

Daniel Sillescu



SHAREBERT'S



MEGAPACK OS/2

Auf vier
komprimierten
3,5"-HD-Disketten:
Über 40 Programme
und 3000 Icons für
OS/2 2.0

z.B.: Kopierprogramm,
Komprimierung, Spiele,
Dateiverwaltung,
Virenschutz, Utilities,
Backup-Programm,
Bildschirmschoner,
Sound-Treiber usw.

Jedes Programm mit
deutscher Anleitung!

SYBEX

ShareBert's MegaPack OS/2

ShareBert's

MegaPack OS/2

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 Sharewareprogramm.

Fast alle Hard- und Software-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

Produktion: Uta Gardemann

Satz: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen/Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Bercker, Kevelaer

ISBN 3-8155-9526-6

1. Auflage 1993

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
Installationshinweise	9



	11
1. Active Life	13
2. Alarm Clock Pro	22
3. Asteroids	31
4. Backup/2	37
5. WPS-Backup	41
6. Battle Ship	44
7. PM Bio	48
8. BombSquad	53
9. Browse/2	57
10. Changer/2	62
11. Checkers	66
12. Demo Window Washer	71
13. Deskpic	77
14. Directory Manager	83
15. PM Diskcopy	91
16. PM Eyes	96
17. Filejet	101



	111
18. 4 OS/2	113
19. Fractint für OS/2	120
20. Quellcode für Fractint	128
21. Globally/2	129



22.	PM Globe	133
23.	Mahjongg Solitaire	138
24.	MasterMind	142
25.	PM Maze	146
26.	MicroCAD	150
27.	PM Mine	160

**165**

28.	OS/2-Iconsammlung	167
29.	OS2YOU	171
30.	Paramid Utilities	175
31.	PM Comm	180
32.	PM Zip	185

**193**

33.	PKZIP für OS/2	195
34.	Renamer/2	198
35.	Rollball	201
36.	Scan für OS/2	204
37.	SoundBlaster-Treiber	218
38.	Sound Manager	220
39.	Tangram	225
40.	Tetris	229
41.	TeX für OS/2	234
42.	LJV Tool Kit	236

Registrierungshinweise**241**



Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfter 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.

Neben den “kleinen” ShareBerts gibt es jetzt die neuen Mega-Packs, die vier komprimierte 1,44-MB-Disketten beinhalten. Das “MegaPack OS/2” ist nur eins dieser Pakete. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die einzelnen Kapitel der MegaPack-Bücher sind wie folgt untergliedert:

Damit Sie nur die Programme kopieren müssen, die Sie auch wirklich interessieren, gibt’s zunächst mal eine kurze Beschreibung.

Beschreibung

Hier erfahren Sie ganz genau, was Sie tun müssen, um das jeweilige Programm auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Installation

Aller Anfang ist schwer. Deshalb zeigen unsere kurzen Anleitungen, wie Sie die Programme starten und benutzen.

Anleitung

Schließlich gibt es zu den komplexeren Programmen noch einen kleinen Referenzteil mit allen Befehlen zum Nachschlagen.

Referenz

Die Ikone mit ShareBert’s Portrait konnten Sie schon bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches 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 "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 danebenstehenden 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 (z.B. Strg). 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.





Installationshinweise

Alle Programme auf den beiliegenden Disketten sind komprimiert und können deshalb nicht direkt gestartet werden! Halten Sie sich daher unbedingt an die Anleitungen in den entsprechenden Kapiteln, um die gewünschte OS/2-Software auf Ihrer Festplatte zu installieren!



Alle Anleitungen setzen voraus, daß Sie ein Unterverzeichnis MEGA auf Ihrer Festplatte angelegt haben. Geben Sie daher jetzt unbedingt die folgenden Befehlszeilen ein:



```
c: ␣  
cd\ ␣  
md mega ␣
```

Wenn Sie sich den Inhalt der Disketten mit DIR anzeigen lassen oder die Installationsanleitungen lesen, könnten zwei Fragen auftauchen:



1. Warum hat ShareBert kein Programm geschrieben, mit dem die gewünschte OS/2-Software menügesteuert ausgewählt werden kann? War er zu faul dazu?
2. Warum kann ich nicht alle 40 Programme in einem Arbeitsgang installieren, sondern muß jedesmal wieder eine andere Befehlszeile eingeben?

Zur ersten Frage: Ich war nicht zu faul, bin aber der Meinung, daß ein menügeführtes Installationsprogramm für Sie mehr Arbeitsaufwand bedeuten würde als die von mir gefundene Lösung. Wenn Sie sich die Anleitungen anschauen, werden Sie feststellen, daß in den meisten Fällen nur eine einzige Befehlszeile eingegeben werden muß, um das betreffende Programm zu installieren. Schneller geht's wirklich nicht!

Zur zweiten Frage: Es ist sehr wohl möglich, alle Programme in einem Arbeitsgang zu installieren. Ich empfehle dies aber



nicht, da Ihre Festplatte sonst um über 13,5 Megabyte ärmer wird! Schauen Sie sich lieber die Kurzbeschreibungen an, und entscheiden Sie dann, welche Programme Sie interessieren und wofür Sie Ihren wertvollen Speicherplatz opfern möchten.

Alle Programme

Falls Sie trotzdem alle OS/2-Programme auf einmal installieren möchten - die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt, wie's geht:

1. Wechseln Sie mit **[Alt][Esc]** auf den OS/2-Gesamtbildschirm, oder führen Sie einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.
2. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein entsprechendes Unterverzeichnis an, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

```
md mega [↵]
```

3. Legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Diskettenlaufwerk, wechseln Sie mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin, und geben Sie

```
lh x *.lzh c:\mega [↵]
```

ein. Daraufhin werden automatisch sämtliche auf der Diskette enthaltenen Programme "ausgepackt".

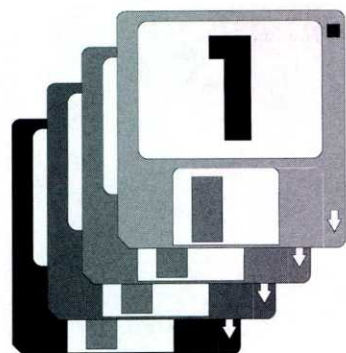
4. Wiederholen Sie den Arbeitsschritt mit den Programmdisketten 2, 3 und 4.



Aufgrund von Namensgleichheiten kann es passieren, daß während des Installationsvorgangs die Frage auftaucht, ob eine bestehende Datei überschrieben werden soll. Antworten Sie wahlweise mit **[Y]** oder **[N]**. Es kann Ihnen zwar passieren, daß bei einzelnen Programmen Dateien wie z.B. README.DOC fehlen - dies läßt sich bei der Komplettinstallation aber nicht vermeiden.



Beachten Sie bitte außerdem, daß sich die Dateien nur unter OS/2, nicht aber unter DOS aus ihrer komprimierten Form lösen lassen, da es sich bei dem mitgelieferten Datenpacker LH.EXE um die OS/2-Version von LHarc handelt!



1. Active Life

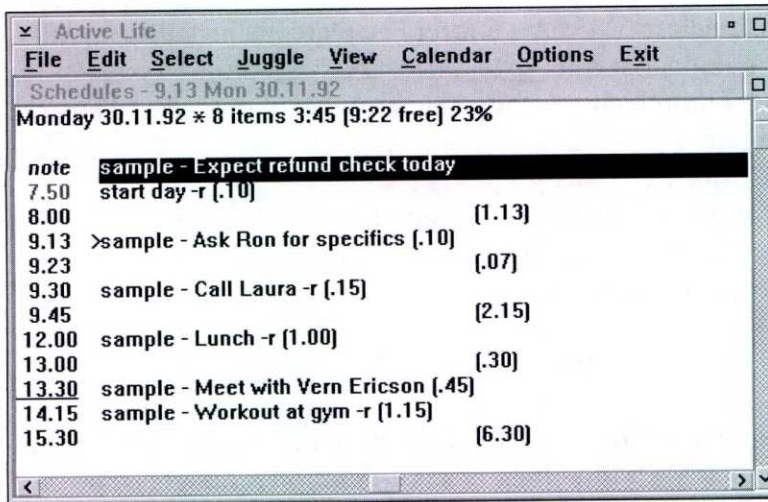


Abb. 1.1: Terminplanung mit Active Life

Beschreibung

Obwohl Active Life schon etwas älter ist und nicht speziell für die Version 2.0 von OS/2 geschrieben wurde, habe ich das Programm mit ins MegaPack aufgenommen. Warum? Weil Active Life meiner Meinung nach noch immer das beste OS/2-Shareware-Programm zur Termin- und Projektplanung ist.



Sie können nicht nur Ihre täglichen Termine erfassen, sondern auch gleich Ihre Arbeitszeit definieren und die jeweilige Dauer von Terminen bzw. Projekten angeben. Dies hat den Vorteil, daß Active Life Ihnen genau sagen kann, zu wieviel Prozent jeder Arbeitstag bereits verplant bzw. noch frei ist.

So eignet sich Active Live beispielsweise auch für Ärzte, Steuerberater, Rechtsanwälte etc., die ihre Praxis durch die Prozentangaben optimal auslasten können.



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !active c:\mega 
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Active Life installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Active Life, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
al 
```

Nach Bestätigung des Begrüßungsfensters mit  erscheint der Arbeitsbildschirm von Active Life mit den bereits in Abbildung 1.1 gezeigten Terminbeispielen.



Bevor wir zur Eingabe eigener Termine kommen, zeigt Ihnen ShareBert zunächst anhand einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, was Sie mit Active Life alles machen können:



Duration: .10

Earliest: 7.00 Latest: 23.00

OK Cancel

Abb. 1.2: Hier legen Sie Ihre Arbeitszeit fest

1. Als erstes sollten Sie SET DEFAULTS im OPTIONS-Menü aufrufen, um die in Abbildung 1.2 gezeigte Dialogbox einblenden zu lassen.
2. Hier geben Sie bei "Duration" die kürzeste Einheit ein, die Sie für Ihre Termine verwenden möchten (z.B. ".15" für 15 Minuten) und legen über "Earliest" bzw. "Latest" die verfügbare Arbeitszeit fest.
3. Damit Active Life auf Ausdrucken Ihren Namen berücksichtigen kann, wählen Sie als nächstes OPTIONS ENTER YOUR NAME, nehmen die entsprechende Eingabe vor und drücken .

Arbeitszeit

Name

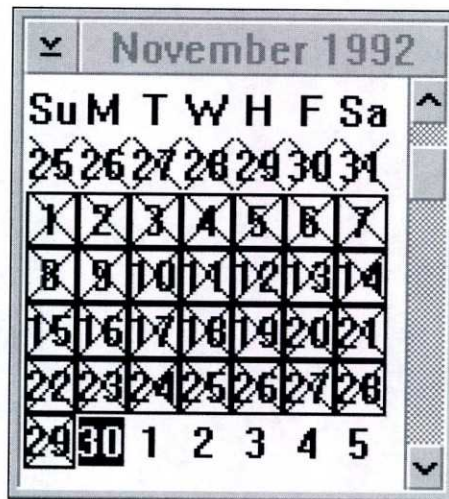


Abb. 1.3: Dieses Fenster erreichen Sie über CALENDAR OPEN

- Kalender** 4. Angezeigt werden jeweils die Termine des aktuellen Systemdatums. Um sich die Termine eines anderen Tages anzeigen zu lassen, wählen Sie CALENDAR OPEN: Das in Abbildung 1.3 gezeigte Fenster erlaubt über den Rollbalken das Vor- bzw. Zurückblättern zwischen ganzen Monaten - und mit einem Mausklick auf den gewünschten Tag werden auf dem Arbeitsbildschirm die entsprechenden Termine angezeigt. Als Orientierungshilfe werden bereits vergangene Tage als durchgestrichen gekennzeichnet. Mit einem Doppelklick auf die obere linke Fensterecke können Sie den Kalender jederzeit wieder schließen.

- Alphabetisch
sortieren** 5. Nicht immer weiß man, an welchem Tag ein bestimmter Termin ins Haus steht. Active Life bietet deshalb alternativ zur Datumsanzeige die Möglichkeit, alle erfaßten Termine in alphabetischer Reihenfolge anzuzeigen. Wählen Sie einfach ALPHABETICAL ITEMS LIST im VIEW-Menü, um die in Abbildung 1.4 gezeigte Darstellung zu erhalten.

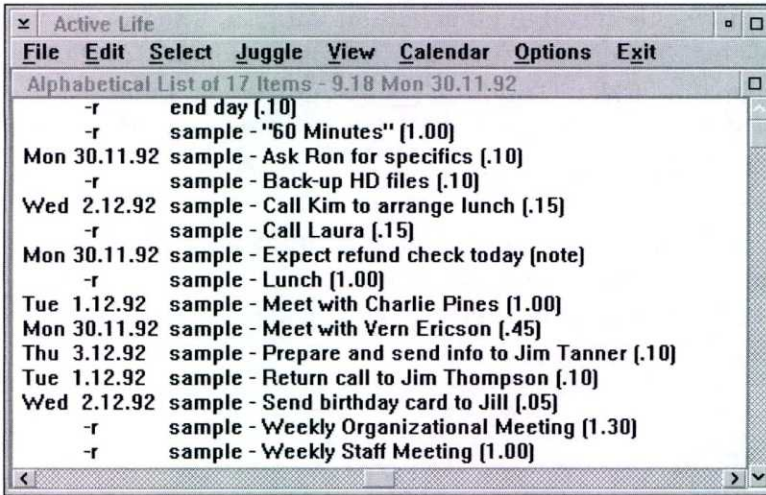


Abb. 1.4: Terminanzeige in alphabetischer Reihenfolge

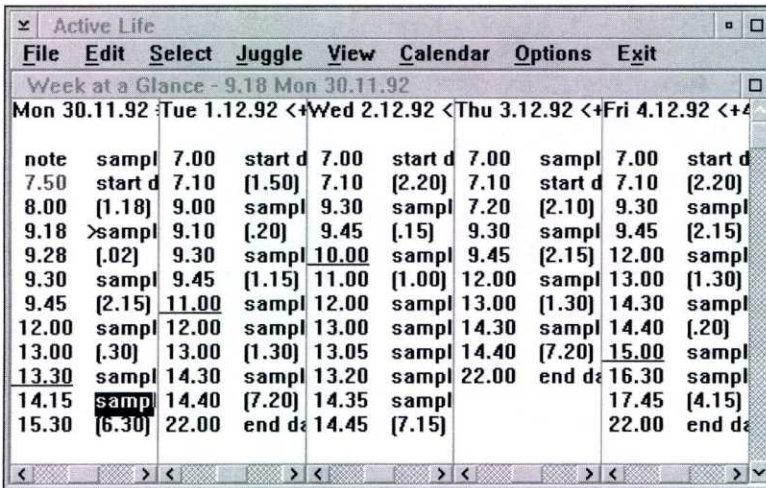


Abb. 1.5: Wochenüberblick

6. Vielleicht möchten Sie sich auch alle Termine der aktuellen Woche anzeigen lassen? Die in Abbildung 1.5 gezeigte Darstellung erreichen Sie über VIEW WEEK AT A GLANCE. Damit nicht nur die Zeiten sichtbar sind, empfiehlt es sich allerdings, den Arbeitsbildschirm mit einem Mausklick auf die obere rechte Fensterecke zu vergrößern.

Woche



Um eigene Termine eingeben zu können, müssen Sie zunächst die Beispieldaten löschen! Anstatt jeden Eintrag einzeln zu markieren und mit **[Entf]** zu entfernen, brauchen Sie einfach nur den Befehl DELETE SAMPLE ITEMS im OPTIONS-Menü aufzurufen.

Eigene Termine

Das Fenster zum Erfassen neuer Termine sehen Sie in Abbildung 1.6. Um dorthin zu kommen, wählen Sie EDIT INSERT NEW ITEM oder drücken **[Einf]** und gehen anschließend wie folgt beschrieben vor:

Abb. 1.6: Hier werden neue Termine erfaßt

- | | |
|--------------------|---|
| Bezeichnung | 1. Geben Sie zunächst bei "Title" eine Terminbezeichnung ein. |
| Dauer | 2. Klicken Sie ins Feld "Duration", in dem Sie die geplante Dauer des Termins in Stunden bzw. Minuten eintragen (z.B. "0.45" für 45 Minuten oder "2:30" für zweieinhalb Stunden). Falls der Termin nicht direkt heute stattfindet, geben Sie bei "Date" das gewünschte Datum ein. |
| Uhrzeit | 3. Um die Uhrzeit des Terminbeginns einzutragen, klicken Sie in das Feld neben "Begin time" und tippen z.B. "12.30" für 12 Uhr 30. |



4. Falls Sie vorher an den Termin erinnert werden möchten, klicken Sie den "Alarm"-Button an. Anschließend können Sie eingeben, wie viele Minuten vor bzw. nach dem Terminbeginn bzw. Terminende geweckt werden soll.

Alarm

5. Handelt es sich um einen einmaligen Termin? Dann brauchen Sie jetzt nur noch  zu drücken. Wiederholt sich der Termin dagegen in regelmäßigen Abständen, sollten Sie vorher noch den Button "Recurring" anklicken: In einer weiteren Dialogbox können Sie anschließend angeben, ob der Termin täglich, einmal in der Woche, alle zwei Monate am 12. etc. stattfindet.

Regelmäßig

Eine Kurzbeschreibung der wichtigsten Menübefehle von Active Life finden Sie im folgenden Abschnitt "Referenz". Dort werden dann auch die Hotkeys angegeben, die den Aufruf vieler Befehle vereinfachen. Falls Sie eine ausführliche Anleitung benötigen, können Sie die englischsprachige Dokumentationsdatei AL.DOC ausdrucken lassen.



Referenz

Menübefehle:

Um die Termine für den aktuellen Tag auszudrucken, wählen Sie im FILE-Menü PRINT TODAY'S SCHEDULE. Über PRINT RANGE OF SCHEDULES können Sie auch gleich eine Wochen-, Monats- oder sonstige Übersicht ausdrucken lassen. Wichtig sind außerdem die Befehle SAVE zum Speichern vorheriger Eingaben und EXIT zum Beenden des Programms.

FILE

Das EDIT-Menü benötigen Sie, wenn Termine neu eingegeben (INSERT NEW ITEM), bearbeitet (REFINE ITEM) oder gelöscht (DELETE ITEM) werden sollen. Außerdem können Sie Einträge markieren und in die OS/2-Zwischenablage kopieren.

EDIT



SELECT Um zum nächsten Tag, zum nächsten Termin etc. zu blättern, gibt's das SELECT-Menü mit den entsprechenden Einträgen NEXT DAY, NEXT SCHEDULE etc. Noch schneller geht's aber mit den am Kapitelende genannten Tastaturbefehlen.

JUGGLE Würde man diese Menübezeichnung übersetzen, müßte man von einem "Jonglieren-Menü" sprechen. Die Befehle erlauben es tatsächlich, mit den erfaßten Terminen zu jonglieren: Sie können den aktuellen Termin nach vorn oder nach hinten (EARLIER IN DAY bzw. LATER IN DAY), aber z.B. auch gleich um eine ganze Woche (NEXT WEEK) verschieben.

VIEW Voreingestellt ist hier der Befehl SINGLE SCHEDULE WINDOW. Wenn Sie mehrere Tage auf einen Blick angezeigt haben möchten, wählen Sie 2, 3 etc. oder WEEK AT A GLANCE für den kompletten Wochenüberblick, wobei Sie über DEFINE WEEK AT A GLANCE zunächst die für Sie gültige Arbeitswoche definieren sollten. Weiterhin steht über ALPHABETICAL ITEMS LIST eine alphabetische Sortierung der Termine zur Verfügung - und Sie können die Fenster auch untereinander anordnen, indem Sie VERTICALLY wählen.

CALENDAR Die Befehle OPEN und CLOSE im CALENDAR-Menü entscheiden darüber, ob der bereits in Abbildung 1.3 gezeigte Monatskalender angezeigt werden soll oder nicht.

OPTIONS Neben Voreinstellungen zum Definieren der Arbeitszeit (SET DEFAULTS) und zur Namenseingabe (ENTER YOUR NAME) benötigen Sie das OPTIONS-Menü, um sich über ORDER AN ACTIVE LIFE LICENSE direkt beim amerikanischen Programmautor für 149 US-Dollar registrieren zu lassen.

EXIT Wenn Sie auf EXIT klicken, klappt kein Menü auf. Vielmehr wird Active Life ohne weitere Rückfragen beendet.

**Tastaturbefehle:**

Einfg	Neuen Termin einfügen
Alt Einfg	Neue Notiz einfügen
←	Aktuellen Termin bearbeiten
Entf	Aktuellen Termin löschen
Strg Entf	Alle Einträge löschen
	Eintrag durchstreichen
F3	Eintrag unterstreichen
F4	Uhrzeit aus- bzw. wieder einblenden
F5	Eintrag starten
↑ Entf	Aktuellen Termin ausschneiden
Strg Einfg	Aktuellen Termin in Zwischenablage kopieren
↑ Einfg	Termin aus Zwischenablage einfügen
↑	Vorheriger Eintrag
↓	Nächster Eintrag
Bild ↑	Vorherige Seite
Bild ↓	Nächste Seite
←	Vorherige Spalte
→	Nächste Spalte
Pos 1	Erste Spalte
Ende	Letzte Spalte
-	Vorheriger Tag
+	Nächster Tag
F7	Vorherige Woche
F8	Nächste Woche
F9	Springe zu bestimmtem Tag
Strg ↑	Verschieben in vorherige Zeile
Strg ↓	Verschieben in nächste Zeile
Strg ←	Verschieben in vorherige Spalte
Strg →	Verschieben in nächste Spalte
Strg F7	Verschieben in vorherige Woche
Strg F8	Verschieben in nächste Woche



2. Alarm Clock Pro



Abb. 2.1: Mehr als eine Analoguhr...

Beschreibung

Alarm Clock Pro ist mehr als nur eine hübsch anzusehende Analoguhr:

- Sie können zu jeder Zeit und an jedem Tag den Wecker stellen und sich so an wichtige Termine erinnern lassen.
- Sie können zu jeder Zeit und an jedem Tag beliebige Programme automatisch ausführen lassen.
- Sie können das Layout der Uhr (Analog/Digital, Farben, 12/24-Stunden-Anzeige etc.) nach Ihren individuellen Wünschen gestalten.
- Sie können einen Kalender und eine "Todo"-Liste als Hilfsmittel für Ihre Terminplanung verwenden.



Alarm Clock Pro ist eine 32-Bit-Anwendung, die nur unter der Version 2.0 von OS/2 lauffähig ist. Für Menüs und Hilfstexte kann derzeit zwischen drei verschiedenen Sprachen (Englisch, Spanisch, Holländisch) gewählt werden - weitere (u.a. Deutsch) sind in Vorbereitung.

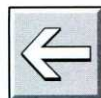
Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !alarm c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Alarm Clock Pro installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Damit Alarm Clock Pro lauffähig ist, sind weitere Installations- und Voreinstellungen erforderlich! Arbeiten Sie deshalb unbedingt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung durch:



1. Geben Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms bzw. -fensters zunächst die folgenden Befehlszeilen ein:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
apinst [↵]
```

2. Geben Sie hinter "Enter the target drive..." und "Enter the source drive..." jeweils "c:\mega" sowie **[↵]** ein.



3. Bestimmen Sie durch Eingabe eines Kennbuchstabens, in welcher Sprache Alarm Clock Pro installiert werden soll:
 - ① für Englisch
 - ② für Holländisch
 - ③ für Spanisch
4. Stellen Sie sicher, daß die Systemdatei CONFIG.SYS den Eintrag "SET LIBPATH=C:\MEGA" enthält, oder geben Sie die Befehlszeile vor jedem Programmstart manuell ein. Gegebenenfalls müssen Sie die Datei hierzu mit einem Editor bearbeiten.

Anleitung

Starten

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Alarm Clock Pro, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: 
cd\mega 
alrmpro 
```

Nach Bestätigung des Begrüßungsfensters mit erscheint die bereits in Abbildung 2.1 gezeigte Analoguhr.



Falls Sie beim ersten Programmstart mit einer Fehlermeldung konfrontiert werden, welche die Datenbank von Alarm Clock Pro betrifft, bestätigen Sie diese zunächst mit . Anschließend müssen Sie SET SEARCH FILES im EVENTS-Menü wählen und dort die Zeile "C:\MEGA\EVENT.EVD" eingeben! Wenn Sie das Programm anschließend beenden und neu starten, sollten keine Probleme mehr auftreten.



Abb. 2.2: Eingabe eines Termins zum Erinnern

Als erstes möchte ich Ihnen nun zeigen, wie Sie sich von Alarm Clock Pro an einen beliebigen Termin erinnern lassen können:



1. Wählen Sie EVENTS SCHEDULE, oder geben Sie **Alt S** ein, um die in Abbildung 2.2 gezeigte Dialogbox zu erreichen.
2. Geben Sie bei "Hour" und "Minute" die gewünschte Uhrzeit ein. Wir werden uns nachher noch anschauen, wie Sie einen 24-Stunden-Modus aktivieren können - zunächst müssen Sie die Zeit im 12-Stunden-Format angeben und zusätzlich den Schalter "AM" bzw. "PM" anklicken.
3. Bei der Eingabe des Datums beachten Sie bitte die in Amerika übliche Schreibweise: Zuerst der Monat, dann der Tag und zum Schluß das Jahr.
4. Handelt es sich um einen einmaligen Termin? Dann aktivieren Sie rechts unten den Schalter "One Time". Oder Sie definieren über "Recurring" die gewünschten Abstände.

Uhrzeit

Datum



Programm 5. Soll zur angegebenen Uhrzeit automatisch ein Programm ausgeführt werden? Dann klicken Sie den Schalter "Application" an. Nach der Bestätigung mit  erscheint in diesem Fall eine Dialogbox, in der Sie Verzeichnis- und Programmnamen angeben können.

Nachricht 6. Soll zur angegebenen Uhrzeit lediglich ein Bildschirmfenster aufklappen? Dann klicken Sie den Schalter "Reminder" an. Nach der Bestätigung mit  erscheint in diesem Fall ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Text eingeben und über "Save" bestätigen können.

7. Ich nehme an, Sie haben den ersten Termin lediglich ein paar Minuten später angesetzt. Warten Sie also einfach ab, was zum angegebenen Zeitpunkt passiert...

Voreinstellungen Bevor es um die Hilfsmittel Kalender und "Todo"-Liste geht, werfen wir noch einen Blick auf die Dialogbox "Preferences" (siehe Abbildung 2.3), die Sie über die Menüfolge UTILITIES CLOCK SETTINGS erreichen:

Farben – Die Farben der einzelnen Bildelemente bestimmen Sie, indem Sie zunächst links oben das gewünschte Element und dann darunter die gewünschte Farbe anklicken.

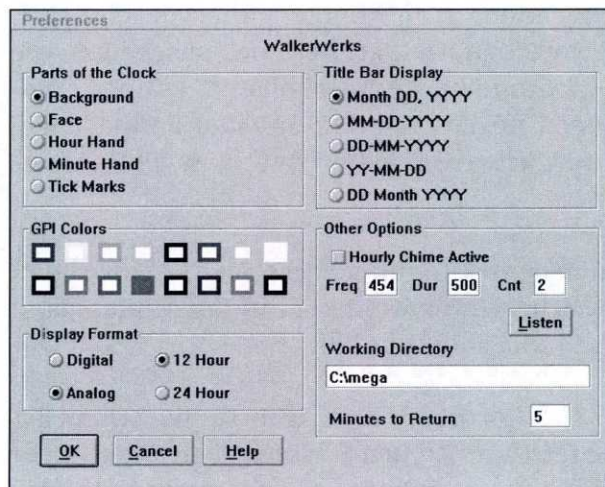


Abb. 2.3: Dialogbox "Preferences"

- Ist Ihnen eine Digitaluhr mit 24-Stunden-Anzeige lieber? Dann klicken Sie unter "Display Format" die Schalter "Digital" sowie "24 Hour" an.
- Auch das Datumsformat lässt sich an deutsche Verhältnisse anpassen: Aktivieren Sie einfach den Schalter "DD-MM-YYYY" im rechten oberen Fenster.
- Möchten Sie zu jeder vollen Stunde eine Art Gong aus dem PC-Lautsprecher hören? Dann klicken Sie unter "Other Options" den Schalter "Hourly Chime Active" an. Über den "Listen"-Button können Sie den Klang auch schon mal vorab anhören...

Analog/Digital**Datumsformat****Gong**

Den in Abbildung 2.4 gezeigten Kalender erreichen Sie über die Menüfolge EVENTS CALENDAR. Sie können für jeden beliebigen Tag Termine eingeben, indem Sie einfach den entsprechenden Button mit der Maus anklicken.

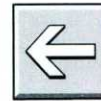


Abb. 2.4: Kalender von Alarm Clock Pro

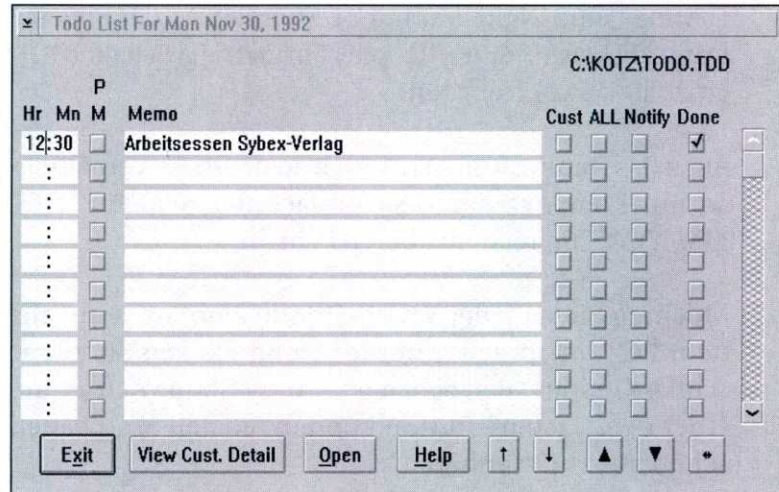


Abb. 2.5: Diese Liste erreichen Sie über TODO TODAY



Wie Sie Ihre Termine auch in Form einer "Todo"-Liste erfassen und verwalten können, zeigt die Abbildung 2.5. Wählen Sie TODO TODAY, oder geben Sie **[Alt]D** ein - weitere Erklärungen dürften sich erübrigen.

Telefonverzeichnis

Als letzte Möglichkeit bietet Alarm Clock Pro noch ein kleines Verzeichnis zum Erfassen von Adressen und Telefonnummern an, das Sie über CONTACTS VIEW/EDIT bzw. durch Eingabe von **[Alt]V** erreichen. Da die Dialogbox auf amerikanische Verhältnisse zugeschnitten ist, wird in diesem Kapitel jedoch nicht weiter darauf eingegangen.



Falls Ihnen diese Anleitung sowie die Kurzübersicht zu den einzelnen Menüs im Abschnitt "Referenz" nicht ausreichen, können Sie über HELP INDEX im HELP-Menü detaillierte Bedienungshinweise abrufen. Einen Ausschnitt aus dem Inhaltsverzeichnis sehen Sie in der folgenden Abbildung 2.6.



Abb. 2.6: Ausschnitt aus dem Hilfe-Inhaltsverzeichnis

Referenz

Menübefehle:

Neben dem bereits besprochenen Befehl SCHEDULE zum Erfassen neuer Termine bietet das EVENTS-Menü einige Hilfsmittel zur besseren Verwaltung von Terminen: DATABASE erlaubt das Editieren vorhandener Einträge, wobei alle Einstellungen in einer Dialogbox angezeigt werden. CALENDAR blendet den bereits in Abbildung 2.4 gezeigten Monatskalender ein. LIST TODAY bringt eine Liste aller Termine des aktuellen Tages auf den Bildschirm.

EVENTS

Um Telefonnummern oder Adressen zu erfassen, wählen Sie VIEW/EDIT - eine Liste aller bereits eingegebenen Daten erhalten Sie mit LIST.

CONTACTS

Um die "Todo"-Liste geht es in diesem Menü: Wählen Sie TODAY, um eine Übersicht über den heutigen Tag bzw. SPECIFIC DAY, um die Übersicht über einen bestimmten Tag zu bekommen.

TODO



UTILITIES Neben dem Komprimieren der Datenbanken über PACK DATABASES erlaubt dieses Menü die Änderung von Voreinstellungen (CLOCK SETTINGS) sowie von Systemdatum und Systemzeit (TIME & DATE).

HELP Benötigen Sie Hilfe? Dann wählen Sie hier den Eintrag HELP INDEX und verzweigen sich im anschließend eingeblendeten Stichwortverzeichnis über Mausklicks zum gewünschten Thema.

REGISTER Klicken Sie dieses Menü an, wenn Sie sich direkt beim amerikanischen Programmierer von Alarm Clock Pro für 45 US-Dollar registrieren lassen möchten.

Tastaturbefehle:

Alt S

Neuen Termin eingeben

Alt V

Neue Adresse/Telefonnummer eingeben

Alt D

“Todo”-Liste für den heutigen Tag anzeigen

Alt H

Menüzeile aus- bzw. wieder einblenden

Alt A

Programmnamen und Versionsnummer anzeigen

3. Asteroids



Abb. 3.1: Gleich geht's los...

Beschreibung

Speziell für die Version 2.0 von OS/2 wurde das Spielprogramm Asteroids geschrieben:

Sie befinden sich an Bord eines kleinen Raumschiffs mitten in einem Schwarm von Asteroiden. Um sich vor Beschädigungen zu schützen, müssen Sie die herumfliegenden Brocken abwehren. Doch die Gesteinssplitter sind oft noch viel gefährlicher...

Vielleicht kennen Sie dieses Spiel bereits von früher: In Spielhallen war Asteroids vor Jahren nämlich ein Riesen-Knüller!





Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !aster c:\mega [↵]
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Asteroids, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
asteroid [↵]
```

Nach Bestätigung des Begrüßungsfensters mit **[↵]** erscheint die bereits in Abbildung 3.1 gezeigte Ausgangssituation.

Tasten Bevor Sie ein Spiel beginnen, sollten Sie sich zunächst mit der Tastaturbelegung vertraut machen:

- Mit **[←]** bzw. **[→]** bewegen Sie Ihr Raumschiff bzw. ändern zunächst nur die Schußrichtung.
- Mit **[↑]** setzen Sie Ihr Raumschiff in Bewegung. Dabei können Sie auch nach rechts aus dem Bildschirmfenster herausfliegen, da Sie von links automatisch wieder ins Fenster hineinkommen.

- Mit  "beamen" Sie sich an eine andere Stelle, die Sie jedoch nicht selbst bestimmen können.
- Mit  feuern Sie auf die Asteroiden, wobei die Richtung durch die lange Spitze des Dreiecks bestimmt wird.
- Und mit  können Sie sich für wenige Sekunden unsichtbar machen, so daß Ihr Raumschiff nicht von Asteroiden getroffen werden kann.

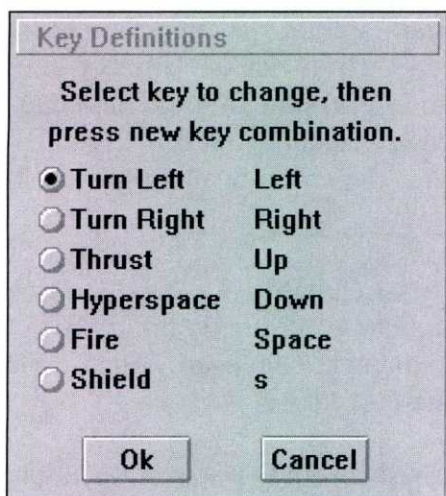


Abb. 3.2: Ändern der Tastaturbelegung

Falls Sie eine andere Tastaturbelegung wünschen, erreichen Sie über OPTIONS KEYS bzw. durch Eingabe von  das in Abbildung 3.2 gezeigte Fenster. Klicken Sie hier den zu ändernden Befehl an, und drücken Sie dann die gewünschte Taste.



Jetzt aber zur Sache: Um ein Spiel zu beginnen, drücken Sie wahlweise  (wenn Sie alleine sind) oder  (wenn Sie einen Gegenspieler beteiligen möchten). Eine weitere Möglichkeit besteht in der Auswahl von GAME NEW 1 PLAYER bzw. 2 PLAYER.

**Ein oder zwei
Spieler?**



Warten Sie ein paar Sekunden, dann taucht in der Bildschirmmitte Ihr Raumschiff auf, das durch ein kleines Dreieck symbolisiert wird. Den Mauszeiger schieben Sie am besten ganz aus dem Fenster heraus, damit Sie nicht irritiert werden.

Schuß abfeuern

Um einen herankommenden Gesteinsbrocken abzuwehren, nehmen Sie ihn mit  bzw.  ins Visier und feuern mit  einen Schuß ab.



