



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

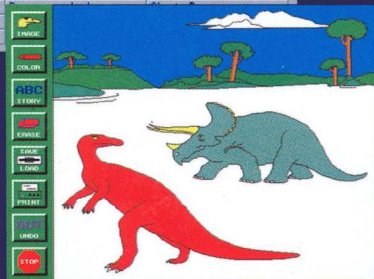
Dinosaurier Paket



Über 2 MegaByte
Dino-Software:

Animationen,
Malprogramm,
Datenbank,
Diashow mit Quiz,
PCX-Grafiken...

Ein Muß für jeden
Dinosaurier-Fan!



SYBEX

Daniel
Sillescu

Dinosaurier Paket

ShareBert präsentiert:
Dinosaurier Paket

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Shareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o. ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Hüseyin Ceylan

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9552-5

1. Auflage 1993

2. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1993 by Sybex-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
I. Installieren	9
Überblick	11
Hardware-Voraussetzungen	12
Programme installieren	12
II. Einsteigen	15
Malprogramm ausprobieren	17
Datenbank ausprobieren	25
Diashow mit Quiz	27
Filme ablaufen lassen	31
PCX-Grafiken mit Paintbrush drucken	34
PCX-Grafiken in Word einbinden	37
III. Nachschlagen	41
Bert's Dinosaurs	43
Dino Database	45
VGA-Projector	49
PCX-Grafikkatalog	50
ShareBert's Registrierungshinweise	57
Stichwortverzeichnis	59

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



“Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld”, ist ShareBert’s oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Das Dinosaurier-Paket ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert – mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Teil gibt es bei Bedarf eine Übersicht über alle Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls



Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter "ShareBert's Registrierungshinweise" nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhören.

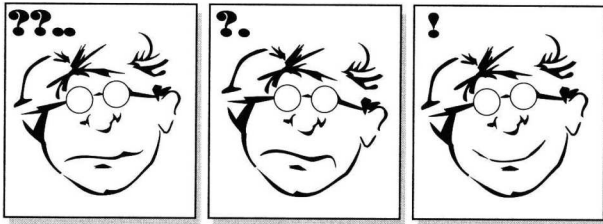
Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. Strg statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Überblick

Bevor Sie die einzelnen Programme, Animationen und Grafiken installieren, möchte ich Ihnen noch kurz verraten, was Sie in diesem Paket überhaupt erwartet:



*Bert's
Dinosaurs*

- Besonders stolz bin ich auf Bert's Dinosaurs - schließlich scheint es sich hier um einen Namensvetter von mir zu handeln... Dahinter verbirgt sich ein tolles Malprogramm für Kids, das äußerst einfach zu bedienen ist: Sie suchen sich eine Hintergrundlandschaft aus und positionieren beliebig viele vorgefertigte Dinosaurier. Dann kann das Bild farbig ausgemalt und bei Bedarf auch gespeichert sowie gedruckt werden.
- Fast 200 (!) verschiedene Dinosaurierarten (vom Allosaurus bis zum Yangchuanosaurus) sind in der Dino Database gespeichert. Abrufbar sind neben kleinen Bildern jeweils ausführliche Informationen sowie eine Landkarte, in der die Länder markiert sind, in denen die betreffende Dinosaurierart ihr Unwesen trieb.
- VGA-Projector zeigt nicht nur Dias von 20 Dinosaurierarten, sondern fragt die Namen auch gleich in Form eines Quizspiels ab. Nach einem Mausklick auf den Ihrer Meinung korrekten Namen erfahren Sie sofort, ob Sie richtig gelegen haben!
- Zwei kurze Filme lassen die längst ausgestorbenen Dinosaurier auf Ihrem Bildschirm noch mal auferstehen!
- Schließlich enthält das Paket noch 13 Grafiken mit Dinosauriern im PCX-Format, die sich z.B. mit Windows Paintbrush laden und ausdrucken lassen.

*Dino
Database*

VGA-Projector

Animationen

PCX-Grafiken

Hardware-Voraussetzungen

Falls Sie die Systemvoraussetzungen für den Ablauf der Dinosaurier-Programme noch nicht dem Klappentext entnommen haben - hier sind sie noch einmal in Tabellenform:

- IBM-kompatibler 286/386/486er PC
- 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk
- Festplatte
- MS-DOS ab Version 3.3
- 640 KByte Arbeitsspeicher
- VGA-Grafikkarte
- Maus (nur für Bert's Dinosaurs erforderlich)



Drucken

Ein Farbmonitor ist zwar nicht unbedingt erforderlich - die meisten Programme machen aber „in Farbe“ erheblich mehr Spaß, wenn z.B. Dinosaurier ausgemalt werden sollen.

Um die 13 PCX-Grafiken betrachten und ausdrucken zu können, ist außerdem ein geeignetes Programm erforderlich. Dabei kann es sich um eine Textverarbeitung handeln, die Grafiken im PCX-Format einbinden kann - oder Sie verwenden z.B. das im Lieferumfang von Windows enthaltene Programm Paintbrush.

Programme installieren



Alle Dinosaurier-Programme mußten aus Platzgründen komprimiert werden. Versuchen Sie daher auf keinen Fall, die Dateien D-BERT.EXE, D-BASE.EXE etc. direkt von der Diskette aus zu starten, sondern befolgen Sie unbedingt die untenstehende Anleitung!

Befehlszeilen

Legen Sie die Programmdiskette in Ihr 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk, und geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

c: 

cd\ 

md dino ↵

cd dino ↵

copy a:*. * ↵

bzw.

copy b:*. * ↵

d-bert ↵

d-base ↵

d-dia ↵

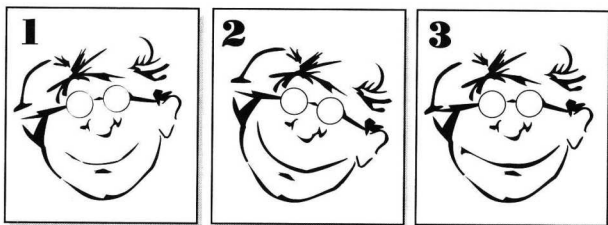
d-film ↵

d-pcx ↵

Nachdem die einzelnen Programme entpackt wurden, können Sie die komprimierten Dateien löschen, indem Sie „del d-*.exe“ ↵ eingeben (aber nicht den Strich hinter dem „d“ vergessen!).

Löschen

II. Einsteigen



Malprogramm ausprobieren

Sitzen etwa noch Erwachsene am PC? Bert's Dinosaurs ist ein Programm für Kids, und deshalb werde ich Euch ab sofort auch ganz frech mit „Du“ anreden, okay?



Programmstart

Zunächst mußt Du das Programm zum Laufen bringen, indem Du unter DOS die folgenden Befehlszeilen abtippst:

```
c: [↵]
```

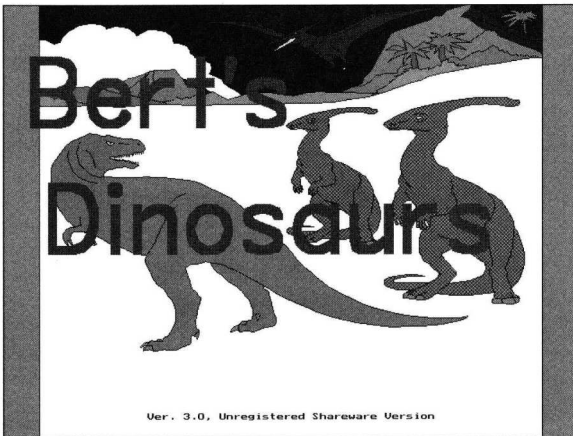
```
cd\dino [↵]
```

```
bert [↵]
```

Falls Du nicht weißt, wie man das „\“-Zeichen auf den Bildschirm bekommt: Einfach bei gedrückter **[Alt Gr]**-Taste das „ß“ antippen!

