

# **M&I WinEditor - Hilfe-Übersicht:**

Der **M&I WinEditor** bietet drei Hauptfunktionen:

- >**Text-Modus** zur Bearbeitung großer Textdateien.
- >**Hexadezimal-Modus** zum Ansehen und Editieren aller Arten von Dateien.
- >**Grep-Funktion** zur schnellen und übersichtlichen Suche von Textstellen oder Dateien in verschiedenen Verzeichnissen oder auf einem gesamten Laufwerk.

## **Menü-Befehle**

- Menü Datei
- Menü Bearbeiten
- Menü Suchen
- Menü Anzeige
- Menü Optionen

## **Themen**

- Markieren eines Textbereiches
- Kopieren, Verschieben, Einfügen
- Funktionsleiste (Toolbar)
- Statuszeile
- Konvertierung Windows-DOS
- Arbeiten mit dem Dateimanager

## **Tastenkombinationen**

- Allgemeine Tastenkombinationen
- Bewegen im Text-Modus
- Bewegen im Hexadezimal-Modus
- Bearbeiten im Text-Modus
- Bearbeiten im Hexadezimal-Modus

## **Menü Datei**

Die Menüpunkte *Neu* und *Datei einfügen* stehen nur im Text-Modus zur Verfügung.

Neu

Öffnen

Speichern

Speichern unter

Datei einfügen

Block speichern unter

Drucken

Beenden

Angezeigte Datei öffnen

## **Menü Bearbeiten**

Das Menü Bearbeiten unterscheidet sich im Text-Modus und im Hexadezimal-Modus:

### **Text-Modus:**

Rückgängig  
Ausschneiden  
Kopieren  
Einfügen  
Löschen  
Alles markieren  
Konvertieren

### **Hexadezimal-Modus:**

Editier-Modus  
Rückgängig  
Alles rückgängig  
Kopieren  
Kopieren als Hex-Dump

## Menü Suchen

Von den angegebenen Menüpunkten sind einige nur im Text-Modus bzw. im Hexadezimal-Modus verfügbar:

Suchen

Weitersuchen

Ersetzen

(nur im Text-Modus)

Zeilennummer

(nur im Text-Modus)

Springen an Adresse

(nur im Hex-Modus)

Datei-Anfang

Datei-Ende

Globale Suche (Grep)

Suchergebnis anzeigen

## Menü Anzeige

Von den angegebenen Menüpunkten sind einige nur im Text-Modus bzw. im Hexadezimal-Modus verfügbar:

DOS-Modus

Schrift wählen

Alle Zeichen anzeigen (nur im Hex-Modus)

Hexadezimal-Modus (nur im Text-Modus)

Text-Modus (nur im Hex-Modus)

Text-Modus (neue Datei) (nur im Hex-Modus)

## Menü Optionen












In den Menüpunkten werden verschiedene Einstellungen für die Arbeit mit dem **M&I WinEditor** festgelegt:

Automatischer Einzug      (nur im Text-Modus)  
Tabulatoren              (nur im Text-Modus)  
Dateifilter  
Farben  
Weitere Optionen

## Funktionsleiste (Toolbar)

Die Funktionsleiste ermöglicht es, einige häufig benutzte Kommandos (Menüpunkte) mit der Maus schneller zu erreichen. Ein Anklicken des jeweiligen Aktionsschalters (Symbols) mit der linken Maustaste löst die entsprechende Funktion aus. Bei gedrückter Maustaste ist in der Statuszeile die jeweils zu erwartende Aktion ablesbar.

**Schalter:**      **Aktivierter Menüpunkt:**

-  Datei / Neu (im Text-Modus)
-  Text-Modus (neue Datei) (im Hex-Modus)
-  Datei / Öffnen
-  Datei / Speichern
-  Datei / Drucken
-  Bearbeiten / Ausschneiden (im Hex-Modus nicht aktiviert)
-  Bearbeiten / Kopieren
-  Bearbeiten / Einfügen (im Hex-Modus nicht aktiviert)
-  Suchen / Suchen
-  Suchen / Weitersuchen
-  Suchen / Globale Suche (Grep)

## Statuszeile

Die Statuszeile wird am unteren Rand des Fensters angezeigt. Sie gibt aktuelle Meldungen aus:

### Statuszeile im Text-Modus:

1. Feld: Die Cursorposition wird in der Form *Zeile* : *Spalte* angezeigt.
2. Feld: *Einfügen* oder *Überschr.* entspricht dem eingestellten Modus.
3. Feld: *geändert!* wird angezeigt, sobald die Datei geändert wurde.
4. Feld: Aktuelle Hinweise zu den gewählten Befehlen, Aktionen usw.

### Statuszeile im Hexadezimal-Modus:

1. Feld: im Modus *Anzeigen*: Adresse des 1. Zeichens der 1. Zeile im Fenster  
im Modus *Editieren*: Adresse des Zeichens an der Cursorposition
2. Feld: Zeichencode *hexadezimal/dezimal* des Zeichens, auf dem der Cursor steht (nur im Modus *Editieren*).
3. Feld: *geändert!* wird angezeigt, sobald die Datei geändert wurde.
4. Feld: Aktuelle Hinweise zu den gewählten Befehlen, Aktionen usw.



## **Neu (Menü Datei)**

Der Befehl erstellt ein neues Dokument [unbenannt]. Wenn bereits ein Dokument geöffnet ist und nach einer Änderung noch nicht gespeichert wurde, dann erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

## Öffnen (Menü Datei)

Im Dialog *Öffnen* wird der Name einer zu öffnenden Datei eingegeben oder mittels der Listen *Dateien*, *Verzeichnisse* und *Laufwerk* ausgewählt.

In der Liste *Dateiformat* können voreingestellte Dateifilter selektiert und damit die Auswahl der gewünschten Datei beschleunigt werden.

Wenn zu dem eingegebenen Dateinamen noch keine Datei existiert, dann wird nach entsprechender Abfrage eine leere Datei mit diesem Namen erzeugt, sofern der Text-Modus aktiv ist.

Wenn bereits ein Dokument geöffnet ist und nach einer Änderung noch nicht gespeichert wurde, dann erfolgt eine Sicherheitsabfrage.

Wenn die zu öffnende Datei keine reine Textdatei ist, kann sie im Hexadezimal-Modus angezeigt und editiert werden.

Der Dialog zum Öffnen bietet einen Schalter "Hex-Modus". Der Schalter bewirkt, daß die Datei auch dann im Hexadezimal-Modus geladen wird, wenn es eine reine Textdatei ist.

## **Speichern (Menü Datei)**

Die Änderungen an einem Dokument werden gespeichert. Das Dokument bleibt geöffnet und kann weiter bearbeitet werden.