Die Gefahr ist damit zwar erst einmal abgewendet, da sich der Brocken in zwei kleine Gesteinssplitter spaltet, die zunächst in die Gegenrichtung fliegen - nach einiger Zeit kommen aber auch die Splitter wieder zurück und sind mindestens genauso gefährlich wie die großen Asteroiden. Vor allem auch deshalb, weil sie aufgrund ihrer geringen Größe nicht so einfach zu treffen sind.

Pause

Wenn Ihnen das Spiel zu hektisch wird oder Sie z.B. durch einen Telefonanruf unterbrochen werden, können Sie mit   bzw. GAME PAUSE eine Pause einlegen. Drücken Sie nochmal  , geht's weiter.

Drei Leben stehen Ihnen insgesamt zur Verfügung. Nachdem Sie dreimal von einem Asteroiden getroffen wurden, heißt es: "GAME OVER".



Der in Abbildung 3.3 gezeigte Bildschirm zum Eintragen der Initialen für die Highscore-Liste ist mit Vorsicht zu genießen: Sie können die Buchstaben nicht einfach über die Tastatur eingeben, sondern müssen jeweils mit  bzw.  den gewünschten Buchstaben auswählen und mit  bestätigen! Falls Sie auf eine Eintragung verzichten möchten, wählen Sie GAME STOP GAME und können dann direkt einen neuen Versuch starten.

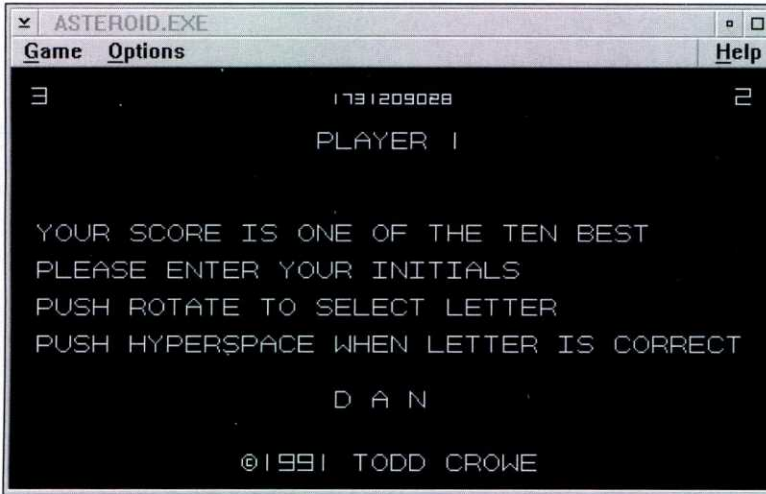


Abb. 3.3: Eintragen in die Highscore-Liste

Referenz

Menübefehle:

Neben den bereits genannten Möglichkeiten zum Starten (NEW), Anhalten (PAUSE GAME) oder Abbrechen (STOP GAME) erlaubt das GAME-Menü das Ausschalten der Menü- und Titelzeile mit FRAME CONTROLS. Wenn Sie dann noch das Fenster mit einem Mausklick auf die obere rechte Ecke vergrößern, steht dem echten Weltraum-Feeling nichts mehr im Wege. Und wenn das Menü wieder benötigt wird, genügt ein Doppelklick auf den Bildschirm.

GAME

Sind Ihnen drei Leben zu wenig? Dann vergrößern Sie die Anzahl der Raumschiffe über OPTIONS SHIPS auf vier oder fünf. Schnelleres Feuern erlaubt der Befehl FIRE RATE, und über KEYS können Sie, wie bereits erwähnt, die Tastaturbelegung nach Ihren Wünschen umdefinieren.

OPTIONS

Hilfstexte zu Asteroids sind wahrscheinlich nicht notwendig, können aber über HELP INDEX aufgerufen werden. Eine Re-

HELP



gistrierung ist übrigens nicht erforderlich, da es sich bei dem Spiel um Freeware handelt.

Tastaturbefehle:

←	Raumschiff nach links steuern
→	Raumschiff nach rechts steuern
↑	Raumschiff in Bewegung setzen
↓	Raumschiff "beamen"
	Schuß abfeuern
S	Schutzschild aktivieren
1	Starten im Ein-Spieler-Modus
2	Starten im Zwei-Spieler-Modus
Strg F	Menü- und Titelzeile aus- bzw. wieder einblenden
Strg B	Spiel auch im Hintergrund weiterlaufen lassen
Strg P	Pause einlegen bzw. Spiel fortsetzen
F3	Spiel beenden
Strg K	Tasten umdefinieren



4. Backup/2

Vermissten Sie an dieser Stelle eine Abbildung? Backup/2 ist ein Utility-Programm, das nur im OS/2-Gesamtbildschirm gestartet werden kann. Und da ich die Abbildung einer Befehlszeile nicht sonderlich attraktiv fand, habe ich lieber ganz auf eine Illustration verzichtet.



Beschreibung

Möchten Sie unter OS/2 möglichst schnell und einfach den Festplatteninhalt bzw. bestimmte Dateien auf Disketten sichern?

Dann ist Backup/2 genau das Richtige für Sie, denn es wird jeweils nur eine einzige Befehlszeile benötigt, um von den gewünschten Dateien eine Sicherungskopie herzustellen.

Außerdem wird kein spezielles Backup-Format erzeugt, das sich dann hinterher nur mühsam wieder umwandeln läßt: Backup/2 legt die Dateien ganz normal auf Disketten ab, so daß sie z.B. nach einem versehentlichen Löschen mit dem COPY-Befehl wieder zurückkopiert werden können.

Beachten Sie bitte, daß Backup/2 nur im OS/2-Gesamtbildschirm lauffähig ist! Es genügt also nicht, innerhalb des Presentation Managers auf die Ikone "OS/2-Fenster" doppelzuklicken.



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf



oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !backup c:\mega 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Backup/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
bu 
```

Auf dem Bildschirm sollte nun neben der Versionsnummer und einem Shareware-Hinweis die korrekte Syntax einer Backup-Befehlszeile angezeigt werden.

Um tatsächlich Dateien zu sichern, müssen Sie das Programm nochmals aufrufen und dabei eine Befehlszeile nach untenstehendem Muster verwenden. Außerdem sollten Sie vorher eine formatierte Leerdiskette ins Ziellaufwerk eingelegt haben.

```
bu Quelle Ziel [/A] [/GC] [/V] 
```



Konkretes Beispiel gefällig? Um z.B. das komplette Unterverzeichnis \MEGA auf in das Laufwerk A: einzulegende Disketten zu sichern, tippen Sie:

```
bu c:\mega\*. * a: 
```



Nun könnten Sie einwenden, daß zum normalen Kopieren von Dateien auf Diskette doch auch der COPY-Befehl ausreichend ist. Backup/2 ist jedoch so "intelligent", nur solche Dateien zu kopieren, die sich noch nicht auf der Diskette befinden oder die über ein neueres Datum verfügen. Außerdem können Sie das Backup über beliebig viele Disketten durchführen, da Sie automatisch zum Einlegen einer neuen Diskette aufgefordert werden, sobald die erste Backup-Diskette gefüllt ist.

Außerdem können Sie bei Bedarf einen der folgenden Startparameter an die Befehlszeile anhängen:

Parameter

- "/A" entfernt bei den mit Backup/2 kopierten Dateien das Attribut "Archiv", das von OS/2 bei jeder Dateiänderung wieder neu gesetzt wird. **/A**
- "/G" steht für "Globally" und führt das Backup automatisch im aktuellen Verzeichnis des aktuellen Quell-Laufwerks aus, ohne daß dieses mit angegeben werden muß. Wenn Sie z.B. "bu *.txt a: /g" eingeben, werden sämtliche Dateien mit der Endung ".TXT" kopiert, die sich im aktuellen Verzeichnis Ihrer Festplatte befinden. **/G**
- "/GC" erweitert den "Globally"-Befehl dahingehend, daß hier bei der Datensicherung auch eventuelle Unterverzeichnisse eingeschlossen werden. **/GC**
- "/V" prüft vor einem Backup den sogenannten "Volume Label" (auch als Datenträgername bekannt) der Diskette. Wenn Sie z.B. "bu c:*. * a: /va:utility" eingeben, wird das Backup nur durchgeführt, wenn die in Laufwerk A: eingelegte Diskette mit "UTILITY" benannt wurde. **/V**

Eine ausführliche Anleitung mit Beispielen (siehe Abbildung 4.1) finden Sie in der Datei BU.DOC, die Sie z.B. in den OS/2-Systemeditor laden können. Wenn Sie sich für 10 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmautor registrieren lassen wollen, drucken Sie am besten die Datei REGISTER.DOC aus.



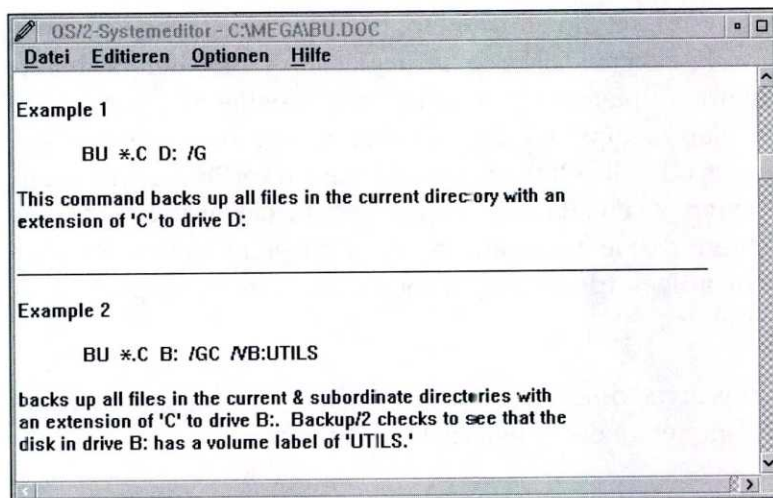


Abb. 4.1: DOC-Datei im OS/2-Systemeditor

5. WPS-Backup

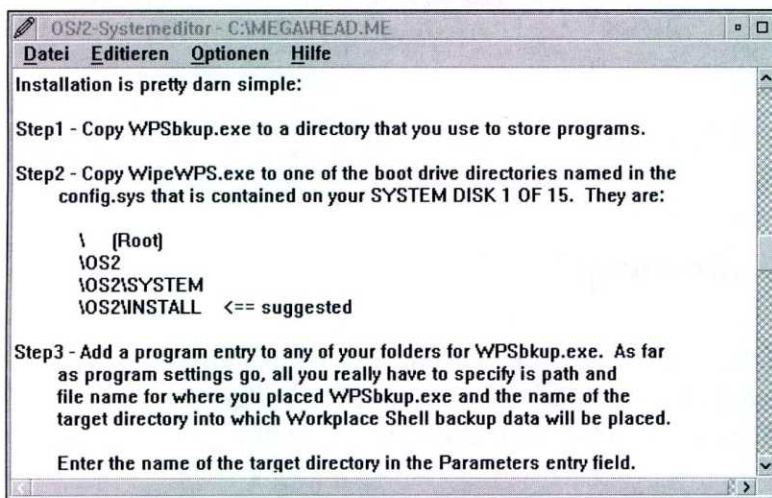


Abb. 5.1: READ.ME-Datei im OS/2-Systemeditor

Beschreibung

Noch ein Backup-Programm? Keine Angst, denn WPS-Backup erfüllt eine ganz besondere Aufgabe:

Das speziell für die Version 2.0 von OS/2 geschriebene Programm sichert die sogenannte "Workplace Shell", d.h. alle Dateien, die Ihre individuelle OS/2-Arbeitsoberfläche ausmachen wie z.B. OS2.INI, OS2SYS.INI, die "desktop directory structure" etc.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf



oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !backwps c:\mega 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie WPS-Backup, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
wpsbkup 
```

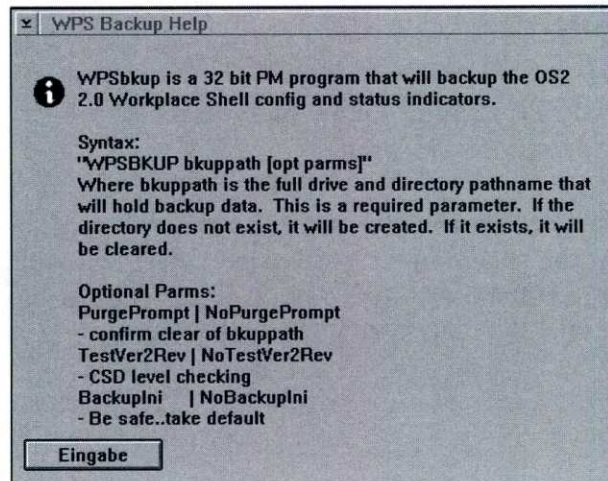


Abb. 5.2: Fenster nach dem Programmstart

Sie sollten nun das in Abbildung 5.2 gezeigte Fenster mit weiteren Informationen vor Augen haben. Bestätigen Sie den



“Eingabe”-Button, und geben Sie die Befehlszeile ein zweites Mal ein - diesmal mit den gewünschten Parametern.

Die genaue Vorgehensweise zum Sichern bzw. Wiederherstellen der Workplace Shell entnehmen Sie bitte der Datei READ.ME, die Sie z.B. in den OS/2-Systemeditor laden können. Diese enthält zudem die Adresse des amerikanischen Programmautors, denn die Shareware-Version von WPS-Backup kann nur maximal 15-mal aufgerufen werden. Die Registrierung kostet dann 15 US-Dollar.



Beachten Sie, daß die Datei WIPEWPS.EXE in eines der untenstehenden Verzeichnisse kopiert werden muß, damit sich die OS/2-Systemdateien im Falle eines Falles wieder herstellen lassen:



- c:\
- c:\os2
- c:\os2\system
- c:\os2\install



6. Battle Ship

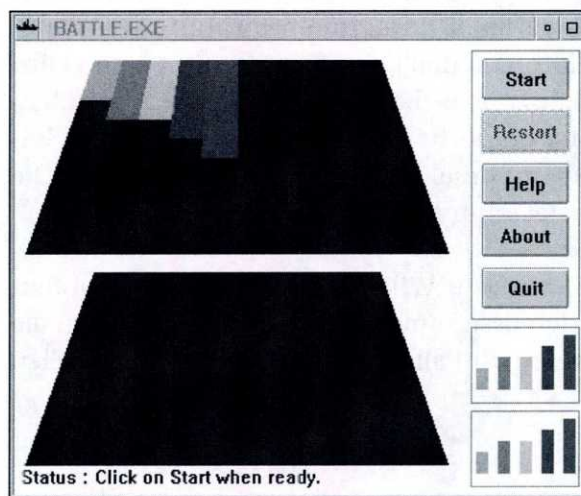


Abb. 6.1: Ausgangssituation bei Battle Ship

Beschreibung

Ein Spielchen gefällig? Wie wäre es mit dem guten alten “Schiffe versenken” in einer OS/2-Version?

Sie platzieren mit der Maus fünf Schiffe unterschiedlicher Größe auf einem abgeschrägten Spielfeld und spielen gegen den Computer, der seinerseits fünf Schiffe versteckt.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt** **Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone “OS/2-Fenster” aus.



Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

lh x !battle c:\mega 

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Battle Ship, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

c: 
cd\mega 
battle 

Sie sollten nun die bereits in Abbildung 6.1 gezeigte Ausgangssituation vor Augen haben und wie folgt vorgehen, um Ihre fünf Schiffe im oberen Spielfeld zu positionieren:

1. Klicken Sie das erste Schiff, dessen Position verändert werden soll, mit der linken Maustaste an.
2. Bewegen Sie das jetzt nur noch umrandet dargestellte Schiff durch Ziehen der Maus. Um das Schiff zu drehen, drücken Sie die rechte Maustaste.
3. Bestätigen Sie die gewünschte Position mit der linken Maustaste. Das Schiff wird dann wieder in der Originalfarbe dargestellt.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 mit den vier verbleibenden Schiffen.

**Schiffe
positionieren**

Wie die fertig positionierten Schiffe aussehen könnten, sehen Sie in Abbildung 6.2. Beachten Sie aber, daß es auch möglich ist, zwei Schiffe direkt nebeneinander zu plazieren. Auch wenn davon in der Abbildung kein Gebrauch gemacht wur-





de - es kann durchaus passieren, daß der Computer als Ihr Gegenspieler diese Möglichkeit nutzt.

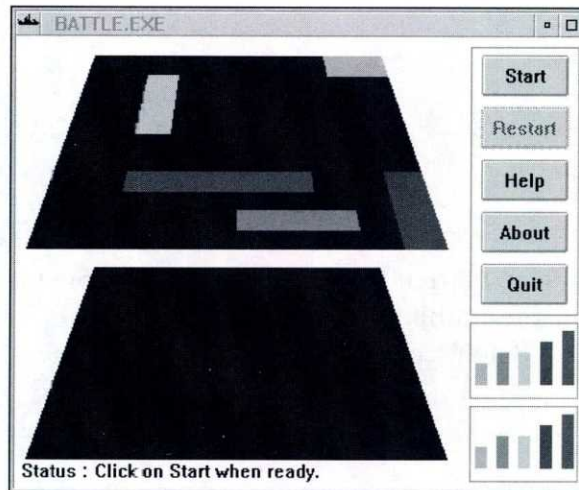


Abb. 6.2: Fenster nach dem Programmstart

Spiel beginnen

Fertig? Dann beginnen Sie nun ein neues Spiel, indem Sie den "Start"-Button anklicken. Der Mauszeiger verwandelt sich daraufhin in eine Art Fadenkreuz, mit dem Sie im unteren Spielfeld auf eine Position, an der Sie ein gegnerisches Schiff vermuten, klicken können.

Haben Sie einen Teil eines Schiffes getroffen, erscheint am unteren Bildschirmrand die Meldung "Hit! Extra move", und Sie können versuchen, einen weiteren Teil zu treffen. Sobald Sie ein Schiff komplett versenkt haben, wird es in der Originalfarbe dargestellt.

Falls Sie weniger Glück hatten, wird das Feld lediglich blau-weiß-gerastert dargestellt, und der Computer versucht im oberen Spielfeld, eins Ihrer Schiffe zu orten.



Ich gehe mal davon aus, daß die weiteren Spielregeln hinlänglich bekannt sind. In Abbildung 6.3 sehen Sie, wie ich bereits vier gegnerische Schiffe versenkt habe, während der Computerspieler erst zwei meiner Schiffe versenken konnte, was Sie

in der unteren rechten Fensterecke sehr schön ablesen können.



Abb. 6.3: Hier fehlt nur noch ein Schiff zu ShareBert's Sieg



7. PM Bio

DATES

Birth Date

Year:

Month:

Day:

Display Date

Year:

Month:

Day:

☐ Update OS2.INI

Abb. 7.1: Eingabe von Geburts- und Anzeigedatum

Beschreibung

Vielleicht kennen Sie die in Kaufhäusern oder auf Jahrmärkten aufgestellten Automaten, die für 5 Mark Ihren persönlichen Biorhythmus für einen Monat berechnen.

Als OS/2-Anwender können Sie dies mit PM Bio auch preiswerter haben: Nach Eingabe Ihres Geburtsdatums werden die Kurven für den körperlichen, seelischen und geistigen Biorhythmus kostenlos ausgewertet - und zwar gleich für den Zeitraum von 100 Jahren (ab dem Geburtsdatum gerechnet)!

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, ru-



fen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !bio c:\mega [↵]
```

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Bio, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
bio [↵]
```

Sie sollten nun das bereits in Abbildung 7.1 gezeigte Fenster zur Eingabe Ihr Geburtsdatum vor Augen haben. Tippen Sie zuerst das Jahr (z.B. "1965"), dann den Monat (z.B. "8") und zuletzt den Tag (z.B. "28") ein, wobei Sie mit **[↵]** jeweils ins nächste Feld springen.

Geburtsdaten

Als Anzeigedatum wird automatisch das aktuelle Systemdatum vorgegeben. Sie brauchen hier nichts zu ändern, da Sie später nach Belieben zurück- bzw. vorblättern können.

Anzeigedatum

Falls sich OS/2 für spätere Programmaufrufe Ihr Geburtsdatum merken soll, klicken Sie noch den Schalter "Update OS2.INI" an.

Ansonsten erhalten Sie durch Eingabe von **[↵]** direkt die gewünschte Auswertung. Ein Beispiel sehen Sie in der folgenden Abbildung 7.2.

Auswertung

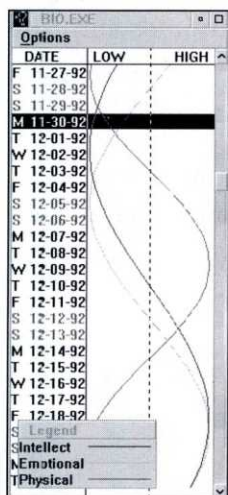


Abb. 7.2: Erwischt: ShareBert hat das Tief seines Lebens!



Peinlich, peinlich: Wenn Sie sich die Abbildung genau anschauen, sehen Sie, daß sich bei mir alle drei Kurven im Tief befanden, als ich dieses Kapitel geschrieben habe. Soll ich jetzt aufhören zu schreiben und beim Verlag anrufen, daß der Abgabetermin aufgrund meines Biorhythmus leider verschoben werden muß?

Glaubensfrage

ShareBert hat natürlich nicht aufgehört, sondern munter weitergeschrieben. Und hier zeigt sich auch bereits, daß der Biorhythmus mehr oder weniger eine Glaubensfrage ist. Daher noch ein paar Worte zum Hintergrund:

Zunächst wird zwischen drei verschiedenen Kurven unterschieden, da auch die Bioyrythmus-Theorie nicht alle Aspekte des Wohlbefindens über einen Kamm schert:

Körperlich

- Der körperliche Zyklus gibt Auskunft über gesteigerte Energie und Vitalität (Hochphase) bzw. Müdigkeit, Abgespanntheit, Anfälligkeit gegenüber Krankheiten etc. (Tiefphase).

Ab dem Zeitpunkt der Geburt wiederholt sich der körperliche Zyklus alle 23 Tage. In PM Bio wird die entsprechende



Kurve rot dargestellt und in der Legende mit "Physical" bezeichnet.

- Gute Laune, Kreativität, Zufriedenheit mit sich selbst - das sind Anzeichen für eine Hochphase des seelischen Zyklus. Eine Tiefphase macht sich dagegen durch eine Tendenz zu Pessimismus und Gereiztheit bemerkbar.

Seelisch

Ab dem Zeitpunkt der Geburt wiederholt sich der seelische Zyklus alle 28 Tage. In PM Bio wird die entsprechende Kurve grün dargestellt und in der Legende mit "Emotional" bezeichnet.

- Fällt es Ihnen leicht, sich zu konzentrieren? Dann befindet sich der geistige Zyklus in einer Hochphase. Eine Tiefphase kann sich dadurch andeuten, daß z.B. Entscheidungen schwerfallen oder ShareBert beim Scrabble-Spielen verliert.

Geistig

Ab dem Zeitpunkt der Geburt wiederholt sich der geistige Zyklus alle 33 Tage. In PM Bio wird die entsprechende Kurve blau dargestellt und in der Legende mit "Intellect" bezeichnet.

Schließlich gibt es in der Biorhythmus-Theorie noch die sogenannten "kritischen Tage". Erkennungszeichen: Mindestens eine Linie kreuzt am aktuellen Tag die Grenzlinie zwischen Hoch- und Tiefphase. Besonders kritisch sind Tage dann, wenn sich alle drei Linien kreuzen, wobei es egal ist, ob sich der Wechsel von oben nach unten oder von unten nach oben vollzieht.

Kritische Tage

Über die Auswirkungen kritischer Tage existieren unterschiedliche Ansichten: Überzeugte Biorhythmus-Anhänger wagen sich beim Kreuzen aller drei Linien angeblich nicht einmal mehr auf die Straße...

Angeblich ist das Risiko zu Mißgeschicken oder Unfällen an kritischen Tagen höher als sonst.



Wenn Sie die Richtigkeit der Biorhythmus-Kurven überprüfen möchten, ohne sich von aktuellen Daten abhängig zu machen, empfehle ich folgenden Test:

Persönlicher Test

Schreiben Sie einen Monat lang jeweils eine kleine Notiz in den Kalender, wenn Sie irgendwelche besonderen Hochs oder Tiefs feststellen. Ist der Monat abgelaufen, lassen Sie sich den Biorhythmus errechnen und vergleichen Ihre Notizen mit den jeweiligen Daten. Vielleicht passiert es ja wirklich, daß Sie aufgeschrieben haben, "heute läuft alles daneben", und der Biorhythmus zeigt am entsprechenden Datum tatsächlich eine Kurve, die den Nullpunkt schneidet und somit einen kritischen Tag signalisiert.



8. BombSquad

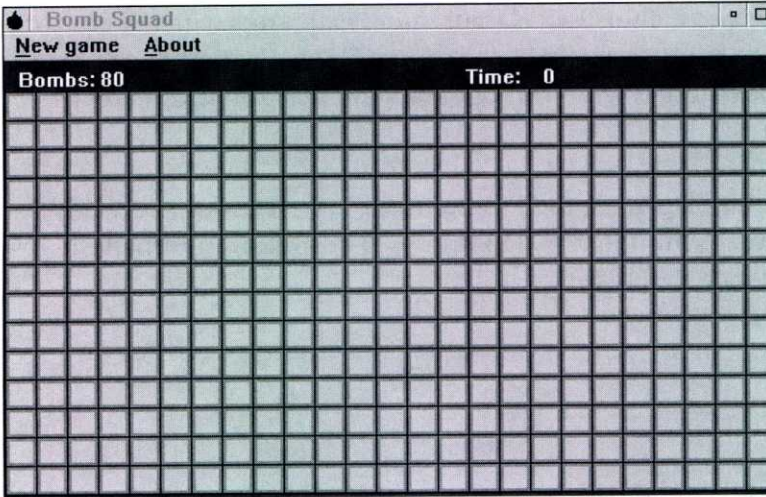


Abb. 8.1: Ausgangssituation bei BombSquad

Beschreibung

BombSquad ist ein Spiel, das im ungünstigsten Fall bereits nach einem Mausklick verloren ist:

Auf einem Spielfeld von 25 x 14, also 350 Feldern, sind insgesamt 80 Bomben versteckt. Sie haben die Aufgabe, möglichst viele davon zu lokalisieren.

Aber aufgepaßt: Sobald Sie mit der linken Maustaste ein Feld anklicken, unter dem sich eine nicht vorher lokalisierte Bombe befindet, ist das Spiel verloren!



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !bomb c:\mega [↵]
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie BombSquad, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
bomb [↵]
```

Sie sollten nun die bereits in Abbildung 8.1 gezeigte Ausgangssituation vor Augen haben.

Linke Maustaste Der erste Klick mit der linken Maustaste auf ein beliebiges Feld kann bereits das Spielende bedeuten: Dies ist der Fall, wenn Sie Pech haben und direkt eine Bombe treffen. Dann werden sämtliche Bombenfelder aufgedeckt und durch rote Sterne gekennzeichnet. Ihnen bleibt dann nichts anderes übrig, als mit einem Mausklick auf NEW GAME einen neuen Versuch zu starten...

Vielleicht haben Sie aber auch mehr Glück - so wie ShareBert in Abbildung 8.2. Mit wenigen Mausklicks konnte er bereits eine ganze Menge von Feldern freilegen, ohne daß eine Bombe getroffen wurde.

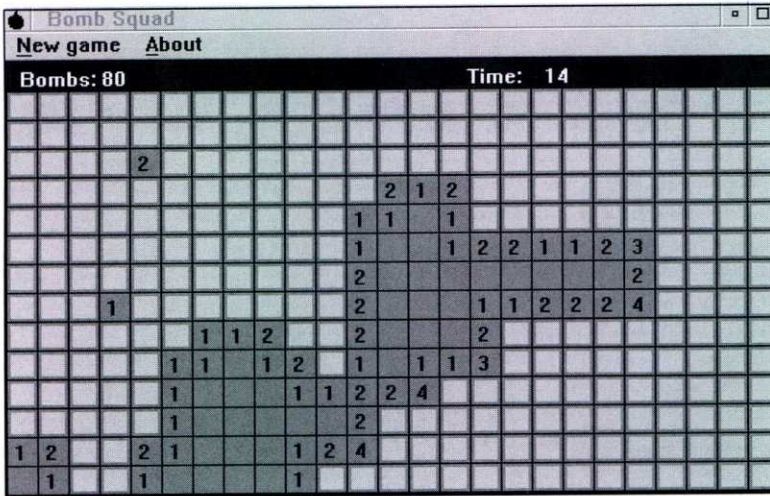


Abb. 8.2: Hier sieht es gut aus für ShareBert...

Erscheint nach dem Klick mit der linken Maustaste eine Ziffer, so besagt diese, wie viele Bomben sich in der näheren Umgebung befinden. Sind keine Bomben in der Nähe vorhanden, werden alle entsprechenden Felder aufgedeckt.

Das ist aber noch nicht alles: Wenn Sie weiter mit der linken Maustaste drauflos klicken, ist BombSquad mit Sicherheit in Kürze verloren - so wie bei ShareBert in Abbildung 8.3. Er kannte das Geheimnis der rechten Maustaste nicht...

Rechte Maustaste

Diese können Sie nämlich dazu einsetzen, um Felder, unter denen Sie eine Bombe vermuten, mit einem grünen #-Symbol zu markieren. Denn die eigentliche Aufgabe des Spiels besteht ja darin, möglichst viele der 80 Bomben korrekt zu lokalisieren. Zwar bekommen Sie nach dem Drücken der rechten Maustaste keinen Hinweis darauf, ob sich unter dem



Feld tatsächlich eine Bombe befand - Sie können aber 80-mal die rechte Maustaste betätigen. Und wenn Sie bis dahin mit der linken Maustaste noch keine Bombe getroffen haben, erfahren Sie auch, wie oft Sie mit Ihrer Vermutung richtig gelegen haben.

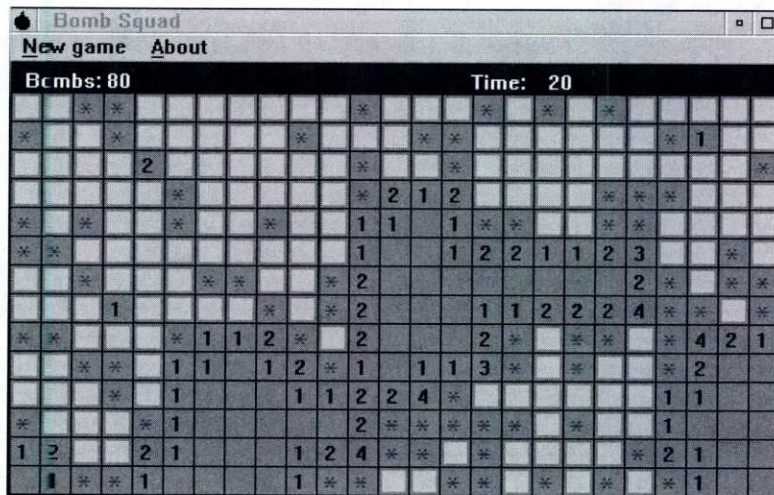


Abb. 8.3: ...doch kurze Zeit später ist alles verloren!

9. Browse/2

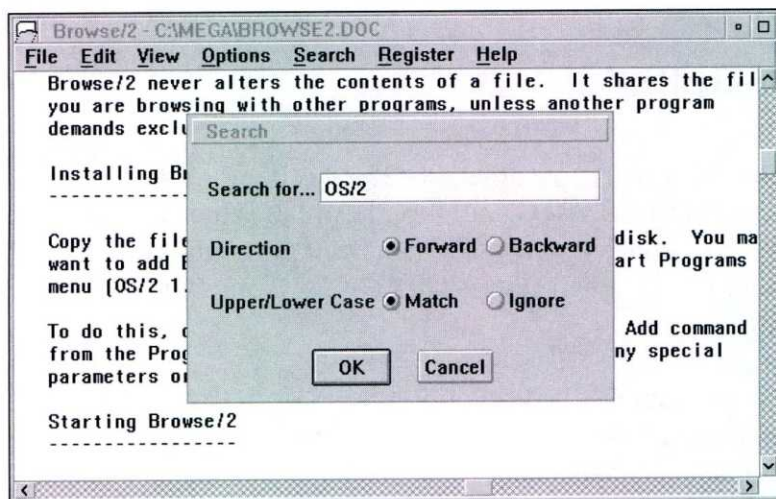


Abb. 9.1: Hier wird nach dem Begriff "OS/2" gesucht

Beschreibung

Browse/2 hat sehr viele Ähnlichkeiten mit dem Systemeditor von OS/2 2.0: Auch hier können beliebige Dateien geladen und durchblättert werden, auch hier stehen Funktionen zum Aufsuchen bestimmter Textstellen zur Verfügung (siehe Abbildung 9.1).

Wozu brauchen Sie dann überhaupt Browse/2? Im Gegensatz zum OS/2-Systemeditor unterstützt das Programm neben der normalen ASCII-Darstellung drei weitere Modi:

- 7-Bit-Anzeige
- Hexadezimalanzeige
- Automatische Zeilennumerierung



Somit ist Browse/2 nicht nur zum Suchen nach Textstrings geeignet, sondern ermöglicht auch das Einsehen von Programmdateien.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !browse c:\mega [↵]
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Browse/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
browse2 [↵]
```

Datei laden Nach der Bestätigung des eingeblendeten Shareware-Hinweises mit **[↵]** können Sie über FILE OPEN eine beliebige Datei laden, die dann zunächst im ASCII-Modus dargestellt wird und mit **[Bild↓]** durchblättert werden kann.



Eine Kurzbeschreibung aller wichtigen Menüpunkte finden Sie gleich im Abschnitt "Referenz". Zunächst möchte ich Ih-



nen aber an drei konkreten Beispielen zeigen, was Sie mit Browse/2 anfangen können:

- Vielleicht möchten Sie anstelle der voreingestellten Proportionalchrift lieber die nicht-proportionale Systemchrift verwenden? Dann wählen Sie **OPTIONS FONT**, und markieren Sie den Eintrag "System Monospaced".
- Suchen Sie einen bestimmten Textstring? Dann rufen Sie über **SEARCH FIND** bzw. mit **[F7]** die bereits in Abbildung 9.1 gezeigte Dialogbox auf. Falls beim ersten Mal noch nicht die gewünschte Textstelle gefunden wird, können Sie die Suche einfach mit **SEARCH NEXT** bzw. **[F8]** fortsetzen.
- Um innerhalb von EXE-Dateien nach Textelementen zu suchen, bietet sich die in Abbildung 9.2 gezeigte Hexadezimalanzeige an, die Sie über die Menüfolge **VIEW HEX DISPLAY** erreichen.

Schriftart

Suchen

Hexadezimal

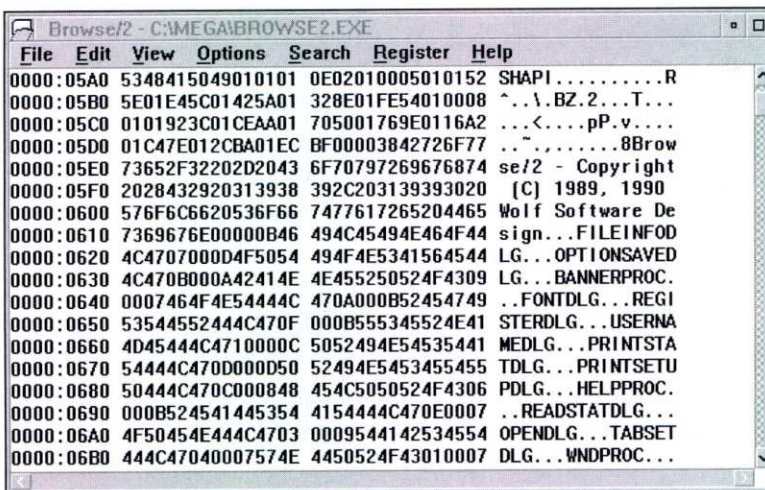


Abb. 9.2: Beispiel für eine Hexadezimalanzeige



Referenz

Menübefehle:

- FILE** Der wichtigste Befehl im FILE-Menü heißt OPEN und erlaubt das Laden einer beliebigen Datei, wobei Sie Laufwerk und Verzeichnis per Doppelklick bestimmen können. Mit PRINT drucken Sie die Datei mit den zuvor über OPTIONS PRINTER SETUP festgelegten Einstellungen aus, FILE INFO informiert Sie über die Dateigröße und die tatsächlich mit Zeichen belegten Bytes, und über EXIT können Sie Browse/2 jederzeit beenden.
- EDIT** Möchten Sie die geladene Datei komplett in die Zwischenablage von OS/2 kopieren? Dann wählen Sie im EDIT-Menü nacheinander SELECT ALL und COPY. Natürlich können Sie bei gedrückter linker Maustaste auch einen kleineren Block markieren und diesen dann beispielsweise über PRINT ausdrucken lassen.
- VIEW** Neben der Vorgabe ASCII DISPLAY enthält das VIEW-Menü zwei weitere Anzeigemodi (7 BIT DISPLAY und HEX DISPLAY), zwischen denen Sie jederzeit umschalten können. Der Befehl LINE NUMBERS schaltet zusätzlich eine Numerierung der einzelnen Textzeilen ein bzw. wieder aus.
- OPTIONS** Daß Sie über FONT eine andere Schriftart wählen können, wissen Sie bereits. Das OPTIONS-Menü bietet außerdem die Möglichkeit, über PRINTER SETUP Druckereinstellungen wie Schnittstelle, Zeilen pro Seite etc. zu verändern oder über SAVE die individuellen Einstellungen zu speichern.
- SEARCH** Suchen Sie einen bestimmten Textstring? Dann wählen Sie beim ersten Mal SEARCH FIND, während Sie zur Fortsetzung der Suche nur noch NEXT wählen bzw. **[F8]** drücken. Eine zusätzliche Option besteht darin, mit REVERSE die Suchrichtung umzukehren.