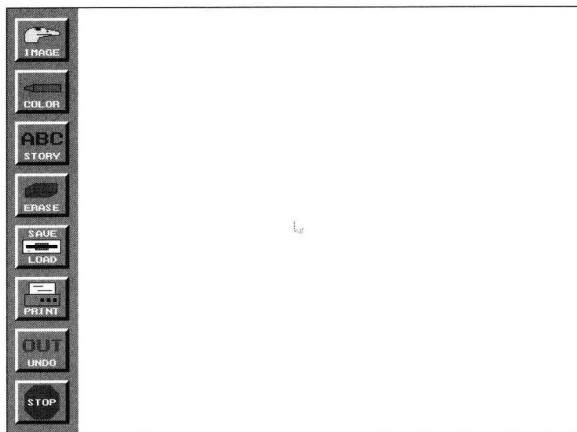


Jetzt erscheint zunächst für einige Sekunden die Meldung „One moment please“. Warte einfach, bis der in Abbildung 2.1 gezeigte Titelschirm folgt und in mehr oder weniger schlechter Qualität der Programmname aus dem PC-Lautsprecher ertönt...



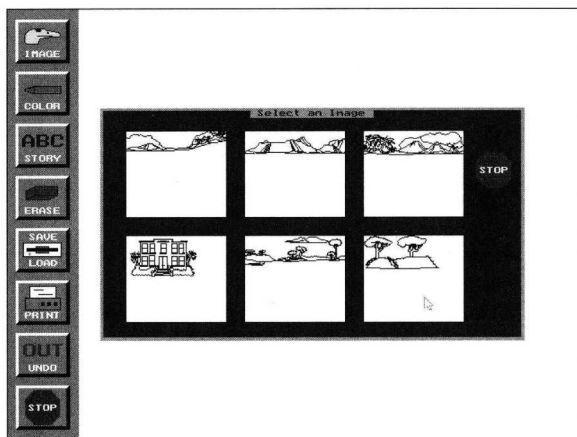
*Abb. 2.1:
Titelschirm von
Bert's Dinosaurs*

Abb. 2.2:
Leerer Bildschirm
mit Bildsymbolen



Noch ein paar Sekunden warten, dann siehst Du den in Abbildung 2.2 gezeigten Bildschirm mit einigen Bildsymbolen am linken Rand.

Abb. 2.3:
Auswahl einer
Hintergrundland-
schaft



Als erstes wählst Du eine Hintergrundlandschaft aus, indem Du mit der linken Maustaste auf den IMAGE-Button sowie auf das gewünschte Bild (siehe Abbildung 2.3) klickst.

Hintergrund

Anschließend werden, wie in Abbildung 2.4 zu sehen, verschiedene Dinosaurier zur Wahl gestellt. Wenn Du auf den nach unten zeigenden Pfeil klickst, erscheinen noch weitere Arten...

Dinosaurier

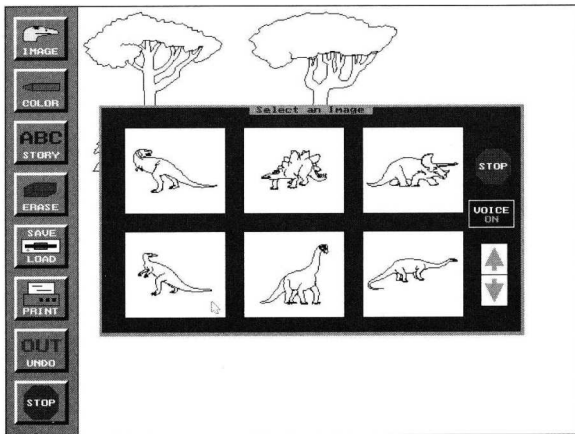


Abb. 2.4:
Auswahl eines
Dinosauriers

Sobald Du mit der linken Maustaste auf das gewünschte Bild klickst, siehst Du, wie in Abbildung 2.5 gezeigt, verschiedene Größen zur Auswahl.

Größe

Sofern Du noch mehr Dinosaurier in Dein Bild übernehmen willst, solltest Du lieber ein etwas kleineres Bild anklicken, damit noch genügend Platz auf dem Bildschirm bleibt!

Anstelle des Dinosauriers siehst Du nun lediglich einen rechteckigen Rahmen auf dem Bildschirm. Wenn Du nun den Mauszeiger in den Rahmen setzt, kannst Du ihn bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle schieben. Sobald die Maustaste losgelassen wird, erscheint dann auch der ausgewählte Dinosaurier auf dem Bildschirm.



Verschieben

Abb. 2.5:
Verschiedene
Größen zur
Auswahl

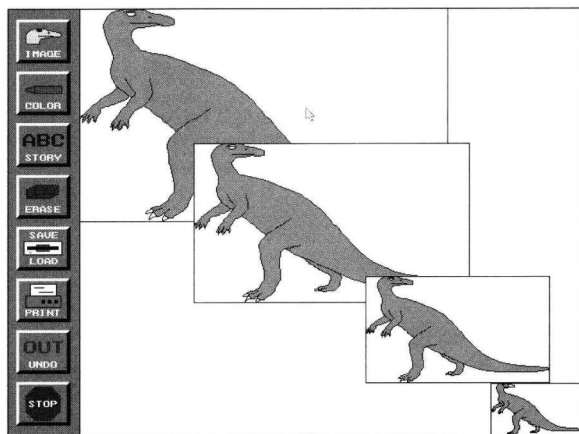
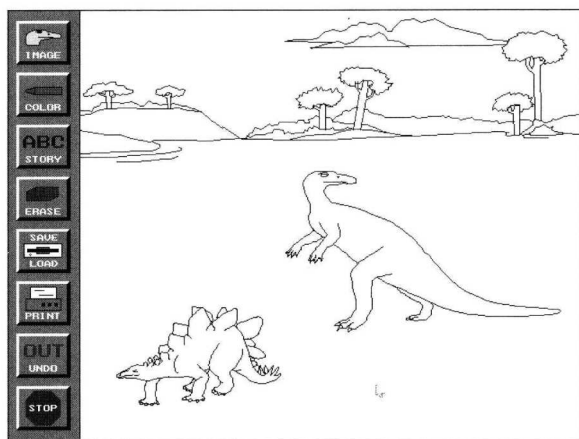


Abb. 2.6:
Hier wurde noch
ein zweiter
Dinosaurier
eingefügt



Falls Du noch weitere Dinosaurier in Dein Bild einfügen möchtest (ein Beispiel siehst Du in Abbildung 2.6), brauchst Du nur erneut auf IMAGE zu klicken und das eben beschriebene Auswählen und Verschieben eines Bildes zu wiederholen.



Jetzt möchtest Du das Bild bestimmt noch bunt ausmalen. Kein Problem: Klicke einfach mit der linken Maustaste auf COLOR, dann werden auf dem Bildschirm insgesamt 30 verschiedene Farben angezeigt (siehe Abbildung 2.7).

Ausmalen

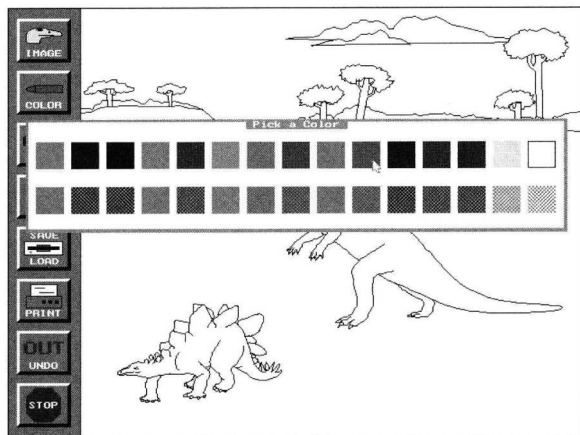


Abb. 2.7:
Hier wird die
gewünschte Farbe
angeklickt

Wenn Du nun mit der Maus auf ein Farbfeld und anschließend auf eine hohle Fläche in Deinem Bild klickst, wird diese sofort mit der gewählten Farbe ausgefüllt. Auf diese Weise kannst Du alle Flächen verschieden einfärben!

In Abbildung 2.8 siehst Du, wie ich bereits einige Flächen bunt ausgemalt habe - in Abbildung 2.9 ist mein Bild bereits fertig.