Der Dateiname bleibt unverändert. Wenn der Befehl für ein unbenanntes Dokument aufgerufen wird, dann wird der Befehl Speichern unter ausgeführt.

### **Verwandte Themen:**

Speichern unter

Block speichern unter

## **Speichern unter (Menü Datei)**

Im Dialog werden Dateiname und Verzeichnis für die Speicherung des Dokumentes festgelegt.

Der Befehl wird für die Speicherung eines neuen, unbenannten Dokumentes oder für die Speicherung eines bestehenden Dokumentes unter einem neuen Namen verwendet.

Das Dokument bleibt nach der Speicherung für die weitere Bearbeitung geöffnet.

### **Verwandte Themen:**

[Speichern](#)

[Block speichern unter](#)

## **Datei einfügen (Menü Datei)**

In einem bereits geöffneten Dokument wird die im Dialog ausgewählte Datei an der Cursorposition eingefügt.

Das Einfügen ist nur möglich, wenn es sich um eine reine Textdatei handelt. Im anderen Fall wird eine Meldung ausgegeben.

### **Verwandte Themen:**

Drag & Drop (Arbeiten mit dem Dateimanager)

## **Block speichern unter (Menü Datei)**

Der Befehl wird verwendet, um einen markierten Bereich in einer Datei zu speichern.

Der Dateiname wird im Dialog festgelegt.

### **Verwandte Themen:**

Speichern

Speichern unter

## Drucken (Menü Datei)

Im Dialog zum Menüpunkt Drucken sind folgende Einstellungen für den Ausdruck möglich:

Im Feld **Drucker** wird der eingestellte Drucker angezeigt. Der Wechsel des Druckers bzw. die Änderung der Druckereinstellungen erfolgen über den Schalter *Drucker einrichten* (siehe unten).

### **Druckbereich**

<i>gesamte Datei</i>	Druckt die gesamte Datei.
<i>markierte Zeilen</i>	Druckt einen markierten Bereich.
<i>von Zeile: bis Zeile:</i>	(nur im Text-Modus) Der Druckbereich wird durch die Angabe der Zeilennummern festgelegt.
<i>akt. Bildschirmausschnitt</i>	(nur im Hex-Modus) Druckt den sichtbaren Fensterausschnitt.
<i>von Adr.: bis Adresse:</i>	(nur im Hex-Modus) Der Druckbereich wird durch die Angabe der Adressen festgelegt.

Die Option **Standard-Druckerschrift verwenden** stellt zum Drucken eine druckereigene Schrift ein (Entwurfsqualität). Dadurch wird die Druckgeschwindigkeit erhöht. Wenn die Option nicht aktiv ist, erfolgt der Ausdruck in der eingestellten Schriftart.

### **Schalter: Drucker einrichten**

--> Drucker einrichten

### **Schalter: Seite einrichten**

--> Seite einrichten

## Drucker einrichten

Beim erstmaligen Aufruf des Dialoges **Drucker einrichten** erscheinen die Einstellungen, die in der **Windows-Systemsteuerung** aktiviert wurden.

Im Dialog können der Drucker, das Druckformat, die Papiergröße und Papierzufuhr für den Ausdruck konfiguriert werden. Die Einstellungen im Dialog gelten nur für den **M&I WinEditor** und beeinflussen die Systemsteuerung nicht.

Der Drucker wird mit der Option *Standarddrucker* oder mit der Option *Spezieller Drucker* festgelegt. Die Auswahlliste *Spezieller Drucker* enthält alle Drucker zur Auswahl, die unter Windows installiert wurden.

Das Auswahlfeld *Format* bietet die Möglichkeit zur Umschaltung zwischen Hoch- und Querformat, und im Auswahlfeld *Papier* werden Seitengröße (A4, ...) und die Art der Papierzufuhr (Einzelblatt, Traktor, Einzugsschacht, ...) festgelegt.

Weitere Einstellungen für den Drucker(-treiber) stehen mit dem Schalter *Optionen* zur Auswahl. Die Möglichkeiten richten sich jeweils nach dem aktuell ausgewählten Drucker.



## Seite einrichten

Für den Ausdruck eines Dokumentes können oberer, linker und unterer Rand in cm festgelegt und eine Kopf- bzw. Fußzeile editiert werden.

### Kopf- und Fußzeile

In die Kopf- und/oder Fußzeile können der Dateiname, aktuelles Datum und Uhrzeit sowie die Seitennummer eingesetzt werden. Durch Anklicken des Markierungsfeldes mit der Maus wird der zugehörige Platzhalter am Ende der Zeile mit jeweils zwei Leerzeichen Abstand angefügt bzw. wieder gelöscht:

&N	Platzhalter für den Dateinamen.
&D	Platzhalter für das aktuelle Datum.
&U	Platzhalter für die aktuelle Uhrzeit.
&S	Platzhalter für die Seitennummer.

In die Kopf- bzw. Fußzeile kann beliebiger Text eingetragen werden. Die Platzhalter können dabei in der dargestellten Form direkt eingegeben werden.

Die Kopf- und Fußzeile werden zentriert und mit 4 mm Abstand zum oberen bzw. unteren Blattrand gedruckt.

### Ränder

Der obere, linke und untere Rand sind frei einstellbar. Sollte der eingestellte obere oder untere Rand zu klein sein, um die Kopf- bzw. Fußzeile aufzunehmen, wird der benötigte Bereich automatisch festgelegt.

Nach rechts wird der Ausdruck nicht begrenzt. Enthält der zu druckende Text besonders lange Zeilen, kann eine kleine Schrift und/oder Querformat des Papierses gewählt werden.

### Verwandte Themen:

[Drucken](#)

## **Beenden (Menü Datei)**

Die Arbeit mit dem **M&I WinEditor** wird beendet. Wenn ein Dokument geändert wurde, dann erfolgt eine Sicherheitsabfrage, ob es gespeichert werden soll.

Verschiedene Konfigurationsdaten können optional gespeichert werden und sind dann beim nächsten Start wieder aktiv:

-->Weitere Optionen

## **Angezeigte Datei öffnen (Menü Datei)**

Am Ende des Menüs *Datei* werden die fünf zuletzt bearbeiteten Dokumente aufgelistet. Durch die Wahl des Menüeintrages wird die entsprechende Datei geöffnet.

## **Rückgängig (Menü Bearbeiten)**

Mit diesem Befehl kann der letzte Bearbeitungsschritt widerrufen werden. Die Änderungen am Dokument, die der Befehl *Rückgängig* bewirkt, werden markiert.

### **Text-Modus**

Die jeweils letzten Lösch- und/oder Einfügeoperationen, die zusammenhängend erfolgten, werden widerrufen.

Falls nicht das gewünschte Ergebnis erzielt wurde, kann der Befehl *Rückgängig* selbst wieder rückgängig gemacht werden, d.h. der Zustand vor Aufruf des Befehls ist wieder herstellbar.

