gadget normal dargestellt ist. (d.h. Sie können es anwählen), ist das <Undo> Gadget schraffiert (diese Funktion ist gesperrt).

Wählen Sie nun mit der Maus das <Auto> Gadget an, und unter dem <Undo> Gadget befindet sich nun ein blaues Feld. Das signalisiert Ihnen das Sie sich nun im Automodus befinden. Klicken Sie mit der Maus (egal welcher Taste) in das Sichtfeld des Formulars. Am besten links oben um die linke obere Ecke des zu automatisch zu zeichnenden Kästchens zu markieren. Wenn das geschehen ist blinkt der Bildschirm kurz auf und das Programm teilt Ihnen dadurch mit, das dieser Punkt erkannt und gespeichert wurde. Klicken Sie nun mit der Maus unterhalb des vorherigen Punktes an, um die rechte untere Ecke des automatisch zu zeichnenden Kästchens zu markieren Beachten Sie jedoch das dieser Punkt wirklich unterhalb und rechts vom Anfangspunkt liegt. Daraufhin zeichnet das Programm ein Quadrat mit den von Ihnen gesetzten Eckpunkten. Das blaue Feld verschwindet nun, und Sie befinden sich wieder im Normalmodus. Um ein weiteres Kästchen auf diese Weise zu erstellen müssen

Sie zunächst wieder <Auto> anklicken.

Um einen einfachen Rahmen um das gesamte Formular zu zeichnen gehen Sie bitte wie folgt vor.

- Taste <F8> betätigen um an den Formulanfang zu gelangen
- <Auto> anklicken
- linken oberen Eckpunkt markieren
- Taste <F10> drücken (an das Formularende)
- rechten unteren Eckpunkt markieren.

Wie Sie sich nun Ihr Formular ansehen, wurde unter 1.6 bereits ausführlich erklärt.

Nun können Sie zwar einen Rahmen zeichnen aber was ist dann, wenn der Rahmen nicht da ist wo er Ihrer Meinung nach sein sollte (z.b. weil Sie sich vertan haben). In diesem Fall hilft Ihnen das <Undo> Gadget weiter. Es ermöglicht Ihnen den alten Zustand (also vor dem Rahmen zeichnen) des Formulars wiederherzustellen.

Die Auto/Undo Funktion ist unter <Gemischt> und <Sonstige> nicht verfügbar !

1.11 2.0 Die Linealfunktion

2.0 Die Linealfunktion (B03) Das unter dem <Doppelte> Gadget befindliche <Lineal> Gadget soll Ihnen helfen noch genauer zeichnen zu können. Klicken Sie dieses Gadget an, so werden 2 Lineale sichtbar. Ein Horizontales sowie ein Vertikales.

Die Skalierung des Horizontalen Lineales wurde in cm vorgenommen, während das vertikale Lineal mit den Zeilennummern versehen wurde. Dadurch ist Ihnen eine korrekte Orientierung innerhalb des Formulars gewährleistet.

Beide Lineale können von Ihnen beliebig verschoben werden in dem Sie den Mauszeiger über das Lineal bewegen, und die linke Maustaste gedrückt halten nun können Sie das Lineal beliebig verschieben und an die Position bewegen, an der Sie Ihre "Feinarbeiten" durchführen wollen.

Um die Lineale auszuschalten wählen Sie einfach nochmal das <Lineal> Gadget an, und die Lineale verschwinden. Beim nächsten anklicken des <Lineal> Gadgets erscheinen die Lineale an der alten Position .

1.12 2.1 Die Füllfunktion

2.1 Die Füllfunktion

Rechts neben dem <Lineal> Gadget finden Sie das <Füllen> Gadget. Es ermöglicht Ihnen, geschlossene Flächen wie z.B. ein Kästchen, mit einem Grafikzeichen Ihrer Wahl auszufüllen. Dazu zeichnen Sie sich am besten ein Quadrat (mit der Autofunktion) und anschließend wählen Sie sich ein Grafikzeichen aus, mit dem Sie diese Fläche füllen möchten.