Wenn Du Dich einmal vertan hast und eine Fläche mit einer falschen Farbe ausgefüllt ist, kannst Du über COLOR die richtige Farbe auswählen und dann einfach noch mal auf die bereits ausgemalte Fläche klicken.



Abb. 2.8:
Erst hat ShareBert
einige Flächen
ausgemalt...

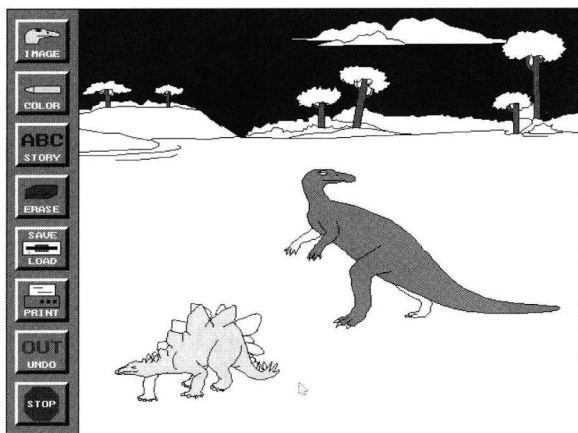
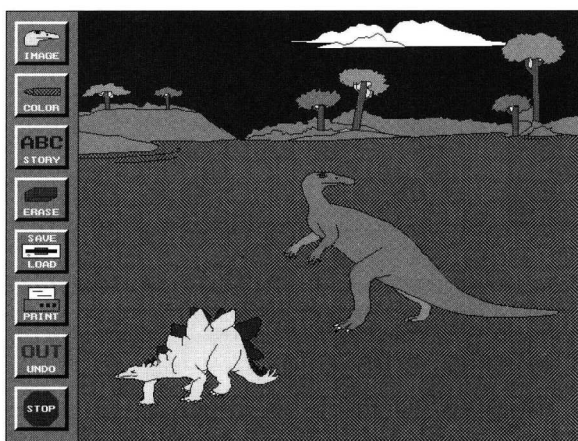


Abb. 2.9:
...und hier ist sein
Bild schon fertig!



Text eingeben

Bist Du auch soweit? Dann möchtest Du vielleicht noch eine Beschreibung zu Deinem Bild eingeben, die nachher mit ausgedruckt wird?

Dazu klickst Du mit der linken Maustaste auf das mit „ABC“ beschriftete STORY-Symbol und tippst mit der Tastatur den gewünschten Text ein. Ein Beispiel siehst Du in Abbildung 2.10.

Sobald Du mit dem Text fertig bist, drückst Du die -Taste - und obwohl die Beschreibung nun nicht mehr zu sehen ist, wird sie nachher mit ausgedruckt...

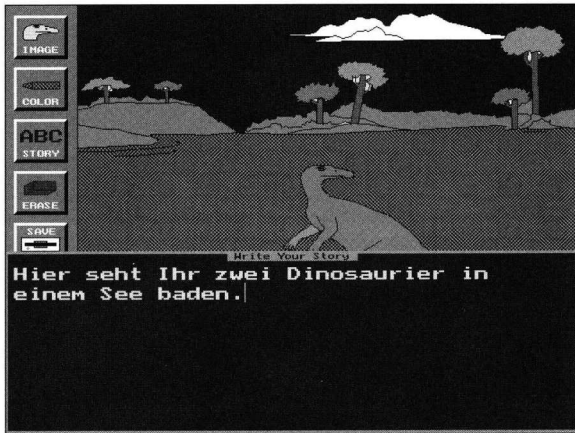


Abb. 2.10:
ShareBert gibt eine
Beschreibung ein

Wenn Du jetzt den Computer ausschalten würdest, wäre Dein Bild gelöscht! Darum solltest Du es nun unbedingt abspeichern, indem Du auf das Diskettensymbol (SAVE/LOAD) klickst.

Speichern

Wie in Abbildung 2.11 zu sehen, werden nun zwei Bilder angezeigt. Klicke mit der linken Maustaste auf das grüne SAVE-Symbol, gib einen Namen mit höchstens acht Buchstaben (z.B. „bert“) ein und drücke .

Abb. 2.11:
Hier muß das
SAVE-Symbol
angeklickt werden

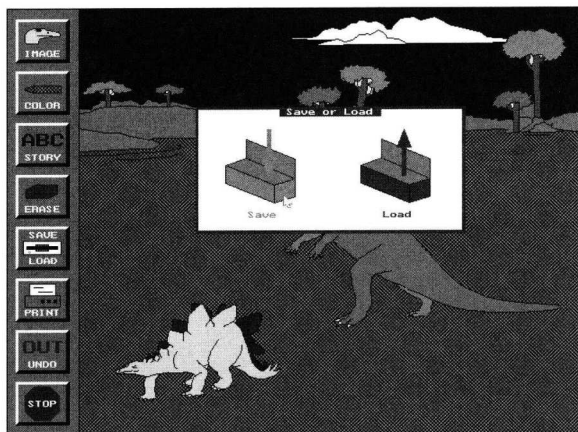


Abb. 2.12:
Auswahl des
Druckermodells



Drucken

Dein Bild ist nun sicher gespeichert, soll aber bestimmt noch ausgedruckt werden. Dazu klickst Du auf den PRINT-Button, schaltest dann erst mal den Drucker ein und schaust Dir die in Abbildung 2.12 gezeigte Liste an.

Die Frage lautet nun: Welches Druckermodell ist am Computer angeschlossen? Hier ein paar kurze Erklärungen, wann welcher Eintrag angeklickt werden muß:

- Handelt es sich um einen 9-Nadeldrucker, klickst Du am besten auf „Epson 9 pin“. *Nadeldrucker*
- Bei einem 24-Nadeldrucker sollte der Eintrag „Epson 24 pin“ ausgewählt werden.
- Für einen Laserdrucker benötigst Du den Eintrag „LaserJet“. *Laserdrucker*
- Besonders schön fällt das Druckergebnis aus, wenn ein Farbdrucker vom Typ „PaintJet“ oder „DeskJet 500C“ angeschlossen ist: Wenn Du das richtige Feld anklickst, erscheint das Bild nämlich dann auch auf dem Papier farbig, während bei allen anderen Druckern nur verschiedene Grautöne zu sehen sind. *Farbdrucker*

Das Drucken kann durchaus ein paar Minuten dauern, aber dann hältst Du Dein erstes Bild schwarz (oder sogar bunt) auf weiß in den Händen.

Du kannst das Programm nun beenden, indem Du nacheinander auf das Stoppschild sowie auf den lachenden Smiley klickst. Anschließend ist noch ein sogenannter Registrierungshinweis zu sehen (frag Deine Eltern, wenn Du nicht weißt, was das ist!) - doch wenn Du noch mal die linke Maustaste drückst, ist wieder das Zeichen „C:\DINO>“ zu sehen, und Du kannst den Computer ausschalten. *Beenden*

Datenbank ausprobieren

Bei den weiteren Programmen aus diesem Paket ist die Hilfe der Eltern erforderlich - und vielleicht gibt es ja auch Väter oder Mütter, die ebenfalls Dino-Fans sind... Jedenfalls werde ich jetzt wieder zum seriösen „Sie“ zurückkehren...

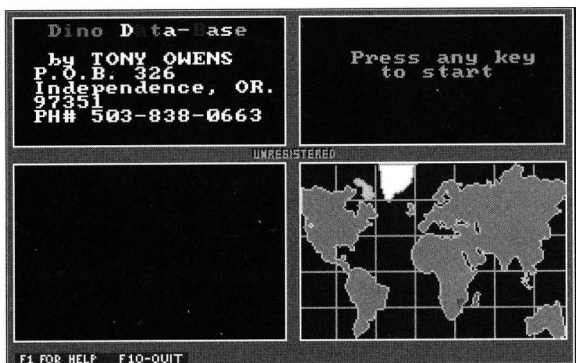


Dino Database ist eine Datenbank, die Bilder und Informationen zu fast 200 (!) verschiedenen Dinosaurierarten enthält. Um das Programm zu starten, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

Programmstart

```
c: ↵
cd\dino ↵
dino ↵
```

Abb. 2.13:
Startbildschirm von
Dino Database



Zunächst erscheint der in Abbildung 2.13 gezeigte Startbildschirm, der nach einem beliebigen Tastendruck einem Menü Platz macht.