### **Hexadezimal-Modus**

Im Hexadezimal-Modus wird die Änderung des Zeichens rückgängig gemacht, auf dem der Cursor steht.

Um alle Änderungen zurückzusetzen, ist der Befehl Alles rückgängig zu verwenden.

**ACHTUNG!** Mit *Speichern* werden alle Änderungen übernommen. *Rückgängig* ist im Unterschied zum Text-Modus anschließend nicht möglich!

### **Komplexe Operationen**

Der Befehl *Rückgängig* macht folgende Operationen vollständig rückgängig, wenn er sofort anschließend aufgerufen wird:

- Uppcase- oder Downcase, --> Bearbeiten im Text-Modus
- Konvertierung Windows-DOS
- Ersetzen (die letzte Operation)

## **Alles rückgängig (Menü Bearbeiten)**

Alle Änderungen an einem Dokument, die im Hexadezimal-Modus ausgeführt wurden, werden mit diesem Befehl rückgängig gemacht.

### **ACHTUNG!**

Mit *Speichern* werden alle Änderungen übernommen. *Rückgängig* ist im Unterschied zum Text-Modus anschließend nicht möglich!

## **Editier-Modus (Menü Bearbeiten)**

Der Hexadezimal-Modus befindet sich nach dem Aufruf im Zustand **Anzeigen**. Mit dem Menüpunkt kann der Modus **Editieren** aktiviert und deaktiviert werden.

Die Umschaltung wird auch durch Doppelklick mit der Maus innerhalb des Fensters oder durch Betätigen der EINFG-Taste erzielt.

## **Ausschneiden (Menü Bearbeiten)**

Wenn ein Text-Bereich markiert ist, dann wird er mit diesem Befehl ausgeschnitten, d.h. er wird im Dokument gelöscht und in die Zwischenablage eingefügt.

### **Verwandte Themen:**

Kopieren, Verschieben, Einfügen

## **Kopieren (Menü Bearbeiten)**

Wenn ein Text-Bereich markiert ist, dann wird er mit diesem Befehl in die Zwischenablage kopiert.

Im Hexadezimal-Modus werden alle markierten Bytes kopiert, unabhängig davon, ob sie Zeichencodes entsprechen. Befindet sich jedoch ein Null-Byte innerhalb der Markierung, dann wird nur bis zum davor befindlichen Zeichen kopiert.

### **Verwandte Themen:**

[Kopieren, Verschieben, Einfügen](#)

[Kopieren als Hex-Dump](#)



## **Einfügen (Menü Bearbeiten)**

Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Cursorposition in den Text eingefügt. Bilder u.ä. können nicht eingefügt werden.

### **Verwandte Themen:**

[Kopieren, Verschieben, Einfügen](#)

## **Löschen (Menü Bearbeiten)**

Ein markierter Text-Bereich wird gelöscht. Der Inhalt der Zwischenablage wird dabei nicht geändert.

## **Alles markieren (Menü Bearbeiten)**

Der gesamte Text eines Dokumentes wird markiert.

## **Konvertieren (Menü Bearbeiten)**

Die Funktion konvertiert das Dokument oder einen markierten Bereich von Windows- in DOS-Text oder umgekehrt.

Durch Zeichensätze wird die Zuordnung eines Zeichens zu dem Code-Wert definiert. Windows verwendet den ANSI- und DOS den IBM-(OEM)Zeichensatz. Der Begriff "ASCII-Zeichensatz" trifft korrekt sowohl für den DOS- als auch für den Windows-Zeichensatz zu. Zur Unterscheidung zwischen Windows und DOS ist jedoch die Verwendung von "ANSI" und "ASCII" gebräuchlich.

Die beiden Zeichensätze unterscheiden sich insbesondere in den Zeichen-Code-Zuordnungen für die Umlaute und "ß".

Die Konvertierungsfunktion ändert die Code-Wert entsprechend.

### **ACHTUNG!**

Ein **falscher Aufruf** der Konvertierung führt zu **Datenverlusten!** In diesem Fall kann mit Rückgängig die Konvertierung widerrufen werden.

Die DOS-Grafikzeichen werden nicht konvertiert!

## **Kopieren als Hex-Dump (Menü Bearbeiten)**

Im Hexadezimal-Modus kann ein markierter Bereich auch als Hex-Dump im Textformat in die Zwischenablage kopiert werden. Dabei wird der (markierte) mittlere Teil des Fensters als Textzeilen kopiert. Befinden sich Anfang oder Ende der Markierung innerhalb einer Zeile, so wird diese jeweils vollständig kopiert!

## Suchen (Menü Suchen)

Im einem Dokument kann nach einer beliebigen Zeichenfolge gesucht werden.

Die erste Fundstelle wird angezeigt und zur Bearbeitung markiert.

Mit dem Befehl Weitersuchen kann die Suche fortgesetzt werden.

Wenn der Cursor bei dem Aufruf der Suche unter einem Wort steht, dann wird dieses als Suchtext angeboten. Vorhergehende Suchtexte sind in dem kombinierten Eingabe- und Listenfeld auswählbar.

### Such-Optionen:

<i>ab Cursor</i>	Die Suche beginnt ab der Cursorposition, Standard ist vom Beginn der Datei.
<i>rückwärts</i>	Die Suche wird rückwärts - je nach Option <i>ab Cursor</i> bzw. vom Ende der Datei - durchgeführt.
<i>markierter Text</i>	Die Suche erfolgt in einem zuvor markierten Bereich.
<i>Groß/Klein</i>	Die Groß- und Kleinschreibung wird bei der Suche berücksichtigt.
<i>nur ganze Wörter</i>	Die Textstelle wird als ganzes Wort gesucht, d.h. vor bzw. nach der Textstelle dürfen nur Satz- oder Leerzeichen stehen.
<i>ASCII-Zeichen</i>	Umlaute und "ß" werden als DOS(ASCII)-Zeichen gesucht. Die Option muß auch dann explizit gesetzt werden, wenn der <i>DOS-Modus</i> eingestellt ist. (siehe auch <u>Konvertierung Windows-DOS</u> )

Wird *Suchen* im Hexadezimal-Modus aufgerufen, dann kann die zu suchende Zeichenfolge auch im Hexadezimal-Code angegeben werden. In diesem Fall ist die Option *Eingabe ist Hex-String* zu aktivieren. Zwischen den hexadezimalen Codes muß jeweils eins der folgenden Trennzeichen stehen: " " ";" ":" "/" "-" "|". Nach dem letzten Code darf kein Zeichen folgen. Führende Nullen dürfen weggelassen werden, die Groß-/Kleinschreibung der Hexziffern "A"..."F" ist beliebig.