Bevor Sie die das <Füllen> Gadget anwählen, müssen Sie den Cursor in den Innenraum des Kästchens bewegen. Nun wählen Sie <Füllen> an und die Fläche wird automatisch gefüllt. Zu beachten ist bei dieser Funktion, dass sie nicht reversibel (umkehrbar) ist.

Sollten Sie vergessen haben, den Cursor in den Innenraum des zu füllenden Kästchens zu bewegen, so wird unter Umständen das gesamte Formular gefüllt. Also üben Sie ein wenig, bevor Sie diese Funktion bei Ihrer Arbeit einsetzen.

Da diese Funktion einen Linearlogarithmus benutzt, kann es sein, wenn z.B. Kreise gefüllt werden sollen, dass Sie mehrmals diese Funktion benutzen müssen, um den gesamten Kreisinhalt zu füllen.

Achten Sie immer darauf, dass die zu füllende Fläche nach allen Seiten geschlossen ist.

1.13 2.2 Formulare ausfüllen

2.2 Formulare ausfüllen.

Angenommen Sie haben ein Formular fertig erstellt und wollen es nun beschriften, dann werden Sie sicherlich feststellen, dass der Text den Sie eigentlich in ein Kästchen schreiben wollten die rechte Seite des Kästchens verschiebt. Diese Erscheinung ist normal, aber hier nicht erwünscht. Deshalb wurde eine Funktion eingebracht, die Ihnen das Ausfüllen erleichtert, ohne die bestehende Grafik zu verändern. Drücken Sie die Taste <F7> und der Cursor färbt sich schwarz. Nun können Sie in Tabellen usw. bequem Ihre Texte einfügen, ohne dabei die Grafik zu verändern. Um in den Normal-, also Einfügemodus, zurückzukehren, genügt ein einfacher Druck auf die Taste <F7>. Der Cursor nimmt wieder seine alte Farbe an und Sie können wie in einer Textverarbeitung schreiben.

Weitere Hinweise finden Sie unter Absatz 2.5.

1.14 2.3 Formulare ausrichten

2.3 Formulare ausrichten

Die links neben dem Scrollgadget angeordneten 4 Pfeilgadgets sind mit einer Doppelfunktion ausgestattet. Im Normalfall kann man mit Ihrer Hilfe den Cursor so bewegen, als hätte man bei gedrückter Maustaste die Maus bewegt. Einerseits erleichtert dies die Arbeit bei Linien und Tabellen, und andererseits bekommen diese Pfeilgadgets, durch Anklicken des in Ihrer Mitte befindlichen "A" Gadgets, eine weitere mächtige Funktion.

Sie können nun das gesamte Formular nach links, rechts, oben und unten per einfachen Klick auf das jeweilige Pfeilgadget ausrichten !

Es empfiehlt sich, nach Einsatz mit der Ganzseitenvorschau die Wirkungsweise dieser Funktionen zu überprüfen. Allerdings muß dazu mindestens ein Zeichen im Formular sein, sonst würden Sie ja ein leeres Formular ausrichten und dem

zu folge auch nichts in der Ganzseitenvorschau erkennen können.

1.15 2.4 Tabellenzeichnen

2.4 Tabellenzeichnen leichtgemacht

Neben den schon besprochenen Funktionen verfügt Formular Designer über weitere nützliche Funktionen die in diesem Abschnitt erklärt werden sollen.

Um Sie bei Ihrer Arbeit noch weiter zu Unterstützen gibt es zunächst die Möglichkeit durch das Programm eine durchgehende horizontale Linie mit einem frei wählbaren Grafiksymbol in das Formular zu zeichnen. Zunächst wählen Sie ein Zeichen an, aus dem die Linie bestehen soll z.b. "-".Bewegen Sie nun den Curser in eine beliebige Zeile und drücken Sie dann die Taste <F2>. Daraufhin zeichnet Formular Designer eine durchgehende Linie in horizontaler Richtung in die angewählte Zeile.