NEXT Anschließend wählen Sie am besten NEXT, um den ersten Datensatz auf den Bildschirm zu bekommen. Wenn Sie nun noch SHUT wählen, verschwindet das Menü vom Bildschirm, so daß alle Angaben sichtbar sind. Ein Beispiel für eine solche Darstellung sehen Sie in Abbildung 2.14.



Mit ↵, ↓ sowie ↵ können Sie nach und nach die gesamte Datenbank durchblättern. Weitere Programmfunktionen wie z.B. das Suchen nach bestimmten Dinosaurierarten oder die Ausgabe weiterer Informationen wird in Teil III unter der Überschrift „Dino Database“ beschrieben.

Beenden Um das Programm zu beenden, drücken Sie abschließend zweimal F10.



Abb. 2.14:
Beispiel für die
Anzeige eines
Datensatzes

Diashow mit Quiz

VGA-Projector heißt eine Diashow mit den Bildern von 20 Dinosaurierarten, wobei die Namen in Form eines Quizspiels abgefragt werden. Um das Programm zu starten, geben Sie unter DOS die untenstehenden Befehlszeilen ein:

Programmstart

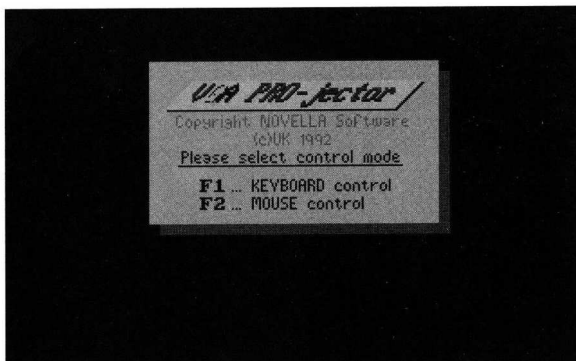
C:

cd\dino

vgapro

Nachdem Sie den Textbildschirm mit einer beliebigen Taste weggedrückt haben, erscheint nach einigen Sekunden das in Abbildung 2.15 gezeigte Konfigurationsmenü, das Ihnen zwei Möglichkeiten anbietet:

Abb. 2.15:
Konfigurationsme-
nü von VGA-
Projector



Maus – Sofern Ihr PC mit einer Maus ausgestattet ist, sollten Sie **[F2]** drücken.

Tastatur – Ansonsten müssen Sie mit **[F1]** auf die nicht ganz so komfortable Tastatursteuerung ausweichen.

Startbildschirm Anschließend dauert es wieder einige Sekunden, bis der in Abbildung 2.16 gezeigte Startbildschirm zu sehen ist. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Start, oder drücken Sie **[Enter]** sowie **[Left Arrow]**, damit das erste Dia erscheint (siehe Abbildung 2.17).

Abb. 2.16:
Nach dem
Startbildschirm...

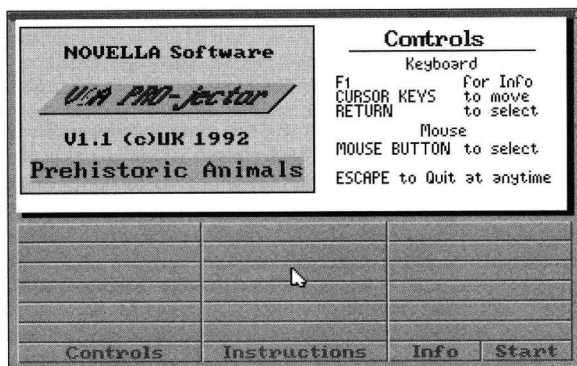




Abb. 2.17:
...wird das erste
Dia angezeigt

VGA-Projector möchte nun von Ihnen wissen, welche Dinosaurierart in der Grafik dargestellt wird.

Quizfrage

Bevor Sie antworten, können Sie sich, wie in Abbildung 2.18 zu sehen, weitere Informationen über die Größe, die bevorzugten Nahrungsmittel und den Zeitraum, in dem die gesuchte Saurierart gelebt hat, anzeigen lassen:



- Mausbenutzer klicken dazu auf das Feld „Info“.
- Tastaturbenutzer müssen dagegen die Funktionstaste **[F1]** drücken.

Info zeigen

Jetzt müssen Sie sich entscheiden, wobei Mausbenutzer die vermutete Saurierart einfach anklicken können, während Tastaturbenutzer zunächst mit Hilfe der Pfeiltasten das gewünschte Feld ansteuern und dann mit **[↵]** bestätigen.

Richtig oder falsch?

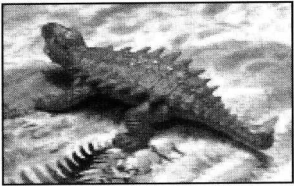
PFEIL Beispiele für die beiden möglichen Reaktionen des Programms sehen Sie in den folgenden Abbildungen 2.19 und 2.20.



Um VGA-Projector zu beenden, drücken Sie zweimal **[Esc]** und warten, bis die Meldung „Bye for now!“ durchgelaufen ist.

Beenden

Abb. 2.18:
Das Info-Fenster
hilft bei der
Beantwortung

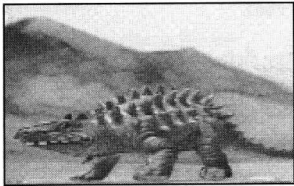


Slide No. 1

SIZE: About 7m long
TIME: Late Cretaceous
DIET: Plant Eater

Stegosaurus	Triceratops	Tyrannosaurus
Brachiosaurus	Mamenchisaurus	Plesiosaur
Pliosaur	Ichthyosaurus	Baryonyx
Woolly Mammoth	Ankylosaurus	Dimetrodon
Corythosaurus	Parasaurolophus	Glyptodon
Styracosaurus	Pterodactyl	Scolosaurus
Palaeoscincus	Megalosaurus	Info Start

Abb. 2.19:
Bei einer falschen
Antwort erfolgt eine
Korrektur



Slide No. 13

WRONG!

The correct
answer was -
Scolosaurus

Stegosaurus	Triceratops	Tyrannosaurus
Brachiosaurus	Mamenchisaurus	Plesiosaur
Pliosaur	Ichthyosaurus	Baryonyx
Woolly Mammoth	Ankylosaurus	Dimetrodon
Corythosaurus	Parasaurolophus	Glyptodon
Styracosaurus	Pterodactyl	Scolosaurus
Palaeoscincus	Megalosaurus	Info Start



Abb. 2.20:
Eine richtige
Antwort wird mit
einem Lob belohnt

Filme ablaufen lassen

Kinoqualität dürfen Sie von den beiden Dinosaurier-Animationen nicht erwarten, die ich Ihnen in diesem Kapitel vorstelle. Für PC-Verhältnisse wird jedoch eine meiner Meinung nach recht gute Qualität erreicht - das Anschauen lohnt allemal!



Um die Datei TYRO.VDO abspielen zu lassen, geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein:

TYRO.VDO

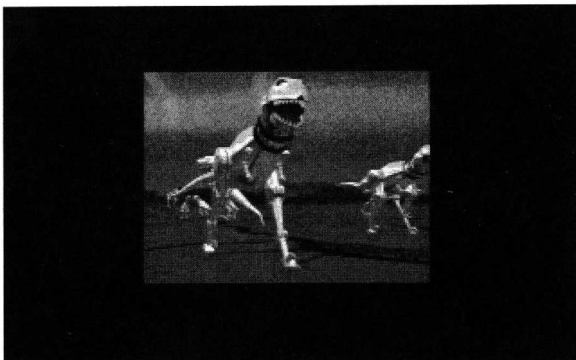
c:

cd\dino

vidtv tyro

Nach einigen Sekunden Ladezeit sollte sich auf Ihrem Bildschirm eine ganze Schar von Dinosauriern in Bewegung setzen - eine Spielszene sehen Sie in Abbildung 2.21.