Beispiele:     5A 4E 78 0D 0A  
              5a 4e 78 d a  
              5A-4E-78-0D-0A  
              5A|4E;78,0D/0A

### Verwandte Themen:

Weitersuchen

Ersetzen

## **Weitersuchen (Menü Suchen)**

Wenn mit Suchen eine Textstelle gefunden wurde, dann wird die Suche mit den selben Optionen ab der aktuellen Cursorposition fortgesetzt.

### **Verwandte Themen:**

Suchen

Ersetzen

## Ersetzen (Menü Suchen)

Eine beliebige Zeichenfolge kann gesucht und durch anderen Text ersetzt werden. Die eingegebenen Textstellen vorhergehender Funktionsaufrufe sind in den kombinierten Eingabe- und Listenfeldern auswählbar.

### Ersetzen-Optionen:

<i>ab Cursor</i>	Die Suche beginnt ab der Cursorposition, Standard ist vom Beginn der Datei.
<i>rückwärts</i>	Die Suche wird rückwärts - je nach Option ab Cursor bzw. vom Ende der Datei - durchgeführt.
<i>markierter Text</i>	Die Suche erfolgt in einem zuvor markierten Bereich.
<i>Groß/Klein</i>	Die Groß- und Kleinschreibung wird bei der Suche berücksichtigt.
<i>nur ganze Wörter</i>	Die Textstelle wird als ganzes Wort gesucht, d.h. vor bzw. nach der Textstelle dürfen nur Satz- oder Leerzeichen stehen.
<i>ASCII-Zeichen</i>	Umlaute und "ß" werden als DOS(ASCII)-Zeichen gesucht. Die Option muß auch dann explizit gesetzt werden, wenn der <i>DOS-Modus</i> eingestellt ist. (siehe auch <u>Konvertierung Windows-DOS</u> )
<i>Ersetzen bestätigen</i>	Die Option ist bei Aufruf der Funktion aktiv. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle Fundstellen ohne Nachfrage ersetzt. <b>Achtung:</b> Es kann nur die letzte Ersetzen-Operation mit <u>Rückgängig</u> widerrufen werden!

### Verwandte Themen:

Suchen

Weitersuchen



## **Zeilennummer (Menü Suchen)**

Im Text-Modus wird direkt zu einer Zeile gesprungen. Im Dialog sind vorhergehende Sprungziele in dem kombinierten Eingabe- und Listenfeld auswählbar.

## **Springen an Adresse (Menü Suchen)**

Im Hexadezimal-Modus wird direkt an eine Adresse gesprungen. Im Dialog sind vorhergehende Sprungziele in dem kombinierten Eingabe- und Listenfeld auswählbar.

## **Datei-Anfang (Menü Suchen)**

Positioniert den Cursor an den Anfang des Dokumentes.

## **Datei-Ende (Menü Suchen)**

Positioniert den Cursor an das Ende des Dokumentes.

## **Globale Suche (Grep) (Menü Suchen)**

Die Globale Suche (Grep) durchsucht ein Laufwerk bzw. Verzeichnis(se) nach einer **Textstelle**. Die Suche erfolgt in allen spezifizierten Dateien und kann mit vielfältigen Optionen gesteuert werden:

-->Grep - Dialog

Die Suche erfolgt in allen Dateitypen (-formaten). So können auch Dateien, welche keine reinen Textdateien sind, durchsucht, im Hexadezimal-Modus geladen und ggf. Textstellen markiert und in die Zwischenablage kopiert oder in eine separate Textdatei gespeichert werden.

Wird mindestens eine Textstelle bzw. Datei gefunden, so werden die Treffer in einem separaten Fenster als Liste angezeigt. Die Liste kann u.a. zum schnellen Durchblättern der Dateien genutzt werden, da die entsprechende Datei schnell (Doppelklick oder Schalter *Datei öffnen*) in den Editor geladen werden kann.

--> Grep - Gefunden

### **Suche nach Dateien (File-Find):**

Die Funktion kann auch zur Suche nach Dateien genutzt werden. Im Dialog ist dazu einfach die Eintragung für "*Zu suchender Text*" freizulassen. Auf diese Art lassen sich schnell ein oder mehrere Dateien finden, die sich "irgendwo" auf der Festplatte oder einer Diskette befinden und schnell in den Editor laden. So lassen sich auch Dateilisten erstellen und speichern (Zwischenablage, Datei).

## Grep - Dialog:

Der Grep-Dialog bietet eine Reihe von Optionen zur Steuerung der Globalen Suche (Grep):

<i>Zu suchender Text</i>	Hier ist der Text einzutragen, nach dem gesucht werden soll. Wenn kein Text angegeben wird, erfolgt automatisch die Suche nach Dateien.
<i>Datei-Spezifikation</i>	Spezifiziert die Suche mit einem Dateifilter. Der Dateifilter kann direkt eingegeben oder aus der Liste gewählt werden. Es können mehrere Filter kombiniert werden: Bsp.: *.txt;auto*.bat;edit*.* <b>Achtung:</b> Hier dürfen <b>keine</b> Pfadangaben verwendet werden. Durch die Angabe eines vollständigen Dateinamens kann eine konkrete Datei gesucht werden.
<i>Laufwerk</i>	Auswahl des Laufwerkes für die Suche.
<i>Pfad</i>	Zeigt den Suchpfad an, der durch <i>Laufwerk</i> und <i>Verzeichnisse</i> spezifiziert wurde. Dieser Pfad kann editiert werden, um ggf. schneller ein bestimmtes Verzeichnis zu erreichen. Sobald ein gültiger Pfadname eingegeben ist, werden die Listen <i>Dateien</i> und <i>Verzeichnisse</i> entsprechend aktualisiert. Das aufklappbare Listenfeld zeigt die Verzeichnisse vorheriger Suchaktionen, die so ggf. schnell wieder aktiviert werden können.
<i>Dateien</i>	Anzeige und Auswahl der Dateien zu dem gewählten Suchpfad. Wenn eine oder mehrere Dateien markiert werden, dann erfolgt die Suche nur in diesen Dateien und ggf. in Unterverzeichnissen.
<i>Verzeichnisse</i>	Anzeige und Auswahl der Unterverzeichnisse zu dem gewählten Suchpfad. Werden in den angezeigten Unterverzeichnissen eins oder mehrere markiert, so wird (bei aktiver Suchoption <i>Unterverzeichnisse</i> ) nur in diesen gesucht.
<i>Suchoptionen</i>	
<i>Groß/Klein</i>	Unterscheidet zwischen Groß- und Kleinschrift.
<i>ganze Wörter</i>	Sucht nur nach ganzen Wörtern.
<i>ASCII-Zeichen</i>	Umlaute und "ß" werden als DOS(ASCII)-Zeichen gesucht.
<i>Unterverzeichnisse</i>	Wenn der spezifizierte Suchpfad Unterverzeichnisse enthält, dann werden auch diese durchsucht.
<i>Ausgabeoptionen</i>	
<i>Dateinamen</i>	Im Fenster <u>Grep - Gefunden</u> werden Pfad/Dateiname derjenigen Dateien angezeigt, die Fundstellen enthalten.
<i>Datei &amp; Textstellen</i>	Zusätzlich zu den Dateinamen werden alle Zeilen, in denen der zu suchende Text auftritt, mit Zeilennummer und Inhalt aufgelistet.