Das ist gerade für das erstellen von Tabellen die ja meistens nur aus horizontalen und vertikalen Linien bestehen sehr von Nutzen.

Um eine vertikale Linie zu zeichnen benutzen Sie ein Grafikzeichen wie z.b. "|" und betätigen Sie dann die Taste <F3>. Mit der Tab Taste bewegen Sie den Curser im 1 cm Abstand auf den nächsten Tabulator und können hier eine weitere vertikale Linie zeichnen. Je nachdem wie viele Spalten Ihre Tabelle besitzt und welche Breite für die einzelnen Spalten vorgesehen werden soll, können Sie auf diese Weise eine Tabelle erstellen.

Anschließend sollten Sie die Schnittpunkte durch ein "+" Kreuz verbinden, und damit Ihrer Tabelle zu Profilook verhelfen.

Es kann auch mit einfachen und doppelten Linien gemischt eine Tabelle erstellt werden, die Sie mit den entsprechenden unter <Gemischt> zu findenden Grafiksymbolen nahtlos an einanderfügen können.

1.16 2.5 Zeile löschen/einfügen

2.5 Zeile löschen/einfügen

Um eine Zeile zu löschen bewegen Sie mit den Cursertasten den Curser auf jene Zeile, welche gelöscht werden soll und betätigen anschließend die Taste <F5>.Die Zeile wird daraufhin gelöscht und alle anderen Zeilen werden um eine Zeile nach oben rutschen.

Um Ein Leerzeile einzufügen, sollten Sie den Curser auf die Zeile bringen unter der die Leerzeile eingefügt werden soll und drücken anschließend die Taste <F4>

1.17 2.6 Die Blockoperationen

2.6 Die Blockoperationen (B06) Die Blockoperationen, die man ja heutzutage fast schon in jedem Programm findet, fehlen auch hier nicht. Ich werde nun etwas genauer auf diese eingehen um Sie auch über diese Möglichkeiten zu informieren.

Die Blockoperationen dienen dazu, einen bestimmten Bereich (Objekt) zu markieren und diesen auf bequeme Weise zu duplizieren an eine bestimmte Position innerhalb eines Formulars. Man kann einen Bereich ausschneiden, löschen oder verschieben.

Die Gadgets welche für die Blockoperationen zuständig sind, befinden sich unten rechts im Bild. Dazu gehören <BlkSta>, <BlkEnd>, <Kopieren>, <Löschen> und <Einfügen>.

Zuerst müssen wir einen Block markieren, um dem Programm mitzuteilen auf welchen Ausschnitt sich die folgenden Blockkommandos beziehen.

Dazu bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursertasten an die Stelle, die die linke obere Ecke des zu markierenden Bereiches darstellt. Anschließend wählen Sie <BlkSta> an um diesen Punkt zu speichern. Als Bestätigung blinkt der Bildschirm kurz auf, es handelt sich um einen ähnlichen Vorgang wie bei der "Auto Funktion". Als zweites müssen Sie nun die rechte untere Ecke des Objektes markieren. Dazu bewegen Sie den Cursor mit den Cursertasten an die Position die den rechten unteren Eckpunkt des Objektes darstellt. Anschließend <BlkEnd> anwählen und der markierte Bereich wird Invers dargestellt. Nun werden die Gadgets <Kopieren>, <Löschen> und <Einfügen> freigegeben, Sie erkennen das dadurch, das diese Gadgets normal dargestellt werden.

Kopieren Sie nun zunächst durch Anwahl von <Kopieren> den Block in den Speicher. Nun können Sie den Block <Löschen> durch anklicken des entsprechenden Gadgets. Oder einfügen, wozu Sie zunächst mit den Cursertasten den Cursor an die Position bewegen die die linke obere Ecke des einzufügenden Objektes darstellt und wählen dann <Einfügen> an. Daraufhin wird rechts neben dem von Ihnen gesetzten Punkt der Block eingefügt. Dabei wird darunter befindliches überschrieben.