Abb. 2.21:
Spielszene aus
dem Film
TYRO.VDO



Da die Animation auf 386er und 486er PCs meistens zu schnell abläuft, sollten Sie die „Turbo“-Taste drücken (sofern vorhanden) und so die Taktfrequenz heruntersetzen.

DINO.FLI

Nachdem Sie den ersten Film mit **[Esc]** beendet haben, können Sie durch Eingabe der folgenden Befehlszeilen die zweite Datei DINO.FLI abspielen lassen:

c: **[↩]**

cd\dino **[↩]**

quickfli dino.fli **[↩]**

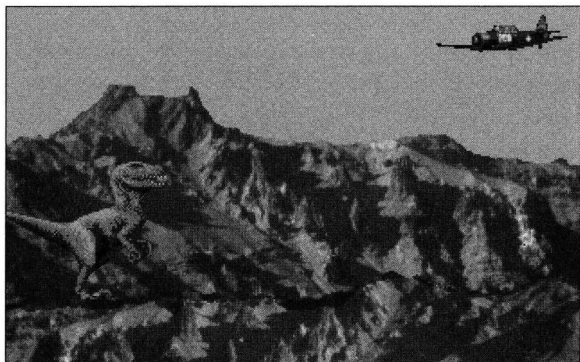


Abb. 2.22:
Der Saurier kommt
von links ins Bild...

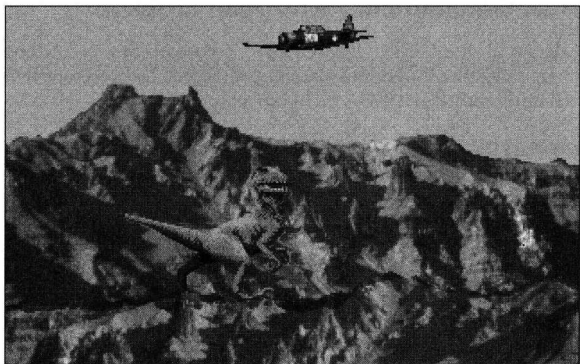
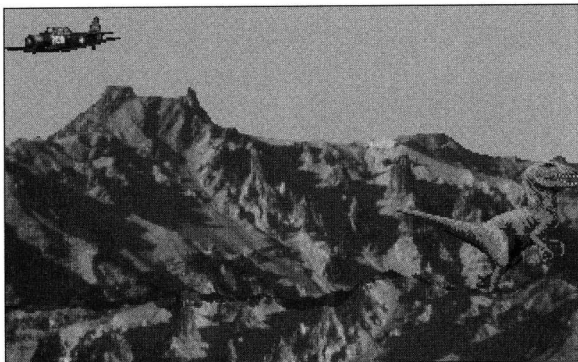


Abb. 2.23:
...bleibt kurz
stehen...

Abb. 2.24:
...und verabschie-
det sich wieder



PCX-Grafiken mit Paintbrush drucken

Mit den 13 Dinosaurier-Grafiken im PCX-Format können Sie ohne ein zusätzliches Programm, das entsprechende Dateien verarbeitet und ausdrucken kann, nicht viel anfangen.

Da das PCX-Format jedoch von den meisten Textverarbeitungs- und Grafikprogrammen (z.B. Word, StarWriter, WordPerfect, Windows) unterstützt wird, sollten sich hierdurch keine Probleme ergeben.



Falls Sie wirklich kein Programm besitzen, mit dem PCX-Grafiken angezeigt und ausgedruckt werden können, sollten Sie sich eins der ebenfalls in der ShareBert-Reihe erschienenen Pakete „Paint-Shop Pro & Tiffany Pro“ oder „NeoPaint“ besorgen!



Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt am Beispiel von Paintbrush, das zum Lieferumfang der grafischen Benutzeroberfläche Windows gehört, wie die insgesamt 13 PCX-Grafiken auf den Bildschirm und zu Papier gebracht werden können:

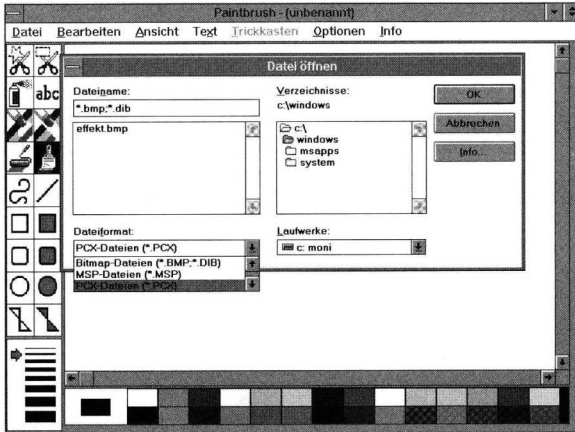


Abb. 2.25:
Zuerst wird das
richtige Dateiformat
aktiviert

1. Starten Sie Windows, und führen Sie nacheinander einen Doppelklick auf die Programmgruppe „Zubehör“ sowie auf das Bildsymbol „Paintbrush“ aus.
2. Nach der Auswahl von DATEI ÖFFNEN müssen Sie zunächst das korrekte Grafikformat festlegen. Zu diesem Zweck klicken Sie links unten auf den Pfeil neben der Vorgabe
 „Bitmap-Dateien (*.BMP, *.DIB)“
 und wählen statt dessen den Eintrag
 „PCX-Dateien (*.PCX)“
 aus, indem Sie einen Mausklick ausführen (siehe Abbildung 2.25).
3. Jetzt müssen Sie nur noch im Kasten „Verzeichnisse“ nacheinander einen Doppelklick auf die Einträge „c:\“ sowie „dino“ ausführen - und schon erscheinen, wie in Abbildung 2.26 gezeigt, die Namen der verfügbaren Grafikdateien.

Windows

Dateiformat

Unterverzeichnisse

Abb. 2.26:
Im linken Fenster
erscheinen die
Dateinamen

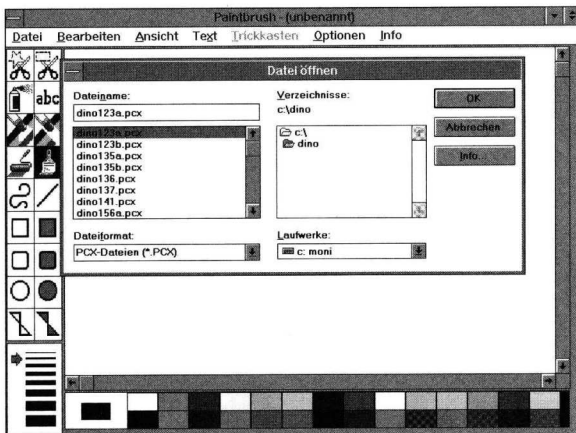
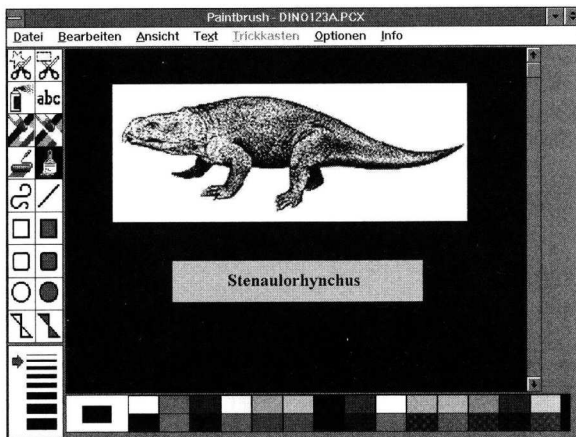


Abb. 2.27:
Hier wurde
die Datei
DINO123A.PCX
geladen



Laden

4. Um eine Grafik zu laden, klicken Sie den gewünschten Dateinamen doppelt an. In Abbildung 2.27 sehen Sie, wie die Datei DINO123A.PCX auf den Bildschirm geladen wurde.

5. Soll die Grafik ausgedruckt werden? Dann schalten Sie Ihren unter Windows installierten Standarddrucker auf „Online“, wählen Sie DATEI DRUCKEN, und bestätigen Sie die in Abbildung 2.28 gezeigten Vorgaben mit .