## Grep - Gefunden:

Die Fundstellen der Globalen Suche (Grep) werden in dem Fenster *Grep - Gefunden* als **Liste** dargestellt.

Die Dateien werden mit Pfad/Dateiname aufgelistet. Zur Kennzeichnung reiner Textdateien wird vor der Angabe Pfad/Dateiname ein "-" gesetzt. Dateien, die nur im Hexadezimal-Modus angezeigt werden können, werden mit einem "+" gekennzeichnet.

Ausnahme: Es wurde nur nach Dateien gesucht (Texteingabefeld leer), dann erscheint vor dem Pfadnamen immer ein "-".

Bei aktiver Ausgabeoption *Datei & Textstellen* werden die Fundstellen in reinen Textdateien als komplette Zeile aufgelistet. Am Anfang wird die zugehörige Zeilennummer angegeben. Die Fundstellen in Dateien, die nur im Hexadezimal-Modus angezeigt werden können, werden als hexadezimale Adresse beginnend mit einem "\$" aufgelistet.

Die **Funktionsschalter** bedeuten:

<i>Kopieren</i>	Der Inhalt der markierten Zeile(n) wird in die Zwischenablage eingefügt. Die Kennzeichnungen "-", "+" und die Zeilennummern werden dabei nicht mit kopiert. <u>Hinweis:</u> Die Tastenkombination STRG+C (STRG+EINFG) steht hier für die Funktion nicht zur Verfügung.
<i>Datei öffnen</i>	Lädt die zu dem fokussierten Eintrag gehörende Datei in den Editor. Die Fundstelle wird markiert.
<i>Hilfe</i>	Ruft die Hilfe zur <i>Globalen Suche (Grep)</i> auf
<i>Schließen</i>	Das Fenster mit den Fundstellen wird geschlossen. <u>Hinweis:</u> Solange keine neue <i>globale Suche</i> erfolgt, kann das Fenster mit <i>Suchen / Suchergebnis anzeigen</i> wieder geöffnet werden.

### Fundstellen / Schnelles Öffnen

Das Fenster *Grep - Gefunden* bleibt gegenüber dem Editor-Fenster im Vordergrund. Die Liste der Fundstellen ist dadurch sofort erreichbar.

Die Funktion *Datei öffnen* des Fensters *Grep - Gefunden* wird auch mit der Maus durch **Doppelklick** auf die in Frage kommende Fundstelle erreicht.

Da die Fundstellen beim Öffnen der zugehörigen Dateien gleich eingeblendet und markiert werden, ist eine schnelle Betrachtung und ggf. Weiterbearbeitung möglich.

### Hinweise:

1. Der Wechsel zwischen den Fenstern ist mit ALT+F6 oder mit der Maus möglich.
2. Die Umschaltung DOS-Modus wird für das Fenster *Grep - Gefunden* erst nach dem Schließen und erneutem Öffnen mit *Suchen / Suchergebnis anzeigen* wirksam.
3. Wenn das Fenster *Grep - Gefunden* aktiv ist, werden mit **ALT + I** nach der Angabe Pfad/Dateiname zusätzliche Datei-Informationen (Dateigröße, Speicherdatum und Speicherzeit) ein- bzw. ausgeblendet.

## **Suchergebnis anzeigen (Menü Suchen)**

Die Ergebnisliste der Globalen Suche (Grep) ist nach dem Schließen mit diesem Befehl wieder aktivierbar.

### **Verwandte Themen:**

Grep - Gefunden

Grep - Dialog



## **DOS-Modus (Menü Anzeige)**

Der Menüpunkt schaltet den DOS-Modus ein und aus.

Wenn der *DOS-Modus* aktiviert ist, dann arbeitet der **M&I WinEditor** genau wie ein **DOS-Editor**. Dazu wird bei der Eingabe von Zeichen intern der Windows-Zeichencode in den DOS-Zeichencode konvertiert.

Hinweis: Im DOS-Modus wird immer die Schrift *Terminal* verwendet.

Nähere Erläuterungen siehe auch

--> [Konvertierung Windows-DOS](#)

## **Schrift wählen (Menü Anzeige)**

Schriftart, Schriftstil und Schriftgröße werden für das gesamte Dokument eingestellt.

Die Einstellungen gelten separat für den Text- und den Hexadezimal-Modus.

Die gewählte Schrift wird ggf. auch für den Druck des Dokumentes verwendet.

Im Hexadezimal-Modus werden nur Schriften zur Auswahl angeboten, die nicht proportional sind.

## **Alle Zeichen anzeigen (Menü Anzeige)**

Im Hexadezimal-Modus werden die Zeichen im Code-Bereich 32-127 (20-7F) dargestellt.  
Mit dem Menüpunkt werden zusätzlich die Zeichen außerhalb dieses Bereiches ein- und ausgeblendet.

## **Hexadezimal-Modus (Menü Anzeige)**

Schaltet vom Text-Modus in den Hexadezimal-Modus. Die Umschaltung erfolgt nur, wenn die geladene Datei gespeichert bzw. unverändert ist oder die Änderungen verworfen werden.

## **Text-Modus (Menü Anzeige)**

Schaltet vom Hexadezimal-Modus in den Text-Modus. Die Umschaltung erfolgt, wenn die geladene Datei gespeichert bzw. unverändert ist oder die Änderungen verworfen werden.

Befindet sich im Hexadezimal-Modus eine Datei, die keine reine Textdatei ist, dann kann diese nicht im Text-Modus dargestellt werden. Nach einer entsprechenden Bestätigung wird die Datei geschlossen und im Text-Modus ein neues Dokument [unbenannt] erzeugt.

## **Text-Modus (neue Datei) (Menü Anzeige)**

Schaltet vom Hexadezimal-Modus in den Text-Modus, wobei eine neue Datei erzeugt wird.

Wenn die im Hexadezimal-Modus geladene Datei geändert wurde, erfolgt eine entsprechende Sicherheitsabfrage.

## **Automatischer Einzug (Menü Optionen)**

Die Option für die Arbeit im Text-Modus bewirkt, daß bei der Erzeugung einer neuen Zeile mit [ENTER] der Cursor unter das erste Zeichen der vorhergehenden Zeile gesetzt wird. Die führenden Tabulator- bzw. Leerzeichen werden aus der vorhergehenden in die neue Zeile kopiert.