Wenn Sie sich für 25 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmautor für Browse/2 registrieren lassen möchten, drucken Sie über REGISTER ein entsprechendes Formular aus.

REGISTER

EXTENDED HELP sollten Sie wählen, um englischsprachige Hilfstexte zu sämtlichen Menüpunkten von Browse/2 anzeigen zu lassen.

HELP**Tastaturbefehle:**

F3

Programm beenden

Strg Einfg

Markierten Block in die Zwischenablage kopieren

F7

Suchen

F8

Suche wiederholen

F9

Suche umkehren



10. Changer/2

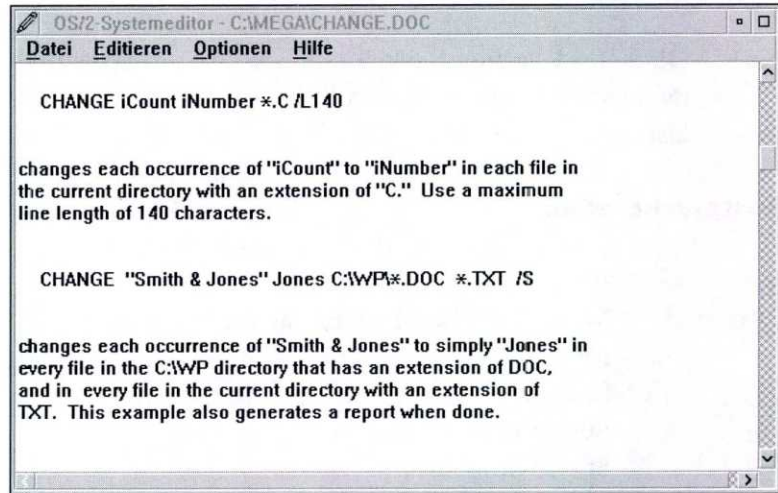


Abb. 10.1: Hilfstext mit Beispielen im OS/2-Systemeditor

Beschreibung

Was sowohl dem OS/2-Systemeditor als auch dem in Kapitel 9 vorgestellten Programm Browse/2 fehlt, ist die Möglichkeit, Zeichenketten in Textdateien nicht nur zu suchen, sondern auch zu ersetzen.

Sofern Sie nicht gerade zusätzlich eine Textverarbeitung für OS/2 besitzen, können Sie Changer/2 zu diesem Zweck einsetzen.

Das Programm läßt sich direkt mit einer Kommandozeile starten, wobei das automatische Suchen und Ersetzen über entsprechende Parameter auch gleich auf mehrere Dateien oder sogar ganze Unterverzeichnisse ausgedehnt werden kann.



Beachten Sie bitte, daß Changer/2 nur im OS/2-Gesamtbildschirm lauffähig ist! Es genügt also nicht, innerhalb des Pre-



sensation Managers auf die Ikone "OS/2-Fenster" doppelzuklicken.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !changer c:\mega [↵]
```

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Changer/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
change [↵]
```

Auf dem Bildschirm sollte nun neben der Versionsnummer und einem Shareware-Hinweis die korrekte Syntax einer Changer/2-Befehlszeile angezeigt werden.

Um tatsächlich Textstrings in Dateien durch andere zu ersetzen, müssen Sie das Programm nochmals aufrufen und dabei eine Befehlszeile nach untenstehendem Muster verwenden.



change Alt Neu [/GC] [/H] [/R] [/Lnnn] [/S]



Konkretes Beispiel gefällig? Um z.B. innerhalb der Datei CHANGE.DOC jeweils den Programmnamen "Changer/2" durch "Changer/3" ersetzen zu lassen, tippen Sie:

change Changer/2 Changer/3 change.doc

Wenn Sie die Datei anschließend in den OS/2-Systemeditor laden und durchblättern, werden Sie feststellen, daß der Programmname im gesamten Text automatisch ersetzt wurde.



Da die Originaldateien von Changer/2 ohne Rückfrage überschrieben werden, sollten Sie vor dem Aufruf des Programms eine Sicherheitskopie erstellen, indem Sie z.B. "copy test.txt test.alt" sowie eingeben!

Beachten Sie bitte außerdem, daß Sie bei der Eingabe des Such- und Ersatzbegriffs auch die Groß- bzw. Kleinschreibung berücksichtigen müssen! Geben Sie z.B. "changer/2" als Suchbegriff ein, wird "Changer/2" nicht gefunden.

Parameter Außerdem können Sie bei Bedarf einen der folgenden Startparameter an die Befehlszeile anhängen:

- /G** - "/G" steht für "Globally" und führt das Suchen und Ersetzen in allen Dateien des aktuellen Verzeichnisses aus, ohne daß dieses mit angegeben werden muß. Wenn Sie z.B. "change Alt Neu *.txt /g" eingeben, ersetzt das Programm den Begriff "Alt" in jeder Datei, die sich im aktuellen Unterverzeichnis befindet und mit ".TXT" endet, durch "Neu".
- /GC** - "/GC" erweitert den "Globally"-Befehl dahingehend, daß hier beim Suchen und Ersetzen auch eventuelle Unterverzeichnisse eingeschlossen werden.
- /H** - "/H" erweitert das Suchen und Ersetzen auf versteckte Dateien, die mit dem Attribut "Hidden" gekennzeichnet sind.



- “/R” erweitert das Suchen und Ersetzen auf schreibgeschützte Dateien, die mit dem Attribut “Read only” gekennzeichnet sind. /R
- “/Lnnn” erlaubt die Änderung der maximalen Zeilenlänge, die auf 200 Zeichen voreingestellt ist. Soll z.B. auch in Zeilen ersetzt werden, die 300 Zeichen lang sind, hängen Sie den Parameter “/L300” an die Befehlszeile an. /L
- “/S” zeigt nach der Ausführung des Programms an, wie viele Dateien geändert wurden, nicht jedoch, wie oft das Wort in einer Datei ersetzt werden konnte. /S

Eine ausführliche Anleitung mit Beispielen (siehe Abbildung 10.1) finden Sie in der Datei CHANGE.DOC, die Sie z.B. in den OS/2-Systemeditor laden können. Wenn Sie sich für 5 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmautor registrieren lassen wollen, drucken Sie am besten die Datei REGISTER.DOC aus.





11. Checkers

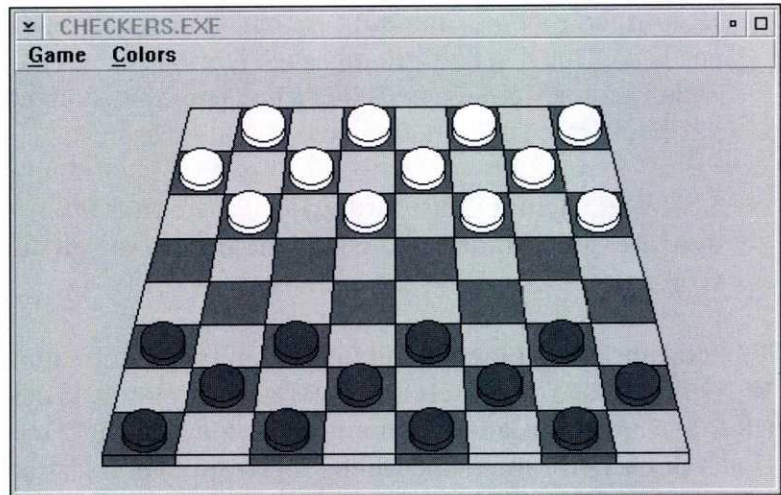


Abb. 11.1: Dreidimensionaler Spielbildschirm

Beschreibung



Wer bei Checkers zunächst an ein bekanntes Brettspiel denkt, liegt falsch. Zumindest kenne ich kein Spiel mit folgenden Regeln:

- Eigene Steine können nur diagonal nach vorne gerückt werden.
- Gegnerische Steine können nur diagonal nach vorne übersprungen werden und verschwinden dann vom Spielfeld.
- Erreicht ein eigener Stein die hinterste Reihe, verwandelt sich die Spielfigur in einen König, der sowohl vor- als auch zurückspringen darf.



- Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Steine durch Überspringen zum Verschwinden zu bringen.

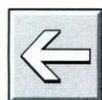
Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !check c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Checkers installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Checkers, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
checkers [↵]
```

Sie erreichen dann direkt die bereits in Abbildung 11.1 gezeigte Ausgangssituation.



Um ein neues Spiel zu beginnen, wählen Sie NEW GAME im GAME-Menü und nehmen in der anschließend eingeblendeten Dialogbox (siehe Abbildung 11.2) die gewünschten Einstellungen vor:



Abb. 11.2: Dialogbox für Voreinstellungen

- Farbe** – Falls Sie nicht mit den roten (vom Programm als “Black” bezeichneten) Steinen spielen möchten, klicken Sie den Schalter “White” an.
- Level** – Falls Sie nicht mit dem normalen Schwierigkeitsgrad spielen möchten, klicken Sie unter Level wahlweise auf “Simple”, “Beginner” oder “Adv” für “Advanced”. Diese Einstellung entscheidet über die Spielstärke des Computers, wobei Sie aber beachten sollten, daß der “Adv”-Level noch einige kleine Programmfehler aufweisen kann.
- Setup** – Falls Sie die Ausgangssituation nach Ihren Wünschen gestalten möchten, klicken Sie auf den “Setup”-Button. In einer weiteren Box (siehe Abbildung 11.3) können Sie dann nach Belieben weiße Spielsteine (rechte Maustaste), rote Spielsteine (linke Maustaste) und Könige (Doppelklick) positionieren. Auf diese Weise kann man sich das Spiel z.B. einfacher gestalten, indem man die Anzahl der gegnerischen Spielsteine verringert.

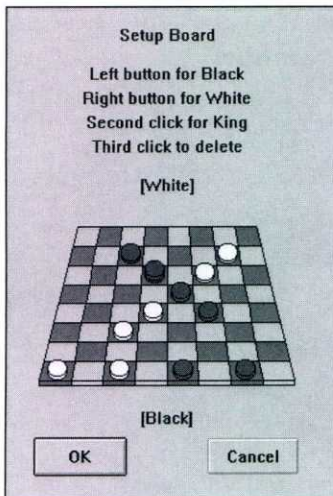
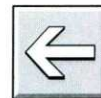


Abb. 11.3: Individuelle Positionierung der Spielsteine

Um einen eigenen Spielstein zu bewegen, positionieren Sie zunächst das Hand-Symbol auf den gewünschten Stein und drücken kurz die linke Maustaste. Dann bewegen Sie den Stein mit der Maus auf ein schräg vorne liegendes grünes Feld und drücken erneut die linke Maustaste, um den Zug zu bestätigen. Später können Sie dann auch gegnerische Spielsteine überspringen und so zum Verschwinden bringen, sofern das diagonale Feld dahinter unbesetzt ist.

Spielverlauf

Die Spielregeln kennen Sie bereits aus dem Abschnitt "Beschreibung", daher hier nur noch mal die Kurzform:



- Diagonal um ein Feld nach vorne ziehen
- Diagonal nach vorn überspringen
- Für einen König die hinterste Reihe erreichen
- Könige dürfen auch rückwärts ziehen

Der Computer setzt jeweils auf die gleiche Weise die weißen Spielsteine - gewonnen hat derjenige, der es als erster schafft, alle gegnerischen Steine zu schlagen. Eine Spielsituation, in der Rot zu gewinnen scheint, sehen Sie in Abbildung 11.4. Hier konnte gerade ein Stein in einen König verwandelt wer-



den. Diesen erkennen Sie daran, daß er so aussieht, als seien zwei Spielsteine aufeinander gesetzt worden.

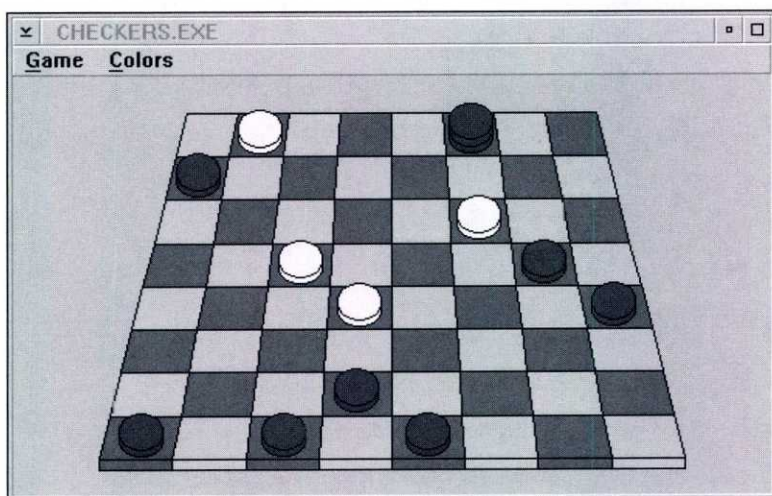


Abb. 11.4: Spielsituation aus Checkers

Farben Zum Schluß noch ein Hinweis auf das COLORS-Menü: Hier können Sie jeweils ein Spielelement (z.B. "Black Piece" für die roten Steine) anklicken und dann in einer Dialogbox eine andere Farbe festlegen.

12. Demo Window Washer

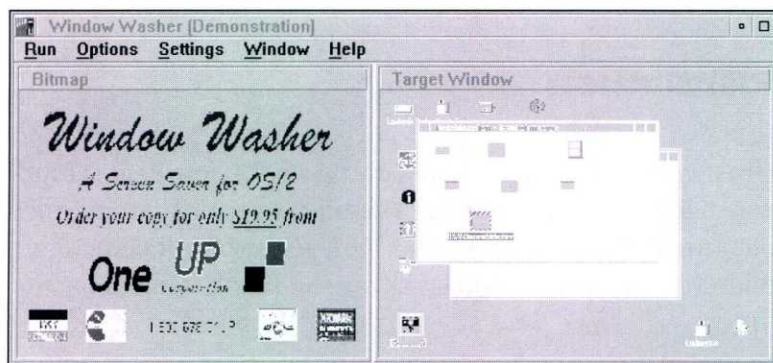


Abb. 12.1: Window Washer mit Bitmap und Zielfenster

Beschreibung

Ein besonders origineller Bildschirmschoner versteckt sich hinter diesem Programm, das speziell für die Version 2.0 von OS/2 geschrieben wurde:

Sobald Sie für eine von Ihnen festzulegende Zeit weder die Maus bewegt noch sonst irgendeine Taste gedrückt haben, beginnt eine Sprühdose damit, Ihren Bildschirm mit "Wasser" zu bespritzen. Der Bildschirm verläuft so lange, bis ein Scheibenwischer für klare Sicht auf die im linken Fenster von Abbildung 12.1 gezeigte Bitmap-Datei sorgt.

Falls Sie sich über den Vorsatz "Demo" in der Überschrift wundern: Die Vollversion von Window Washer können Sie für 19,95 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmautor beziehen (allerdings nur, wenn Sie via Modem an das Compu-serve-Netz angeschlossen sind, da keine Postadresse angegeben wird). Die mit dem MegaPack gelieferte Demo-Version ist aber lediglich dadurch eingeschränkt, daß der Benutzer

Demo



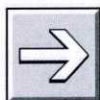
keine eigenen Grafikdateien auswählen kann, daß keine Hilfstexte verfügbar sind und daß die Lockup-Funktion gesperrt ist.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !d wash c:\mega [↵]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für die Demo-Version von Window Washer installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie die Demo von Window Washer, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd \mega [↵]  
windwash [↵]
```



Beim ersten Programmaufruf kann es passieren, daß zunächst eine Fehlermeldung erscheint, aus der hervorgeht, daß Window Washer keine INI-Datei gefunden hat! Bestätigen Sie die



Meldung einfach mit , dann wird die entsprechende Datei im Unterverzeichnis "\OS2" eingerichtet, und Sie erreichen bei weiteren Programmaufrufen direkt den Arbeitsbildschirm.

Um die in Abbildung 12.1 gezeigten Fenster einblenden zu lassen, sind aber noch zwei weitere Arbeitsschritte erforderlich:

- Wählen Sie WINDOW BITMAP VIEWER, erscheint zunächst die Grafikdatei, die nachher freigewischt wird, sobald der Bildschirmschoner in Aktion tritt.
- Wählen Sie WINDOWS TARGET VIEWER, erscheint im rechten Fenster eine Verkleinerung Ihrer OS/2-Oberfläche. Sie können den Bildschirmschoner auch nur auf ein bestimmtes Fenster anwenden, indem Sie OPTIONS SELECT WINDOW wählen bzw.   eingeben und mit der Maustaste z.B. in die Titelzeile des Fensters "System - Symbolanzeige" klicken.

Bitmap Viewer

Target Viewer

Bevor Sie irgendwelche weiteren Voreinstellungen verändern, möchten Sie Window Washer bestimmt zuerst einmal ausprobieren.

Ausprobieren

Zu diesem Zweck wählen Sie RUN START oder geben den entsprechenden Tastaturbefehl   ein.

Was nun passiert, kann ich Ihnen leider nicht in einer Abbildung zeigen, da bereits die kleinste Mausbewegung ausreicht, um das Einsprühen und Abwischen des Bildschirms abubrechen, so daß es nicht möglich ist, zwischendurch ein Schnappschuß-Programm zu starten. Ich bin aber sicher, daß Ihnen der Effekt gefallen wird.



Sobald Sie eine Taste drücken oder die Maus bewegen, erscheint wieder der Arbeitsbildschirm von Window Washer, und Sie können das Programm durch Eingabe von   beenden.

Abbrechen

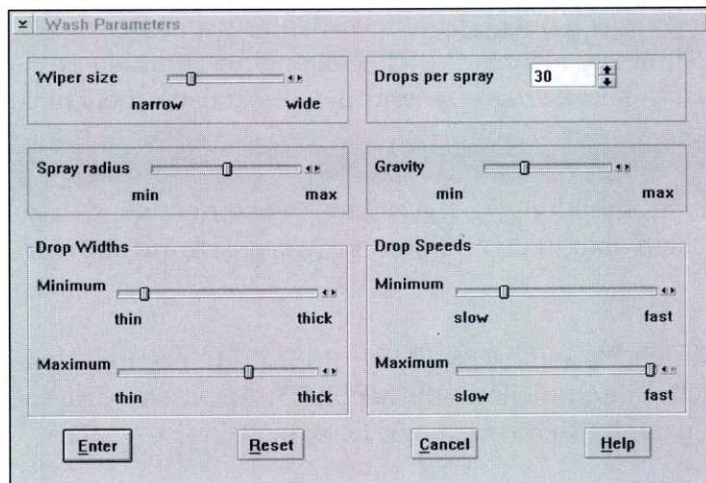


Abb. 12.2: Dialogbox "Wash Parameters"

Einstellungen

Vielleicht möchten Sie aber auch noch die Vorgaben zu Wischergröße, Sprühradius, Geschwindigkeit etc. verändern? Zu diesem Zweck stehen im SETTINGS-Menü zwei Befehle zur Verfügung:

Wash Parameters

- Wählen Sie WASH PARAMETERS oder geben Sie **Strg****C** ein, um die in Abbildung 12.2 gezeigte Dialogbox zu erhalten. Sie können hier z.B. die Wischergröße ("Wiper size") oder die Anzahl der bei jedem Sprühvorgang verteilten Tropfen ("Drops per spray") verändern, indem Sie mit der Maus die entsprechenden Rollbalken anklicken.

Timing Parameters

- Wählen Sie TIMING PARAMETERS oder geben Sie **Strg****A** ein, um die in Abbildung 12.3 gezeigte Dialogbox zu erhalten. Sie können hier z.B. Wischergeschwindigkeit ("Wiper speed") und Intervall ("Wiper interval") verändern.

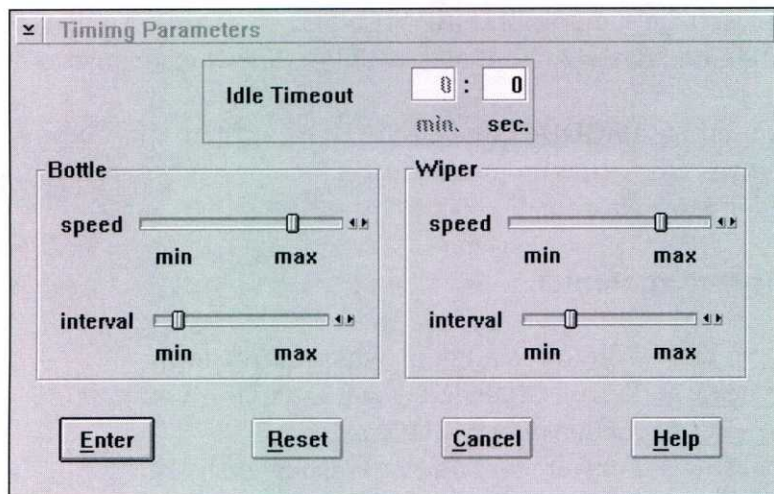


Abb. 12.3: Dialogbox "Time Parameters"

Referenz

Menübefehle:

Im RUN-Menü benötigen Sie nur die Option RUN zum Aktivieren des Bildschirmschoners. Falls Sie einen Befehl zum Beenden des Programms suchen: Zu diesem Zweck müssen Sie den Tastaturbefehl **Alt F4** eingeben.

RUN

Wählen Sie SELECT WINDOW, falls der Bildschirmschoner nur auf ein bestimmtes OS/2-Fenster angewendet werden soll, und klicken Sie anschließend die Titelseite der gewünschten Applikation an. Außerdem können Sie mit HIDE MAIN WINDOW den Arbeitsbildschirm von Window Washer verstecken und mit **Strg Esc** sowie einem Doppelklick auf "Window Washer" wieder aufrufen.

OPTIONS

Über WASHING PARAMETERS bzw. TIMING PARAMETERS erreichen Sie die bereits in den Abbildungen 13.2 und 13.3 gezeigten Dialogboxen. LOCKUP PARAMETERS ist in der Demo-Version gesperrt.

SETTINGS



WINDOW Lassen Sie sich mit BITMAP VIEWER bzw. TARGET VIEWER die Grafikdatei bzw. das ausgewählte OS/2-Fenster anzeigen.

HELP Rufen Sie PRODUCT INFORMATION auf, um die Computer-Adresse des Programmautors für eine Registrierung einblenden zu lassen.

Tastaturbefehle:

Strg S	Window Washer aktivieren bzw. stoppen
Strg B	Eigene Grafikdatei auswählen (nur Vollversion!)
Strg W	Zielfenster auswählen
Strg H	Fenster von Window Washer verstecken
Strg H	Dialogbox "Wash Parameters" aufrufen
Strg A	Dialogbox "Timing Parameters" aufrufen
Strg T	Fenster teilen
Strg R	Bildschirm neu aufbauen
Alt F4	Programm beenden

13. Deskpic

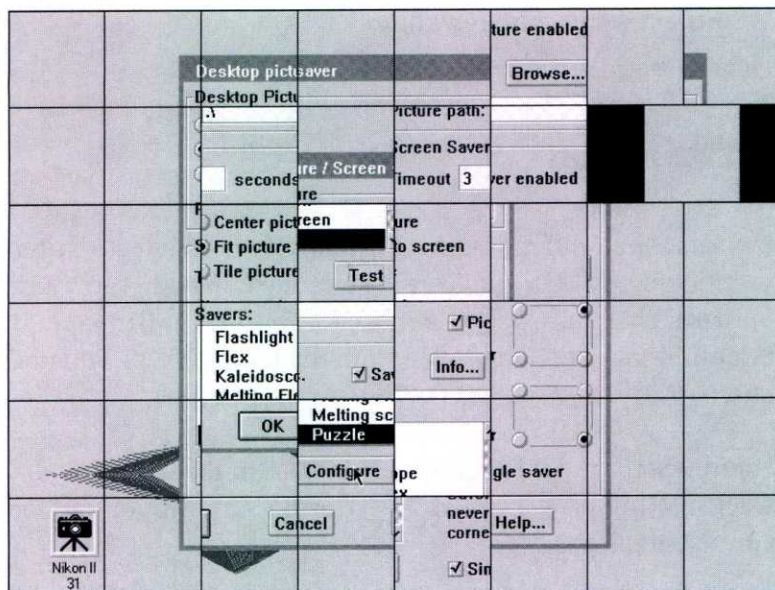


Abb. 13.1: Einer von 17 möglichen Effekten...

Beschreibung

Noch ein Bildschirmschoner? Der in Kapitel 12 beschriebene Window Washer zeichnet sich zwar durch einen originellen Effekt aus - aber eben nur durch *einen* Effekt. Außerdem handelt es sich um eine leicht eingeschränkte Demo-Version.



Das hier vorgestellte Programm Deskpic hat mir persönlich viel besser gefallen:

- Zum ersten ist es Public Domain, braucht also nicht registriert zu werden.
- Zum zweiten bietet es gleich 17 verschiedene Effekte an, wie z.B. das in Abbildung 13.1 gezeigte Bildschirmpuzzle.



- Zum dritten ist Deskpic nicht nur ein Bildschirmschoner, sondern erlaubt auch den Austausch des normalen OS/2-Hintergrundbildschirms durch bewegte Grafikanimationen, während Sie ganz normal mit beliebigen Applikationen weiterarbeiten können.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !deskpic c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Deskpic installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Deskpic, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
deskpic [↵]
```



Das Programm wird nun zwar ausgeführt - auf dem Bildschirm tut sich aber zunächst überhaupt nichts! Um die gewünschten Effekte einstellen zu können, müssen Sie mit **Strg|Esc** die Fensterliste aufrufen und einen Doppelklick auf den Eintrag "Desktop Picture / Screen Saver" ausführen. Sie erreichen dann die in Abbildung 13.2 gezeigte Dialogbox, deren Möglichkeiten ShareBert in der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt.

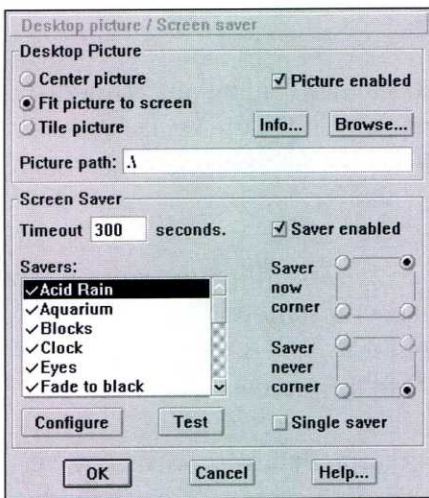


Abb. 13.2: Hier wird Deskplic konfiguriert

1. Als erstes werden Sie den Hintergrund des Presentation Managers in ein blaues Meer verwandeln, in dem grafisch animierte Fische herumschwimmen. Zu diesem Zweck klicken Sie zunächst einmal den Schalter "Saver enabled" aus.
2. Dann klicken Sie den "Browse"-Button an und führen einen Doppelklick auf die Animationsdatei AQUARIUM-.ANI aus.
3. Kontrollieren Sie, ob der Schalter "Picture enabled" aktiv ist, bzw. schalten Sie ihn ein, drücken Sie **↵**, und genießen Sie die nach wenigen Sekunden Ladezeit ablaufende Grafikanimation.

Hintergrund



4. Mit einem Doppelklick auf die blaue Fläche erreichen Sie wieder die in Abbildung 13.2 gezeigte Dialogbox. Sie könnten nun über "Browse" eine andere Animation zum Hintergrund machen.

**Bildschirm-
schoner**

5. Wir werden jetzt aber zunächst den Schalter "Picture Enabled" ausschalten und statt dessen die Schalter "Saver enabled" und "Single saver" aktivieren, um ein wenig mit den 17 Bildschirmschoner-Effekten experimentieren zu können.

Zeit angeben

6. Klicken Sie hierzu als erstes in das Feld neben "Timeout", und geben Sie an, nach wie vielen Sekunden Deskpics aktiv werden soll, sofern Sie weder die Maus bewegen noch irgendeine Taste drücken.

Effekt wählen

7. Unter "Savers" markieren Sie anschließend mit einem einfachen Mausklick den gewünschten Effekt. Einige davon sehen Sie in den Abbildungen 13.1 ("Puzzle"), 13.4 ("Flashlight") und 13.5 ("Melting screen").
8. Wenn Sie auf einen Effekt doppelklicken, wird eine weitere Box eingeblendet, in der Sie Voreinstellungen für den jeweiligen Effekt verändern können. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 13.3.

Ausprobieren

9. Möchten Sie den zuvor markierten Effekt ausprobieren? Dann klicken Sie einfach den "Test"-Button an. Damit wieder die Dialogbox erscheint, brauchen Sie lediglich die Maus zu bewegen.

Installieren

10. Möchten Sie den markierten Effekt dauerhaft als Bildschirmschoner installieren? Dann drücken Sie abschließend , oder klicken Sie auf das "OK"-Feld.

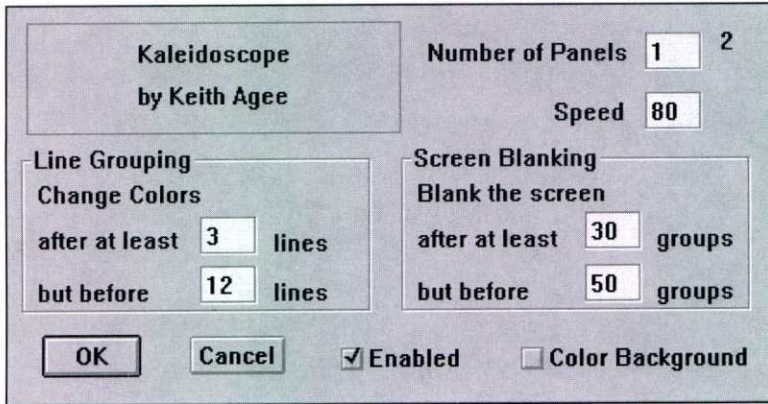


Abb. 13.3: Die Konfigurationsfenster gibt's per Doppelklick

Etwas schwierig wird es, wenn Sie Deskplic vor dem Beenden Ihrer OS/2-Sitzung schließen möchten. Je nachdem, ob ein Hintergrundmotiv oder ein Bildschirmschoner aktiv ist, müssen Sie hierzu wie unten beschrieben vorgehen:



- Ist ein Bildschirmschoner aktiv, drücken Sie einfach **Alt F4**, ohne vorher die Maus zu bewegen und somit den Effekt zu unterbrechen.
- Ist ein Hintergrundmotiv aktiv, geben Sie **Strg Esc** ein und führen einen Doppelklick auf den Eintrag "Desktop Picture / Screen Saver" aus. Anschließend klicken Sie den Schalter "Picture enabled" aus und drücken **↵**. Nun wiederholen Sie die Auswahl von **Strg Esc** sowie "Desktop Picture / Screen Saver", klicken in die obere linke Bildschirmecke und wählen hier die Option SCHLIESSEN.



Abb. 13.4: Bildschirmschoner-Effekt "Flashlight"

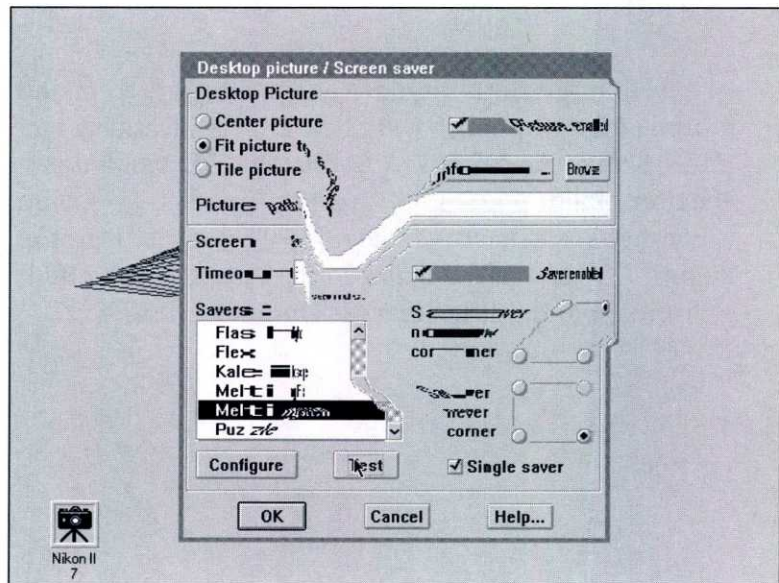


Abb. 13.5: Bildschirmschoner-Effekt "Melting screen"

14. Directory Manager

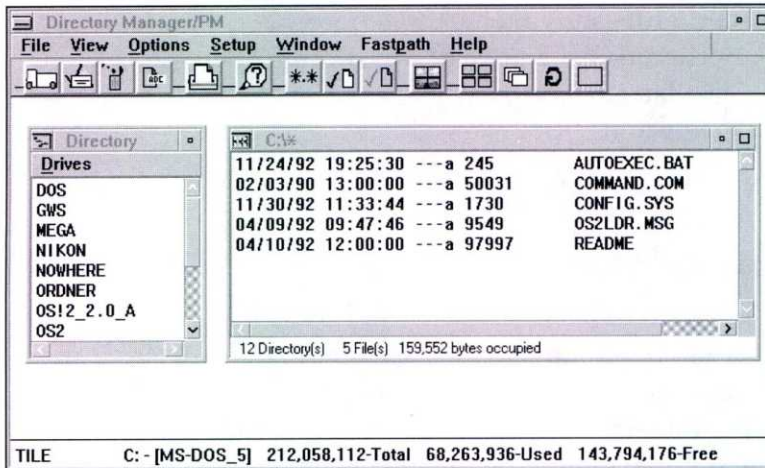


Abb. 14.1: Arbeitsbildschirm des Directory Managers

Beschreibung

Dieser Windows-ähnliche Dateimanager wurde speziell für die Version 2.0 von OS/2 programmiert und verfügt bei einfacher Bedienung über einen erheblichen Leistungsumfang:

- Dateianzeige konfigurieren
- Dateiattribute ändern
- Dateien drucken
- Dateien kopieren
- Dateien löschen
- Dateien suchen
- Dateien umbenennen
- Dateien und Verzeichnisse anzeigen
- Dateien verschieben
- Dateimaske eingeben
- Farben frei konfigurieren
- Fenster drucken
- Fenster teilen oder überlappend anordnen



- Label für Laufwerke eingeben oder ändern
- Makrofunktion
- Markierungsoptionen
- Programmdateien ausführen
- Sortierung auf- oder absteigend
- Sortierung nach Erweiterung, Datum oder Größe
- Textdateien anzeigen
- Verzeichnisse erstellen

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !dirman c:\mega [↵]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für den Directory Manager installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie den Directory Manager, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:



```
c:   
cd\mega   
dirman20 
```

Sie sollten jetzt den bereits in Abbildung 14.1 gezeigten Arbeitsbildschirm des Directory Managers vor Augen haben und können sofort mit den gewünschten Dateioperationen beginnen.

Zwar erscheint zu Beginn kein Shareware-Hinweis, bei längerem Arbeiten wird aber hin und wieder ein kleines Fenster eingeblendet, das Sie mit  bestätigen müssen. Falls Sie sich beim amerikanischen Programmautor für 25 bzw. 30 US-Dollar registrieren lassen möchten, drucken Sie am besten die Datei ORDER.DOC aus.

Registrierung

Nach Angaben des Programmautors ist der Directory Manager nur lauffähig, wenn die Dateien in ein Unterverzeichnis "\DIRMAN" und die Dateien FCLDLGP.DLL sowie FCLDRCP.DLL zusätzlich in das Verzeichnis "\OS2\DLL" kopiert wurden! Bei ShareBert lief das Programm aber auch ohne diese zusätzlichen Vorbereitungen...



In den folgenden Abschnitten beschreibt ShareBert, welche Funktionen mit den Bildsymbolen unterhalb der Menüleiste ausgeführt werden können, und zwar von links nach rechts. Eine Übersicht über die wichtigsten Menübefehle sowie über alle Tastaturbefehle finden Sie dagegen im Abschnitt "Referenz".



- Wenn Sie mit der linken Maustaste mindestens eine Datei markiert haben und dann das Lastwagen-Symbol anklicken, erscheint die in Abbildung 14.2 gezeigte Dialogbox. Geben Sie an, in welches Verzeichnis bzw. Laufwerk die Datei verschoben werden soll, und drücken Sie . Die Originaldatei wird nach dem Kopiervorgang automatisch gelöscht.

Lastwagen

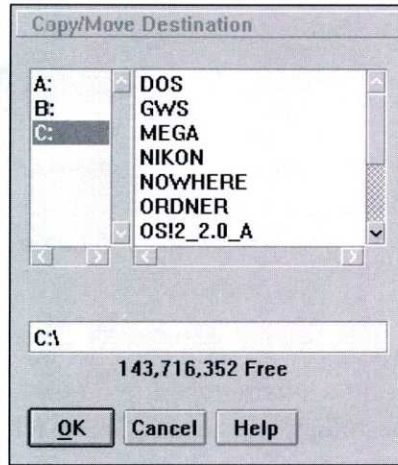


Abb. 14.2: Dialogbox zum Kopieren bzw. Verschieben

- Kopierer** – Auf die gleiche Weise können Sie über das Kopierer-Symbol eine oder mehrere zuvor markierte Dateien in ein anderes Verzeichnis bzw. Laufwerk kopieren.

- Mülleimer** – Sollen zuvor markierte Dateien gelöscht werden, klicken Sie das Mülleimer-Symbol an. Beachten Sie aber, daß die Dateien ohne eine Sicherheitsabfrage unwiderruflich gelöscht werden!

- ABC** – Über das ABC-Symbol können Sie einer zuvor markierten Datei einen anderen Namen verpassen.

- Drucker** – Soll der aktuelle Fensterinhalt ausgedruckt werden? Dann klicken Sie das Drucker-Symbol an.

- Lupe** – Möchten Sie den Directory Manager auf der kompletten Festplatte nach bestimmten Dateien suchen lassen? Dann klicken Sie das Lupen-Symbol an, geben Sie in der anschließend eingeblendeten Dialogbox (siehe Abbildung 14.3) die gewünschte Suchmaske ein (z.B. "*.TXT"), und drücken Sie . Im Dateifenster wird das Ergebnis nach wenigen Sekunden angezeigt, wobei jeweils der entsprechende Verzeichnisname vorangestellt wird.

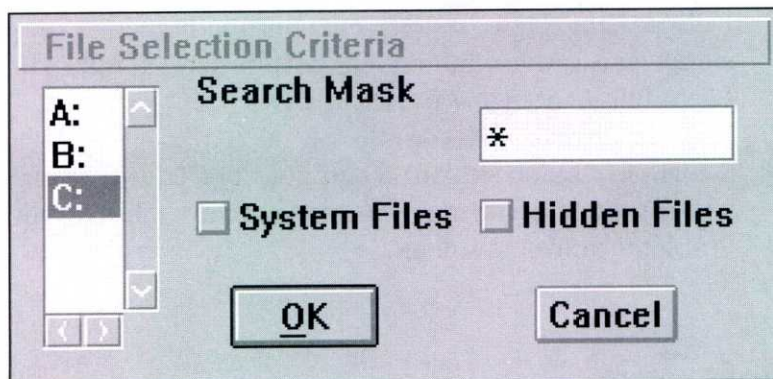


Abb. 14.3: Dialogbox zur Eingabe einer Suchmaske

- Sollen innerhalb des aktuellen Verzeichnisses nur noch bestimmte Dateien angezeigt werden? Dann klicken Sie das “*.*”-Symbol an, und geben Sie z.B. “.TXT” sowie  ein. ***.***
- Um bestimmte Dateien markieren zu lassen, klicken Sie das Symbol mit dem weißen Blatt Papier an und geben die gewünschte Maske (z.B. “.TXT”) ein. **Weißes Papier**
- Das Symbol mit dem grauen Blatt Papier benötigen Sie, um eine vorherige Dateimarkierung wieder rückgängig zu machen. **Graues Papier**
- Falls Sie den Inhalt einer zuvor markierten Textdatei einsehen möchten, klicken Sie das Fenster mit dem Landschafts-Symbol an. **Landschaft**
- Um alle geöffneten Fenster neben- bzw. übereinander anordnen zu lassen, aktivieren Sie das Symbol mit den vier grauen Fenstern. **Graue Fenster**
- Eine überlappende Darstellung aller geöffneten Fenster innerhalb des Directory Managers erreichen Sie dagegen über das Symbol mit den vier weißen Fenstern. **Weißes Fenster**



- Drehpfeil** – Falls Sie keine Maus besitzen oder die überlappende Fensteranzeige ausgewählt haben, bestimmen Sie mit dem Drehpfeil-Symbol das aktive Fenster.
- Rahmen** – Schließlich finden Sie ganz rechts noch ein Rahmen-Symbol, das die Bildschirmanzeige neu aufbaut, falls hiermit Probleme auftreten sollten.

Referenz

Menübefehle:

FILE Hier können Sie nicht nur das Programm beenden (EXIT), sondern z.B. auch Dateiattribute wie "Hidden" vergeben bzw. ändern (CHANGE ATTRIBUTES), die zuvor markierte Programmdatei (EXECUTE) oder eine OS/2-Befehlszeile (COMMAND) ausführen.

VIEW Sollen die Dateien nach Erweiterung (SORT BY EXTENSION), Datum (SORT BY DATE) oder Größe (SORT BY SIZE) sortiert werden? Sollen die Dateien aufsteigend (SORT ORDER ASCENDING) oder absteigend (SORT ORDER DESCENDING) sortiert werden? Außerdem können Sie über das VIEW-Menü eine Suchmaske für Dateien eingeben (MASK) und darüber entscheiden, welche Dateiangaben im entsprechenden Fenster angezeigt werden sollen (FILE DETAILS).

OPTIONS Im OPTIONS-Menü sind verschiedene Befehle gesammelt worden, die sich sonst nirgendwo einordnen lassen. So können Sie z.B. neue Verzeichnisse erstellen (MAKE DIRECTORY), einen Datenträger benennen bzw. umbenennen (LABEL DRIVE) oder die Bildschirmfarben nach Ihren Wünschen gestalten (COLORS).

SETUP Wünschen Sie vor Löschoperationen eine Sicherheitsabfrage? Dann schalten Sie in diesem Menü zunächst einmal den Befehl CONFIRM ON DELETE ein. Außerdem können Sie über SETUP das aktuelle Verzeichnis zur Voreinstellung für weitere



re Programmaufrufe machen (MAKE CURRENT DIRECTORY DEFAULT), mit Makros arbeiten (MACROS) oder alle aktuellen Einstellungen abspeichern lassen (SAVE SETUP).

Bei mehreren geöffneten Fenstern entscheiden Sie im WINDOW-Menü, ob diese neben- bzw. übereinander (TILE) oder überlappend (CASCADE) angeordnet werden sollen. Im unteren Teil des Menüs werden außerdem alle Fensternamen angezeigt, so daß Sie das jeweils aktive Fenster leicht wechseln können.

WINDOW

Möchten Sie ganz schnell die in einem bestimmten Unterverzeichnis enthaltenen Dateien anzeigen lassen? Dann wählen Sie in diesem Menü zunächst FASTPATH ENTRIES, geben Sie die gewünschte Laufwerks- und Pfadbezeichnung ein, und klicken Sie auf "Add". Die so definierten "Fastpaths" können Sie dann über die darunterliegenden Menüeinträge abrufen.

FASTPATH

Hier werden Sie in der Regel HELP INDEX aufrufen, um das in Abbildung 14.4 gezeigte Inhaltsverzeichnis der Hilfe-Funktion des Directory Managers abzurufen, in dem Sie sich per Mausklick in das gewünschte Themengebiet verzweigen können.

HELP



Abb. 14.4: Hilfe-Index des Directory Managers



Tastaturbefehle:

F1	Hilfe aufrufen
Strg A	Alle Dateien markieren
Strg B	Dateiattribute ändern
Strg C	Fenster überlappend anordnen
Strg D	Sortierung nach Datum
Strg E	Dateien suchen
Strg F	Makrofunktion
Strg I	Fenster neben- bzw. übereinander anordnen
Strg K	Verzeichnis erstellen
Strg M	Dateimaske definieren
Strg O	OS/2-Befehl ausführen
Strg P	"Fastpath" hinzufügen
Strg Q	Datei-Inhalt einsehen
Strg R	Dateimaske für aktuelles Fenster definieren
Strg S	Aktuelle Einstellungen abspeichern
Strg T	Sortierung nach Dateierweiterungen
Strg U	Markierungen aufheben
Strg V	Label für Datenträger eingeben bzw. ändern
Strg X	Programmdatei ausführen
Strg Z	Sortierung nach Dateigröße
Strg 1..9	Makro mit 1 bis 9 markierten Dateien ausführen
Esc	Dialogbox bzw. Befehl abbrechen
Ende	Popup-Menü mit wichtigen Befehlen aufrufen
	Zum nächsten Fenster springen
F3	Programm beenden
F4	Exakte Dateikopie erstellen
F5	Bildschirm neu aufbauen
F7	Datei(en) verschieben
F8	Datei(en) kopieren
F9	Datei(en) umbenennen
F11	Datei(en) ausdrucken
 Druck	Inhalt des aktuellen Fensters ausdrucken

15. PM Diskcopy

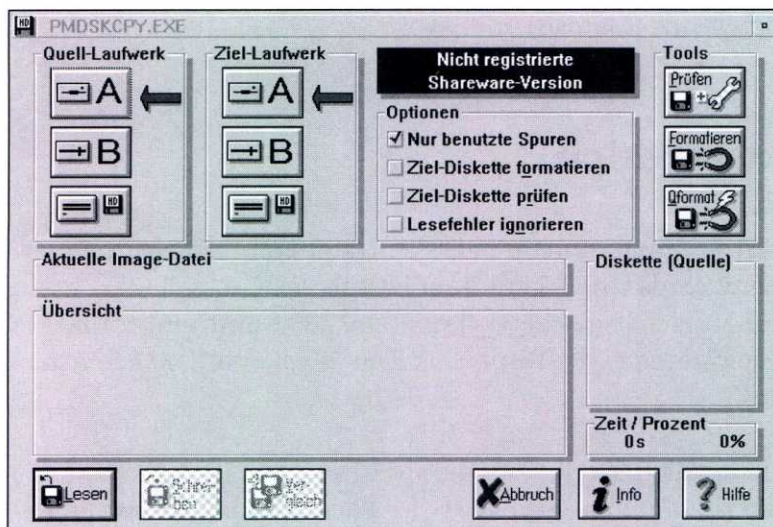


Abb. 15.1: Arbeitsbildschirm von PM Diskcopy

Beschreibung

Wenn Sie PM Diskcopy starten, wird Ihnen zunächst einmal auffallen, wie wenig deutschsprachige Shareware-Programme für OS/2 existieren. PM Diskcopy ist nämlich das bislang erste innerhalb dieses MegaPacks...



Das Diskettenkopier-Programm wurde speziell für die Version 2.0 von OS/2 geschrieben und zeichnet sich vor allem durch eine extrem einfache Bedienung aus. Beachtlich ist auch die hohe Kopiergeschwindigkeit, die durch das Auslassen nicht benutzter Diskettensektoren erreicht wird.

Sie können PM Diskcopy aber nicht nur zum Kopieren von Disketten benutzen, sondern auch Disketten formatieren, beschleunigt formatieren oder prüfen lassen.



Übrigens: Daß Sie beim Kopieren nicht den "Diskjockey" spielen müssen, der ständig Quell- und Zieldisketten wechselt, und daß Mehrfachkopien möglich sind, ohne daß ein erneutes Einlegen der Quelldiskette erforderlich wäre, versteht sich fast von selbst!

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !dcopy c:\mega [↵]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Diskcopy installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Diskcopy, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmdskcpy [↵]
```




Nach der Bestätigung eines Shareware-Hinweises mit  sollten Sie den bereits in Abbildung 15.1 gezeigten Arbeitsbildschirm von PM Diskcopy vor Augen haben und können sofort damit beginnen, eine Diskette zu kopieren, indem Sie die folgenden Arbeitsschritte ausführen:

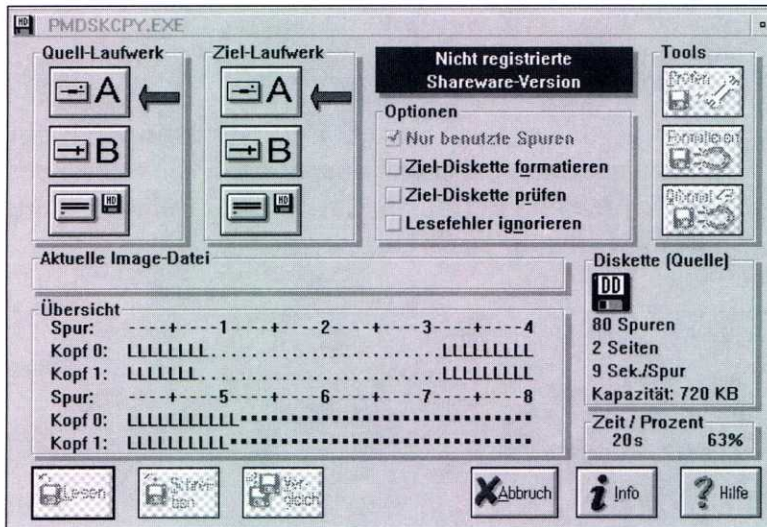


Abb. 15.2: Der Kopiervorgang kann verfolgt werden...

1. Legen Sie die zu kopierende Diskette in Laufwerk A: bzw. B: ein, und klicken Sie unter "Quell-Laufwerk" das entsprechende Symbol an.
2. Klicken Sie außerdem das gewünschte Ziellaufwerk an, wobei auch die Festplatte verwendet werden kann.
3. Starten Sie den Kopiervorgang mit einem Mausklick auf den "Lesen"-Button. Der Arbeitsbildschirm von PM Diskcopy füllt sich daraufhin mit einigen Zusatzinformationen wie Anzahl der Spuren, Kapazität etc. - außerdem können Sie anhand der Übersichtsanzeige verfolgen, wie weit das Programm bereits fortgeschritten ist (siehe Abbildung 15.2).

Kopieranleitung



Die Geschwindigkeit ist in der Tat beachtlich: Zum Lesen einer etwa zur Hälfte gefüllten 720-KB-Diskette brauchte das Programm bei meinem ersten Test nur 25 Sekunden!

Schreiben

4. Falls die Kopie im selben Laufwerk erfolgt, müssen Sie nun zunächst die Quelldiskette entfernen. Ansonsten legen Sie direkt die Zieldiskette ein und klicken den "Schreiben"-Button an.
5. Soll eine weitere Kopie erstellt werden? Dann wechseln Sie einfach die Zieldiskette aus, und klicken Sie erneut den "Schreiben"-Button an. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Kopien erzeugen.



Abb. 15.3: Prüfen einer Diskette



Wie Sie in Abbildung 15.3 sehen, hat PM Diskcopy noch einige Zusatzfunktionen auf Lager. Zwei davon möchte Sharebert Ihnen noch kurz vorstellen:

Prüfen

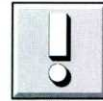
- Wenn Sie eine Diskette ins angegebene Quell-Laufwerk einlegen und den "Prüfen"-Button anklicken, zeigt PM Diskcopy die aktuelle Belegung der Diskette, wie in Abbildung 15.3 gezeigt, grafisch an.



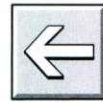
- Wenn Sie eine Diskette ins angegebene Quell-Laufwerk einlegen und den “Qformat”-Button anklicken, wird diese in einem Tempo formatiert, bei dem der FORMAT-Befehl von OS/2 ziemlich alt aussieht... Dieser Befehl funktioniert allerdings nur, wenn die Diskette bereits einmal formatiert wurde und es Ihnen in erster Linie darum geht, sämtliche Daten schnell gelöscht zu bekommen. Zum normalen Formatieren müssen Sie den Button “Formatieren” benutzen.

Quickformat

Beachten Sie bitte, daß 5,25-Zoll-Disketten mit 1,2 MB Kapazität nur auf 3,5-Zoll-Disketten mit 1,44 MB Kapazität kopiert werden können, wenn die Zieldiskette zuvor auf das Format der Quelldiskette formatiert wurde!



Wenn Sie weitere Hilfe zu PM-Diskcopy benötigen, rufen Sie am besten den “Hilfe”-Button auf. In einem Fenster wird dann der in Abbildung 15.4 gezeigte Text eingeblendet, den Sie mit **[Bild ↓]** durchblättern können. Über den Button “Index” am unteren Bildschirmrand können Sie zudem detaillierte Informationen zu bestimmten Befehlen abrufen.



Bei dauerhafter Benutzung von PM Diskcopy sollten Sie so fair sein, mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein für 30 DM (bzw. 50 DM für gewerbliche Anwender) die registrierte Vollversion zu bestellen!

Registrierung

Abb. 15.4: Deutscher Hilfstext zu PM-Diskcopy



16. PM Eyes

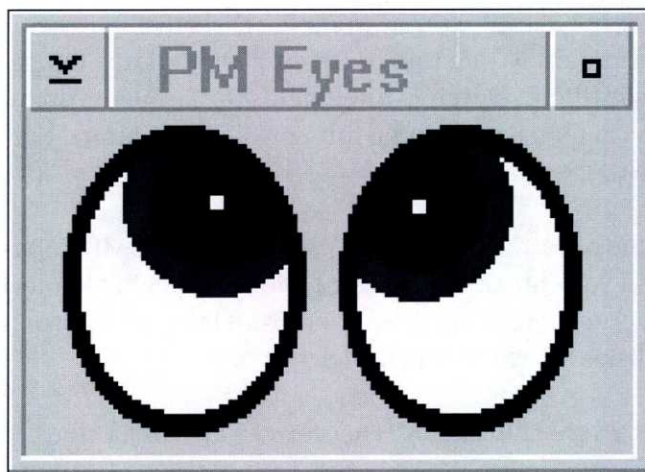


Abb. 16.1: Vor diesen Augen gibt es kein Entkommen...

Beschreibung

Daß es sich bei dem Public-Domain-Programm PM Eyes kaum um eine seriöse Anwendung handeln dürfte, sehen Sie bereits an der obenstehenden Abbildung 16.1.

Warum die Augen nach oben schielen? Nun, ShareBert mußte den Mauszeiger auf die Fensterleiste setzen, um einen Schnappschuß machen zu können.

Damit ist eigentlich auch schon gesagt, was die Augen machen: Sie verfolgen schlicht und einfach jede Bewegung des Mauszeigers.

Übrigens: Das Fenster mit den beiden Augen läßt sich natürlich an jede beliebige Stelle des Bildschirms schieben, so daß Sie sich ständig beobachten lassen können. Und ganz Hartgesottene konfigurieren via OPTIONS-Menü noch Feinheiten



wie blutrote Äderchen oder lassen die Augen alle zehn Sekunden blinzeln...

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !eyes c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Eyes installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Eyes, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmeys [↵]
```

Sie erreichen direkt die bereits in Abbildung 16.1 gezeigte Darstellung und können durch entsprechende Bewegungen mit dem Mauszeiger die Reaktion der Augen testen.

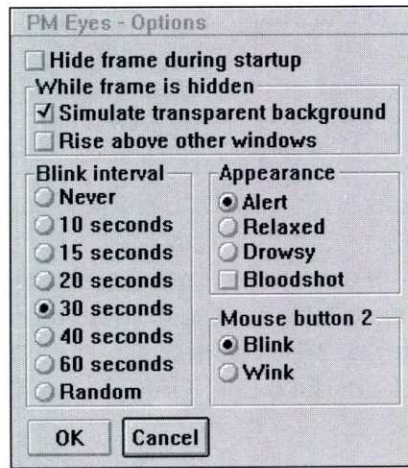


Abb. 16.2: Dialogbox "Options"

OPTIONS Die in Abbildung 16.2 gezeigte Dialogbox, mit der sich die Augen individuell konfigurieren lassen, erreichen Sie, indem Sie auf die obere linke Fensterecke klicken und den Menüpunkt OPTIONS aktivieren. Die Möglichkeiten im einzelnen:

- Ohne Fenster** – Sollen ab dem nächsten Aufruf von PM Eyes nur noch die Augen selbst, nicht jedoch das dazugehörige Programmfenster zu sehen sein? Dann klicken Sie den Schalter "Hide frame during startup" an.
- Sollen die ohne Rahmen dargestellten Augen alle anderen Programmfenster überlappen? Dann klicken Sie auf "Rise above other windows".
- Blinzeln** – Normalerweise blinzeln die Augen alle 30 Sekunden. Über die Schalter bei "Blink interval" können Sie aber auch ein anderes Intervall einstellen.
- Aussehen** – Neben den voreingestellten aufgeweckten Augen sehen Sie unter "Appearance" drei weitere Schalter, mit denen Sie die Augen wahlweise entspannt ("Relaxed"), schläfrig ("Drowsy") oder blutunterlaufen ("Bloodshot") aussehen lassen können.

Den Effekt zum Verstecken des Programmfensters können Sie übrigens auch direkt einschalten, indem Sie die obere linke Fensterecke anklicken und HIDE FRAME wählen. Anschließend läßt sich der Rahmen jeweils mit der linken Maustaste an- bzw. ausklicken.

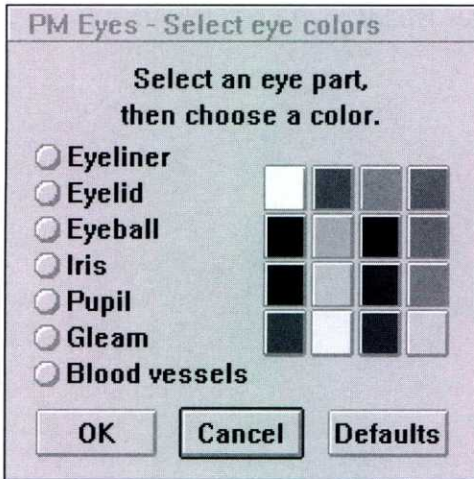


Abb. 16.3: Dialogbox "Select eye colors"

Die in Abbildung 16.3 gezeigte Dialogbox, mit der Sie die Farbe der Augen individuell ändern können, erreichen Sie, indem Sie auf die obere linke Fensterecke klicken, den Menüpunkt OPTIONS aktivieren und anschließend wie folgt vorgehen:

COLOR

1. Aktivieren Sie zunächst den Schalter für das Augenelement, dessen Farbe verändert werden soll - z.B. "Pupil" für die normalerweise schwarze Pupille.
2. Klicken Sie nun auf der rechten Seite das Feld mit der gewünschten neuen Farbe an. Die Änderung wird in PM Eyes sofort umgesetzt, so daß Sie hintereinander mehrere Farben ausprobieren können.



3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 mit allen weiteren Farben, die Sie verändern möchten, und klicken Sie dann das "OK"-Feld an.
4. Falls Sie irgendwann wieder die voreingestellten Farben verwenden möchten, rufen Sie erneut das COLOR-Menü auf und klicken in der Dialogbox den "Defaults"-Button an.

17. Filejet



Abb. 17.1: Arbeitsbildschirm von Filejet

Beschreibung

In Kapitel 14 haben Sie bereits ein OS/2-Programm zur Datei-verwaltung kennengelernt: den Directory Manager.

Filejet läuft zwar “nur” im Textmodus von OS/2 und lässt sich nicht mit der Maus steuern - dafür liegt das Programm aber gleich in zwei Versionen vor, die sich beide durch eine iden-tische Benutzeroberfläche auszeichnen:

- FJ.EXE ist unter MS-DOS ab Version 3.0 oder im DOS-

DOS

Gesamtbildschirm bzw. in einem DOS-Fenster unter OS/2 2.0 lauffähig.
- FJ2.EXE ist unter dem OS/2-Gesamtbildschirm bzw. in

OS/2

einem OS/2-Fenster lauffähig.

Einige Leistungsmerkmale des deutschsprachigen Share-ware-Programms:

**Funktionen**

- Anwender-Pulldown-Menü
- Anzeige von Pfad, Verzeichnisgröße etc.
- Dateien editieren
- Dateien kopieren
- Dateien löschen
- Dateien vergleichen
- Datei-Inhalt einsehen
- Datum- und Uhrzeitanzeige
- DOS- bzw. OS/2-Kommandos ausführen
- Hexadezimaldarstellung
- Integrierter Bildschirmschoner
- Programmstarts (Filejet belegt nur 3 KB Speicher)
- Rekursive Textsuche
- Sortieren nach Dateinamen, Datum etc.
- Strings in ASCII- oder Binärdateien suchen
- Textverarbeitung starten
- Verzeichnisbäume kopieren
- Verzeichnisbaum anzeigen

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↩]** bzw. b: **[↩]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

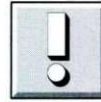
```
1h x !filjet c:\mega [↩]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Filejet installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Damit Filejet ohne Fehlermeldung gestartet werden kann, müssen Sie außerdem einen Suchpfad definieren! Dazu geben Sie entweder vor jedem Programmstart "set filejet=c:\mega" ein oder tragen die Zeile in die Systemdatei CONFIG.SYS ein und führen anschließend einen Reset durch.



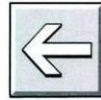
Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Filejet, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: ␣  
cd\mega ␣  
fj2 ␣
```

Falls Sie die DOS-Version von Filejet unter OS/2 ausführen möchten, müssen Sie den DOS-Gesamtbildschirm oder ein DOS-Fenster aufrufen und dann "fj" ␣ anstelle von "fj2" ␣ eingeben.



Sie erreichen nun zunächst einen Shareware-Hinweis, den Sie erst dann wegdrücken können, wenn unten links die Meldung "Beliebige Taste betätigen!" eingeblendet wird.

Wenn Sie sich für 99 DM (OS/2-Version), 79 DM (DOS-Version) bzw. 149 DM (Doppel-Lizenz) direkt beim Programmautor registrieren lassen möchten, verwenden Sie am besten den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein.

Registrierung

Sie sollten jetzt den bereits in Abbildung 17.1 gezeigten Arbeitsbildschirm von Filejet vor Augen haben, in dem zunächst alle Dateien des aktuellen Unterverzeichnisses angezeigt werden.

Falls Sie Filejet über ein OS/2-Fenster gestartet haben, sollten Sie dieses mit einem Mausklick auf die obere rechte Ecke zunächst vergrößern!





Wenn Sie ☐ drücken, können Sie zu einer erweiterten Anzeige (siehe Abbildung 17.2) umschalten, die auch Angaben zu Größe, Datum, Uhrzeit sowie zu eventuellen Dateiattributen beinhaltet.

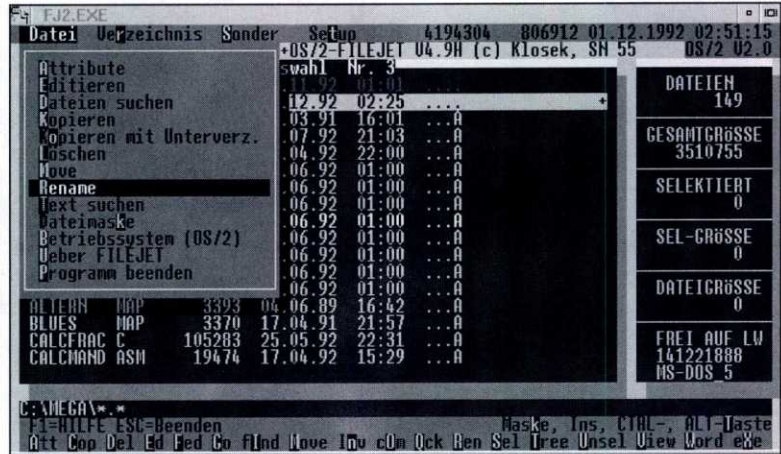


Abb. 17.2: Erweiterte Anzeige mit aufgeklapptem DATEI-Menü



In den folgenden Abschnitten beschreibt ShareBert, welche Funktionen mit den Kurzbefehlen am unteren Bildschirmrand ausgeführt werden können, und zwar von links nach rechts. Eine Übersicht der wichtigsten Menübefehle sowie aller Tastaturbefehle finden Sie dagegen im Abschnitt "Referenz". Um ein Menü aufzuklappen (wie in Abbildung 17.2 gezeigt), müssen Sie bei gedrückter **[Alt]**-Taste den schwarz hinterlegten Kennbuchstaben eingeben.

- Att** – Geben Sie **[A]** ein, um die Attribute einer vorher mit **[←]** markierten Datei verändern zu können.
- Cop** – Geben Sie **[C]** ein, um eine zuvor mit **[←]** markierte Datei in ein anderes Verzeichnis oder auf ein anderes Laufwerk zu kopieren.
- Del** – Geben Sie **[D]** ein, um eine zuvor mit **[←]** markierte Datei nach Beantwortung einer Sicherheitsabfrage unwiderruflich zu löschen.



- Geben Sie **[E]** ein, um eine mit **[↵]** markierte Datei in einen Editor zu laden, den Sie allerdings vorher über die Menüfolge SETUP EDITOR bestimmen müssen. **Ed**
- Geben Sie **[F]** ein, um eine zuvor mit **[↵]** markierte Datei zu editieren. **Fed**
- Geben Sie **[G]** ein, um den Cursor auf die erste Datei zu setzen, der der anschließend einzugebenden Suchmaske (z.B. "*.txt") entspricht. **Go**
- Geben Sie **[I]** ein, um in der zuvor mit **[↵]** markierten Textdatei nach einer beliebigen Zeichenkette suchen zu lassen. **Find**
- Geben Sie **[M]** ein, um eine zuvor mit **[↵]** markierte Datei in ein anderes Unterverzeichnis bzw. Laufwerk zu verschieben. Die Originaldatei wird anschließend automatisch gelöscht. **Move**
- Geben Sie **[N]** ein, um alle Dateien innerhalb der Filejet-Anzeige zu markieren, die **nicht** der anschließend einzugebenden Suchmaske (z.B. "*.txt") entsprechen. **Inv**
- Geben Sie **[O]** ein, um einen beliebigen OS/2-Befehl auszuführen oder eine zuvor mit **[↵]** markierte Programmdatei von Filejet aus zu starten, wobei der Dateiname zunächst mit **[↵]** bestätigt werden muß. **Com**
- Geben Sie **[Q]** ein, um eine zuvor mit **[↵]** markierte Programmdatei sofort und ohne weitere Rückfragen von Filejet aus zu starten. **Qck**
- Geben Sie **[R]** ein, um eine zuvor mit **[↵]** markierte Datei umzubenennen. **Ren**
- Geben Sie **[S]** ein, um beliebige Dateien über eine Suchmaske (z.B. "*.txt") innerhalb der Filejet-Anzeige zur weiteren Bearbeitung zu markieren. **Sel**



- Tree** – Geben Sie **T** ein, um alle Unterverzeichnisse der Festplatte in einer Baumdarstellung anzuzeigen.
- Unsel** – Geben Sie **U** ein, um die zuvor mit <s> vorgenommenen Markierungen wieder aufzuheben.
- View** – Geben Sie **V** ein, um den Inhalt einer mit **↵** markierten Datei in einem Viewer anzeigen zu lassen, den Sie allerdings vorher über die Menüfolge SETUP VIEW bestimmen müssen.
- Word** – Geben Sie **W** ein, um eine mit **↵** markierte Textdatei in ein Textverarbeitungsprogramm zu laden, das Sie allerdings vorher über die Menüfolge SETUP TEXTVERARBEITUNG bestimmen müssen.
- Exe** – Geben Sie **X** ein, um eine zuvor mit **↵** markierte EXE-Datei sofort auszuführen.

Referenz

Menübefehle:

- DATEI** Die meisten Befehle des DATEI-Menüs lassen sich schneller über die bereits genannten Kennbuchstaben aufrufen (z.B. ATTRIBUTE, EDITIEREN, KOPIEREN, LÖSCHEN, MOVE, RENAME, TEXT SUCHEN).

Wichtig ist weiterhin der Befehl DATEIMASKE, um z.B. durch Eingabe von "*.txt" nur noch Dateien mit dieser Endung anzeigen zu lassen. Obwohl der Befehl in der Kennbuchstabenliste am unteren Bildschirmrand nicht enthalten ist, läßt er sich durch Eingabe von **K** ausführen.

Schließlich benötigen Sie noch die Befehle BETRIEBSSYSTEM, um die Arbeit mit Filejet zu unterbrechen (mit "exit" und **↵** geht's anschließend wieder zurück), sowie PROGRAMM BEENDEN, um die Arbeit mit Filejet ganz zu beeen-



den. Beachten Sie dabei aber, daß jedesmal nur ein Verzeichnisfenster geschlossen wird, bevor die Rückfrage "Wollen Sie das Programm beenden?" erscheint. Bei mehreren geöffneten Verzeichnis- bzw. Dateifenstern können Sie Filejet schneller beenden, indem Sie entsprechend oft **[Esc]** drücken.

Das VERZEICHNIS-Menü benötigen Sie vor allem, um nach Änderungen (z.B. dem Kopieren von Dateien) die Filejet-Anzeige über NEU EINLESEN zu aktualisieren.

VERZEICHNIS

Außerdem können Sie die Größe des aktuellen Unterverzeichnisses mit Angaben zur Anzahl der darin gefundenen Dateien (VERZEICHNISGRÖSSE) oder die Größe aller Verzeichnisse (ALLE VERZEICHNISGRÖSSEN) errechnen und anzeigen lassen, über WEITERE DATEILISTE ein neues Fenster öffnen oder über VERZEICHNIS ANLEGEN neue Unterverzeichnisse anlegen.

Das SONDER-Menü beinhaltet spezielle Befehle zum Vergleichen von Dateien, zum rekursiven Suchen sowie zum Teilen und Zusammensetzen von Dateien. Da beim Gebrauch dieser Menüpunkte unter Umständen durch falsche Handhabung Dateien zerstört werden können, sollten Sie sich in der deutschen Dokumentation FILEJET.TXT zunächst über die genaue Vorgehensweise informieren!

SONDER

Über die Menüpunkte EDITOR, VIEW und TEXTVERARBEITUNG können Sie beliebige OS/2-Programme festlegen, die nach Eingabe der entsprechenden Kennbuchstaben **[E]**, **[V]** und **[W]** aufgerufen werden sollen.

SETUP

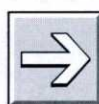
In welcher Form die Dateien sortiert werden sollen, bestimmen Sie über SORTIEREN, wobei Sie zwischen sechs verschiedenen Möglichkeiten (u.a. nach Dateinamen, nach Größe, nach Datum und nach Erweiterung) wählen können.

Nach fünf Minuten tritt normalerweise der integrierte Bildschirmschoner in Aktion, der den Monitor so lange verdunkelt, bis Sie eine beliebige Taste drücken. Falls Sie den Zeitraum ändern möchten, wählen Sie DUNKELSCHALTUNG.



Die Funktionstasten **F5** bis **F10** lassen sich über den gleichnamigen Menüpunkt individuell belegen.

Und falls Ihnen die voreingestellten Bildschirmfarben nicht gefallen sollten, wählen Sie **FARBE** und wählen für jedes Bildelement Ihre Wunschkombination aus.



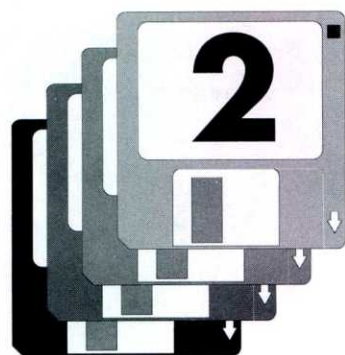
Falls Sie ausführlichere Informationen zu einzelnen Filejet-Befehlen benötigen, sollten Sie sich die fast 90 KByte große, deutschsprachige Dokumentation **FILEJET.TXT** ausdrucken lassen.

Tastaturbefehle:

Esc	Aktuelle Funktion abbrechen
←	Datei markieren bzw. Verzeichnis wechseln
[]	Dateianzeige umschalten
Pos 1	An den Anfang der Dateiliste springen
Ende	Ans Ende der Dateiliste springen
Strg A..E	Laufwerk wechseln
⇐	Ins übergeordnete Verzeichnis wechseln
Strg ⇐	Ins Hauptverzeichnis wechseln
F1	Hilfstexte anzeigen
Alt F7	Anwendermenü einblenden
Alt 1	Makrorecorder starten bzw. beenden
Alt 2	Makro ausführen (mit Wiederholmöglichkeit)
Alt 3	Makro einmal ausführen
F2	Verzeichnisgröße ermitteln und anzeigen
↑ F2	Verzeichnisgröße incl. Unterverzeichnisse
F3	Aktuelles Verzeichnis neu einlesen
F4	Verzeichnisanzeige hinzufügen
↑ F5	Verzeichnis anlegen
A	Attribute setzen
C	Datei kopieren
D	Datei oder Verzeichnis löschen



E	Datei editieren (externer Editor)
F	Datei editieren (integrierter Editor)
G	Cursor auf bestimmte Datei setzen
I	Textstring in Datei suchen
N	Dateien invers selektieren
M	Datei verschieben
O	Befehl ausführen
Q	Programm starten
R	Datei oder Verzeichnis umbenennen
S	Dateien nach Suchmaske markieren
T	Verzeichnisbaum anzeigen
U	Markierungen aufheben
V	Datei-Inhalt einsehen (externer Viewer)
W	Textdatei bearbeiten (externes Textprogramm)
X	EXE-Datei ausführen



18. 4 OS/2

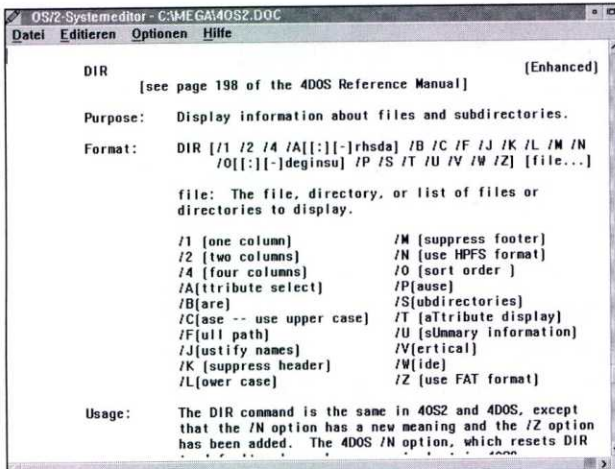


Abb. 18.1: Auszug aus der englischen Dokumentation

Beschreibung

Kennen Sie das Shareware-Programm 4 DOS, das den Kern des Betriebssystems COMMAND.COM ersetzt und eine Vielzahl zusätzlicher Funktionen bietet?

4 DOS

4 OS/2 ist die Umsetzung dieses Programms auf OS/2, wobei hier die Datei CMD.EXE ersetzt und erweitert wird.

Für den Fall, daß Sie 4 DOS nicht kennen, möchte ich Ihnen an einem kleinen Beispiel demonstrieren, warum Sie 4 OS/2 anstelle des Betriebssystem-Kerns CMD.EXE installieren sollten:



Wenn Sie mit OS/2 den Inhalt einer Datei anzeigen lassen möchten, verwenden Sie den TYPE-Befehl. Versuchen Sie jetzt ruhig einmal, sich innerhalb des Hauptverzeichnis mit "type readme."  die neuesten Informationen zu OS/2 anzeigen zu lassen. Zwar können Sie das Durchlaufen der

Beispiel



Datei mit **Strg** **S** jederzeit unterbrechen - gerade bei schnellen Rechnern ist es aber dennoch unmöglich, den Text vollständig zu lesen.

Wenn Sie nun 4 DOS installieren, kann der TYPE-Befehl um den simplen, aber wirkungsvollen Parameter "/P" erweitert werden: Tippen Sie nachher "type readme. /p" **↵**, wird zunächst nur die erste Bildschirmseite der Textdatei angezeigt. Lesen Sie diese in aller Ruhe, und blättern Sie dann jeweils mit einer beliebigen Taste zur nächsten Bildschirmseite.

Registrierung

Obwohl 4 OS/2 ein amerikanisches Programm ist, können Sie sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein bei einer deutschen Adresse für 129 DM registrieren lassen. Dies ist möglich, da der Shareware-Händler CDV den autorisierten Vertrieb der Vollversion übernommen hat.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt** **Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **↵** bzw. b: **↵** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

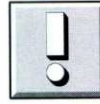
```
1h x !4os2 c:\mega ↵
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für 4 OS/2 installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Falls Sie 4OS2.EXE dauerhaft und automatisch anstelle des Betriebssystem-Kerns CMD.EXE nutzen möchten, müssen Sie Ihre Systemdatei CONFIG.SYS entsprechend bearbeiten! Wie's geht, wird im Abschnitt "Anleitung" beschrieben. Sie sollten aber erst einmal testen, ob sich 4 OS/2 bei Ihnen problemlos aufrufen läßt.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie 4 OS/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: ␣  
cd\mega ␣  
4os2 ␣
```

Jetzt wundern Sie sich bestimmt darüber, daß sich auf Ihrem Bildschirm so gut wie gar nichts tut und lediglich die untenstehende Meldung sowie ein Shareware-Hinweis erscheint:

```
"4OS2 1.0 OS/2 Version is 2.0  
Copyright 1988-1992 Rex Conn & JP Software..."
```

Dies ist aber durchaus korrekt, denn bei 4 OS/2 handelt es sich nicht um ein unter OS/2 laufendes Anwendungsprogramm, sondern um einen reinen Ersatz für die OS/2-Datei CMD.EXE - den Kern des Betriebssystems, der bei jedem Neustart des Rechners automatisch geladen wird und der die typischen Befehle DIR, COPY, RENAME etc. überhaupt erst ermöglicht.

Demnach können Sie 4 OS/2 auch nicht einfach beenden, sondern müssen einen Reset Ihres PC durchführen, damit die Originaldatei CMD.EXE wieder geladen wird.

Beenden



Dies wird aber kaum nötig sein, denn wenn Sie 4 OS/2 erst einmal ausprobiert haben, werden Sie kaum wieder auf das Programm verzichten wollen.

**Dauerhaft
installieren**

Im Gegenteil: Vermutlich möchten Sie, daß 4 OS/2 bei jedem Start Ihres Rechners automatisch geladen wird, so daß Sie das Programm nicht jedesmal extra aufrufen müssen. Um dies zu erreichen, befolgen Sie die untenstehende Schritt-für-Schritt-Anleitung - allerdings nur, wenn sich das Programm eben problemlos laden ließ.

1. Laden Sie die Systemdatei "C:\CONFIG.SYS" in einen Editor, der ASCII-Format verarbeiten kann (z.B. in den OS/2-Systemeditor).
2. Suchen Sie innerhalb der Datei die unten abgedruckten Zeilen, die je nach Systemkonfiguration auch etwas anders aussehen können:

```
SET OS2_SHELL=C:\OS2\CMD.EXE  
SET COMSPEC=C:\OS2\CMD.EXE
```

3. Ändern Sie innerhalb dieser Zeilen die Verzeichnis- und Programmnamen wie folgt:

```
SET OS2_SHELL=C:\MEGA\4OS2.EXE  
SET COMSPEC=C:\MEGA\4OS2.EXE
```

4. Speichern Sie die Änderungen ab, und führen Sie einen Warmstart Ihres Rechners aus. Anstelle von CMD.EXE sollte nun jeweils automatisch die Datei 4OS2.EXE geladen werden.

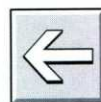
Praxis Wie arbeiten Sie mit 4 OS/2 in der Praxis?

- Zum ersten können Sie Ihre bisherigen OS/2-Befehle wie DIR, COPY, TYPE etc. auch weiterhin ganz normal ausführen.



- Zum zweiten können Sie aber auch die teilweise erheblich erweiterten Parameter benutzen, die Sie allerdings erst einmal kennenlernen müssen. Geben Sie daher z.B. "dir /?"  ein, um sich alle von 4 OS/2 unterstützten Parameter anzeigen zu lassen. Dies funktioniert natürlich auch mit allen anderen Befehlen.
- Und zum dritten verfügt 4 OS/2 über einige ganz neue Befehle, die unter OS/2 normalerweise nicht verwendet werden können.

Im Abschnitt "Referenz" werden alle Befehle genannt, die bei 4 OS/2 neu sind, bzw. sich von den entsprechenden Befehlen von 4 DOS unterscheiden. Detaillierte Beschreibungen finden Sie in der fast 60-seitigen Dokumentation 4OS2.DOC, die Sie ausdrucken können.



Falls Sie mit 4 DOS nicht vertraut sind, können Sie das Programm bei einem Shareware-Händler erwerben und finden dann in der Datei 4DOS.DOC genaue Erklärungen. Oder Sie lassen sich die zulässigen Parameter jeweils mit "/" anzeigen.

Referenz

Neue Befehle:

- DETACH** Verwenden Sie diesen Befehl, um ein OS/2-Programm im sogenannten "Detach"-Modus auszuführen. Dabei werden Maus, Tastatur und Bildschirmdisplay gesperrt. Syntax: "detach [Laufwerk] [Pfad] [Programmname]".
- DPATH** Mit DPATH können Sie das aktuelle Unterverzeichnis als Suchpfad für OS/2 definieren, ohne Laufwerks- und Pfadangabe mit eingeben zu müssen.



- KEYS** Wenn Sie "keys list" eingeben, werden alle zuvor ausgeführten OS/2-Befehle in einer Liste angezeigt.
- START** Mit diesem Befehl können Sie eine neue OS/2-Sitzung starten und mit Hilfe spezieller Parameter auch gleich ein beliebiges Programm ausführen lassen. Einige Beispiele:

- "/BG": Start im Hintergrund
- "/DOS": Start im DOS-Fenster
- "/FG": Start im Vordergrund
- "/FS": Start mit Vollbildschirm

Veränderte Befehle:

- DIR** Der DIR-Befehl von 4 OS/2 unterstützt alle nachfolgend aufgeführten Parameter:

- "/1": Einspaltige Anzeige
- "/2": Zweispaltige Anzeige
- "/4": Vierspaltige Anzeige
- "/A": Dateiauswahl nach Attributen
- "/B": Nur Dateinamen anzeigen
- "/C": Anzeige in Großbuchstaben
- "/F": Laufwerk und Pfad mit anzeigen
- "/J": Erweiterungen untereinander anzeigen
- "/K": Kopfzeilen unterdrücken
- "/L": Anzeige in Kleinbuchstaben
- "/M": Fußzeilen unterdrücken
- "/N": High Performance File System verwenden
- "/O": Sortierung (z.B. nach Datum: "/O:d")
- "/P": Pause nach jeder Bildschirmseite
- "/S": Unterverzeichnisse berücksichtigen
- "/T": Attribute mit anzeigen
- "/U": Nur belegten/freien Speicher anzeigen
- "/W": Fünfspaltige Anzeige
- "/Z": DOS-kompatibles FAT-Format verwenden



- SET** Benutzen Sie diesen Befehl, um sich alle von OS/2 verwendeten Variablen wie "PATH=", "HELP=", "COMSPEC=" etc. anzeigen zu lassen oder um neue Variablen hinzuzufügen. Über den Parameter "/R" ist es auch möglich, eine vorher erstellte Datei mit Programmzeilen als Variablen einzulesen.
- HELP** Möchten Sie die blaue Hilfszeile am oberen Rand des OS/2-Gesamtbildschirms zum Verschwinden bringen? Dann tippen Sie einfach "help off" sowie . Mit "help on" kann die Zeile später jederzeit wieder eingeblendet werden.
- SETDOS** Schließlich gibt es noch den SETDOS-Befehl, der sich vom entsprechenden 4 DOS-Kommando nur insofern unterscheidet, als die Parameter "/A" für ANSI und "/L" für LINE nicht verfügbar sind.



19. Fractint für OS/2

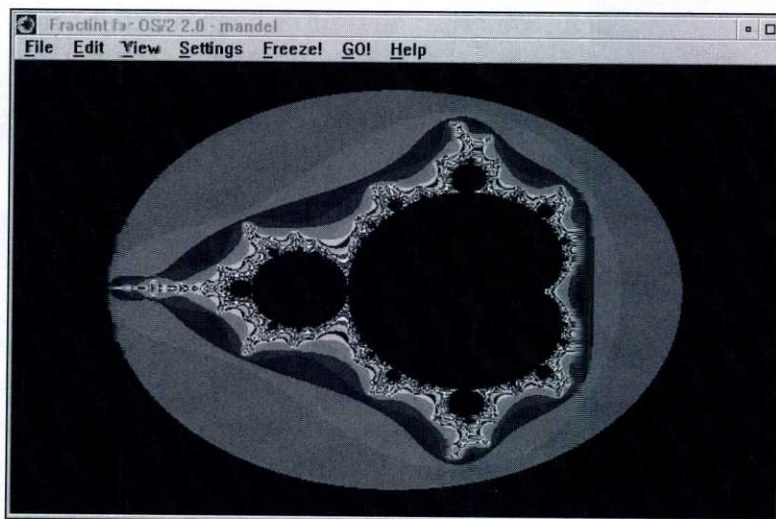


Abb. 19.1: Startbildschirm mit Mandelbrot-Fraktal

Beschreibung

Bei Fractint für OS/2 handelt es sich wieder um eine echte 32-Bit-Anwendung, die speziell für die Version 2.0 programmiert und als Freeware freigegeben wurde, also nicht registriert werden muß.

Auf den ersten Blick können Sie mit Fractint zwar nur die bekannten Fraktale vom Typ Mandelbrot und Julia erzeugen, abspeichern und ausdrucken - über spezielle Startparameter werden aber über 70 (!) weitere Fraktaltypen unterstützt.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen



Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !fract c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Fractint installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Fractint, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmfract [↵]
```

Nach wenigen Sekunden wird automatisch das bereits in Abbildung 19.1 gezeigte Mandelbrot-Fraktal aufgebaut. Wenn Sie möchten, können Sie über die Menüfolge SETTINGS SWAP TO JULIA auch ein entsprechendes Fraktal vom Typ Julia aufbauen lassen.

Eine Liste aller Startparameter, mit denen insgesamt über 70 verschiedene Fraktaltypen erzeugt werden können, finden Sie im Abschnitt "Referenz". Jetzt möchte Ihnen ShareBert aber zunächst einmal zeigen, wie Sie allein durch die Auswahl einer anderen Farbpalette oder die Änderung mathematischer Funktionen zu interessanten Alternativen gelangen können:





Abb. 19.2: Dialogbox zur Auswahl von Farbpaletten

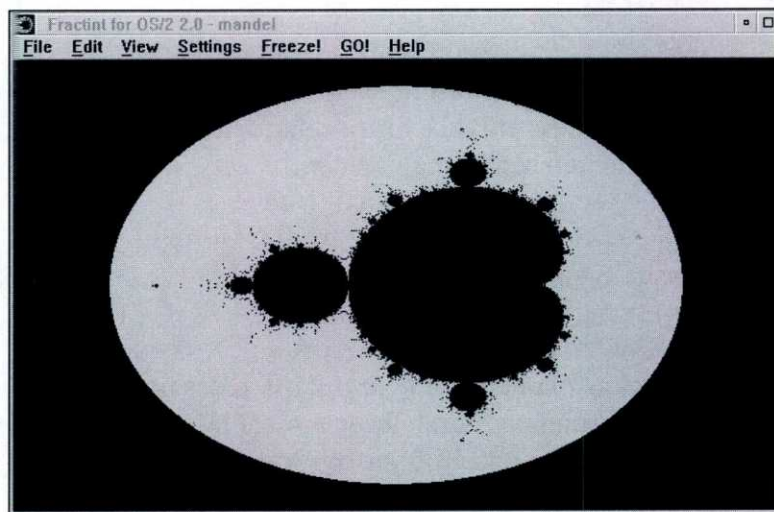


Abb. 19.3: Mit CHROMA erreichter Farbeffekt

Farbpaletten

1. Wählen Sie im FILE-Menü den Befehl READ COLOR MAP, um die in Abbildung 19.2 gezeigte Dialogbox zu erhalten.
2. Führen Sie im linken Fenster einen Doppelklick auf die gewünschte Farbpalette aus. In Abbildung 19.3 sehen Sie



z.B., welcher Effekt durch die Auswahl von CHROMA erreicht werden kann.

3. Weitere Optionen zur Veränderung der Fraktalgrafik erreichen Sie über SET OPTIONS im SETTINGS-Menü: Experimentieren Sie mit den in Abbildung 19.4 gezeigten mathematischen Funktionen einfach etwas herum...

Optionen

4. Vielleicht möchten Sie die aktuelle Grafik abspeichern oder ausdrucken? Zum Speichern bietet Fractint über die Menüfolge FILE SAVE AS gleich sieben verschiedene Grafikformate an:

Speichern

- GIF (komprimiert)
- BMP (allgemeines Bitmap-Format)
- Win3 BMP (Windows 3.x Bitmap-Format)
- Win3 Comp BMP (komprimiert)
- OS/2 2.0 BMP (OS/2 2.0 Bitmap-Format)
- OS/2 2.0 Comp BMP (komprimiert)
- PCX (PC PaintBrush-Format)

5. Zum Drucken eines Fraktals wählen Sie einfach FILE PRINT oder drücken die Funktionstaste **[F4]**. In einer Dialogbox können Sie anschließend die gewünschte Kopienanzahl eingeben. Falls Sie unter OS/2 mehrere Drucker installiert haben, sollten Sie zuvor FILE TARGET PRINTER aufrufen und die gewünschte Auswahl treffen.

Drucken

Eine Beschreibung aller Funktionen von Fractint würde ein ganzes Buch füllen. Das Programm verfügt jedoch über eine ausgezeichnete Hilfe-Funktion, die Sie über HELP HELP INDEX erreichen.





Change Options and DoDads

Passes
☒ 1-Pass ☐ 2-Pass ☐ S-Guess ☐ B-Trace

Math Type
☒ Integer ☐ Floating-Point

Maximum Iterations (10 - 32000)

Biomorph Color (-1 = none)

Decomposition (2,4,8,...,256, 0=Off)

Inside Color (1=default, -1=max, -60=bot60, -61=bot61)

Outside Color (-1=none)

Distance Estimator Method (0=Off)

Abb. 19.4: Dialogbox zum Ändern weiterer Optionen

Referenz

Startparameter:

```

pmfract type=barnsleyj1 ⏎
pmfract type=barnsleyj2 ⏎
pmfract type=barnsleyj3 ⏎
pmfract type=barnsleym1 ⏎
pmfract type=barnsleym2 ⏎
pmfract type=barnsleym3 ⏎
pmfract type=bif+sinpi ⏎
pmfract type=bif=sinpi ⏎
pmfract type=biflambda ⏎
pmfract type=bifstewart ⏎
pmfract type=bifurcation ⏎
pmfract type=circle ⏎
pmfract type=cplxmarksjul ⏎
pmfract type=cplxmarksmand ⏎
pmfract type=complexbasin ⏎
pmfract type=complexnewton ⏎
pmfract type=diffusion ⏎
pmfract type=fn(z)+fn(pix) ⏎
  
```




pmfract type=fn(z*z) ⏎
pmfract type=fn*fn ⏎
pmfract type=fn*z+z ⏎
pmfract type=fn+fn ⏎
pmfract type=formular ⏎
pmfract type=gingerbreadman ⏎
pmfract type=henon ⏎
pmfract type=hopalong ⏎
pmfract type=ifs ⏎
pmfract type=julfn+exp ⏎
pmfract type=julfn+zsqr ⏎
pmfract type=julia ⏎
pmfract type=julia4 ⏎
pmfract type=julibrot ⏎
pmfract type=julzpower ⏎
pmfract type=julzzpower ⏎
pmfract type=kamtorus ⏎
pmfract type=kamtorus3d ⏎
pmfract type=lambda ⏎
pmfract type=lambdafn ⏎
pmfract type=lorenz ⏎
pmfract type=lorenz3d ⏎
pmfract type=lorenz3d1 ⏎
pmfract type=lorenz3d2 ⏎
pmfract type=lorenz3d3 ⏎
pmfract type=lorenz3d4 ⏎
pmfract type=lsystem ⏎
pmfract type=lyapunov ⏎
pmfract type=magnet1j ⏎
pmfract type=magnet1m ⏎
pmfract type=magnet2j ⏎
pmfract type=magnet2m ⏎
pmfract type=mandel ⏎
pmfract type=mandel4 ⏎
pmfract type=mandelfn ⏎
pmfract type=mandellambda ⏎
pmfract type=manfn+exp ⏎
pmfract type=manfn+zsqr ⏎
pmfract type=manowar ⏎
pmfract type=manowarj ⏎



```

pmfract type=manzpower ⏎
pmfract type=manzzpwr ⏎
pmfract type=marksjulia ⏎
pmfract type=marksmandel ⏎
pmfract type=marksmandelpwr ⏎
pmfract type=martin ⏎
pmfract type=newtbasin ⏎
pmfract type=newton ⏎
pmfract type=pickover ⏎
pmfract type=plasma ⏎
pmfract type=popcorn ⏎
pmfract type=popcornjul ⏎
pmfract type=rossler3d ⏎
pmfract type=sierpinski ⏎
pmfract type=spider ⏎
pmfract type=sqr(1/fn) ⏎
pmfract type=sqr(fn) ⏎
pmfract type=test ⏎
pmfract type=tetrate ⏎
pmfract type=tim's_error ⏎
pmfract type=unity ⏎

```



Sie können den gewünschten Fraktaltyp übrigens auch innerhalb des Programms wechseln, indem Sie die Taste **[K]** drücken. Fractint blendet dann eine Liste mit allen verfügbaren Typen ein, so daß Sie lediglich einen Doppelklick auf den gewünschten Eintrag ausführen müssen. Beachten Sie aber, daß der Bildschirm je nach benötigter Rechenzeit für einige Zeit schwarz bleiben kann!

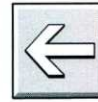
Tastaturbefehle:

[F3]	Programm beenden
[F2]	Neue Datei
[Alt] [F2]	Datei öffnen
[F4]	Datei drucken
[Esc]	Zoom-Modus beenden



-  Dialogbox "Options" einblenden
-  Neue Datei
-  Dialogbox "Extents" einblenden
-  Dialogbox "Extents" einblenden
-  Speichern unter
-  Datei öffnen
-  Datei drucken

Falls Sie sich darüber wundern, daß einige Funktionen doppelt belegt sind: Die zuletzt genannten Tastaturbefehle wurden in Fractint für OS/2 zusätzlich eingebaut, um die Kompatibilität zur DOS-Version zu wahren.





20. Quellcode für Fractint



Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich zu den Anwendern gehöre, die zwar ohne Handbuch mit jedem neuen Programm zurechtkommen, jedoch keine Zeile programmieren können.

Trotzdem weiß ich, daß einige Programmiererherzen höher schlagen werden, wenn ich verrate, daß im MegaPack neben dem eben beschriebenen Fractint auch der Quellcode für dieses Programm enthalten ist und daß dieser ebenfalls als Freeware freigegeben wurde. Dies ist umso interessanter, da es sich bei Fractint um eine echte 32-Bit-Applikation handelt...

Installation

Um den Quellcode zu Fractint unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !fract32 c:\mega [↵]
```



Insgesamt 74 Dateien gehören zum Quellcode von Fractint. Eine entsprechende Liste mit Beschreibungen finden Sie in der Datei PMFRSRC.DOC. Das Hauptprogramm trägt den Namen PMFRACT.C.

21. Globally/2

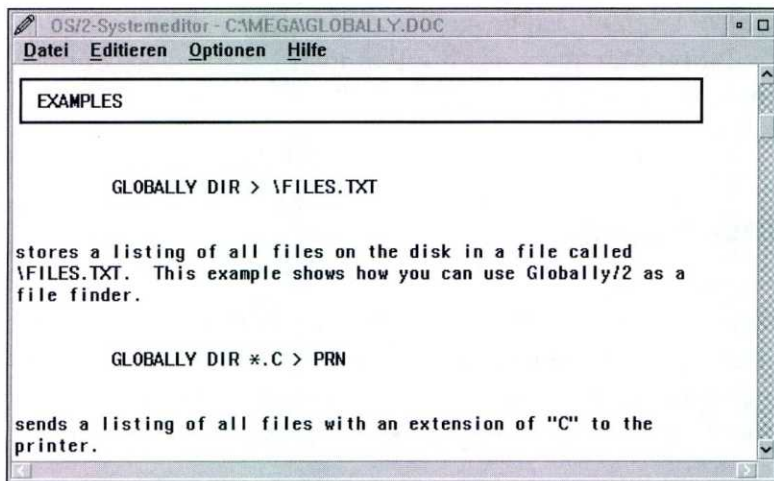


Abb. 21.1: Auszug aus der Dokumentation zu Globally/2

Beschreibung

Die meisten OS/2-Befehle haben den Nachteil, daß sie sich nur auf das aktuelle Unterverzeichnis auswirken. Zwei Beispiele:

- Wenn Sie im Hauptverzeichnis "dir *.txt"  eingeben, werden nur die Dateien mit der Endung ".TXT" angezeigt, die sich auch in diesem Verzeichnis befinden.
- Wenn Sie Ihre Festplatte um alle Sicherungsdateien mit der Endung ".BAK" erleichtern möchten, müssen Sie den Befehl "del *.bak" in jedem Unterverzeichnis von neuem eingeben.

Globally/2 ist ein kleines Utility-Programm, das OS/2-Befehle global auf dem kompletten Laufwerk ausführt. Beispiel: Mit der Eingabe der Befehlszeile "globally del *.bak"  würden sämtliche Dateien mit der Endung "*.BAK" gelöscht - egal, in



welchen Verzeichnissen sie sich auch immer verstecken mögen.



Beachten Sie bitte, daß Globally/2 nur im OS/2-Gesamtbildschirm lauffähig ist! Es genügt also nicht, innerhalb des Presentation Managers auf die Ikone "OS/2-Fenster" doppelzuklicken.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !global c:\mega [↵]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Globally/2 installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Globally/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
globally [↵]
```



Auf dem Bildschirm sollte nun neben der Versionsnummer und einem Shareware-Hinweis die korrekte Syntax einer Globally/2-Befehlszeile angezeigt werden.

Um das Programm tatsächlich zu nutzen, müssen Sie es nochmals aufrufen und diesmal den gewünschten OS/2-Befehl hinzufügen. Beispiel:

```
globally dir/p *.txt ↵
```

Außerdem steht Ihnen noch der Startparameter "/C" zur Verfügung, mit dem sich der Globally/2-Befehl auf das aktuelle Verzeichnis inklusive eventueller Unterverzeichnisse beschränken läßt. Beispiel:

```
globally /c dir/p ↵
```

Parameter

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht danach aussieht, unterscheidet sich auch das zweite Beispiel vom normalen DIR-Befehl. Nehmen wir einmal an, Sie geben innerhalb des Verzeichnisses "\OS2" den Befehl "dir *.doc" ein: OS/2 würde Ihnen nur die Dateien anzeigen, die sich in diesem Verzeichnis befinden. Nehmen wir nun an, Sie haben die Datei GLOBALLY.EXE ins Verzeichnis "\OS2" kopiert und rufen das Programm mit "globally /c dir *.doc" auf. Hierbei werden jetzt auch diejenigen Dateien mit der Endung ".DOC" aufgelistet, die sich in den Unterverzeichnissen "\OS2\SYSTEM", "\OS2\DLL", "\OS2\HELP" etc. befinden.



Einen Nachteil hat das Ganze jedoch noch: Sie bekommen mit Globally/2 zwar alle gewünschten Dateien angezeigt, gelöscht etc. - der entsprechende OS/2-Befehl wird aber in jedem Unterverzeichnis Ihrer Festplatte neu aufgerufen, was schlicht und einfach Zeit kostet.

Optimieren

Falls Ihr PC mit einer Ramdisk ausgestattet ist, sollten Sie Globally/2 deshalb optimieren, indem Sie (bei einer angenommenen Laufwerkskennung "D:") die beiden folgenden Befehlszeilen eingeben, wobei Sie die zweite am besten in die Systemdatei CONFIG.SYS einbinden:



```
copy cmd.exe d:\   
set comspec=d:\cmd 
```



Eine ausführliche Anleitung mit weiteren Beispielen (siehe Abbildung 21.1) finden Sie in der Datei GLOBALLY.DOC, die Sie z.B. in den OS/2-Systemeditor laden können. Wenn Sie sich für 5 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmator registrieren lassen möchten, drucken Sie sich am besten die Datei REGISTER.DOC aus.

22. PM Globe

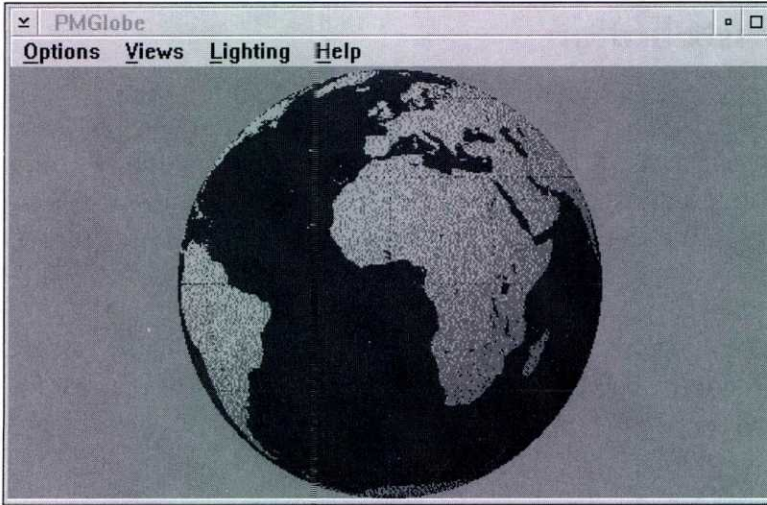


Abb. 22.1: Die ganze Erdkugel auf Ihrem Bildschirm

Beschreibung

Die obenstehende Abbildung könnte den Eindruck vermitteln, PM Globe könne nichts anderes, als die Erdkugel auf Ihrem Bildschirm darzustellen. Das mag zwar allein schon ein netter Effekt sein - PM Globe leistet aber einiges mehr:

- Zunächst können Sie die auf Europa und Afrika voreingestellte Ansicht verändern und sich z.B. Amerika, Indien und Asien, den Nord- oder den Südpol anzeigen lassen.
- Über ein Zusatzfenster zeigt das Programm jeden beliebigen Punkt auf der Erdkugel mit exaktem Längen- und Breitengrad an. Oder Sie klicken mit der Maus zwei Punkte an und lassen sich die Entfernung ausrechnen.
- Sie können eine beliebige Zeitzone wählen, Sonnen- und Sternenlicht hinzuschalten, die Farben von Land und



Wasser ändern oder mit verschiedenen Dämmerungseinstellungen experimentieren.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !globe c:\mega [↵]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Globe installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Globe, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmglobe2 [↵]
```

Sie erreichen dann direkt die bereits in Abbildung 22.1 gezeigte Darstellung der Erdkugel.

Ich habe einmal angefangen zu zählen, wie viele Menü- und Untermenüpunkte das so unscheinbare Programm aufweist - bei 100 Befehlen habe ich aufgehört... In der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung möchte ich Ihnen wenigstens einige Anregungen für eigene Experimente mit PM Globe liefern:

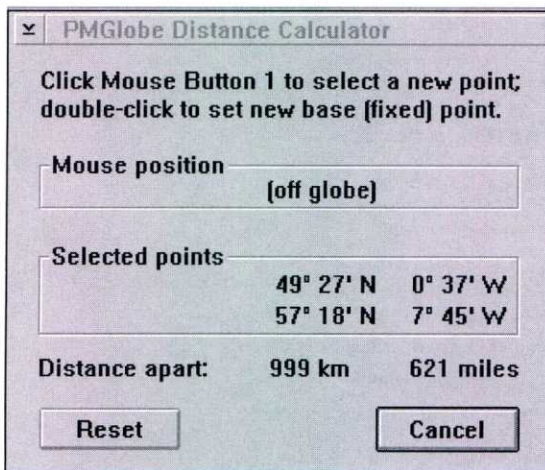


Abb. 22.2: Anzeige der Entfernung zwischen zwei Punkten

1. Zunächst sollten Sie das in Abbildung 22.2 gezeigte Fenster aufrufen, indem Sie SHOW POSITION/DISTANCE CALCULATOR im OPTIONS-Menü aufrufen und das Fenster so verschieben, daß die Erdkugel vollständig sichtbar ist.
2. Wenn Sie jetzt mit dem Mauszeiger auf der Erdkugel herumfahren, wird unter "Mouse position" der jeweilige Längen- und Breitengrad angezeigt.
3. Um sich die Entfernung zwischen zwei beliebigen Punkten ausrechnen zu lassen, führen Sie zunächst einen Doppelklick an der gewünschten Startposition aus und klicken dann einmal auf den zweiten Punkt. Prompt wird die dazwischenliegende Entfernung in Kilometern und Meilen angezeigt.

Position

Entfernung



- Ansicht** 4. Sie möchten nicht immer nur Europa und Afrika sehen? Dann wählen Sie doch einfach über STANDARD VIEWS aus dem VIEWS-Menü eine andere Ansicht wie z.B. INDIA & ASIA aus.
- Zeitzone** 5. Über die Menüfolge OPTIONS SET TIMEZONE können Sie in einer Liste zwischen 17 verschiedenen Zeitzonen wählen (siehe Abbildung 22.3).

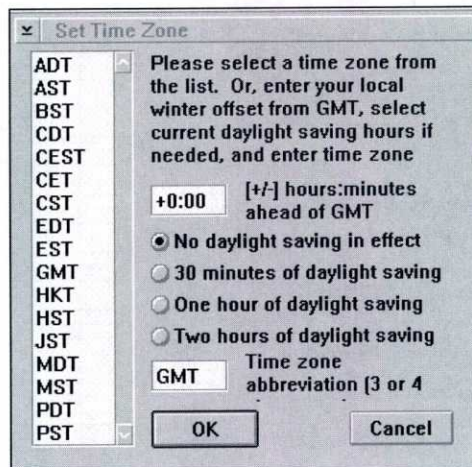


Abb. 22.3: Dialogbox zur Auswahl einer Zeitzone

6. So richtig Spaß macht das Ganze allerdings erst, wenn Sie im LIGHTING-Menü eine der Optionen SUNLIGHT FROM SPACE bzw. SUNLIGHT AND STARLIGHT auswählen. Welche Effekte sich hiermit erreichen lassen, sehen Sie z.B. in Abbildung 22.4.
7. Gelbe Landstriche und pinkfarbene Meere? Kein Problem, falls Sie an ausgefallenen Farbkombinationen Gefallen finden: Rufen Sie einfach LAND COLOR bzw. WATER COLOR im LIGHTING-Menü auf.



Soweit einige Beispiele. Einen umfassenden Überblick erhalten Sie über die verschiedenen Einträge im HELP-Menü.

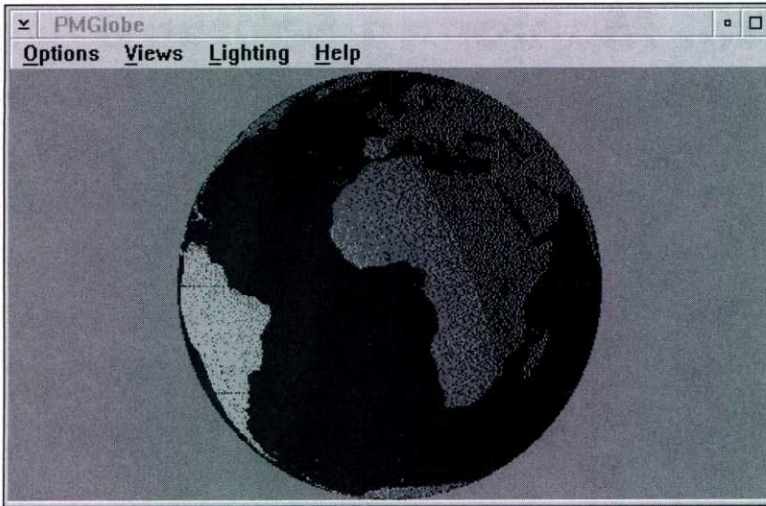


Abb. 22.4: Über SUNLIGHT AND STARLIGHT erzeugter Effekt



23. Mahjongg Solitaire

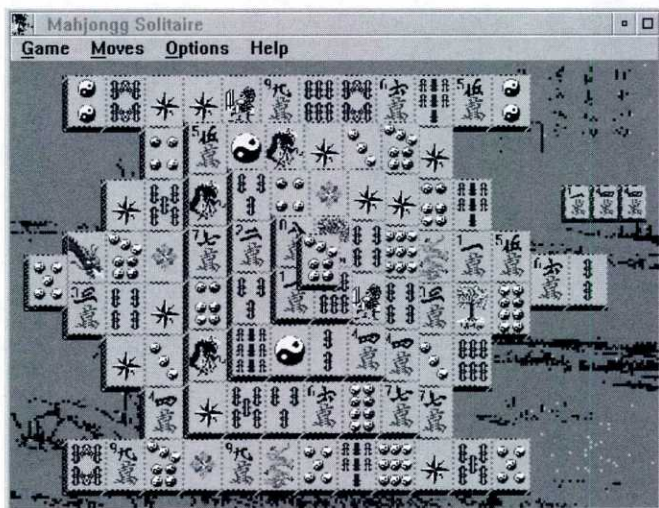


Abb. 23.1: Ausgangssituation bei Mahjongg Solitaire

Beschreibung

Für dieses uralte chinesische Brettspiel benötigen Sie eine gehörige Portion Geduld. Zwar ist die Aufgabe relativ simpel (Sie müssen jeweils zwei zueinander passende Spielsteine abräumen) - wenn Sie sich die in Abbildung 23.1 gezeigte Ausgangssituation anschauen, werden Sie aber schon eine Vorstellung davon bekommen, daß dies bei mehreren hundert Spielsteinen nicht ganz einfach ist...

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf



oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !mahjong c:\mega 
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Mahjongg Solitaire installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Mahjongg Solitaire, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c:   
cd\mega   
mahjongg 
```

Sie erreichen dann direkt die bereits in Abbildung 23.1 gezeigte bzw. eine ähnliche Ausgangssituation.