Drucken

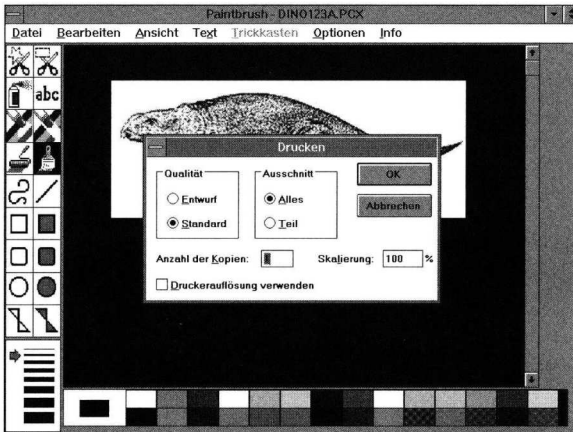


Abb. 2.28:
Aufruf der
Druckfunktion

Wie die insgesamt 13 PCX-Grafiken in gedruckter Form aussehen, können Sie sich in Teil III unter der Überschrift „PCX-Grafikkatalog“ ansehen.



PCX-Grafiken in Word einbinden

Da noch lange nicht jeder PC mit der grafischen Benutzeroberfläche Windows ausgestattet ist, möchte ich in einer weiteren Anleitung noch kurz beschreiben, wie man mit MS Word 5.5 für DOS die in diesem Paket enthaltenen PCX-Grafiken anschauen und drucken kann:

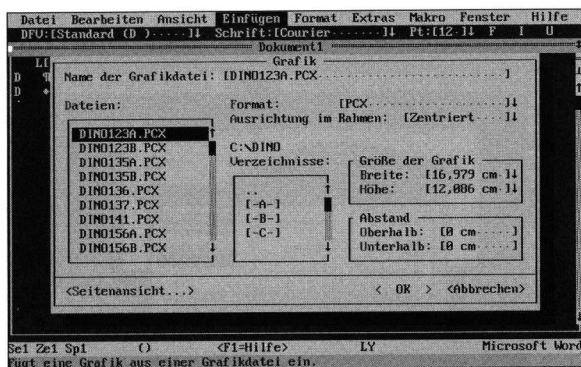


1. Starten Sie Word, und rufen Sie die Menüfolge EINFÜGEN GRAFIK auf.

Verzeichnisse

- Führen Sie unter „Verzeichnisse“ nacheinander je einen Doppelklick auf die Einträge „...“ sowie „DINO“ aus.

Abb. 2.29:
Jetzt sollten die
Dateinamen
aufgelistet werden



Dateien

- Wie in Abbildung 2.29 zu sehen, sollten jetzt die Namen der insgesamt 13 PCX-Grafiken unter „Dateien“ zur Auswahl angezeigt werden.
- Nachdem Sie sich für eine Datei entschieden haben, klicken Sie das „OK“-Feld an.
- Vielleicht sind Sie enttäuscht, daß auf dem normalen Textbildschirm lediglich ein gestrichelter Rahmen mit dem Dateinamen erscheint (siehe Abbildung 2.30)?

Seitenansicht

- Sobald Sie jedoch DATEI SEITENANSICHT aufrufen, wird die Grafik, wie in Abbildung 2.31 an einem Beispiel gezeigt, sichtbar.

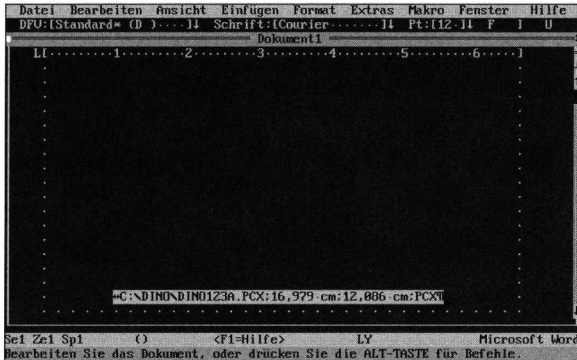


Abb. 2.30:
Gestrichelter
Rahmen auf dem
Textbildschirm

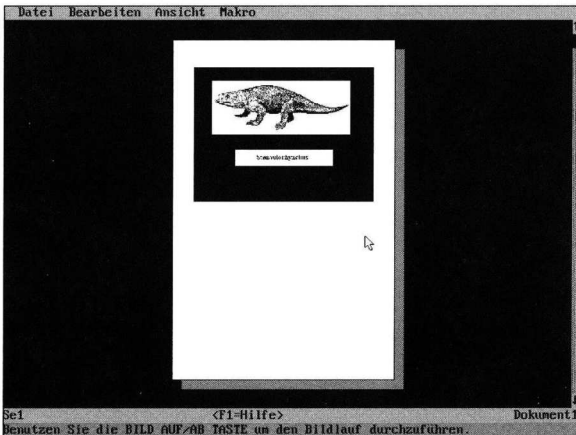


Abb. 2.31:
Grafikanzeige in
der Seitenansicht

- Falls Sie die Grafik mit zusätzlichem Text umgeben möchten, sollten Sie zunächst mit  ein oder zwei Leerzeilen erzeugen und können dann ganz normal den gewünschten Text tippen.

Texteingabe

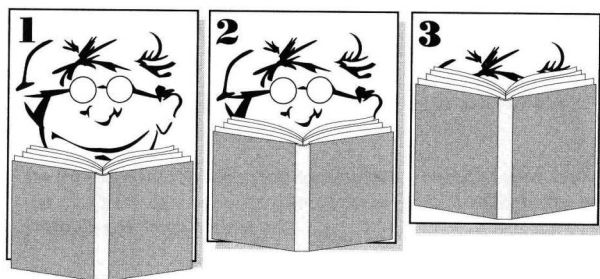


Vielleicht möchten Sie auch einen längeren Aufsatz über Dinosaurier verfassen und mit den jeweils passenden Grafiken illustrieren? Dann erzeugen Sie unter der jeweiligen Textstelle mit  einen Absatz und eine zusätzliche Leerzeile, rufen EINFÜGEN GRAFIK auf und gehen jeweils wie oben beschrieben vor.

Drucken

8. Schließlich soll die Grafik - ob mit oder ohne zusätzlichen Text - noch ausgedruckt werden. Schalten Sie also Ihren Drucker auf „Online“, wählen Sie DATEI DRUCKEN, und bestätigen Sie die angezeigten Vorgaben mit .

III. Nachschlagen



Bert's Dinosaurs

Nach dem Praxisbeispiel aus Teil II werden in den folgenden Abschnitten die einzelnen Menüpunkte von Bert's Dinosaurs kurz beschrieben.



IMAGE

Hier klicken Sie zunächst den gewünschten Hintergrund und anschließend den gewünschten Dinosaurier an.

Bildauswahl

Nachdem das Programm den Namen angezeigt und über den PC-Lautsprecher ausgegeben hat, erscheint die Grafik in vier verschiedenen Größen auf dem Bildschirm.

Wählen Sie per Mausklick die gewünschte Größe aus, und ziehen Sie den Rahmen bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle.

Da für jedes Bild nur ein Hintergrundmotiv benötigt wird, blendet Bert's Dinosaurs bei erneuter Auswahl von IMAGE direkt die verfügbaren Saurierbilder ein.



COLOR

Nach der Auswahl von COLOR klicken Sie das gewünschte Farbfeld an.

Farbauswahl

Anschließend können Sie per Mausklick beliebig viele begrenzte Flächen mit dem ausgewählten Farbton füllen.

STORY

Hier können Sie eine maximal achtzeilige Bildbeschreibung eingeben, die zwar nicht angezeigt wird, aber auf den Ausdrucken erscheint.

Texteingabe



Beachten Sie, daß der Zeilenumbruch vom Programm automatisch ausgeführt wird.  dürfen Sie nur drücken, um die Texteingabe abzuschließen!

ERASE

Löschen Wenn Sie ERASE wählen und die anschließende Rückfrage mit einem Mausklick auf „Yes“ beantworten, wird das aktuelle Bild komplett gelöscht.