Setzen Sie diese Funktionen vor allem dann ein, wenn Sie innerhalb eines Formulars mehrfach gleiche Objekte benutzen. Beispielsweise bei der Erstellung von Visitenkarten oder Etiketten.

1.18 2.7 Iconifizieren

2.7 Iconifizieren

Das Multitaskingsystem des Amiga ermöglicht es zwar mit mehreren Programmen gleichzeitig zu arbeiten jedoch kostet jedes laufende Programm, Rechenzeit die nur in begrenztem Maße zur Verfügung steht. Aus diesem Grunde gibt es die Iconifizierungsfunktion um Ihnen zu ermöglichen das Programm in eine Art Schlafzustand zu versetzen. Dabei wird der Bildschirm gelöscht und das Programm zeigt sich nun durch ein Icon auf Ihrer Workbench. Nun könnten Sie z.B. eine Textverarbeitung starten, in der Sie ein gerade ausgedrucktes Formular beschriften. Die Rechenzeit wird an das System zurückgegeben und Sie brauchen das Programm nicht neu starten, sondern lediglich das Icon auf der

Workbench anzuklicken, um weiter im Programm zu arbeiten.

Das Iconifi Gadget <II> finden sie links neben dem <Beenden> Gadget. In diesem Zusammenhang ist noch wichtig, das wenn Sie das Programm iconifizieren während Sie ein 99 Seiten Endlosformular drucken druckt der Druckertask trotzdem weiter !

1.19 2.8 Überweisungen, Schecks und Briefumschläge

2.8 Überweisungen, Schecks und Briefumschläge (B08), (B09), (B10)

Um Ihnen mit diesem Programm die Möglichkeit zu geben auf bequemste Art und Weise Überweisungsvordrucke, Schecks und Briefumschläge zu bedrucken, wurden 3 spezielle Funktionen geschaffen die diese Aufgaben übernehmen. Um ein Überweisungsformular zu bedrucken sollten Sie zunächst den Drucker einschalten ein Überweisungsformular einlegen und zwar so, das es an der linken kannte des Druckereinzuges liegt. Nun klicken Sie das <1> Gadget unterhalb des <BlkEnd> Gadgets an und es öffnet sich ein Fenster in dem Sie alle Eingaben die auf dem Überweisungsvordruck sichtbar sind vornehmen können. Beachten Sie aber, das Sie hier keine Umlaute wie Ä, Ö, Ü verwenden können. Schließen Sie jede Eingabe durch Return ab und der Curser steht automatisch im nächsten Eingabefeld. In der Titelleiste können Sie ablesen welche Eingabe Sie tätigen sollten. Wenn Sie alle Eingaben löschen wollen, die Sie getätigt haben müssen Sie bevor Sie <Eingabe> anwählen die DEL Taste drücken. Um den Druck zu starten genügt ein klick auf <Ausdruck>.

Genau wie <1> ist die Funktion <2> und <3> zu benutzen, falls Sie Schecks oder Briefumschläge bedrucken möchten.

Sollte der Ausdruck nicht ordnungsgemäß erfolgen, kann das nur an einer fehlerhaften Einstellung Ihres Druckers liegen. Bitte lesen Sie dann im Druckerhandbuch nach wie Sie den linken und rechten Rand setzen können. Der linke Rand sollte im Drucker auf 0 und der Rechte Rand auf 80 eingestellt sein.

1.20 2.9 Drucker einrichten

2.9 Drucker einrichten

Formular Designer ist in der Lage eigentlich mit allen Druckern hervorragend zusammenzuarbeiten, allerdings sollten Sie bevor Sie einen Ausdruck wagen folgende Schritte beachten um auch wirklich in den Genuß der hervorragenden Druckeigenschaften dieses Programmes zu kommen.