## **Tabulatoren (Menü Optionen)**

In dem zugehörigen Untermenü kann die Tabulator-Sprungweite im Text-Modus zwischen 2 und 16 Zeichen eingestellt werden.



## **Dateifilter (Menü Optionen)**

In den Dialogen zur Auswahl von Dateien (Öffnen, Speichern unter, Datei einfügen, ...) können in der Auswahlliste *Dateiformat* Dateifilter selektiert werden, um die Auswahl bestimmter Dateigruppen zu beschleunigen

Häufig verwendete Dateifilter (z.B. \*.txt) können im Dialog *Dateifilter* selbst eingegeben und wieder gelöscht werden. Diese Filter stehen dann in den Dateidialogen zur schnellen Auswahl zur Verfügung. Bei Programmende werden sie automatisch mit gespeichert.

### **Hinzufügen eines Dateifilters**

Mit diesem Schalter wird in die Liste ein neuer Dateifilter aufgenommen. Der Neueintrag wird jeweils vor dem markierten Filter positioniert. Das Anfügen am Ende der Liste wird erreicht, indem die Markierung unter das letzte Element positioniert wird.

*Filter* Beispiele: \*.txt, \*.t??, t\* usw. Mehrere Filter dürfen in einer Auswahl kombiniert werden. Komma oder Semikolon sind als Trennzeichen erlaubt, nach dem Trennzeichen darf ein Leerzeichen stehen.

*Bezeichnung* Für den Dateifilter kann ein Name vergeben werden. Erfolgt keine Eintragung, so wird automatisch der Filter selbst als Name eingesetzt.

### **Löschen eines Dateifilters**

Der hervorgehobene Dateifilter wird aus der Liste mit dem Schalter *Löschen* entfernt.

## **Farben (Menü Optionen)**

Die Einstellung der Farben ist für die Schrift und den Fensterhintergrund möglich. Im Hexadezimal-Modus ist zusätzlich die Farbe der Adressen einstellbar.

Der Dialog zur Einstellung der Farben ist ein Windows 3.1 - Standarddialog, wie er ähnlich auch in der Systemsteuerung / Farben verwendet wird.

## Weitere Optionen (Menü Optionen)

Die folgende Option wird sofort mit dem Aktivieren/Deaktivieren wirksam:

**Sicherungsdatei anlegen** Vor jedem Abspeichern wird der ursprüngliche Dateiinhalt in einer Backup-Datei gesichert. Diese Datei hat den gleichen Namen. Die Dateierweiterung beginnt mit "~", gefolgt von den beiden ersten Zeichen der originalen Erweiterung.

Beispiele:	Originaldatei	Sicherungsdatei
	BEISPIEL.TXT	BEISPIEL.~TX
	BEISPIEL.X	BEISPIEL.~X
	BEISPIEL	BEISPIEL.~
	BEISPIEL.~	BEISPIEL.~~

Die folgenden Einstellungen werden beim Beenden des Programms gespeichert und stehen bei erneutem Start wieder so zur Verfügung:

**Fenstergröße / -position** Ist dieser Schalter aktiviert, werden Größe und Position des Editor- und des Grep-Fensters bei Programmende gesichert und bei Neustart wieder restauriert. Das betrifft auch den evtl. eingestellten Vollbild-Modus.

**zuletzt bearbeitete Datei** Bei Aktivierung dieses Schalters wird die bei Programmende aktuelle Datei gemerkt und bei Neustart automatisch geöffnet.

**Schrift (Art, Typ, Größe)** Die Einstellungen der Schriftart (Menüpunkt: *Anzeige / Schrift wählen*) werden getrennt für Text- und Hexadezimalmodus abgespeichert und bei Neustart des Programms wieder aktiviert. Wenn der Schalter nicht gesetzt ist, wird bei Programmstart eine Systemschrift mit festem Zeichenabstand (i.A. Fixedsys) eingestellt.  
Falls sich der Editor im DOS-Modus befindet, ist eine feste DOS-Schrift (i.A. Terminal) wirksam. Die gesicherte Schriftart wird nur im Windows-Modus eingestellt.

**Text-, Hintergrundfarben** Die Änderungen der Farben für Text, Hintergrund und Adressen (Hex-Modus) über den Menüpunkt *Optionen / Farben* werden bei Programmende gesichert. Ist der Schalter nicht aktiv, werden bei Programmstart die in der Systemsteuerung eingestellten Farben verwendet.

**Seiteneinrichtung für Druck** Wenn der Schalter aktiviert ist, werden die Einstellung der Seitenränder und die Inhalte der Kopf- und Fußzeile für den Ausdruck eines Dokumentes gesichert. Anderenfalls werden bei Programmstart alle Ränder auf "0" gesetzt, die Kopf- und Fußzeile sind leer.

**Such- /Grep-Optionen** Die Optionen (Zustände der Markierungsfelder) für die Dialoge "Suchen", "Ersetzen" und "Grep" werden gesichert. Ist dieser Schalter nicht aktiv, werden bei Programmstart alle Optionsfelder als *nicht markiert* initialisiert (außer "Ersetzen bestätigen").

## **Text-Modus**

Der Text-Modus dient der Bearbeitung von reinen Textdateien.

### **Große Texte**

Im Text-Modus können Texte mit beliebiger Zeilenanzahl bearbeitet werden - die Dateigröße ist nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.

Die Zeilenbreite (Anzahl der Spalten bzw. Zeichen pro Zeile) ist von der gewählten Schrift abhängig. Sie beträgt ca. 4.000 Zeichen pro Zeile.

Textblöcke können auch dann in die Zwischenablage kopiert oder daraus eingefügt werden, wenn sie über 64 kByte groß sind.

### **DOS-Unterstützung / automatische Konvertierung der Eingabe**

Wenn in Menü *Anzeige* der DOS-Modus eingestellt wird, arbeitet der **M&I WinEditor** genau wie ein **DOS-Editor**. Dazu wird bei der Eingabe von Zeichen intern der Windows-Zeichencode in den DOS-Zeichencode konvertiert.

### **Verwandte Themen:**

Allgemeine Tastenkombinationen

Bewegen im Text-Modus

Bearbeiten im Text-Modus

Kopieren, Verschieben, Einfügen

Markieren eines Textbereiches

Suchen

Konvertierung Windows-DOS

## Hexadezimal-Modus

Im Hexadezimal-Modus können alle Arten von Dateien bearbeitet werden. Die Dateigröße ist unbegrenzt.

Das Fenster besteht im Hexadezimal-Modus aus den drei Anzeigebereichen Adressen, Hexadezimal-Code und Zeichen.