SAVE/LOAD

Diesen Button rufen Sie auf, um das aktuelle Bild abzuspeichern oder eine vorhandene Grafik auf den Bildschirm zu laden:

- Speichern* – Zum Speichern klicken Sie anschließend auf SAVE, geben einen maximal achtstelligen Dateinamen ohne Endung ein und drücken .
- Laden* – Zum Laden klicken Sie auf LOAD sowie auf den Namen der gewünschten Grafikdatei.

PRINT

Drucken Nach dem ersten Aufruf von PRINT erscheint eine Liste der unterstützten Drucker. Klicken Sie einfach den gewünschten Eintrag an, und das aktuelle Bild wird (auf den Geräten PaintJet und DeskJet 500C sogar farbig!) ausgedruckt.

Bei weiteren Aufrufen gibt Bert's Dinosaurs das Bild sofort an den einmal angegebenen Drucker aus.



Wenn Sie versehentlich einen falschen Drucker ausgewählt oder die Ausgabe mit einem anderen Druckertreiber probieren möchten, müssen Sie unter DOS die Datei BD.DEF löschen und das Programm erneut aufrufen!

UNDO

Mit UNDO wird nicht etwa die letzte Farbfüllung rückgängig gemacht, sondern gleich der komplette Dinosaurier gelöscht, der zuletzt über IMAGE ausgewählt wurde!



STOP

Zum Beenden des Programms klicken Sie das Stoppschild sowie das „Yes“-Symbol an.

Beenden

Anschließend wird für einige Sekunden ein Shareware-Hinweis eingeblendet, den Sie mit der Maus wegklicken können. Wenn Sie sich beim Programmierer registrieren lassen möchten, lesen Sie am besten die Datei REGISTER.DOC, die einen Bestellschein enthält.

Registrierung

Dino Database

Nachdem Sie in Teil II bereits ein Praxisbeispiel kennengelernt haben, beschreiben die folgenden Abschnitte die insgesamt sieben Menüpunkte des Programms Dino Database.



SHUT



Abb. 3.1:
Bildschirmdarstellung ohne Menü

Menü Nach der Auswahl von SHUT wird, wie in Abbildung 3.1 gezeigt, das ansonsten immer sichtbare Menü ausgeblendet, so daß die Bilder und Informationen vollständig zu sehen sind.

NEXT / BACK

Vor/Zurück Nach der Auswahl von NEXT bzw. BACK wird jeweils der nächste bzw. vorherige Datensatz aus der Dinosaurier-Datenbank angezeigt.

FIND

Abb. 3.2:
Eingabe eines
Suchbegriffs



Suchen Hier können Sie entweder den vollständigen Namen oder die ersten Buchstaben einer gesuchten Saurierart eingeben. Nach der Bestätigung mit wird links unten der erste gefundene Datensatz angezeigt:

- Drücken Sie , um den kompletten Datensatz abzurufen.
- Drücken Sie eine beliebige andere Taste außer , um einen anderen Datensatz heraussuchen zu lassen.

MORE

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um anstelle der Landkarte weitere Informationen zur aktuellen Saurierart angezeigt zu bekommen. Ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 3.3.

Weitere Informationen



Abb. 3.3:
Weitere
Informationen
gibt's über MORE

VIEW

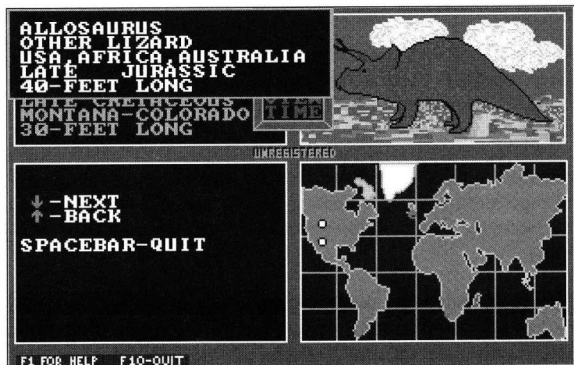


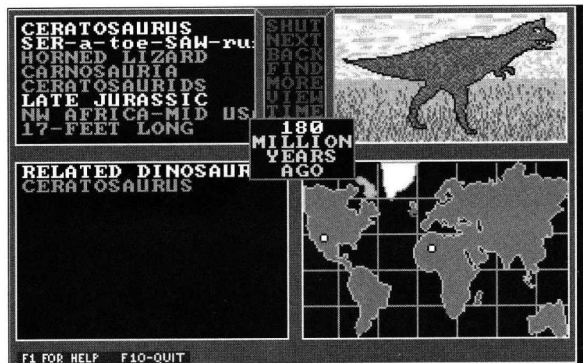
Abb. 3.4:
Saurierliste nach
der Auswahl von
VIEW

Schreibweise Falls Sie sich bei der Schreibweise einer Saurierart unsicher sind, sollten Sie VIEW aufrufen, die ersten Buchstaben des gesuchten Dinosauriers eingeben und mit bestätigen.

Dino Database zeigt daraufhin oben links die korrekte Bezeichnung an. Mit bzw. können Sie zudem die gesamte Datenbank durchblättern und mit den zum markierten Namen gehörenden Datensatz anzeigen lassen.

TIME

Abb. 3.5:
Diese Saurierart
lebte vor 180
Millionen Jahren



Alter Falls Ihnen Angaben wie „Late Jurassic“ nicht allzuviel sagen, können Sie bei jedem Datensatz TIME wählen und sich so anzeigen lassen, vor wieviel Millionen Jahren die betreffende Saurierart gelebt hat.

Registrierung Wenn Sie sich beim Programmierer der Dino Database als Anwender registrieren lassen möchten, drücken Sie sowie viermal eine beliebige Taste, um die genaue Adresse angezeigt zu bekommen.

Beenden Schließlich sollten Sie noch wissen, wie Sie die Dino Database wieder verlassen und zu DOS zurückkehren können: Drücken Sie einfach zweimal die Funktionstaste .

VGA-Projector

Wie Sie mit dem Programm VGA-Projector eine Diashow mit Quizfragen abrufen können, wurde bereits in Teil II beschrieben. An dieser Stelle folgt lediglich ein kurzer Überblick über sämtliche Programmfunktionen.



- Tastatursteuerung aktivieren F1
 - Maussteuerung aktivieren F2
 - Tastaturbelegung anzeigen *Controls*
 - Kurze Bedienungsanleitung anzeigen *Instructions*
 - Diashow starten *Start*
 - Informationen zur aktuellen Saurierart abrufen *Info*
- Auch bei VGA-Projector handelt es sich um ein Shareware-Programm. Wenn Sie sich beim Programmierer registrieren lassen möchten, finden Sie in der Datei ORDER.FRM die Adresse sowie die genauen Bedingungen. *Registrierung*

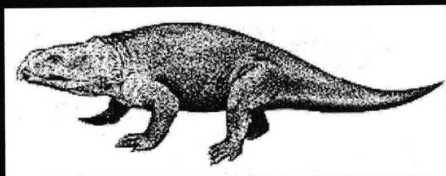
PCX-Grafikkatalog



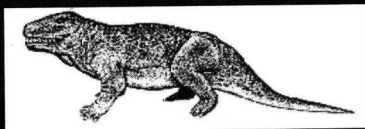
Wie Sie die 13 in diesem Paket enthaltenen PCX-Grafiken mit verschiedenen Dinosaurierarten ausdrucken können, wurde bereits in Teil II beschrieben.

Auf den folgenden Seiten finden Sie entsprechende Ausdrücke, denen jeweils als Bildunterschrift die dazugehörigen Dateinamen zugeordnet wurden.