1. Laden Sie das Formular Druckertest.frml
2. Drucken Sie Dieses Formular (siehe 3.1) aus
3. Nach dem Ausdruck schauen Sie auf das Blatt und sehen nach, ob links als erste Ziffer die Zahl 0 erscheint.
4. Ist rechts die letzte lesbare Ziffer die Zahl 0 ?
wenn nicht, müssen Sie den linken und rechten Rand neu ausrichten.
Wie das geht, erfahren Sie im Handbuch zu Ihrem Drucker.

5. Notieren Sie sich die letzte Ziffer, die am unteren Rand lesbar ist.
6. Wenn nötig ändern Sie Ihre Einstellungen am Drucker so lange bis Sie nach dem Ausdruck links eine 0 und rechts eine 0 lesen können.
7. Die notierte Zeilenanzahl tragen Sie bitte in das dafür vorgesehene Feld ein um einen nahtlosen Druckbetrieb zu erreichen (und speichern Sie dann die Programmeinstellungen) ab. (Näheres finden Sie dort)

1.21 3.0 Ein Formular drucken

3.0 Ein Formular drucken (B05) Um ein erstelltes Formular zu Papier zu bringen steht Ihnen eine hervorragende Möglichkeit zur Verfügung, Einfluß auf Qualität und Quantität zu nehmen. Wählen Sie das <Drucken> Gadget in der oberen Leiste an. Daraufhin erscheint ein Fenster in dem Sie die Seitenanzahl, Zeilenzahl, den Druckeranschlag sowie die Art und Weise des Ausdrucks einstellen können. Die Zeilenanzahl sollten Sie auf den Wert einstellen, den Sie sich notiert haben. Der Druckeranschlag kann bis 10 fach eingestellt werden indem Sie mehrfach auf das Gadget klicken neben "Anschlag:". Bei einem 10 fachen Druckeranschlag beträgt die Druckzeit für ein Formular das 10 fache der Normalzeit. Allerdings erreicht die Qualität damit Spitzenanforderungen auch auf Nadeldruckern. Der Anschlag gilt nur bei einem Ganzseitenformular der Ausdruck für Schecks etc. erfolgt normal. Bei der Einstellung Des <Einzelblatt> Einzuges wartet das Programm mit dem Druck bis Sie einen entsprechenden Requester durch "Ok" bestätigen, und dem Programm mitteilen, das Sie das Blatt eingelegt haben. Der Druckvorgang läßt sich durch drücken der Taste <F1> zu jeder Zeit abbrechen. Wichtig zu wissen ist, das auch nach dem Programmende der Druckertask aktiv bleibt und bis zum Ende durcharbeitet Während der Ausdruck erfolgt sehen Sie rechts im Bild eine Schreibmaschine die Ihnen anzeigt, das der Drucker in Benutzung ist. Nadeldruckerbesitzer werden dies zwar durch das Druckgeräusch mitbekommen, aber damit auch eine Optische Anzeige erfolgt wurde diese Animation eingebunden. Nachdem der Ausdruck gestartet wurde, können Sie im Programm sofort weiter arbeiten. Lesen Sie hierzu den Abschnitt über Druckereinstellungen. Die aktuelle Seite die gerade an den Drucker gesendet wird erscheint im Bild unter der Zeilen und Spaltenangabe links neben dem Scrollgadget.

1.22 3.1 Programmeinstellungen

3.1 Programmeinstellungen (B04), (B07) Nach Anwahl des <Programm> Gadgets im Hauptbildschirm öffnet sich ein Fenster in dem Sie alle programmspezifischen Einstellungen vornehmen können.

Durch Anwahl des "Programmfarben" Gadgets öffnet sich ein Requester in dem Sie bequem die Programmfarben einstellen können. Den Mauszeiger ändern Sie in dem Sie auf <* Nächsten bitte *> klicken, bis Sie mit einem Mauszeiger zufrieden sind. Wenn Sie den Zeichensatz mit dem die Gadgets beschriftet sind ändern möchten klicken Sie auf das Gadget neben "Programm Zeichensatz" es erscheint ein Zeichensatzauswahlrequester in dem Sie alle verfügbaren Zeichensätze ansehen und einen Zeichensatz Ihrer Wahl auswählen können.