Ziel des Spiels ist es, jeweils zwei zueinander passende Spielsteine (gleiches Motiv oder verwandte Symbole wie z.B. ein schneebedeckter Baum für den Winter und ein grüner Baum für den Sommer) nacheinander mit der linken Maustaste anzuklicken und sie so vom Spielbrett verschwinden zu lassen. Dies wiederholen Sie so lange, bis nach Möglichkeit alle Steine abgeräumt sind.

Ziel

Das Problem besteht darin, daß Sie nur solche Spielsteine beiseite räumen können, die entweder ganz oben auf einem

Problem



Stapel liegen oder die vollständig sichtbar sind und von zwei Seiten her frei liegen.



Also, ich hatte zunächst keine Ahnung, wie ich anfangen sollte. Bis ich im MOVES-Menü die Option "Show" entdeckt habe: Mit diesem Befehl lassen sich alle möglichen Spielzüge nacheinander anzeigen - allerdings gibt's zwischendurch keine Pause, so daß Sie froh sein können, wenn Sie sich wenigstens zwei oder drei der gezeigten Möglichkeiten merken können.



In der folgenden Abbildung 23.2 sehen Sie eine fortgeschrittene Spielsituation, bei der schon eine Menge Steine abgeräumt wurden.

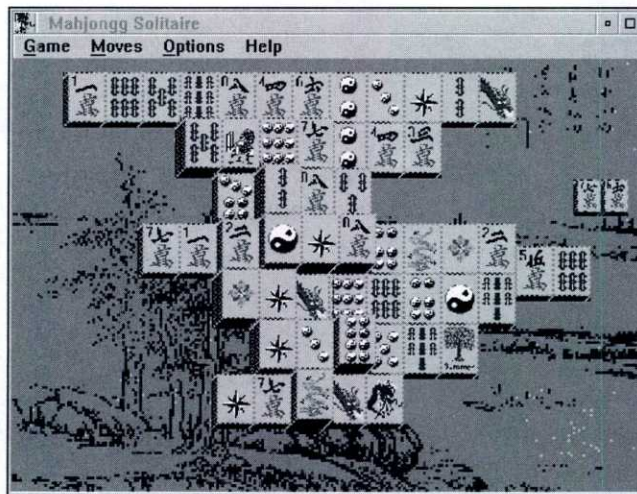


Abb. 23.2: Hier wurden schon eine Menge Steine abgetragen...



Abb. 23.3: ...doch schon kurze Zeit später geht nichts mehr!

Wie schnell es mit dem Glück vorbei sein kann, sehen Sie in Abbildung 23.3: Die Meldung, daß keine weiteren Spielzüge mehr möglich sind, kommt meist überraschend. Es ist aber in der Tat sehr schwierig, ein Spielfeld wirklich komplett abzuräumen. Und über GAME NEW können Sie jederzeit einen weiteren Versuch starten...



Referenz

- [N]** Neues Spiel beginnen
- [R]** Spielzug wiederholen
- [S]** Mögliche Spielzüge zeigen
- [U]** Letzten Spielzug rückgängig machen
- [F1]** Hilfstext einblenden
- [F3]** Programm beenden



24. MasterMind

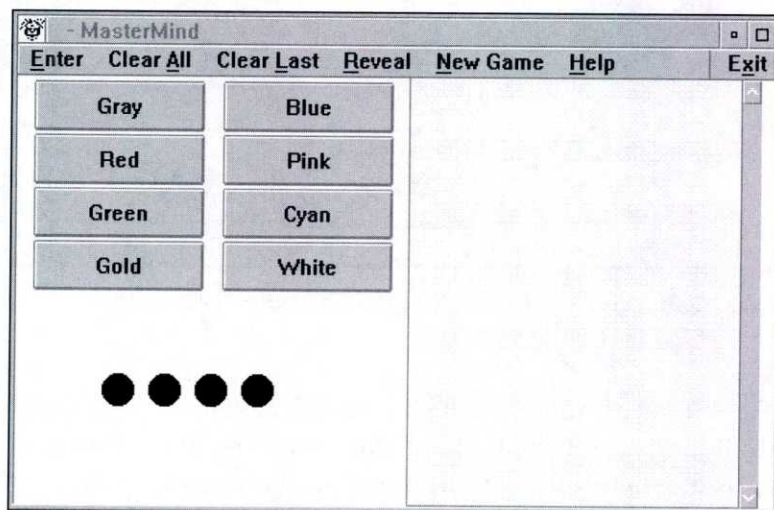


Abb. 24.1: Ausgangssituation bei MasterMind

Beschreibung

Superhirn Wenn Sie MasterMind nicht kennen, dann aber bestimmt die deutsche Bezeichnung "Superhirn".

Auch nicht? Nun, es geht bei diesem Spiel darum, die richtige Position und Farbe von vier verdeckten Punkten zu erraten. Normalerweise setzt ein menschlicher Mitspieler entsprechende Stecker in sein Spielbrett ein - bei der OS/2-Version ist der Computer Ihr Gegenspieler.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf

oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !master c:\mega 
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für MasterMind installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie MasterMind, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c:   
cd\mega   
mm 
```

Sie erreichen dann direkt die bereits in Abbildung 24.1 gezeigte Ausgangssituation.

Schauen wir uns erst einmal das elektronische Spielbrett an:



- Links unten sehen Sie vier schwarze Punkte, die natürlich in Wirklichkeit nicht schwarz sind. Vielmehr hat der Computer hier per Zufallsgenerator vier von acht möglichen Farben versteckt, wobei sich jede Farbe aber auch mehrmals wiederholen kann. Es wäre also durchaus möglich, daß sich unter den vier schwarzen Punkten vier rote Spielsteine befinden.



- Links oben sehen Sie acht Buttons für die möglichen Farben: Diese klicken Sie nachher in der Ihrer Meinung nach richtigen Reihenfolge an.
- Die rechte Hälfte des Spielbretts ist zunächst noch leer. Während des Spiels wird hier jeweils anhand der Symbole "X" (richtige Position und Farbe) bzw. "O" (richtige Farbe, falsche Position) angezeigt, was Ihr letzter Tip gebracht hat.

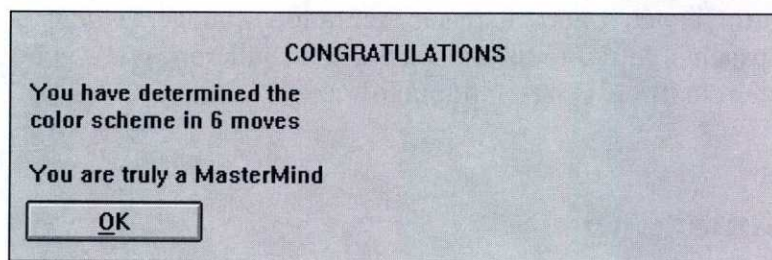


Abb. 24.2: Auf dieses Ergebnis ist ShareBert besonders stolz

Spielverlauf

Wie der genaue Spielverlauf aussieht, verrät die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung. Nicht immer werden Sie so schnell zum Ziel kommen, wie ShareBert in Abbildung 24.2, wo er nur sechs Versuche benötigt hat, um alle Positionen und Farben zu erraten...

1. Klicken Sie zunächst die Farbe an, die Ihrer Meinung nach der Farbe des ersten der insgesamt vier schwarzen Punkte entspricht.
2. Klicken Sie drei weitere (oder auch wieder dieselben) Farbfelder für die drei weiteren verdeckten Punkte an.
- ENTER** 3. Bestätigen Sie Ihren Tip, indem Sie den Menüpunkt ENTER anklicken. In der rechten Bildschirmhälfte werden daraufhin nicht nur die von Ihnen gewählten Farben, sondern auch das Ergebnis angezeigt.

4. Falls nur die Farbnamen erscheinen, haben Sie weder eine Farbe noch eine Position erraten. Steht hinter den Farbnamen dagegen beispielsweise "XOO", heißt das, daß Sie mit drei Farben richtig lagen, wobei bei einer dieser Farben sogar die Position stimmt.
5. Tasten Sie sich, wie in Abbildung 24.3 gezeigt, langsam an das Ziel heran, alle Farben und Positionen zu erraten, indem Sie die Schritte 1 bis 3 entsprechend oft wiederholen.
6. Falls Sie kurz vor der Verzweiflung stehen, klicken Sie auf **Reveal**

Beachten Sie bitte, daß die in der rechten Fensterhälfte angezeigten Ergebniszeilen nichts über die tatsächliche Position der einzelnen Farben aussagen!



Lautet die Zeile beispielsweise "OOX", so bedeutet das zwar, daß bei einem Ihrer Tips sowohl die Farbe als auch die Position stimmt - nicht jedoch, daß der Punkt mit der richtigen Farbe und Position an dritter Stelle liegt!



Abb. 24.3: Hier tastet er sich langsamer ans Ziel heran...



25. PM Maze

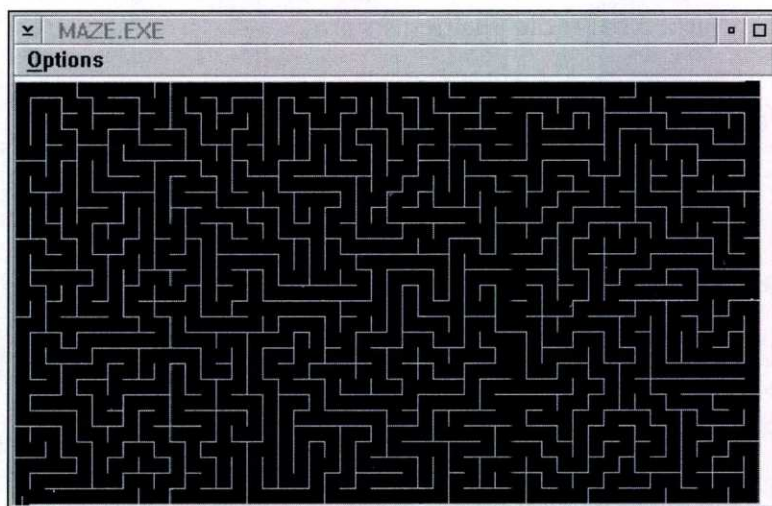


Abb. 25.1: Beispiel für ein mit PM Maze erzeugtes Labyrinth

Beschreibung



Das dritte Freeware-Spiel für OS/2 in Folge? Nun, die alphabetische Reihenfolge der Programme will es nicht anders. Ich kann Ihnen aber versprechen, daß es bereits im nächsten Kapitel mit MicroCAD wieder um eine seriösere Anwendung gehen wird...

Vorher aber zu PM Maze, einem Labyrinth-Spiel, das Sie einige Zeit und auch Nerven kosten kann. Zwar müssen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten "nur" den richtigen Weg in die obere rechte Fensterecke finden - aber die Labyrinth von Maze (ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 25.1) sind ganz schön vertrackt!

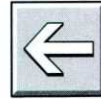
Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !maze c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Maze installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Maze, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
maze [↵]
```

Sie erreichen dann direkt die bereits in Abbildung 25.1 gezeigte bzw. eine ähnliche Ausgangssituation.

Ziel des Spiels ist es, den unten links stehenden Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten in die obere rechte Fensterecke zu bewegen.

Ziel



Damit Sie die bereits zurückgelegte Strecke im Blick behalten, hinterläßt der Cursor eine leuchtend grüne Spur.

Falls Sie in eine Sackgasse geraten, bleibt Ihnen nur eine Möglichkeit: Umkehren und einen anderen Weg einschlagen. Damit Sie den falschen Weg nicht noch mal gehen, hilft Ihnen Maze ein wenig und stellt den wieder zurückgegangenen Weg in roter Farbe dar.

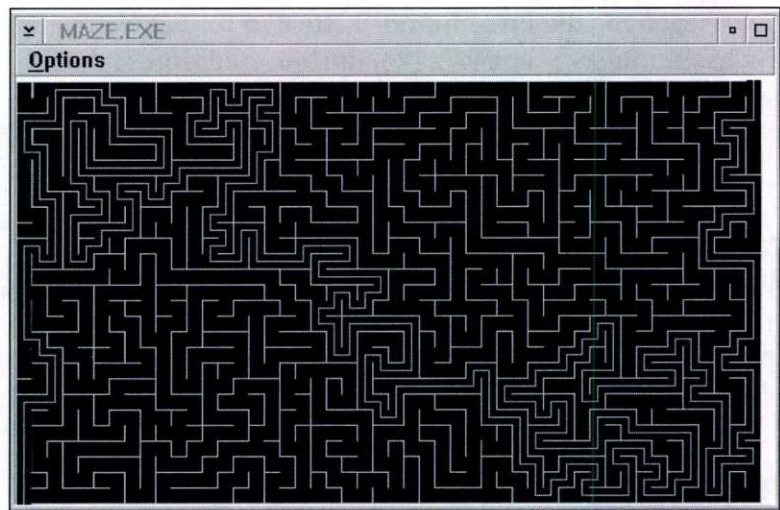


Abb. 25.2: Diese Lösung hilft Ihnen auch nicht weiter!



Keine Angst, ich bin kein Spielverderber: Zwar zeigt die Abbildung 25.2 tatsächlich ein komplett gelöstes PM Maze-Labyrinth - aber zum einen habe ich mir die Lösung über OPTIONS SOLVE anzeigen lassen, und zum anderen wird bei jedem Neustart über OPTIONS NEW per Zufallsgenerator ein anderes Labyrinth ermittelt. Es ist also nicht gerade wahrscheinlich, daß Sie mit der gezeigten Lösung etwas anfangen können.



Referenz

- Alt S** Wählen Sie OPTIONS SOLVE oder geben Sie **Alt S** ein, falls Sie die Geduld verlieren und die Auflösung für das aktuelle Labyrinth erhalten möchten.
- Alt N** Wählen Sie OPTIONS NEW oder geben Sie **Alt N** ein, falls Sie die Geduld verlieren und hoffen, mit einem anderen Labyrinth mehr Glück zu haben.
- Alt C** Wählen Sie OPTIONS CLEAR oder geben Sie **Alt C** ein, falls Sie im aktuellen Labyrinth noch mal von vorn beginnen möchten.
- Alt H** Wählen Sie OPTIONS HELP oder geben Sie **Alt H** ein, falls Sie einen englischsprachigen Hilfstext eingeblendet bekommen möchten.
- Alt F4** Geben Sie **Alt F4** ein oder führen Sie einen Doppelklick in die obere linke Fensterecke aus, falls Sie die Geduld verlieren und PM Maze beenden möchten.



26. MicroCAD

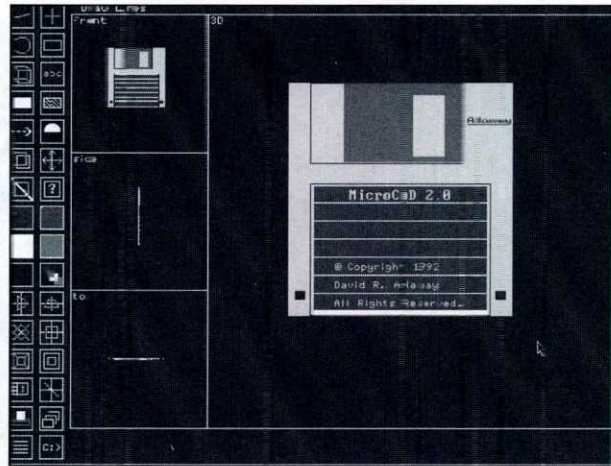


Abb. 26.: Arbeitsbildschirm mit Beispielzeichnung

Beschreibung

Computer Aided Design unter OS/2 Nun, die Bezeichnung CAD ist für MicroCAD vielleicht ein wenig zu hoch gegriffen - es handelt sich aber um ein sehr schönes Zeichenprogramm mit der Möglichkeit, dreidimensionale Objekte zu entwickeln und im AutoCAD-Format DXF abzuspeichern.

Einige Daten aus dem Leistungsumfang:

- Linien, Geraden, Kreise, Ellipsen zeichnen
- Rechtecke, Quadrate, 3D-Boxen zeichnen
- Texteingabe in zwei Schriftgrößen
- 64 verschiedene Füllmuster editierbar
- Verschiedene Linienarten
- Kopieren, Verschieben, Skalieren von Objekten
- Gruppieren von Objekten
- Bis zu 64 verschiedene Zeichenfarben
- Hintergrundraster zuschaltbar



- Zoom-Funktion
- Objekte drehen, biegen, Perspektive ändern
- Vier Fenster mit unterschiedlichen Ansichten
- Unterstützung von 24-Nadeldruckern, Laser etc.
- Bis zu 64 parallele Zeichenfenster

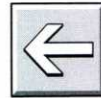
Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt** **Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !mcad c:\mega 
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für MicroCAD installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie MicroCAD, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c:   
cd\mega   
microcad 
```



Sollte es bei Ihnen zu Problemen mit der Grafikkarte kommen (flimmernder Bildschirm), müssen Sie Ihren PC zunächst neu starten, indem Sie z.B. die Reset-Taste drücken! Wenn Sie MicroCAD anschließend über ein OS/2-Fenster (nicht vom Gesamtbildschirm aus!) neu aufrufen und den Bildschirm mit einem Mausklick auf die obere rechte Fensterecke vergrößern, sollte der Arbeitsbildschirm korrekt dargestellt werden.

Demo

Nach dem Programmstart können Sie sich erst mal zurücklehnen und die automatisch ablaufende Demo genießen, in der eine 3,5-Zoll-Diskette gezeichnet und in vier verschiedenen Ansichten dargestellt wird. Ein Mausklick bringt Sie dann zu einem leeren Zeichenfenster.



MicroCAD besitzt keine Menüleiste, sondern wird ausschließlich über die 32 Buttons am linken Bildschirmrand gesteuert, die im Abschnitt "Referenz" von links oben nach rechts unten beschrieben werden. Falls Sie mit der Umkehr der Farben (weißer Hintergrund) nicht einverstanden sind, brauchen Sie nur das Symbol mit den vier diagonal angeordneten Farbfeldern anzuklicken.

Referenz

Linie

Klicken Sie das Linien-Symbol an, um anschließend bei gedrückter linker Maustaste beliebige Linien zeichnen zu können.

Kreuz

Klicken Sie das Kreuz-Symbol an, um anschließend bei gedrückter linker Maustaste horizontale oder vertikale Geraden zeichnen zu können.

Kreis

Kreise oder Ellipsen zeichnen Sie nach einem Mausklick auf das Kreis-Symbol bei gedrückter linker Maustaste.

Rechtecke und Quadrate zeichnen Sie nach einem Mausklick auf das Rechteck-Symbol bei gedrückter linker Maustaste.

Rechteck

Dreidimensionale Boxen zeichnen Sie nach einem Mausklick auf das 3D-Symbol bei gedrückter linker Maustaste.

3D-Boxen

Um eine Textzeile einzugeben, klicken Sie zuerst auf das ABC-Symbol und dann an die gewünschte Anfangsstelle. Um das Textelement abzuschließen, klicken Sie es mit der linken Maustaste an - anschließend können Sie auf eine größere Schriftart umschalten, indem Sie das ABC-Symbol mit der rechten Maustaste anklicken.

ABC

Soll ein zuvor gezeichnetes Objekt vollflächig mit der aktuellen Farbe ausgefüllt werden? Dann klicken Sie das schwarz gefüllte Rechteck an.

Farbfüllung

Soll ein zuvor gezeichnetes Objekt mit dem aktuellen Muster gefüllt werden? Dann klicken Sie das mit diagonalen Linien gefüllte Rechteck an.

Musterfüllung

Wenn Sie das eben beschriebene Symbol mit der rechten Maustaste anklicken, wird die in Abbildung 26.2 gezeigte Musterauswahl eingeblendet. Innerhalb dieses Bildschirms stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:



- Entweder Sie klicken das gewünschte Muster mit der linken Maustaste an und definieren es damit als aktives Füllmuster.
- Oder Sie klicken ein Muster mit der rechten Maustaste an. Es erscheint dann in einem Editor und kann nach Belieben bearbeitet werden.

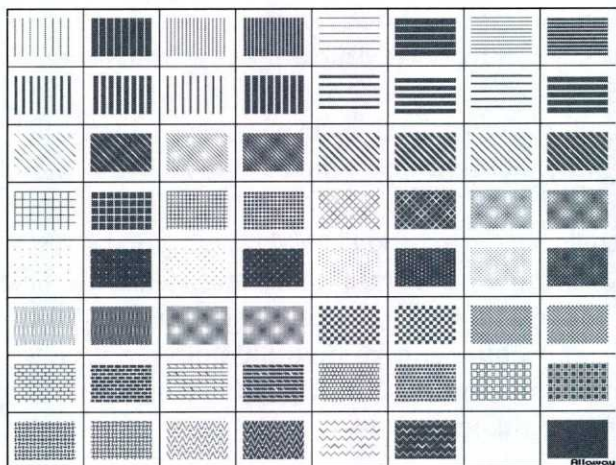


Abb. 26.2: 64 vordefinierte Füllmuster stehen zur Auswahl

Linie Neun verschiedene Linienmuster stehen Ihnen nach einem Mausklick auf das Pfeil-Symbol zur Verfügung. Klicken Sie es einfach so oft mit der linken Maustaste an, bis das zuletzt gezeichnete Objekt in der gewünschten Linienform dargestellt wird.

Halbkreis Haben Sie als letztes einen Kreis oder eine Ellipse gezeichnet? Dann können Sie diesen durch einen oder mehrere Mausklicks auf das Halbkreis-Symbol in einen Kreisbogen verwandeln.

Kopieren Um das zuvor gezeichnete Objekt zu kopieren, klicken Sie den Button mit den zwei hintereinander angeordneten Quadranten an und bewegen die Kopie anschließend bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle.

Verschieben Nach einem Mausklick auf das Symbol mit den vier Pfeilen können Sie das zuletzt gezeichnete Objekt bei gedrückter linker Maustaste verschieben oder bei gedrückter rechter Maustaste vergrößern bzw. verkleinern.

Löschen Das Symbol mit dem durchgestrichenen Quadrat ist ebenfalls zweifach belegt:

- Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, wird das zuletzt gezeichnete Objekt gelöscht bzw. das zuletzt gelöschte Objekt wiederhergestellt.
- Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, erhalten Sie wieder ein komplett leeres Zeichenfenster. Ihr aktuelles Werk wird jedoch nicht tatsächlich gelöscht, sondern bleibt über das Fenster-Symbol weiterhin verfügbar.

Um Objekte zu selektieren oder zu gruppieren, benötigen Sie das Fragezeichen-Symbol:

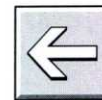
Fragezeichen

- Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, können Sie anschließend das gewünschte Objekt anklicken, und zwar ebenfalls mit der linken Maustaste. Alle weiteren Funktionen wirken sich dann hierauf aus und nicht auf das zuletzt gezeichnete Objekt.
- Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, können Sie anschließend mehrere Objekte zu einer Gruppe zusammenschließen, indem Sie diese bei gedrückter rechter Maustaste anklicken, so daß sie blinkend dargestellt werden.

Mit den folgenden vier Symbolen definieren Sie die jeweils aktive Zeichenfarbe, indem Sie mit der linken Maustaste einfach das gewünschte Farbfeld anklicken.

Farben

Auf diese Weise stehen natürlich nur vier verschiedene Farben zur Auswahl: Sie können aber für jedes Symbol eine andere Farbe definieren, indem Sie es mit der rechten Maustaste anklicken. Je nach Grafikkarte werden dann in einem weiteren Fenster 16 oder 64 verschiedene Farbtöne zur Auswahl gestellt, wobei Sie die gewünschte Farbe mit der linken Maustaste anklicken.



Klicken Sie das Symbol mit den neun Punkten an, um ein Hintergrundraster ein- oder wieder auszublenden. Beachten Sie aber, daß dieses nur sichtbar ist, wenn die Hintergrundfarbe Weiß ist.

Raster



- Hintergrund** Ob der Hintergrund weiß oder schwarz ist, bestimmen Sie über den Button mit den vier diagonal angeordneten Farbquadraten. Beachten Sie aber, daß dabei auch die vier Zeichenfarben invertiert werden!
- Seitlich** Wenn Sie das Symbol mit dem nach rechts verzerrten Quadrat mit der linken Maustaste anklicken, wird das zuletzt gezeichnete oder selektierte Objekt seitlich gekippt - und zwar dreidimensional im Raum! Falls sämtliche Objekte entsprechend bearbeitet werden sollen, müssen Sie das Symbol mit der rechten Maustaste anklicken.
- Oben/unten** Wenn Sie das Symbol mit dem nach oben verzerrten Quadrat mit der linken Maustaste anklicken, wird das zuletzt gezeichnete oder selektierte Objekt nach oben oder nach unten gekippt - und zwar dreidimensional im Raum! Falls sämtliche Objekte entsprechend bearbeitet werden sollen, müssen Sie das Symbol mit der rechten Maustaste anklicken.
- Raute** Um das aktuelle bzw. sämtliche Objekte ganz normal zu drehen, klicken Sie das Symbol mit der Raute entsprechend oft mit der linken bzw. rechten Maustaste an.
- Fadenkreuz** Ein Mausklick auf das Symbol mit dem normalen Quadrat stellt die ursprüngliche Ansicht des aktuellen bzw. sämtlicher Objekte wieder her - je nachdem, ob Sie es mit der linken oder mit der rechten Maustaste anklicken.
- Perspektive** Falls die Perspektive z.B. von 3D-Boxen auf ein Minimum reduziert werden soll, klicken Sie das Symbol mit dem perspektivisch gezeichneten Quadrat mit der linken Maustaste an.
- Zoom** Das Symbol mit den zwei ineinander geschachtelten Quadraten dient zum Vergrößern bzw. Verkleinern der Bildschirmansicht:
- Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, wird der aktuelle Ausschnitt mit jedem Mausklick um eine Stufe vergrößert.



- Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, wird die Zeichnung mit jedem Mausklick um eine Stufe verkleinert dargestellt.

Wenn Sie das Symbol mit der "1" anklicken, wird die Vier-Fenster-Ansicht aktiviert, bei der neben der voreingestellten 3D-Ansicht auch eine Vorderansicht, eine seitliche Ansicht und eine Ansicht aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Ein weiterer Mausklick schaltet die Anzeige wieder um.

Ansicht

Klicken Sie das danebenliegende Fadenkreuz-Symbol mit der linken Maustaste an, erscheint ein solches als Hilfsmittel für räumliche Zeichnungen. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, bekommen zweidimensional gezeichnete Objekte mit einem Schlag eine dritte Dimension.

Fadenkreuz

Wenn Sie den Mauszeiger auf das Drucker-Symbol setzen, wird oben rechts der aktuelle Druckertyp angezeigt. Falls es der richtige ist, brauchen Sie das Symbol lediglich mit der linken Maustaste anzuklicken, um den Ausdruck des aktuellen Zeichenfensters zu starten. Ansonsten klicken Sie das Symbol zunächst so oft mit der rechten Maustaste an, bis der gewünschte Druckertyp angezeigt wird. Zur Auswahl stehen:

Drucker

- HP LaserJet Portrait (Hochformat)
- HP LaserJet Landscape (Querformat)
- HP PaintJet (16 Farben)
- IBM/Epson 8-pin single-density
- Epson LQ 24-pin double-density

Haben Sie bereits mehrere Zeichnungen erstellt und in den Zwischenspeicher kopiert? Dann können Sie mit dem Fenster-Symbol zwischen den einzelnen Zeichnungen wechseln, und zwar auf zwei Arten:

Fenster

- Klicken Sie das Symbol mit der linken Maustaste an, erscheint die nächste Zeichnung jeweils vollflächig.
- Klicken Sie das Symbol mit der rechten Maustaste an, erhalten Sie eine verkleinerte Übersicht sämtlicher Zeichen-



fenster und können die gewünschte Zeichnung mit der linken Maustaste auswählen.

Dokumentation

Die fünf horizontalen Linien sollen Textzeilen symbolisieren. Klicken Sie das Symbol mit der linken Maustaste an, wird die komplette englischsprachige Dokumentation auf dem Bildschirm angezeigt, wobei Sie per Mausklick zur nächsten Seite blättern können.



Einen Auszug aus dem Inhaltsverzeichnis sehen Sie in Abbildung 26.3. Sie können die Dokumentation aber auch in den OS/2-Systemeditor laden und dort in Ruhe hin- und herblättern bzw. den gesamten Text ausdrucken lassen.

Contents	
1.0	INTRODUCTION
1.1	Logo Screen
1.2	Diagram Screen
2.0	OBJECT CREATION
2.1	Draw Line
2.2	Draw Horizontal or Vertical Line
2.3	Draw Rectangle or Square
2.4	Draw Circle or Ellipse
2.5	Draw Cube
2.6	Create Text
3.0	OBJECT MODIFICATION
3.1	Find Object (Sequential)
3.2	Grab Object (On Screen Find)
3.3	Move Object
3.4	Resize Object
3.5	Clone Object
3.6	Solid Fill
3.7	Pattern Fill
3.8	Pattern Gallery
3.9	Pattern Outline
3.10	Line Types
3.11	Wordheads
3.12	Semi-Circles and Semi-Ellipses
3.13	Fill Object
3.14	Roll Object
3.15	Spin Object
3.16	Restore Object Rotations
3.17	Recolor Object
3.18	Text Font
3.19	Enlarge-Reduce Object
3.20	Find Erased Object
3.21	Group-Ungroup
3.22	Object Statistics

Abb. 26.3: Aus dem Inhaltsverzeichnis der Dokumentation...

C:-> Wenn Sie dieses Symbol mit der linken Maustaste anklicken und den anschließenden Shareware-Hinweis ebenfalls "wegklicken", befinden Sie sich wieder im Betriebssystem OS/2.



Sicher vermissen Sie Optionen zum Speichern oder Laden von Zeichnungen. Dazu müssen Sie wissen:



- Jede Zeichnung wird automatisch unter den fortlaufend nummerierten Dateinamen DIAGRAM#.000, DIAGRAM#.001 etc. abgespeichert. Um eine Zeichnung wieder zu laden, brauchen Sie nur den Fenster-Button anzuklicken.
- Die zuletzt dargestellte Zeichnung wird automatisch ins AutoCAD-Format konvertiert und unter dem Namen MICROCAD.DXF auf Ihrer Festplatte abgelegt. Sie können aber auch beim Programmstart einen anderen Dateinamen bestimmen, indem Sie z.B. "microcad=test.dxf" eingeben.



27. PM Mine

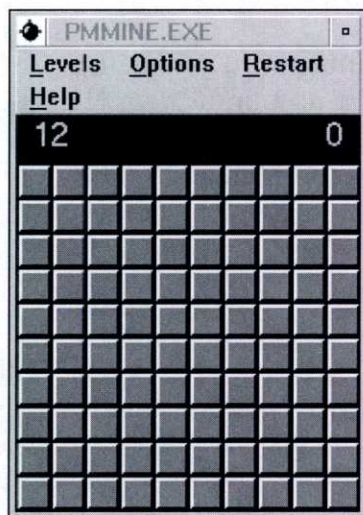


Abb. 27.1: Ausgangssituation bei PM Mine

Beschreibung



Erinnern Sie sich noch an das in Kapitel 8 beschriebene Spiel BombSquad? Nun, PM Mine unterscheidet sich eigentlich kaum davon. Da jedoch einige zusätzliche Optionen möglich sind (z.B. freie Konfiguration des Spielfeldes), habe ich PM Mine trotzdem zusätzlich ins MegaPack aufgenommen.

Hier noch mal kurz das Spielprinzip: Auf einem Feld von 10 x 10 Feldern sind im voreingestellten Anfänger-Level insgesamt zwölf Bomben versteckt. Sie haben die Aufgabe, möglichst viele davon zu lokalisieren.

Aber aufgepaßt: Sobald Sie mit der linken Maustaste ein Feld anklicken, unter dem sich eine nicht vorher lokalisierte Bombe befindet, ist das Spiel verloren!



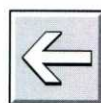
Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !mine c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Mine installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Mine, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmine [↵]
```

Sie sollten nun die bereits in Abbildung 27.1 gezeigte Ausgangssituation vor Augen haben.

Der erste Klick mit der linken Maustaste auf ein beliebiges Feld kann bereits das Spielende bedeuten: Dies ist der Fall, wenn Sie Pech haben und direkt eine Bombe treffen. Diese wird dann aufgedeckt, und Ihnen bleibt nichts anderes üb-

Linke Maustaste



rig, als mit einem Mausklick auf RESTART einen neuen Versuch zu starten...

Vielleicht haben Sie aber auch mehr Glück - so wie ShareBert in Abbildung 27.2. Im Fortgeschrittenen-Level konnte er mit wenigen Mausklicks bereits eine ganze Menge von Feldern freilegen, ohne daß eine Bombe getroffen wurde.

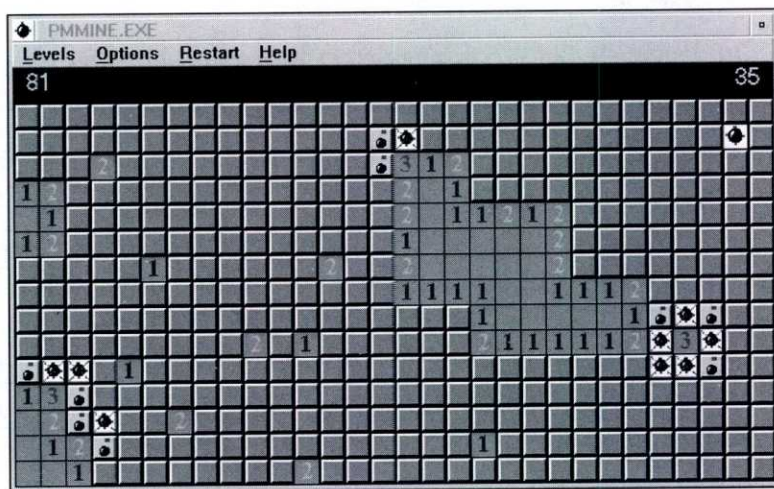
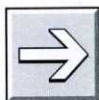


Abb. 27.2: Hier wurden bereits eine Menge Felder aufgedeckt



Nun fragen Sie sich sicher, wieso in der Abbildung dennoch Bomben zu sehen sind: Auf diesen Feldern hat ShareBert die rechte Maustaste gedrückt, da er der Meinung war, daß hier eine Bombe versteckt sein könnte. Denn das Ziel des Spiels ist es ja, möglichst viele der versteckten Bomben zu lokalisieren, ohne sie jedoch mit der linken Maustaste aufzudecken.

Rechte Maustaste

Zwar bekommen Sie nach dem Drücken der rechten Maustaste keinen Hinweis darauf, ob sich unter dem Feld tatsächlich eine Bombe befand - wenn Sie das Spiel jedoch beenden konnten, ohne mit der linken Maustaste auf eine Bombe zu treffen, zeigen entsprechende Symbole an, wie oft Sie mit Ihrer Vermutung richtig gelegen haben.



Erscheint nach dem Klick mit der linken Maustaste eine Ziffer, so besagt diese, wie viele Bomben sich in der näheren Umgebung verstecken. Befinden sich gar keine Bomben in der Nähe, werden alle entsprechenden Felder aufgedeckt.

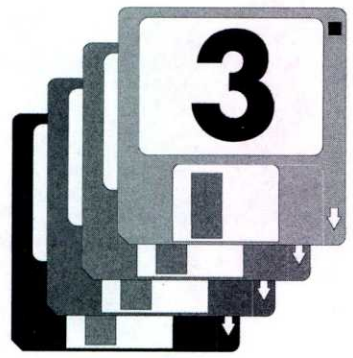
Referenz

Über die Befehle NOVICE, CHALLENGE und PRO können Sie in diesem Menü eines der vordefinierten Spielfelder aktivieren. Falls Sie sich bereits in die Highscore-Liste eintragen konnten, läßt sich diese über SCORE anzeigen. **LEVELS**

Falls Sie die Anzahl der versteckten Bomben sowie die Größe des Spielfeldes individuell konfigurieren möchten, rufen Sie in diesem Menü die Befehle NUMBER OF MINES, NUMBER OF ROWS sowie NUMBER OF COLUMNS auf. **OPTIONS**

Über RESTART können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen. **RESTART**

Und im HELP-Menü ist eigentlich nur der Befehl EXTENDED HELP von Interesse, da sich die anderen Befehle ganz allgemein auf OS/2 beziehen. **HELP**



28. OS/2-Iconsammlung



Abb. 28.1: Einige der insgesamt 3300 OS/2-Icons

Beschreibung

Sage und schreibe 3300 Icons, die Sie beliebigen OS/2-Programmen zuweisen können, enthält die wohl umfangreichste Sammlung, die auf dem Public-Domain-Markt erhältlich ist und die in diesem MegaPack komplett enthalten ist.