DINO123A.PCX:
Stenaulorhynchus

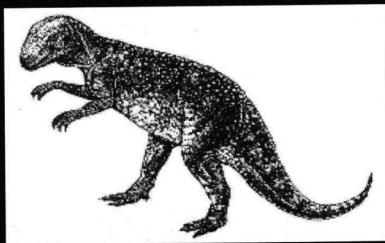


Stenaulorhynchus



Erythrosuchus

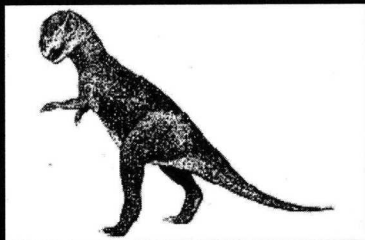
DINO123B.PCX:
Erythrosuchus



Allosaurus

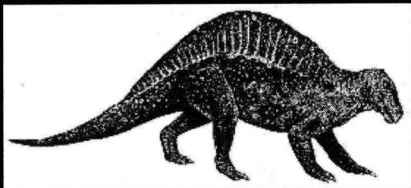
DINO135A.PCX:
Allosaurus

DINO135B.PCX:
Dilophosaurus

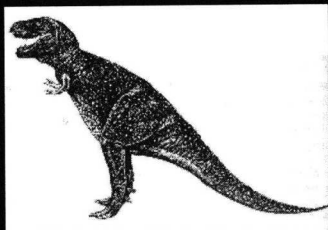


Dilophosaurus

DINO136.PCX:
Spinosaurus

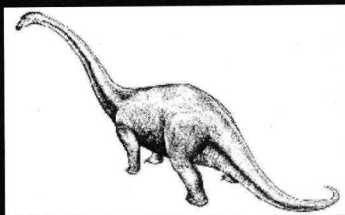


Spinosaurus



Tarbosaurus

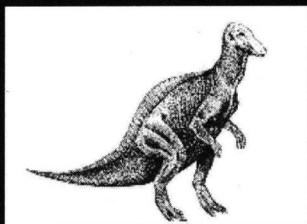
DINO137.PCX:
Tarbosaurus



Cetiosauriscus

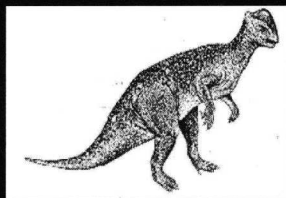
DINO141.PCX:
Cetiosauriscus

DINO156A.PCX:
Ouranosaurus

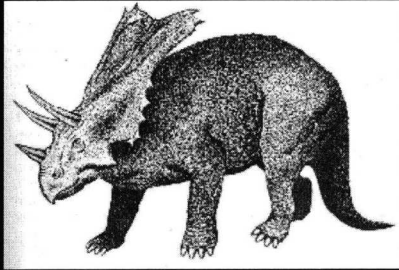


Ouranosaurus

DINO156B.PCX:
Stegoceras

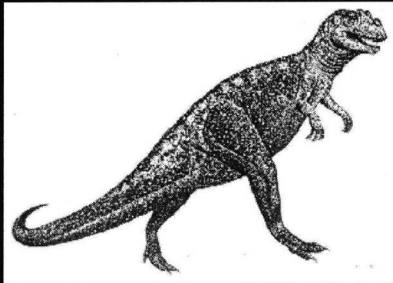


Stegoceras



Chasmosaurus

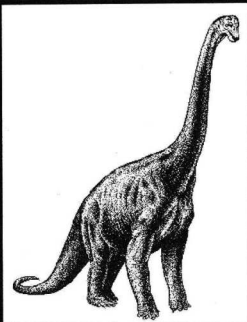
DINO159.PCX:
Chasmosaurus



Ceratosaurus

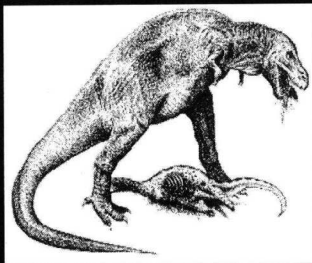
DINOS14.PCX:
Ceratosaurus

DINO15.PCX:
Brachiosaurus



Brachiosaurus

DINOS18.PCX:
Tyrannosaurus



Tyrannosaurus

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für drei Programme sowie zusätzliche Animationen und Grafiken bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit den Programmen arbeiten. Sollten diese Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie jedoch ein Programm regelmäßig, sollten Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was

Registrierung

mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächstelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Und das sind die Programme, die von den jeweiligen Autoren als Shareware deklariert wurden:

- Bert's Dinosaurs (Adresse: REGISTER.DOC)
- Dino Database (Adresse: F1)
- VGA-Projector (Adresse: ORDER.FRM)

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden (z.B. keine Hinweisbildschirme, kostenloses Update, zusätzliche Dateien etc.).

Stichwortverzeichnis

A

Allosaurus 51
Animationen 31

B

BACK 46
Bert's Dinosaurs 43
Bert's Dinosaurs ausprobieren 17
Brachiosaurus 56

C

Ceratosaurus 55
Cetiosauriscus 53
Chasmosaurus 55
COLOR 43

D

Datenbank ausprobieren 19, 25
Diashow 27
Dilophosaurus 52
Dino Database 25, 45
DINO.FLI 32
DINO123A.PCX 50
DINO123B.PCX 51
DINO135A.PCX 51
DINO135B.PCX 52
DINO136.PCX 52
DINO137.PCX 53
DINO141.PCX 53
DINO15.PCX 56
DINO156A.PCX 54
DINO156B.PCX 54
DINO159.PCX 55
DINOS14.PCX 55
DINOS18.PCX 56
Diskette installieren 12

E

ERASE 44
Erythrosuchus 51

F

Farbmonitor 12
Filme ablaufen lassen 29, 31
FIND 46

H

Hardware-Voraussetzungen 12

I

IMAGE 43
Installieren der Programme 12

M

Malprogramm ausprobieren 17
Marginalien 8
MORE 47
MS-Word 37

N

NEXT 46

O

Ouranosaurus 54

P

Paintbrush 34
PCX-Grafiken in Word einbinden 37
PCX-Grafiken mit Paintbrush drucken 34
PCX-Grafikkatalog 50

PRINT 44
Programme installieren 12

R

Registrierung 45, 48, 49
Registrierungshinweise 57

S

SAVE/LOAD 44
Seitenansicht 38
ShareBert stellt sich vor 7
Shareware-Prinzip 57
SHUT 45
Spinosaurus 52
Stegoceras 54
Stenaulorhynchus 50
STOP 45
STORY 43

T

Tarbosaurus 53
Tastenkappen 8
TIME 48
Tyrannosaurus 56
TYRO.VDO 31

U

Überblick 11
UNDO 45

V

VGA-Projector 49
VGA-Projector ausprobieren 27
VIEW 47

W

Windows 34



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Dinosaurier-Paket

Die Kids fahren schon seit Jahren auf alles ab, was mit Dinosauriern zu tun hat – und spätestens seit Steven Spielbergs Kino-Hit „Jurassic Park“ ist ganz Deutschland im Dino-Fieber...

Die besten Shareware-Programme für Dinosaurier-Fans finden Sie in diesem Paket – auf insgesamt über zwei MegaByte:

Bert's Dinosaurs ist ein tolles Malprogramm, mit dem auch Kinder spielend zurechtkommen: Hintergrundlandschaft auswählen, Dinosaurier plazieren, alles bunt ausmalen und drucken – fertig!

Dino Database enthält Bilder und Informationen zu fast 200 (!) verschiedenen Dinosaurierarten – vom Allosaurus bis zum Yangchuanosaurus.

VGA-Projector zeigt nicht nur Dias von 20 Dinosaurierarten, sondern fragt die Namen auch noch gleich in Form eines Quizspiels ab.

Zwei **Animationen** lassen die längst ausgestorbenen Dinosaurier auf Ihrem Bildschirm nochmal auferstehen, wenn auch jeweils nur für ein paar Sekunden.

Eine Sammlung von **PCX-Grafiken**, die mit diversen Programmen angesehen und ausgedruckt werden können, rundet das Dinosaurier-Paket ab.

Systemvoraussetzungen

- **IBM-kompatibler 286/386/486er PC**
- **Festplatte, 3,5"-Laufwerk, VGA-Grafikkarte**
- **Maus (nur für Bert's Dinosaurs erforderlich)**

Best.-Nr. 9552

ISBN 3-8155-9552-5

Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr. 19,80



0 1980



9 783815 595527

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatibile:
ShareWare**

SYBEX