### Umschalten zwischen *Anzeigen* und *Editieren*

Der Hexadezimal-Modus startet im Zustand *Anzeigen*. Um im Hexadezimal-Modus zu editieren, ist im Menü *Bearbeiten* der Menüpunkt Editier-Modus zu aktivieren.

Die Umschaltung zwischen den Zuständen *Anzeigen* und *Editieren* wird auch mit der Maus durch **Doppelklick** an beliebiger Stelle innerhalb des Fensters erreicht.

### Editieren

Im Hexadezimal-Modus erfolgt das Editieren grundsätzlich als **Überschreiben**. Im Hexadezimal-Code-Anzeigebereich kann ein Zeichen hexadezimal eingegeben werden. Im Zeichen-Anzeigebereich ist die normale Eingabe mit der Tastatur möglich. Zwischen den Bereichen kann mit der Maus oder der Tabulatortaste gewechselt werden. Alle Zeichen, die geändert wurden, werden invertiert dargestellt.

### Kopieren

Ein markierter Bereich kann mit Befehl Kopieren aus dem Menü *Bearbeiten* oder mit STRG+C (STRG+EINFG) in die Zwischenablage kopiert werden.

### DOS-Modus

Wenn in Menü *Anzeige* der DOS-Modus eingestellt ist, wird bei der Eingabe von Zeichen intern der Windows-Zeichencode in den DOS-Zeichencode konvertiert.

### Verwandte Themen:

[Allgemeine Tastenkombinationen](#)

[Bewegen im Hexadezimal-Modus](#)

[Bearbeiten im Hexadezimal-Modus](#)

[Rückgängig](#)

[Alles rückgängig](#)

[Suchen](#)

## Arbeiten mit dem Dateimanager

Der Windows - Dateimanager kann auf verschiedene Weise benutzt werden um den Editor zu starten bzw. um Dateien in den Editor zu laden:

### 1. Verknüpfte Dateien

Eine Datei, deren Dateierweiterung mit dem Editor verknüpft wurde, kann durch Doppelklick mit der Maus oder Betätigen der Enter-Taste in den Editor geladen werden. Dabei wird der Editor nur dann neu gestartet, wenn er noch nicht gestartet wurde, anderenfalls wird die Datei in den bereits aktiven Editor geladen. Wurde der Editor mehrfach geöffnet, wird der zuletzt aktive verwendet.

Das Verknüpfen bestimmter Dateierweiterungen mit dem Editor geschieht über den Menüpunkt *Datei | Verknüpfen* des Dateimanagers. Dazu ist im ersten Eingabefeld die gewünschte Erweiterung einzugeben und im darunter befindlichen Feld der volle Pfadname des Editors.

Einfacher geschieht die Verknüpfung durch eine vorherige Registrierung in der Windows-Registrierdatenbank. Dadurch ergeben sich folgende Vorteile:

- Im Verknüpfen-Dialog kann der Eintrag für den Editor aus der Auswahlliste selektiert werden.
- Die Druckfunktion des Editors kann für den Ausdruck verknüpfter Dateien benutzt werden. Dazu ist nach der Selektierung einer Datei der Menüpunkt *Datei | Drucken* des Dateimanagers aufzurufen. Einfacher ist es jedoch, die Datei auf das Symbol des vorher geöffneten Druckmanagers zu ziehen. In beiden Fällen wird der Editor aktiviert (ggf. neu gestartet), die jeweilige Datei geladen und unter Beachtung der aktuell eingestellten Druckoptionen des Editors ausgedruckt.

### 2. Drag & Drop

Ein Dokument kann mit *Drag & Drop* aus dem Dateimanager heraus geöffnet werden. Dazu ist der Mauszeiger über den gewünschten Dateinamen zu positionieren und bei gedrückter linker Maustaste in das geöffnete Fenster des **M&I WinEditor** oder über dessen Verkleinerungs-Symbol (Icon) zu ziehen. Mit dem Loslassen der Maustaste wird die Datei geladen.

Loslassen+STRG Gleichzeit wird zwischen Text- und Hex Mode gewechselt.

Loslassen+UMSCH (nur im Textmodus) Wenn bereits ein Dokument geöffnet ist, dann wird die komplette Datei an der Cursorposition in das Dokument eingefügt.

Hinweis: Der Cursor befindet sich nach einer Einfügeoperation immer am Ende des eingefügten Blockes. Dadurch können schnell mehrere Texte über *Drag & Drop* zusammengefaßt werden.

## Registrierung in der Windows Registrierdatenbank

Der **M&I WinEditor** bietet die Möglichkeit der Eintragung in die Windows-Registrierdatenbank:

Um die Registrierung zu vereinfachen, wird durch das Installationsprogramm eine Datei MI\_EDIT.REG erstellt. Diese Datei muß dem Windows-Registriereditor (REGEDIT.EXE) beim Start als Parameter übergeben werden. Einfacher ist es jedoch, durch Doppelklick auf die Datei MI\_EDIT.REG im Dateimanager diesselbe Funktion auszulösen. War die Registrierung erfolgreich, erfolgt nur eine entsprechende Meldung.

### Hinweis:

Die Datei MI\_EDIT.REG enthält u.a. Pfadangaben zum **M&I WinEditor**. Sollten die zugehörigen Dateien nach erfolgter Installation in ein anderes Verzeichnis verschoben/kopiert worden sein, dann sind hier ggf. manuell entsprechende Änderungen vorzunehmen. Diese Datei kann mit jedem Texteditor, einschließlich des **M&I WinEditor** bearbeitet werden.

Sollte das Programm ohne Installationsprogramm installiert worden sein, dann ist nur eine manuelle Registrierung möglich. Dazu ist das Programm REGEDIT.EXE (Windows-Verzeichnis) ohne Parameter zu starten.

## **Markieren eines Textbereiches**

### **Markieren mit den Richtungstasten**

Wenn die UMSCH- (SHIFT-) Taste gedrückt ist, wird ab der Cursorposition der Text durch Betätigen der Richtungstasten markiert.

### **Markieren mit der Maus**

Die Markierung erfolgt durch Bewegen der Maus bei gedrückter linker Maustaste über den gewünschten Bereich. Befindet sich der Mauszeiger ober- und unterhalb des Text-Fensters, rollt der Text weiter und wird markiert, solange die Maus bewegt wird.

### **Markieren des ganzen Dokumentes**

-->Alles markieren

### **Markierung aufheben**

Betätigen einer Richtungstaste oder Klicken mit der Maus im Text



## Kopieren, Verschieben, Einfügen

### Kopieren

1. Schritt: Markieren des Textbereiches, der kopiert werden soll.
2. Schritt: STRG+C kopiert den markierten Text in die Zwischenablage.
3. Schritt: Positionieren des Cursors an die Stelle, wo der Text eingefügt werden soll.
4. Schritt: STRG+V fügt den Text aus der Zwischenablage an der Cursorposition ein.