Dieser Zeichensatz wird von Programm falls Sie diese Einstellungen <Sichern> beim Nächsten Programmstart benutzt. Mit <Speicherreport anzeigen> erhalten Sie in einem Requester die Information über wieviel freien Fast- und Chip Ram Sie noch verfügen. Mit <Programmierer/Vertrieb> erhalten Sie weitere programmspezifische Informationen.

Desweiteren können Sie hier den Druckeranschlag festlegen der voreingestellt im >Drucken Fenster< erscheint. Ebenso ob Fettdruck gewünscht wird oder nicht. wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, können Sie Diese durch Anwahl von <Sichern> Übernehmen und Sie gelten dann automatisch nach jedem Start. Außerdem wird der Wert aus Zeilenanzahl im Druckerfenster mit gesichert und somit für die Zukunft gültig. Mit <Benutzen> benutzen Sie diese Einstellungen lediglich. Beim dem Nächsten Programmstart werden die alten Werte wieder gültig. <Abbrechen> setzt alle Werte wieder auf die alten Standardwerte zurück.

1.23 3.2 Funktionen der Dateiauswahlrequester

3.2 Funktionen der Dateiauswahlrequester

Die Dateiauswahlrequester ermöglichen Ihnen neben dem Auswählen einer Datei Verzeichnisse anzulegen oder zu löschen sowie eine Datei von einer Diskette zu löschen. Um eine Datei zu löschen klicken Sie mit der Maus den Namen der Datei an, und wählen das Menü mit der rechten Maustaste an. Nun gehen Sie mit dem Mauszeiger über den Eintrag Datei löschen. Daraufhin erscheint ein weiterer Requester der zur Sicherheitsabfrage dient. (OS 1.3 ein Alert). Beantworten Sie die Frage "Datei <Name> wirklich löschen ? " mit "Ja" so wird diese Datei gelöscht. Anstelle der Menüanwahl genügt auch ein Druck auf <Rechte Amiga> Taste und <D> gleichzeitig.

Um ein Verzeichnis anzulegen verwenden Sie den Menüeintrag "Verzeichnis anlegen" oder <Rechte Amiga> Taste und <N> zugleich. Daraufhin öffnet sich wieder ein Fenster in dem Sie den Verzeichnisnamen des neu anzulegenden Verzeichnisses eingeben können. Wenn Sie keines anlegen wollen so drücken Sie nur die Taste <Return>.

Um Ein Verzeichnis zu löschen wählen Sie zunächst das Verzeichnis an, welches Sie löschen möchten. Ein Verzeichnis muß leer sein bevor Sie es löschen können. auch wenn in dem Dateiauswahlfenster keine Datei angezeigt wird kann es sein das sich in diesem Verzeichnis Fremddateien (also keine Formulardateien) befinden die ein löschen des Verzeichnisses verbieten. in einem solchen Fall erscheint eine Entsprechende Meldeung. Also wählen Sie im Menü "Verzeichnis löschen" an oder drücken Sie die <Rechte Amiga> Taste und <K> gleichzeitig.

1.24 3.3 Programm beenden

3.3 Programm beenden

Wenn Sie das Programm beenden wollen genügt einerseits ein Druck auf die <ESC> Taste oder aber ein klick auf das <Beenden> Gadget im Hauptbild. Daraufhin fragt das Programm nocheinmal zurück damit Sie nicht versehentlich

das Programm verlassen. Das Programm endet nach Bestätigung durch "OK" oder drücken der <RETURN> Taste. Beachten Sie die Hinweise unter Abs. 3.1

1.25 3.4 Funktionstasten im Überblick

3.4 Funktionstasten im Überblick

ESC = Programm beenden
F1 = Druckerabbruch
F2 = zeichnet horizontal
F3 = zeichnet Vertikal
F4 = Zeile einfügen
F5 = Zeile löschen
F6 = Ganzseitenvorschau
F7 = Ausfüllmodus
F8 = Seitenanfang
F9 = Seitenmitte
F10 = Seitenende