Zwar belegen die ICO-Dateien laut DIR-Anzeige "nur" rund 2,5 Megabyte (diese Angabe wurde auch zur Berechnung des kompletten Software-Inhalts auf dem Buchdeckel zugrunde gelegt) - in Wahrheit werden aufgrund der jeweils geringen Dateigröße von 766 Byte aber 12 Megabyte Festplattenspeicher belegt.



Installation

Um die Iconsammlung unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **↵** bzw. b: **↵** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !osicons c:\mega ↵
```

ZIP-Dateien

Wenn Sie jetzt mit DIR den Verzeichnisinhalt anzeigen lassen, werden Sie jedoch noch keine ICO-Dateien entdecken, sondern vielmehr eine Auflistung nach folgendem Muster erhalten:

0.ZIP
1.ZIP
2.ZIP
3.ZIP
4.ZIP
5.ZIP
6.ZIP
7.ZIP
8.ZIP
_.ZIP
A.ZIP
B.ZIP
C.ZIP

(...)

Z.ZIP

Dazu müssen Sie wissen, daß alle ICO-Dateien, die mit einem A beginnen, in der Datei A.ZIP nochmals komprimiert wur-

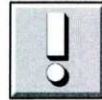
den. Möchten Sie nun die Icons entpacken, müssen Sie eine der beiden untenstehenden Befehlszeilen verwenden:

pkunzip a.zip 

Hier geben Sie anstelle von "a.zip" jeweils den Namen der zu entpackenden Datei mit Icons ein. Oder Sie lösen gleich alle 3300 Icons in einem Arbeitsgang aus ihrer komprimierten Form:

pkunzip *.zip 

Beachten Sie im zuletzt genannten Fall, daß das Entpacken der 3300 Icons aufgrund der ungeheuren Menge an Einzeldateien gut und gerne eine Viertelstunde in Anspruch nehmen kann!



Anleitung

Wie Sie eine Ikone einem beliebigen OS/2-Programm zuordnen können, wissen Sie sicherlich. Ansonsten können Sie es in Ihrem OS/2-Handbuch nachlesen.



Eine praktische Möglichkeit, die Icons einfach einmal auf dem Bildschirm zu betrachten, wird in der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung beschrieben:

1. Führen Sie innerhalb des Presentation Managers von OS/2 einen Doppelklick auf die Ikone "Laufwerke" aus.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol "Laufwerk C", um einen Verzeichnisbaum anzeigen zu lassen.
3. Führen Sie nochmals einen Doppelklick aus, und zwar auf den Ordner "MEGA". Vergrößern Sie das Fenster gegebenenfalls mit einem Mausklick auf die obere rechte Fensterecke.



4. Anschließend klicken Sie in die obere linke Fensterecke und wählen die Option ANORDNEN. Die ICO-Dateien werden nun alphabetisch sortiert und können mit  durchblättert werden.

29. OS2YOU

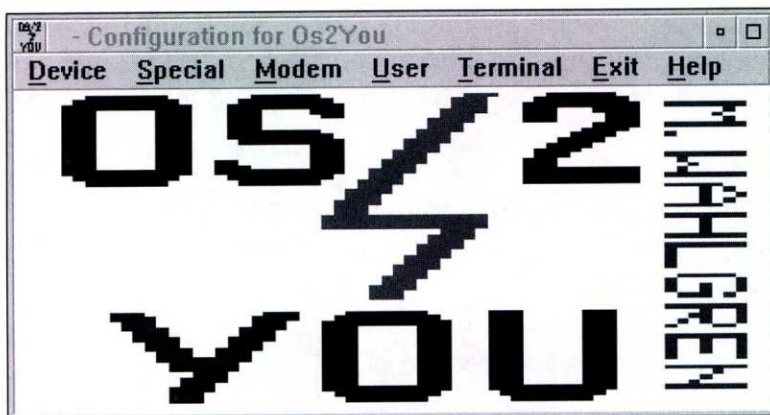
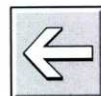


Abb. 29.1: Startbildschirm von OS2YOU

Beschreibung

In diesem MegaPack sind zwei Programme zur Datenfernübertragung enthalten:

- Das nachfolgend beschriebene OS2YOU ist kein typisches DFÜ-Programm, sondern dient dazu, eine OS/2 Full Text Session über eine asynchrone Verbindung (Modem bzw. Kabel) oder über einen LAN-Server (Netzwerk) aufzuzeichnen und abzuspielen.
- Das in Kapitel 31 beschriebene Programm PM Comm ist dagegen ein echtes DFÜ-Programm, mit dem Sie z.B. Software aus Mailboxen in Ihren Rechner downloaden können.



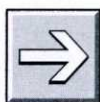


Installation

Um das Programm OS2YOU in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[←]** bzw. b: **[←]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !os2you c:\mega [←]
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für OS2YOU installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie OS2YOU, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: [←]  
cd\mega [←]  
os2you [←]
```

Sie sollten nun den bereits in Abbildung 29.1 gezeigten Startbildschirm vor Augen haben.



Sie werden sicher nicht erwarten, im Rahmen dieses Kapitels eine Erklärung der kompletten Grundlagen der Datenfernübertragung zu erhalten. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft Ihnen aber bei der richtigen Konfiguration von OS2YOU. Falls Sie weitere Hilfe benötigen, erreichen Sie über

den Menüpunkt HELP das Inhaltsverzeichnis der umfangreichen Hilfe-Funktion des Programms.

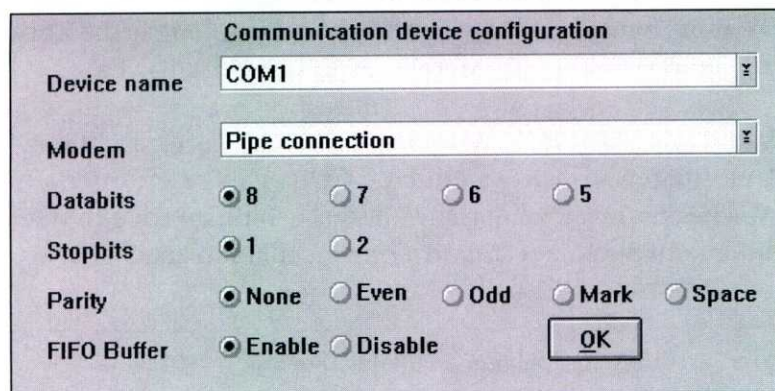


Abb. 29.2: Einstellen der Schnittstelle inklusive Parametern

1. Klicken Sie zunächst den Menüpunkt DEVICE an, um die in Abbildung 29.2 gezeigte Dialogbox zu erhalten.
2. Falls das Modem bzw. Kabel nicht an der seriellen Standardschnittstelle COM1 angeschlossen ist, müssen Sie den danebenstehenden "Pfeil"-Button anklicken und den Eintrag "COM2" markieren.
3. Wenn Sie den "Pfeil"-Button neben der Modem-Vorgabe anklicken, klappt eine Liste auf, in der Sie die gewünschte Verbindung markieren müssen (z.B. "Cable Connection" oder "Hayes compatible 2400 baud"). Alle weiteren Vorgaben der Dialogbox können in der Regel mit  bestätigt werden.
4. Falls Ihr Modem nicht in der Liste aufgeführt ist, bzw. Einzelvorgaben wie Initialisierungsstring etc. verändert werden müssen, aktivieren Sie als nächstes den Menüpunkt MODEM.
5. Markieren Sie in der nun gezeigten Dialogbox (siehe Abbildung 29.3) ein möglichst ähnliches Modell, und klicken



Sie den "Change"-Button an, um die gewünschten Einstellungen editieren zu können.

6. Nachdem Sie über TERMINAL das gewünschte Übertragungsprotokoll ausgewählt haben, beenden Sie die Konfiguration über die Menüfolge EXIT SAVE AND EXIT.



Damit OS2YOU ordnungsgemäß arbeiten kann, sind einige Änderungen in der Systemdatei CONFIG.SYS erforderlich! Welche dies im einzelnen sind, lesen Sie bitte im Hilfe-System unter dem Stichwort "Stand alone installation" nach.

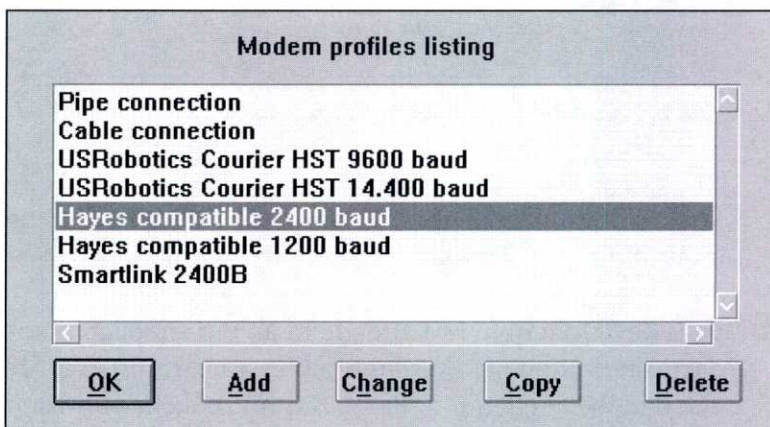


Abb. 29.3: Dialogbox zum Konfigurieren des Modems

Registrierung

Wenn Sie sich beim schwedischen Programmautor von OS2YOU registrieren lassen möchten, drucken Sie am besten die Datei ORDER.DOC aus, die Adresse sowie Preisangaben beinhaltet. Weitere Informationen zur Vollversion finden Sie im Hilfe-System unter dem Stichwort "Why you should register this product".

30. Paramid Utilities

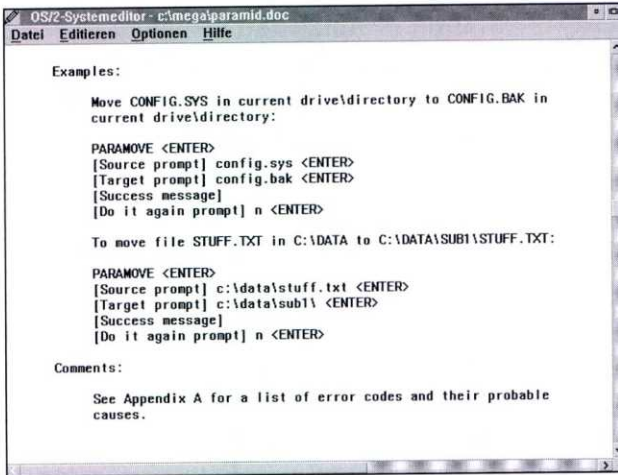


Abb. 30.1: Auszug aus der Dokumentation PARAMID.DOC

Beschreibung

Erschrecken Sie nicht, wenn Sie nach dem Entpacken von Paramid einen Blick auf das Dateidatum werfen: Diese sind tatsächlich vom 1.1.1989 und somit über drei Jahre alt.

Es handelt sich bei dem Programm jedoch um eine Sammlung von neun Utilities, die zum Teil auch unter OS/2 2.0 noch gute Dienste leisten können.

Beachten Sie, daß einige der neun Programme nur unter einer älteren OS/2-Version lauffähig sind! In jedem Fall arbeiten aber die unter "Referenz" beschriebenen Utilities mit der Version 2.0 zusammen.





Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !paramid c:\mega 
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Paramid installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Obwohl es sich bei Paramid um eine Sammlung von insgesamt neun Utility-Programmen handelt, können Sie diese unter einer gemeinsamen Oberfläche ausführen, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
paramid 
```

Menü Gezeigt wird nun ein Menü, in dem Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den Namen des gewünschten Utilities markieren können und dann auf der rechten Seite gleich eine kurze Beschreibung des jeweiligen Programms angezeigt bekommen.



Um ein Programm auszuführen, bestätigen Sie die vorherige Markierung mit  und befolgen die rechts gezeigten Anweisungen.

Sie können die neun Utilities aber auch einzeln aufrufen, indem Sie eine der untenstehenden Befehlszeilen eingeben. Meist werden jedoch zusätzliche Parameter benötigt, so daß Sie lediglich einen Hilfstext mit der korrekten Syntax angezeigt bekommen.

Einzelaufruf

paraff 
paradisp 
parazap 
parakfst 
parahex 
parascan 
paramove 
paradel 
parainfo 

Bei ShareBert's Versuchen ließen sich Menü und Utilities zwar aufrufen - bei der konkreten Ausführung eines Befehls kam es aber immer wieder zu Fehlermeldungen! Einzeln aufgerufen arbeiteten die meisten Utility-Programme dagegen völlig einwandfrei. Sie sollten die Paramid-Utilities deshalb nur einzeln verwenden, nicht aber aus dem Menü heraus aufrufen, falls bei Ihnen im letzteren Fall ebenfalls Probleme auftreten!



Im Abschnitt "Referenz" werden die auch unter der Version 2.0 von OS/2 problemlos arbeitenden Programme kurz beschrieben. Beachten Sie aber, daß hier davon ausgegangen wird, daß Sie nicht das Paramid-Menü aufgerufen haben, sondern das gewünschte Utility jeweils einzeln ausführen! Falls Sie zusätzliche Informationen mit weiteren Beispielen benötigen, sollten Sie die englischsprachige Dokumentation PARAMID.DOC in den OS/2-Systemeditor laden. Ein Ausschnitt hieraus wurde bereits in Abbildung 30.1 gezeigt.





Registrierung Falls Sie sich für 35 US-Dollar beim amerikanischen Programmautor für alle neun Utilities registrieren lassen möchten: Die Adresse finden Sie am Ende der Datei PARAMID.DOC.

Referenz

PARAFF Der DIR-Befehl listet jeweils nur Dateien im aktuellen Unterverzeichnis auf. PARAFF durchsucht dagegen sämtliche Verzeichnisse der Festplatte und zeigt die Dateinamen jeweils mit voller Laufwerks- und Pfadangabe an. Beispiel:

```
paraff c:*.doc 
```

PARADISP Möchten Sie den Inhalt von Textdateien, auf die ein bestimmtes Kriterium zutrifft, angezeigt bekommen und darin blättern? Dann rufen Sie PARADISP auf - beispielsweise mit den untenstehenden Parametern:

```
paradisp c:\mega\*.doc 
```

Hier wird zunächst die erste gefundene Datei mit der Endung ".DOC" angezeigt, die Sie mit  durchblättern können. Um zur jeweils nächsten gefundenen Datei zu springen, geben Sie   ein.

PARAHEX Mit PARAHEX können Sie Programmdateien in hexadezimaler Form auf dem Bildschirm einsehen und mit  durchblättern. Beispiel:

```
parahex c:\mega\paramid.exe 
```

PARASCAN Wenn Sie ein ganzes Unterverzeichnis oder Ihre komplette Festplatte nach Dateien durchsuchen lassen möchten, die einen bestimmten Textstring beinhalten, sollten Sie einmal PARASCAN ausprobieren. Beispiel:

```
parascan register 
```



Leider verfügt OS/2 nicht über den von DOS bekannten CHKDSK-Befehl. Sie können die "allocations units" und weitere Informationen aber auch über PARAINFO anzeigen lassen. Der Befehl benötigt keine Parameter, läßt sich aber auch auf ein einzelnes Verzeichnis oder sogar eine einzelne Datei einschränken. Beispiel:

PARAINFO

```
parainfo c:\mega\paramid.exe ↵
```



31. PM Comm

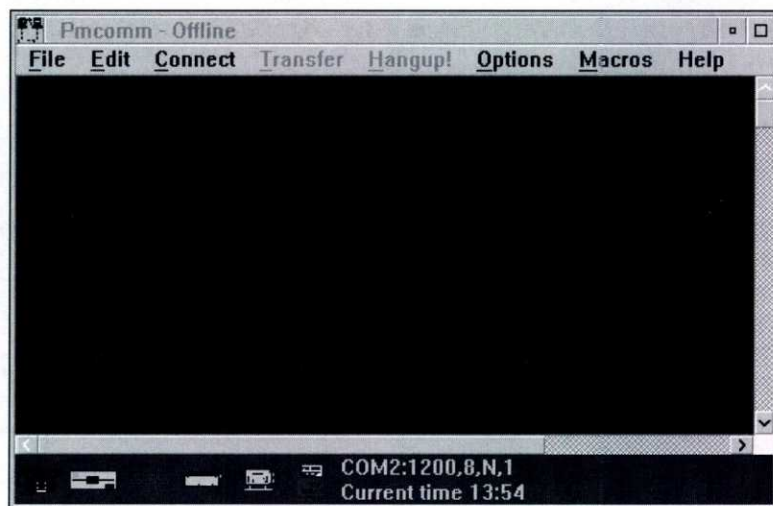


Abb. 31.1: Arbeitsbildschirm von PM Comm

Beschreibung

Nach dem in Kapitel 29 beschriebenen Programm OS2YOU folgt mit PM Comm die zweite OS/2-Shareware zur Datenfernübertragung. Einige Leistungsmerkmale:

- Beliebig erweiterbares Mailbox-Verzeichnis
- Schnittstelle frei konfigurierbar
- Modem frei konfigurierbar
- Zmodem, Kermit und CIS B+ bzw. Quick B
- Zehn Tastaturmakros
- Zehn Bildschirmfonts zur Auswahl
- TTY, ANSI, VT100 und VT220
- Chat-Modus

Demo Zwar handelt es sich bei PM Comm nur um eine Demo-Version. Diese ist aber nur insofern eingeschränkt, als das Zmodem-Protokoll sowie die Script-Funktionen gesperrt sind.



Wenn Sie sich für die kommerzielle Vollversion interessieren, lassen Sie sich am besten die Datei ORDER.FRM ausdrucken, die Adreß- sowie Preisangaben beinhaltet.

Installation

Um das Programm PM Comm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !pmcomm c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Comm installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Comm, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

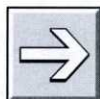
Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
pmcomm [↵]
```

Nachdem Sie den Demo-Hinweis sowie die Lizenzbedingungen mit **[↵]** weggedrückt haben, sollten Sie den bereits in Abbildung 31.1 gezeigten Arbeitsbildschirm erreichen.



Falls die Fehlermeldung "The device could not be opened!" erscheint, ist die serielle Schnittstelle COM1 vermutlich bereits anderweitig (z.B. mit einer Maus) belegt. Ändern Sie in diesem Fall den "Device Name" in "COM2", bzw. tragen Sie die Schnittstelle ein, an der Ihr Modem angeschlossen ist!



Sie werden sicher nicht erwarten, im Rahmen dieses Kapitels eine Erklärung der kompletten Grundlagen der Datenfernübertragung zu erhalten. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft Ihnen aber bei der richtigen Konfiguration von PM Comm. Falls Sie weitere Hilfe benötigen, erreichen Sie über den Menüpunkt HELP das Inhaltsverzeichnis der umfangreichen Hilfe-Funktion des Programms.

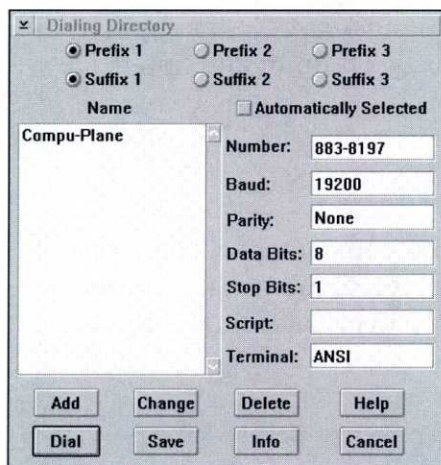


Abb. 31.2: Beispieleintrag im "Dialing Directory"

1. Da Sie kaum mit einem langsamen 1200-Baud-Modem arbeiten werden, sollten Sie als erstes die Menüfolge OPTIONS PORT wählen, in der daraufhin eingeblendeten Dialogbox den "Pfeil"-Button neben "Default Baud" anklicken und den gewünschten Wert (z.B. "2400") markieren.
2. Je nach verwendetem Modem muß zudem der Initialisierungsstring geändert werden. Die vorgegebenen Werte können Sie über OPTIONS MODEM anzeigen lassen.

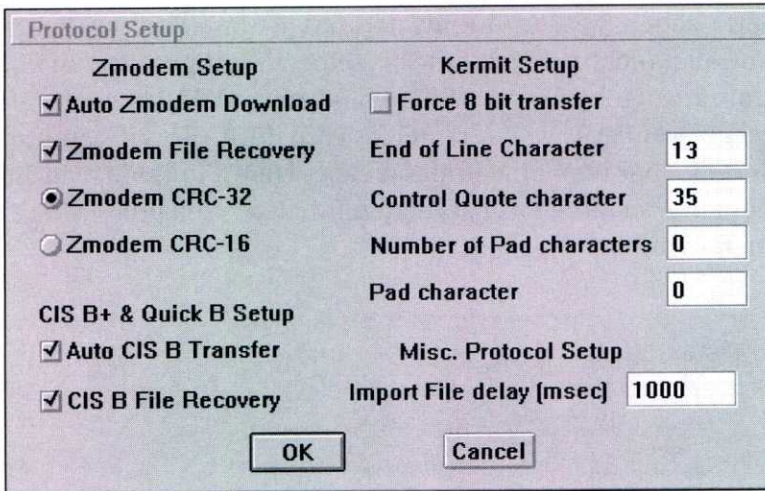


Abb. 31.3: Einstellung des Übertragungsprotokolls

3. Wenn Sie später eine Mailbox anwählen, müssen Sie über CONNECT DIAL das in Abbildung 31.2 gezeigte "Dialing Directory" aufrufen. Da hier standardmäßig nur ein Beispielseintrag für eine amerikanische Mailbox vorhanden ist, sollten Sie die Liste aber zunächst um die gewünschten Rufnummern erweitern, indem Sie auf "Add" klicken.
4. Schließlich muß noch das gewünschte Übertragungsprotokoll festgelegt werden. Die in Abbildung 31.3 gezeigte Dialogbox erreichen Sie über OPTIONS PROTOCOLS. Beachten Sie aber, daß die voreingestellte Option "Zmodem" in der Demo-Version nicht funktioniert!
5. Haben Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen? Dann speichern Sie diese über FILE SAVE SETUP, bevor Sie versuchen, Ihren ersten DFÜ-Kontakt herzustellen.



Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß ShareBert aus Platzgründen nicht näher auf die einzelnen Menüpunkte von PM Comm eingehen kann, zudem das Thema DFÜ sowieso nur relativ wenige Anwender interessieren dürfte. Das Programm verfügt aber über eine umfangreiche Hilfe-Funktion, wie Sie dem in Abbildung 31.4 gezeigten Inhaltsverzeichnis entnehmen können.



Abb. 31.4: Inhaltsverzeichnis des Hilfe-Systems (Ausschnitt)

32. PM Zip

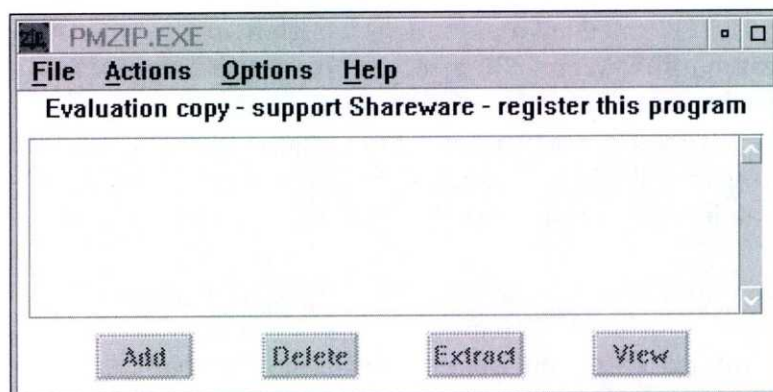


Abb. 32.1: Arbeitsbildschirm von PM Zip

Beschreibung

Komprimierungsprogramme wie LHarc, PKZIP etc. schaffen es unter DOS, Dateien bis auf etwa sechs Prozent ihrer ursprünglichen Größe zu reduzieren (z.B. bei PostScript-Druckdateien). Und selbst Programmdateien mit der Endung "*.EXE" können oft um rund 50% komprimiert werden.

Wenn Sie nach vergleichbaren Datenpackern suchen, die unter OS/2 lauffähig sind, finden Sie in diesem sowie im folgenden Kapitel reichlich Beute:

- Zunächst wird das Programm PM Zip beschrieben - eine unter dem Presentation Manager von OS/2 laufende Oberfläche, die das Komprimieren und Extrahieren von Dateien auch für Einsteiger zum Kinderspiel macht.
- In Kapitel 33 geht es dann um die OS/2-Version des bekannten Datenpackers PKZIP. Außerdem geht ShareBert kurz auf die OS/2-Version von LHarc ein, mit der sämtliche Dateien innerhalb dieses MegaPacks komprimiert

PM Zip

PKZIP und LH



wurden und die sich auf jeder Programmdiskette befinden.



Was das Schönste an den beiden Datenpackern PKZIP und LH ist: Die mit den Programmen erzeugten Archive sind DOS-kompatibel. Wenn Sie also einen entsprechenden DOS-Datenpacker besitzen, können Sie die unter OS/2 gepackten Archive auf einem DOS-Rechner problemlos extrahieren. Umgekehrt haben Sie unter OS/2 Zugriff auf LZH- bzw. ZIP-Dateien, die auf einem DOS-Rechner erstellt wurden.



Beachten Sie bitte, daß es sich bei PM Zip lediglich um eine Oberfläche für PKZIP handelt. Sie können daher mit dem Programm nur arbeiten, wenn Sie zuvor das im folgenden Kapitel 33 beschriebene PKZIP für OS/2 im selben Unterverzeichnis installiert haben!

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !pmzip c:\mega 
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für PM Zip installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PM Zip, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: 
cd\mega 
pmzip 
```

Falls nun die Fehlermeldung "Could not find PKZIP2.EXE" erscheint, haben Sie das im folgenden Kapitel 33 beschriebene PKZIP noch nicht installiert! Holen Sie dies zunächst nach, da es sich bei PM Zip lediglich um eine grafische Oberfläche für PKZIP handelt, die ohne dieses Programm nicht lauffähig ist!



Ansonsten sollten Sie nun den bereits in Abbildung 32.1 gezeigten Arbeitsbildschirm vor Augen haben und können direkt damit beginnen, die gewünschten Dateien zu komprimieren. Orientieren Sie sich dabei am besten an der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Als erstes müssen Sie ein neues Archiv anlegen, indem Sie FILE NEW ZIP wählen, einen maximal achtstelligen Dateinamen eingeben (z.B. "test") und mit bestätigen.

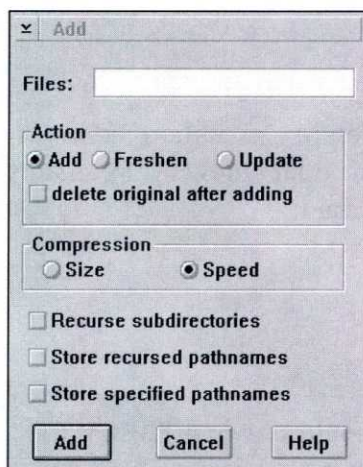


Abb. 32.2: Arbeitsbildschirm von PM Zip

Komprimieren

2. Die in Abbildung 32.2 gezeigte Dialogbox erreichen Sie über die Menüfolge ACTIONS ADD. Hier entscheiden Sie darüber, welche Dateien in das neue Archiv hineingepackt werden sollen. Sie können die Dateinamen entweder einzeln eingeben, indem Sie immer wieder ADD aufrufen, einen Namen eingeben und mit bestätigen - es ist aber auch möglich, eine Dateimaske wie z.B. "c:\mega*.doc" einzugeben.
3. Bevor Sie die Dialogbox mit schließen, sollten Sie noch einen Blick auf die beiden Schalter unter "Compression" werfen: Lassen Sie "Speed" angeklickt, erreicht PM Zip in erster Linie eine hohe Geschwindigkeit, wenn es um das Komprimieren bzw. Extrahieren der Dateien geht. Wenn es Ihnen dagegen vor allem auf einen hohen Komprimierungsgrad ankommt, müssen Sie den Schalter "Size" aktivieren.
4. Sobald die gewünschten Dateien ins Archiv aufgenommen wurden, sehen Sie Namen, Originalgröße etc. im Arbeitsfenster von PM Zip (siehe Abbildung 32.3).

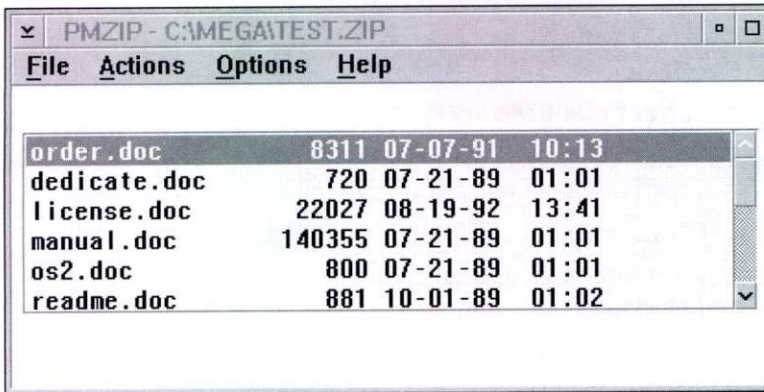


Abb. 32.3: Die ins Archiv gepackten Dateien werden angezeigt

5. Möchten Sie eine oder mehrere Dateien wieder aus ihrer komprimierten Form lösen? Nichts einfacher als das: Klicken Sie die betreffenden Dateinamen an, und wählen Sie **ACTIONS EXTRACT**. Falls Sie das Programm zwischenzeitlich beendet hatten, müssen Sie natürlich zunächst wieder das Archiv öffnen, indem Sie **FILE OPEN ZIP** wählen.
6. Noch ein kleiner Tip am Rande: PM Zip geht normalerweise davon aus, daß die Dateien jeweils im aktuellen Unterverzeichnis entpackt werden sollen. Wenn Sie über **OPTIONS CONFIGURATION** die in Abbildung 32.4 gezeigte Dialogbox aufrufen, können Sie auch ein beliebiges anderes Verzeichnis zur Vorgabe machen.

Extrahieren

Alle weiteren wichtigen Optionen sowie die dazugehörigen Tastaturbefehle können Sie im Abschnitt "Referenz" nachschlagen.



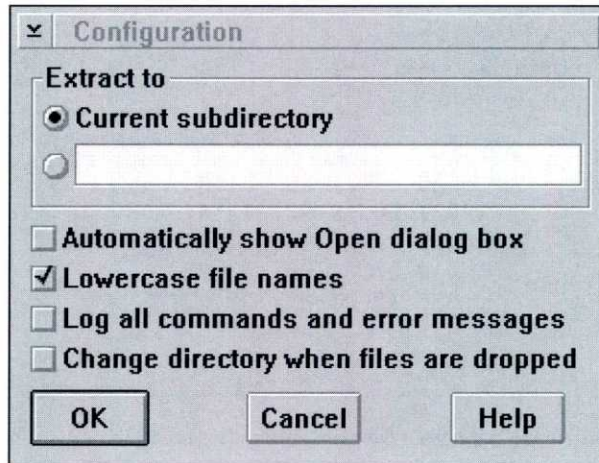


Abb. 32.4: Hier können Sie ein beliebiges Verzeichnis vorgeben

Referenz

Menübefehle:

FILE Um ein neues Archiv anzulegen, müssen Sie zunächst NEW ZIP wählen. Mit OPEN ZIP können Sie dagegen ein bestehendes Archiv in den Arbeitsbildschirm laden, um z.B. anschließend Dateien daraus zu extrahieren. CLOSE ZIP benötigen Sie im Grunde nicht, da das aktuelle Archiv automatisch geschlossen wird, wenn Sie NEW ZIP wählen.

Falls bereits die in einem Archiv gepackten Dateien im Arbeitsfenster angezeigt werden, lassen sich im FILE-Menü zwei weitere Einträge aufrufen: SELECT ALL, um alle Dateinamen zu markieren sowie DESELECT ALL, um alle vorgenommenen Markierungen wieder aufzuheben.

ACTIONS Daß Sie mit ADD neue Dateien dem aktuellen Archiv hinzufügen können, dürfte klar sein. Wichtig ist aber der folgende Unterschied zwischen den Optionen DELETE und EXTRACT:

- Wenn Sie DELETE wählen, werden die zuvor markierten Dateien aus dem Archiv gelöscht, aber nicht entpackt.



- Wählen Sie dagegen **EXTRACT**, werden die zuvor markierten Dateien aus ihrer komprimierten Form gelöst, bleiben aber dennoch im Archiv enthalten.

Falls Sie nicht sicher sind, ob Sie eine im Archiv enthaltene Datei löschen möchten, rufen Sie am besten zunächst den **VIEW**-Befehl auf: Dann wird nämlich der Datei-Inhalt in einem weiteren Fenster zur Kontrolle angezeigt.

Normalerweise werden die in einem Archiv enthaltenen Dateien in der Reihenfolge angezeigt, wie sie dem Archiv hinzugefügt wurden. Falls Sie statt dessen eine Sortierung nach Datum, Erweiterung, Dateiname oder Größe wünschen, braucht im **OPTIONS**-Menü nur einer der entsprechenden Schalter **SORT BY DATE**, **BY EXTENSION**, **BY NAME** bzw. **BY SIZE** angeklickt zu werden.

OPTIONS

Über **CONFIGURATION** können Sie ein anderes als das aktuelle Unterverzeichnis zur Vorgabe für das Entpacken von Dateien machen und weitere Voreinstellungen treffen.

Vorsicht ist bei **INSTALL** geboten: Zwar wird hier tatsächlich automatisch eine Ikone für PM Zip in der OS/2-Hauptgruppe installiert - ein korrekter Programmaufruf ist jedoch nur möglich, wenn Sie zuvor über **PROGRAMM LOCATIONS** den Dateinamen **PKZIP2.EXE** und **PKUNZIP2.EXE** die korrekte Laufwerks- und Pfadbezeichnung (z.B. "c:\mega\pkzip2.exe") voranstellen!

Falls Sie weitere Hilfe benötigen, rufen Sie am besten über **HELP INDEX** das alphabetisch geordnete Stichwortverzeichnis auf.

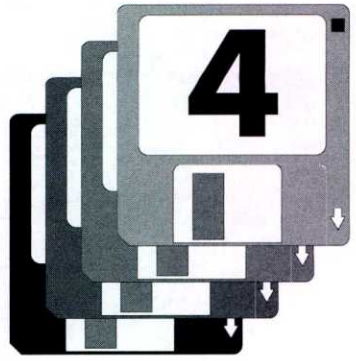
HELP

Falls Sie sich beim Programmautor von PM Zip registrieren lassen möchten, finden Sie unter **ABOUT PMZIP** entsprechende Kontaktadressen. Nicht genannt wird hier die Registrierungsgebühr: Sie beträgt 29 US-Dollar.

Registrierung

**Tastaturbefehle:**

Strg N	Neues Archiv anlegen
Strg O	Vorhandenes Archiv öffnen
Strg C	Aktuelles Archiv schließen
Strg </>	Alle Dateien im aktuellen Archiv markieren
Strg <\>	Alle Markierungen aufheben
Alt F4	Programm beenden
Strg A	Datei(en) komprimieren
Strg D	Datei(en) löschen
Strg E	Datei(en) extrahieren
Strg V	Datei-Inhalt anzeigen
F1	Hilfstext einblenden



33. PKZIP für OS/2

Ich kann mir nicht vorstellen, daß Sie nach der Beschreibung der grafischen Benutzeroberfläche für PKZIP im vorangegangenen Kapitel 33 noch das Bedürfnis verspüren, Ihre Dateien per Kommandozeilen-Parameter zu komprimieren bzw. zu extrahieren. Aber möglich ist dies natürlich auch.



Beschreibung

In diesem Kapitel wird nicht nur PKZIP beschrieben, sondern es wird außerdem kurz auf das Komprimierungsprogramm LH.EXE eingegangen, das sich auf jeder Diskette dieses Mega-Packs befindet. Es handelt sich dabei um eine spezielle OS/2-Version des DOS-Datenpackers LHarc, der vor allem für seinen hohen Komprimierungsgrad und seine Zuverlässigkeit bekannt ist.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !pkzip c:\mega [↵]
```

Möchten Sie außerdem den Datenpacker LH.EXE auf Ihrer Festplatte installieren? Dann lassen Sie die Programmdiskette **LH.EXE**



4 noch im Laufwerk, und geben Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
copy lh.exe c:\mega ↵
```



Wenn Sie öfter mit den Programmen arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers entsprechende Ikonen für PKZIP und LH installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PKZIP, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: ↵  
cd \mega ↵  
pkzip2 ↵
```

Sie bekommen nun einen Bildschirm angezeigt, in dem alle zulässigen Parameter und Optionen aufgelistet werden. Erzeugen Sie am besten eine Hardcopy, damit Sie die Liste jederzeit zur Hand haben.