### Verschieben

1. Schritt: Markieren des Textbereiches, der verschoben werden soll.
2. Schritt: STRG+X schneidet den markierten Text aus, d.h. er wird gelöscht und in die Zwischenablage eingefügt.
3. Schritt: Positionieren des Cursors an die Stelle, wo der Text eingefügt werden soll.
4. Schritt: STRG+V fügt den Text aus der Zwischenablage an der Cursorposition ein.

### Einfügen

Mit STRG+V (UMSCH+EINFG) kann über die Zwischenablage Text auch aus anderen Windows-Anwendungen übernommen werden.

### Hinweis:

Die Bearbeitungsfunktionen sind auch über das *Menü Bearbeiten* erreichbar.

Für die Funktionen Ausschneiden, Kopieren und Einfügen stehen auch die älteren Tastenkombinationen (Hotkeys) zur Verfügung:

Ausschneiden: UMSCH+ENTF (STRG+X)

Kopieren: STRG+EINFG (STRG+C)

Einfügen: UMSCH+EINFG (STRG+V)

### Einfügen einer Datei

Eine Text-Datei kann mit Datei einfügen oder mit Drag & Drop (Arbeiten mit dem Dateimanager) an der Cursorposition in den Text eingefügt werden.

## Allgemeine Tastenkombinationen

### Hilfe

F1 Ruft die Inhaltsübersicht der Hilfe auf bzw. das Hilfethema zu einem angewählten Menüpunkt.

### Dateioperationen

STRG+O Datei / Öffnen  
STRG+S Datei / Speichern  
STRG+D Datei / Drucken  
ALT+F4 Datei / Beenden

### Suchen und Ersetzen

UMSCH+F3 Suchen / Suchen  
F3 Suchen / Weitersuchen  
STRG+F3 Suchen / Ersetzen  
F5 (im Text-Modus) Suchen / Zeilennummer  
F5 (im Hex-Modus) Suchen / Springen an Adresse

### Zwischenablage

--> Kopieren, Verschieben, Einfügen

## **Bewegen im Text-Modus**

### **Tastenkombination**

NACH-RECHTS

NACH-LINKS

NACH-OBEN

NACH-UNTEN

STRG+NACH-RECHTS

STRG+NACH-LINKS

POS1

ENDE

BILD-NACH-OBEN

BILD-NACH-UNTEN

STRG+POS1

STRG+ENDE

### **Cursorbewegung**

Ein Zeichen nach rechts.

Ein Zeichen nach links.

Eine Zeile nach oben.

Eine Zeile nach unten.

Ein Wort nach rechts.

Ein Wort nach links.

Zum Zeilenanfang.

Zum Zeilenende.

Um einen Fensterausschnitt nach oben.

Um einen Fensterausschnitt nach unten.

Zum Dokumentanfang.

Zum Dokumentende.

## Bewegen im Hexadezimal-Modus

Das Bewegen im Hexadezimal-Modus unterscheidet sich in den Modi *Anzeigen* und *Editieren*. Die nachfolgend aufgeführten Bewegungen gelten für den Modus *Editieren*. Im Modus *Anzeigen* wird entsprechend der sichtbare Fensterausschnitt gerollt.

<b>Tastenkombination</b>	<b>Cursorbewegung</b>
NACH-RECHTS	Ein Zeichen nach rechts.
NACH-LINKS	Ein Zeichen nach links.
NACH-OBEN	Eine Zeile nach oben.
NACH-UNTEN	Eine Zeile nach unten.
POS1	Zum Zeilenanfang (im Modus <i>Anzeigen</i> zum Dokumentanfang).
ENDE	Zum Zeilenende (im Modus <i>Anzeigen</i> zum Dokumentende).
BILD-NACH-OBEN	Um einen Fensterausschnitt nach oben.
BILD-NACH-UNTEN	Um einen Fensterausschnitt nach unten.
STRG+POS1	Zum Dokumentanfang.
STRG+ENDE	Zum Dokumentende.

## Bearbeiten im Text-Modus

### Bearbeiten allgemein

ENTER	Fügt eine Zeilenschaltung (neue Zeile) ein.
STRG+N	Fügt eine Zeilenschaltung ein, der Cursor bleibt jedoch in der alten Zeile.
EINFG	Schaltet zwischen Einfügen und Überschreiben um.
STRG+Z (ALT+RÜCK)	Widerrufen der letzten Änderung. --> <u>Rückgängig</u>

### Löschen

ENTF	Löscht das Zeichen rechts vom Cursor.
RÜCK	Löscht das Zeichen links vom Cursor.
STRG+ENTF	Löscht ab der Cursorposition nach rechts bis zum nächsten Wortanfang.
STRG+T	wie STRG+ENTF, jedoch wird am Zeilenende eine folgende Zeile nicht angefügt.
STRG+RÜCK	Löscht ab der Cursorposition nach links bis zum Anfang des Wortes, in dem sich der Cursor befindet.
STRG+Y	Löscht eine Zeile.
STRG+X (UMSCH+ENTF)	Schneidet einen markierten Text aus und fügt ihn in die Zwischenablage ein.

Wenn ein Textbereich markiert ist, so wird mit den Lösch-Tasten zuerst dieser Bereich gelöscht.

### Block-Operationen im Text-Modus

STRG+UMSCH+I	Verschiebt Zeilen, die ganz oder teilweise markiert sind, um ein Zeichen nach rechts.
STRG+UMSCH+U	Verschiebt Zeilen, die ganz oder teilweise markiert sind, um ein Zeichen nach links (maximal bis an den linken Rand).
STRG+NACH-OBEN	Wandelt in einem markierten Textbereich alle Buchstaben in Großbuchstaben um (Uppcase).
STRG+NACH-UNTEN	Wandelt in einem markierten Textbereich alle Buchstaben in Kleinbuchstaben um (Downcase).

## Bearbeiten im Hexadezimal-Modus

EINFG	Wechselt zwischen den Modi <i>Anzeigen</i> und <i>Editieren</i> .
TAB	Bewegt den Cursor vom Hexadezimal-Code- in den Zeichen-Anzeigebereich und umgekehrt.
RÜCK	Widerrufen einer Änderung des Zeichens an der Cursorposition.
STRG+Z (ALT+RÜCK)	Widerrufen aller Änderungen.
STRG+C (STRG+EINFG)	Kopiert einen markierten Bereich in die Zwischenablage.

Eine reine Textdatei, auch als ASCII-Datei bezeichnet, enthält nur Textinformation, d.h. keinen ausführbaren Code und keine Formatinformationen - außer Zeilenvorschub und Wagenrücklauf.