Dann rufen Sie PKZIP für OS/2 erneut auf, geben aber diesmal die gewünschten Dateinamen und Parameter mit an. Zwei Beispiele:

Komprimieren – Um alle im Verzeichnis “\MEGA” enthaltenen Dateien mit der Endung “*.DOC” in ein Archiv namens TEST.ZIP zu packen, lautet die Befehlszeile wie folgt:

```
pkzip2 a test c:\mega\*.doc ↵
```

Extrahieren – Um die eben genannten Dateien wieder zu entpacken, d.h. aus ihrer komprimierten Form zu lösen, geben Sie die nachstehende Befehlszeile ein:



```
pkunzip2 test ↵
```

Ganz ähnlich lauten die Befehlszeilen, wenn Sie zum Komprimieren bzw. Extrahieren die OS/2-Version des Datenpackers LHarc verwenden möchten. Wir bleiben bei den eben genannten Beispielen:

LH.EXE

```
lh a test c:\mega\*.doc ↵
```

bzw.

```
lh x test ↵
```

Für welchen der beiden Datenpacker Sie sich entscheiden, ist natürlich Ihre Angelegenheit. Führen Sie doch einfach einen Vergleich durch, indem Sie dieselben Dateien zunächst mit PKZIP und dann mit LH packen. Sie werden feststellen, daß LH zwar mehr Zeit benötigt, in der Regel aber einen höheren Komprimierungsgrad erreicht.



Das ist übrigens auch der Grund dafür, daß ich alle Programmdisketten dieses MegaPacks mit LH.EXE gepackt habe: Nur so war es möglich, über 13,5 Megabyte Software auf vier HD-Disketten unterzubringen!



34. Renamer/2

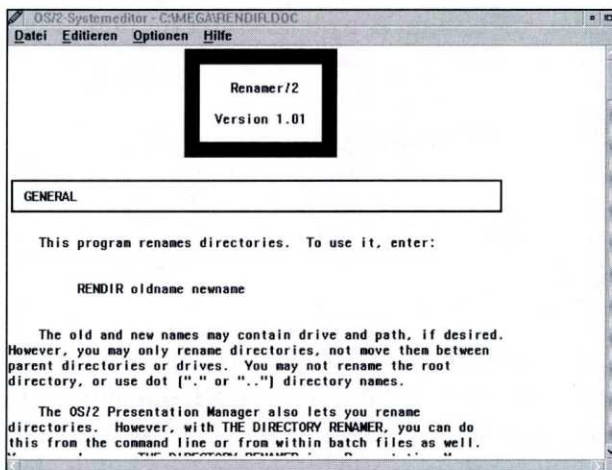


Abb. 34.1: Die Dokumentation im OS/2-Systemeditor

Beschreibung

Haben Sie schon mal versucht, mit dem RENAME-Befehl ein Unterverzeichnis umzubenennen? Es geht natürlich nicht, weil sich der OS/2-Befehl nur auf Dateien anwenden läßt.

Um Verzeichnisse umzubenennen, müssen Sie zunächst mit dem MD-Befehl ein neues anlegen, dann alle Dateien aus dem alten Verzeichnis herüberkopieren, diese löschen und schließlich das ursprüngliche Verzeichnis mit dem RD-Befehl entfernen.

Oder Sie benutzen einfach Renamer/2, das kleine, aber praktische Utility zum direkten Umbenennen von Verzeichnissen.



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !renamer c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Renamer/2 installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Renamer/2, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

```
c: [↵]  
cd\mega [↵]  
ren dir [↵]
```

Auf dem Bildschirm sollte nun neben der Versionsnummer und einem Shareware-Hinweis die korrekte Syntax einer Renamer/2-Befehlszeile angezeigt werden.

Um tatsächlich ein Verzeichnis umzubenennen, müssen Sie das Programm nochmals aufrufen und dabei eine Befehlszeile nach untenstehendem Muster verwenden.



rendir alt neu 

Beispiel Konkretes Beispiel gefällig? Um z.B. ein Verzeichnis "\CANON" in "\NIKON" umzubenennen, tippen Sie:

rendir c:\nikon c:\canon 



Beachten Sie bitte, daß sich das jeweils aktive Unterverzeichnis, aus dem Renamer/2 aufgerufen wurde, nicht umbenennen läßt! Um also dem Verzeichnis "\MEGA" einen anderen Namen verpassen zu können, müssen Sie das Programm RENDIR.EXE zunächst ins Hauptverzeichnis kopieren und von dort aus aufrufen.



Eine ausführliche Anleitung (siehe Abbildung 34.1), in der auch auf eventuelle Fehlermeldungen eingegangen wird, finden Sie in der Datei RENDIR.DOC, die Sie z.B. in den OS/2-Systemeditor laden können. Wenn Sie sich für 5 US-Dollar direkt beim amerikanischen Programmautor registrieren lassen, drucken Sie sich am besten die Datei ORDER.DOC aus.

35. Rollball

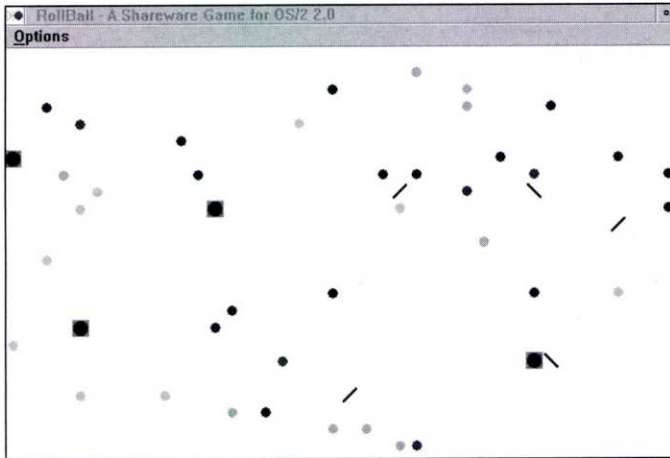


Abb. 35.1: Spielszene aus Rollball

Beschreibung

Von der Wirtschaftsuniversität in Wien stammt das speziell für die Version 2.0 für OS/2 programmierte Spielprogramm Rollball.

Zwar zeugt die Spielidee (Sie müssen mit Hilfe der Maus einen Ball steuern und bestimmte Symbole erwischen bzw. vermeiden) nicht gerade von besonderer Originalität - für Programmierer dürfte aber die Tatsache interessant sein, daß der komplette Quellcode als Freeware mitgeliefert wird.

Quellcode

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf



oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !rollbal c:\mega 
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Rollball installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Rollball, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
rollball 
```

Sobald Sie START GAME im OPTIONS-Menü wählen, beginnt das Spiel: Ein Ball rollt von einer Fensterseite zur anderen, und Sie haben die Aufgabe, diesen mit Hilfe des Kreuz-Symbols (linke Maustaste verwenden!) so zu lenken, daß er möglichst viele der auf dem Bildschirm verstreuten Symbole erwischt.



Passen Sie aber auf, daß der Ball keins der schwarzen Quadrate trifft: Dann ist nämlich ein Leben verloren und das Spiel im schlimmsten Fall direkt zu Ende.



Welche Symbole wie viele Punkte einbringen, können Sie über OPTIONS ABOUT SCORE anzeigen lassen. Oder Sie werfen einfach einen Blick auf die folgende Abbildung 35.2.

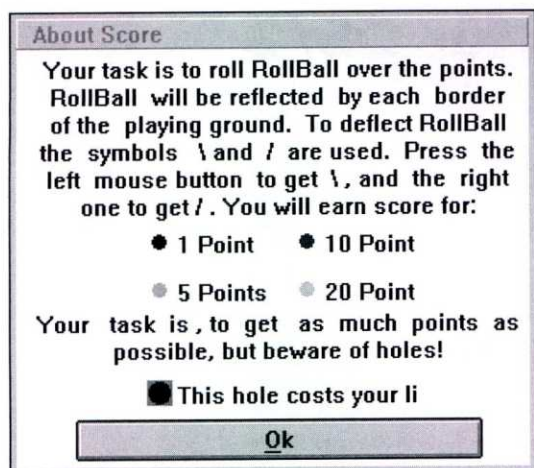


Abb. 35.2: Info-Fenster zur Punktwertung

Falls Sie das Spiel über OPTIONS PAUSE GAME unterbrechen, wird beim ersten Mal eine "General Error Message Information" gemeldet! Drücken Sie einfach den "Ignorieren"-Button, und das Spiel läßt sich problemlos fortsetzen. Bei weiteren Aufrufen der Pausen-Option erscheint dann auch keine weitere Fehlermeldung mehr.



Interessieren Sie sich für den Quellcode von Rollball? Dann laden Sie am besten die entsprechende Datei ROLLBALL.C in den Systemeditor von OS/2.

Quellcode



36. Scan für OS/2

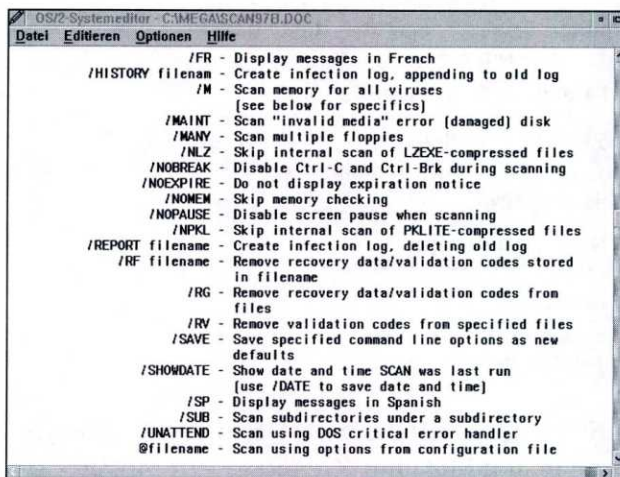


Abb. 36.1: Die Dokumentation im OS/2-Systemeditor

Beschreibung

Endlich liegt der berühmte Virenchecker Scan von John McAfee in einer Version für OS/2 vor!

Zwar existiert bislang nur eine Beta-Version - diese erkennt aber bereits 586 Viren sowie 716 verschiedene Varianten und läuft nach ShareBert's Tests fehlerfrei.

Installation

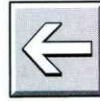
Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.



Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !scan c:\mega 
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Scan installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Scan, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

Starten

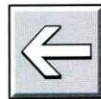
```
c:   
cd\mega   
scan_os2 
```

Auf dem Bildschirm sollte nun die erste Seite eines englischsprachigen Hilfstextes mit Angaben über mögliche Optionen angezeigt werden. Mit  blättern Sie zur nächsten Seite, bis wieder der C:-Prompt erscheint.

Um tatsächlich einen Virencheck durchzuführen, müssen Sie das Programm nochmals aufrufen und dabei eine Befehlszeile nach untenstehendem Muster eingeben.

```
scan_os2 c: 
```

Die wichtigsten Startparameter, die Sie an die Befehlszeile anhängen können, werden untenstehend aufgeführt - eine Liste aller erkannten Viren finden Sie im Abschnitt "Referenz". Für detaillierte Informationen laden Sie die Datei SCAN97B.DOC in den Systemeditor von OS/2. Einen Ausschnitt konnten Sie bereits in Abbildung 36.1 bewundern.





- /A** – Hängen Sie den Parameter “/A” an, wenn nicht nur Programmdateien, sondern sämtliche Dateien nach Viren durchsucht werden sollen.
- /BELL** – Hängen Sie den Parameter “/BELL” an, wenn bei einem gefundenen Virus über den PC-Lautsprecher ein akustisches Warnsignal ausgegeben werden soll.
- /D** – Hängen Sie den Parameter “/D” an, wenn mit Viren verseuchte Dateien direkt überschrieben und gelöscht werden sollen.
- /M** – Hängen Sie den Parameter “/M” an, wenn Scan den Arbeitsspeicher nicht nur nach besonders gefährlichen, sondern nach allen bekannten Viren absuchen soll. Der Prüfvorgang verlängert sich dadurch um 6 bis 20 Sekunden.

Registrierung Wo Sie sich für die OS/2-Version von Scan registrieren lassen können, entnehmen Sie bitte der Datei AGENTS.TXT. Beachten Sie aber, daß eine OS/2-Vollversion von Scan erst verfügbar ist, wenn die Beta-Testphasen abgeschlossen sind!

Referenz



Auf den nun folgenden Seiten finden Sie eine vollständige Übersicht über alle Computerviren, die von der aktuellen Version 97B erkannt werden. Beachten Sie zu den Abkürzungen und Kennbuchstaben bitte die untenstehenden Informationen:

- Gegenmittel** – Als “Gegenmittel” wird in den meisten Fällen das Programm “Clean-Up” genannt. Dieses ebenfalls als Shareware erhältliche McAfee-Programm ist in der Lage, alle so gekennzeichneten Viren zu zerstören bzw. unschädlich zu machen. Falls Sie tatsächlich einen Virus auf Ihrer Festplatte feststellen, sollten Sie sich das unter DOS ablaufen-



de Programm unbedingt besorgen. Es ist bei den meisten Shareware-Händlern und Versendern erhältlich.

- Welche Dateien von einem Virus infiziert werden können bzw. welche Charakteristika der Virus aufweist, zeigen die Kennziffern bzw. Buchstaben 1 bis A: **Dateien**

- 1: Benutzt die Stealth-Technik
- 2: Benutzt eine Selbstverschlüsselung
- 3: Installiert sich im Arbeitsspeicher
- 4: Infiziert die Datei COMMAND.COM
- 5: Infiziert Dateien mit der Endung COM
- 6: Infiziert Dateien mit der Endung EXE
- 7: Infiziert Overlay-Dateien (z.B. OVL)
- 8: Infiziert den Boot-Sektor von Disketten
- 9: Infiziert den Boot-Sektor von Festplatten
- A: Infiziert die Festplattenpartition

- Über Art und Ausmaß einer möglichen Zerstörung informieren die unter "Zerstörung" aufgeführten Kennbuchstaben: **Zerstörung**

- B: Boot-Sektor wird überschrieben bzw. manipuliert
- D: Daten werden zerstört bzw. manipuliert
- E: Überschreibt oder formatiert Teile der Festplatte
- L: Manipuliert die Verkettung von Dateien
- O: System-Runtime-Operationen werden beeinflusst
- P: Zerstört bzw. manipuliert Programmdateien

Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
# 1 [N1]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
1008 [1008]	Clean-Up	.	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D L
1014 [Vienna]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
1024 (2) [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
1024PSRC [PS10]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
1030 [G4]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O P L
1067 [1067]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
1210 [1210]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P L
1241 [1241]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
1244 [1244]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	L O P
1253 - Boot [1253]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O P D L
1253 - COM [1253]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D L
1260 (4) [V2P2]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	P



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
1280 [Crime-B]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	P F
1339 [1339]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
1376 [1376]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
1381 [1381]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	O P
1385 [1385]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
1392 [1392]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
1452 [1452]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
1530 [1530]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	P O
1559/1554 (2) [1559]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
1575/1591 (5) [15xx]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
1605 (2) [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P D
1661 [1661]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
1677 [1677]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
1720 (4) [1720]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	F O P L
1840 [Alf]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O P L D
191 [Tiny]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
1963 [1963]	Clean-Up	x	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L D
1971/8 Tunes (2) [1971]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P
2330 [2330]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
2559 [2559]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	L O P
2560 [2560]	Clean-Up	x	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P
262 [262]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
2622 [2622]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	x	x	.	O P L D
2930 [Spain]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	P
310 [GS]	Clean-Up	.	.	x	x	.	.	.	.	.	.	O P L
337 [337]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O L
3445 [4096]	Clean-Up	x	x	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D L
365 [365]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
370-B [370]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
382 (2) [Pir]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
405 [Burger]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P F
408 [408]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
4096 (9) [4096]	Clean-Up	x	.	x	x	x	x	.	.	.	.	D O P L
482 [482]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
487 [487]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
510 [VHP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O L
512 (5) [512]	Clean-Up	x	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
5120 (3) [5120]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	O P D L
555 [BWish]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
560 [560]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
621 [621]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
651 [Alf]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D
654 [640]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
709 [CSL]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
733 [733]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D L
737 [GN]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
748 [748]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O D L
765 [765]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P L
777 [777]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
7808 [7808]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L D
789 [Zar]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O L
7th Son (4) [7S]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
812 (2) [812]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O D
834/Arab Virus [Ar]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	.	.	.	O P
855 [GN]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
903 [903]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
905 [905]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	P
923 [923]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L D



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
A-403 [A-403]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L
Ada [Ada]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
AGI-Plan [AGI]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Ah [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	B L O P
AIDS [N1]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	P O L
AIDS II [A2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O
AIDS Trojan (13) [Aids]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O
AirCop (3) [AirCop]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	x	.	.	.	B O
Akuku (2) [Akuku]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Alabama (3) [Alabama]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P L
Alfa (2) [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Amstrad (7) [Amst]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Anthrax - Boot (2) [Atx]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	.	.	x	B O P D
Anthrax - File (4) [Atx]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P D
Anti-D [GR]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Anti-Pascal (3) [AP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L L O P
Anti-Pascal II (4) [G3]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	B
Anti-Tel [A-Vir]	Clean-Up	x	x	x	.	.	.	x	.	x	.	B F L O
Argentina [GR]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	O P D
Armagedon (3) [Arma]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
ASP-472 [472]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
AT144 [144]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
August 16 [A16]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	O P
Australian [GD]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L D
Azusa (2) [Azusa]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	D O B L
BackTime [BT]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Bad Boy (4) [BB]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
BadGuy (3) [IB]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O L
Bandit [Ban]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O D
Barcelona [Barc]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Beast [Bea]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
BeBe [BeBe]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Beeper (2) [Beep]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D
Best Wishes [BWish]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Beta [Bet]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Beware [Bwr]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Black Monday (3) [BMon]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P D
Bljec (8) [Blj]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Blood (2) [Blood]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Blood-2 [Blood]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O O
Bloody! [Bloody]	Clean-Up	.	x	x	.	.	.	.	x	.	x	B
Bob [Bob]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Boys (3) [Boys]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O D
Brainy [Bry]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
Brothers [Bro]	Clean-Up	x	.	x	.	x	x	x	.	.	.	L O P
Burger (28) [Burger]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	P
Burghofer [Bgh]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Busted [Bst]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
C [CV]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	P
CADKill [GN]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Cancer [Pix]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P D
Cannabis (2) [CB]	Clean-Up	.	?	x	.	.	.	x	.	.	.	B L O
Cansu [GenB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O
Cara [Cara]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	F L O P
Carioca (6) [Carioca]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Cascade/170x (14) [170x]	Clean-Up	.	x	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Casino [Casino]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Casper (2) [Casper]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P D



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Catman [Ctm]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	0
Caz [Zar]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
CB-1530 [1530]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	x	.	.	.	L O P
CD [CD]	Clean-Up	.	x	x	.	x	x	x	.	.	.	O L D P
CD-10 [D2]	Clean-Up	x	x	x	.	.	.	.	.	.	.	L
Chaos [GenB]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O D F
Cheebea (2) [CHB]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Chemist [G1]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Christmas Tree [XA1]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	F O P L
Christmas Violator [Vienna]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Cinderella [GS]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
CkSum [Cks]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P O
Color [GM]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Cop-Mpl [COP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Copyright [1193]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L
Cossiga [1241]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O P L
Cracker Jack [CRJ]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Crash [Zar]	Clean-Up	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
Crazy Eddie [Crazy]	Clean-Up	.	.	x	?	x	x	.	.	.	x	F L O P
Crazy Imp [Imp]	Clean-Up	x	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Creeper [Crp]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Crew-2480 [GM]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
CRF [CRF]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Criminal [Crm]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
CSL (2) [CSL]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Curse Boot [Curse]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O
D-Tiny (4) [DT]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L
Dada [Dd]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O P D
Damage [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O D P
Dark Avenger (11) [Dav]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Darth Vader (6) [512]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O L P
Datacrime/1168 (3) [Crime]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	P F
Datacrime-2 [Crime-2]	Clean-Up	.	x	.	.	x	x	.	.	.	.	P F
Datacrime II-B [Crime-2B]	Clean-Up	.	x	.	.	x	x	x	.	.	.	P
DataLock [Data]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
Day10 [D10]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	F L O P
DBASE [Dbase]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	D O P
Dedicated [DAME]	SCAN /D	x	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Define [Def]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Deicide [Dei]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	F L O P
Demolition [Dmo]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Demon (5) [Dem]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	F L O P
Den Zuk (5) [GenB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	O B
Destructor [Destr]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
Devil's Dance (2) [Dance]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	D O P L
Dir Virus [Dir]	Clean-Up	x	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Dir-2/CD 1x (3) [D2]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O L D P
Disk Killer (4) [Killer]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O P D F
DM (3) [GS]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
DM-B [Dmb]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
Do Nothing [Nothing]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	P P L
Dodo [Dod]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O
Doodle (14) [Doodle]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P
Doom II [Dm2]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P D L
Dot Killer [Nina]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Dutch [Dt]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	D O P
EDV (2) [EDV]	Clean-Up	x	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O
Einstein [Ein] Clean-Up	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L	O P	



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Eliza [E1]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
EMF [EMF]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Empire (3) [Emp]	Clean-Up	.	x	x	.	.	.	.	x	x	.	O P
Enemy [Enm]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Enigma [Eng]	Clean-Up	.	x	x	.	.	x	x	.	.	.	O P
Error [Arma]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	O P
ETC [ETC]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O D L P
Europe-92 [E92]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O L D
Exterminator [M45]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O D L
F-Word [FW]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
Farcus [Farc]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O P L
Father Christmas [VHP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Fear [DAME]	SCAN /D	.	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Feist [Fst]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
Fellowship (4) [Fellow]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P D L
Fgt [GN]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	P
Fich [Fch]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Filler [Filler]	Clean-Up	x	.	x	.	.	.	.	x	.	x	B F L O
Fingers [Sub]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Fish (2) [Fish]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Fish Boot [GenB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O
Flash [Flash]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P D L
Flip (5) [Flip]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D L
Flu-2 [F12]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	.	.	.	.	P
Form (4) [Form]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O D
Francois [Fra]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	x	O
Free [Free]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Frere Jacques [Mule]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
Friday 13th COM [Fri13]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Frogs [Frg]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Fu Manchu (4) [Fu]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B L O
Generic Boot [GenB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	P
Generic File [GenF]	Clean-Up	.	.	x	?	x	?	?	.	.	.	P
Generic MBR [GenP]	Clean-Up	?	.	x	.	.	.	.	.	.	x	F L O
Gergana (9) [Gerg]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	P O
Get Password 1 [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P L
Ghost Boot [Ghost]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O
Ghost COM [Ghost]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	B P
Ghost Dos-62 [Gho]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	x	x	.	B P
Gliss [Gls]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Goblin [CRJ]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Gomb [Gomb]	Clean-Up	.	x	x	x	x	.	.	.	.	.	P
Gosia [Gs]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Got-you [GY]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	L P L
Gotcha (4) [G4]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O
Grapje [Gr]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Gremlin [Alf]	Clean-Up	x	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L D
Growing Block [GD]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L D
Guppy [Guppy]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
H-2 [H-2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O
Hafen [Hafn]	Clean-Up	.	.	.	.	.	.	x	.	.	.	P
Haifa [Hf]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Halloeichen [Hal]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Halloween [HW]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Happy N. Y. [HNY]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P
Happy [Happy]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Hary [Hary]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O L P
Hastings [Hst]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O L



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Here [Hre]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O
Hero (2) [G3]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O L P
Hero-394 [HrB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	L O P
Hitchcock [Hitc]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Holland Girl (6) [Sylvia]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Holo/Holocaust (3) [H1]	Clean-Up	x	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Horse (7) [Hrs]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
Horse Boot [DRP]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	x	x	.	B
HS [G4]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Hungarian [Hng]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O L
Hybrid [Hyb]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P L
Hydra (12) [G3]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Hymn (3) [Hymn]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
I-B (5) [IB]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	F
Icelandic (3) [Ice-3]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P
Icelandic II [Ice-3]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O
Icelandic-3 [Ice-3]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P
Idle [Idle]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	P O
IKV528 [G2]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Ill [Ill]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P
Incom [Inc]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
Infinity [Inf]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Invader (8) [Invader]	Clean-Up	.	x	x	.	x	x	x	x	x	.	B L O P D
Invol Virus [Inl]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	O P L D
Iraqi Warrior [Lisbon]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Israeli Boot [Iboot]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B O
Italian Pest (3) [Murphy]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	L O P
ItaVir (3) [Ita]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	O P L B
Japan [C-J]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P
JD [JD]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
Jeff (3) [Jeff]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D F
Jerk (2) [Jrk]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Jerusalem (48) [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
JoJo (3) [JoJo]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Joke [JK]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Joker (3) [Joke]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Joshi (4) [Joshi]	Clean-Up	x	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O D
July 13th [J13]	Clean-Up	.	x	.	.	.	x	.	.	.	.	O P D L
June 16th [June16]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	F O P L
Justice [Jus]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
JW2 (2) [Jab]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L O P
K [K]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Kalah [GR]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Kamikaze [Kami]	Clean-Up	.	.	.	.	.	.	x	.	.	.	P
Karin [GN]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
KBug [Kbu]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	P O
Kemerov (3) [Kem]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Kemerov (5) [Keme]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O L P D
Kennedy (4) [Tiny]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Keypress (4) [Key]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P D
Kiev [Kiev]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Kiev-1 [K1]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	P O L
Kilroy [Klr]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O
Klaeren [GH]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L D
Korea (4) [Korea]	Clean-Up	.	.	.	.	.	.	.	x	x	.	B O
KU-448 [KU]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L
Kukaturbo [Kakt]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
Kuzmitch [Kzm]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P O

Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Label [Label]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
Lazy [Lazy]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
LCV [LCV]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Leapfrog Virus (3) [Leap]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Leech [Leech]	Clean-Up	x	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Lehigh (2) [Lehigh]	Clean-Up	.	.	x	x	.	.	.	.	.	.	P F
Leprosy (7) [Vip]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	P O L
Leprosy-3 (4) [Lep3]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Leprosy-B [Vip]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	P O L
Lib1172 (2) [1186]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Liberty (13) [Liberty]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
Lisbon (2) [VHP]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Little Pieces [LPC]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P
Loa Duong [Loa]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O P L
Love Child (3) [LC]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O D
Lozinsky (4) [Loz]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Lucifer [Alf]	Clean-Up	x	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D L
LZ [LZ]	Clean-Up	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	O
M-128 [M128]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L
Macedonia [1385]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Malage [Mlg]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	x	x	x	O P L
Maltese Amoeba [Irs]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Mannequin [Mn]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L D
Manola [Mno]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L P
Manta [Mant]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Marauder [Mar]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Mardi Bros. (3) [Mardi]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O
Mface [Mfc]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
MG (4) [MG]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
MGTU Virus (4) [MGTU]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Michaelangelo [Mich]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	x	B O
Microbes [Micro]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O D
Miky [Miky]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Mini Virus (4) [M45]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Mir (2) [DAV]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Mirror (2) [Mirror]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P
MIX1 (4) [Ice]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O P
Mix2 [MX2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
Moctezuma [MC]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Mono [GI]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Monxla (3) [VHP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Monxla-B [MX-B]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Mosquito [Mosq]	Clean-Up	.	x	x	.	.	x	x	.	.	.	O D P
Mozkin [Hf]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
MPC [MPC]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O P L
MPS 1.1 [M11]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
MPS 3.1 (3) [MPS]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
MSTU [GN]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Mule (2) [Mule]	Clean-Up	.	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Multi [M-123]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Multi-2 [M12]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Mummy [GD]	Clean-Up	.	x	x	.	.	x	x	.	.	.	L
Munich [Mnc]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Murphy (6) [Murphy]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	x	.	.	.	O P
Music Bug (11) [Mbug]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	B O
Mutant (8) [Mut]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Mutation Engine [DAME]	SCAN /D	x	x	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Nazi [Ram]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Necrophilia [Nec]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
New Sunday [NSun]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P L D
New-1701 [1701]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L P L
Newcom [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
Nina [Nina]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Nines Compliment [Nns]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
No-Int [Stoned]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O
Nobock [Nbk]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Nomenclature (4) [Nom]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
NOP [NOP]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O B L
Null [NL]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	P
Off Stealth [SVC50]	Clean-Up	x	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Ohio [Ohio]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B O
Ontario [Ont]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	.	.	.	.	O P D
Oropax (5) [Oro]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	P O
P1 (7) [Plr]	Clean-Up	.	x	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D L
P529 [529]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Padded [Pad]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Pakistani Brain (8) [Brain]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B
Parasite [Par]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P O
Parasite-2B [Ps2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	P O F
Paris [Paris]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	x	x	.	.	O P D L
Parity [G2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O P D
PathHunt [Ph]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	D L O P
Patient [Pt]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	x	.	.	L O P
Payday [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	x	.	.	P
PC Flu [802]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
PCV [PCV]	Clean-Up	x	.	.	x	.	x	x	.	.	.	L O P
Peach [Pch]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	P
Pentagon [Pentagon]	M-Disk	.	.	.	.	.	.	.	x	.	.	B
Perfume (2) [Fume]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	P
Pest (8) [Murphy]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Phantom [Pht]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Pig [Pig]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Ping Pong-B (7) [Ping]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	O B
Pirate [Pir]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	L O P
Pixel (5) [Pix]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O P
Plague (3) [Plg]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	P O
Plastique (9) [Plq]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Platinum [GE]	Clean-Up	.	x	.	.	.	.	x	x	.	.	O P L D
Plov [Plov]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Poem [Pm]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	F L O P
Pogue [Pog]	SCAN /D	.	x	x	.	.	x	.	.	.	.	L O P
Polimer [Polimer]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O P D
Polish-2 [Pol-2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D
P-45 [P45]	SCAN /D	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	P
Polish 217 [P-217]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O
Polish-583 [P583]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	x	.	.	.	P P D
Possessed (6) [Poss]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Pregnant [Prg]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Print Screen (2) [PrtScr]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	.	x	x	B O D
Prism [Flip]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	x	.	.	B F L O P
Psycho [Psc]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	O
QMU [QML]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	x	F L O P
QP3 [1530]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Queen's [GenB]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O B
Quiet [Qt]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
R-10 [R10]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O

Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
R-11 [R-11]	Clean-Up	x	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O
Rage [Rag]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Ram [Ram]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	L O P
Raubkopfi [Raub]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
RedX (2) [Redx]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Relzfu [233]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Reset [RST]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
RMIT [RMIT]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
RNA [RNA]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	x	.	.	.	O P L
RPVS [453]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
S-847 [Pix]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O L D
Saddam [Saddam]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P D L
Sadist [Sadt]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	P O
Saratoga [Doodle]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	P L B
Saturday 14th (3) [Arma]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	F O P L
SBC [SBC]	Clean-Up	x	x	x	.	x	x	x	.	.	.	L O P
Scott's Valley [2133]	Clean-Up	.	x	x	.	x	x	x	.	.	.	L O P D
Screaming Fist [Scr]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Screaming Fist-2 [696]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Scream 2 [Sc2]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	.	.	.	.	O
SCT [SCT]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Semtex [Set]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Sentinel (3) [Sent]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P D
Sentinel-X [BCV]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P D
Sh [Sh]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Shadow (3) [Sha]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Shake (2) [Shake]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Shield [Shd]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O
Simulati [Sim]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Sis (2) [Sis]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Skism [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
Slayer [Slay]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P L D
Slow (5) [Slow]	Clean-Up	.	x	x	.	x	x	x	.	.	.	O P L
Small-38 [M45]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P L
Smily [G2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Socha [SCH]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Solano (4) [Sub]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P L
Something [GH]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Sorry (3) [Sorry]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Sov (3) [Sov]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Spanish [Spain]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O L P
Spanish April Fool [D28]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	x	.	.	.	O
Spanz [Spz]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O D
Spar [Spar]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P
Spyer (3) [GD]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
Squawk [Sqk]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Squeaker [Sqe]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Staf [Staf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Star Dot (4) [Sdot]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P L
Stardot-801 (3) [I-F]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	D F L O P
Stink [Sti]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Stone-90 [VHP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Stoned [Stoned]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	x	O
Striker [STR]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	D O P F
Subliminal (3) [Sub]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Sunday (6) [Sunday]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
Sunday-2 [Su2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Surviv 402 [GR]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
Surviv A (2) [SurvivA]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Surviv B [Survivb]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	P O
Surrender [707]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
SVC 5.0/6.0 (2) [SVC50]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	x	B L O P
Sverdlov (2) [Sv]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P
SVir (4) [Svir]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	L O P
Swap Boot [Iboot]	M-Disk	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B
Swiss 143 [Gtc]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
SX [SX]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Sylvia [Sylvia]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Sys Virus [Sys]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Syslock/3551 [Syslock]	Clean-Up	.	x	.	.	x	x	.	.	.	.	P D
Taiwan (11) [Taiwan]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Taiwan3 [T3]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D L
Taiwan4 [JeruA]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
Telecom Boot [Tele]	M-Disk	.	x	x	.	.	.	.	.	x	x	B P
Telecom File [Tele]	Clean-Up	.	x	x	.	x	.	.	.	.	.	B P O D
Tequila [Teq]	Clean-Up	x	x	x	.	x	.	.	.	x	.	O P F L
Terror (3) [Ter]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P F
Tester [TV]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Timid [Tmd]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Tiny (31) [Tiny]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P
Tiny 133 [T133]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O
Tokyo [Tokyo]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	L O P
Tony [Tn]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Topo [Topo]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	L O P
Traceback (3) [3066]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	P
Traveller [GN]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Troi [GS]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Tuesday (2) [Alf]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P L P
Tumen V0.5 [Tum5]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Tumen V2.0 [Tum2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
Turbo (2) [Pol-2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Twin-351 [Twin]	Clean-Up	x	.	x	.	x	x	.	.	.	.	L O P
Typo Boot (2) [TBoot]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	x	.	O B
Typo/Fumble/712 (2) [712]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
Ucender [Jeru]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
Unk [Unk]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	P
USSR (11) [USSR]	Clean-Up	.	x	.	.	.	x	.	.	.	.	O
USSR 1049 [Alf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P L
USSR 2144 (8) [U2144]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P D
USSR 256 (5) [U256]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 257 [U257]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 3103 [SVC]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	x	B L O P
USSR 311 [U311]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
USSR 394 [U394]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 492 [U492]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
USSR 516 (4) [Leap]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
USSR 600 [U600]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 696 [GR]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 707 [U707]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 711 [U711]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	P D
USSR 830 [U830]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
USSR 948 [U948]	Clean-Up	.	x	.	.	x	x	x	.	.	.	O P D
V-Label [Label]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L P
V1028 [QP2]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
V125 [M128]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P
V1463 [1452]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P



Virus	Gegenmittel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	Zerstörung
V2000 (3) [RK0]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
V2100 (5) [RK0]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	O P D L
V270X [268P]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P L D
V299 [V299]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P D
V2P2 [v2p2]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
V2P6 [V2P6]	Clean-Up	.	x	.	.	x	.	.	.	.	.	L O P
V400 (5) [MCE]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D
V483 [G3]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
V5 [V-5]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	O D
V800 (3) [V800]	Clean-Up	x	x	x	.	x	.	.	.	.	.	O P L
V801 [V801]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O P L
V82 [V82]	Clean-Up	.	x	.	.	.	x	x	x	x	x	O P L
V914 [914]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
V961 [V961]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P
Vaccina (19) [Vacs]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	x	.	.	.	O P
Vcomm (5) [Vcomm]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	O P L
VHP (7) [VHP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
VHP-2 [VHP2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P O
Victor (2) [Victor]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	P D L
Vienna/648 (49) [Lisbon]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
Violator (5) [Vienna]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Viper [Vip]	Clean-Up	.	.	.	x	x	x	.	.	.	.	L O P
Virus-101 [V101]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	x	.	.	P
Virus-90 [90]	Clean-Up	.	.	.	x	.	x	.	.	.	.	P
Voronezh (2) [Vor]	Clean-Up	.	x	x	x	x	x	x	.	.	.	O P D
VP [VP]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Vriest [1241]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
VTS [VTS]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	P
W13 (4) [G2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
Warrior [War]	Clean-Up	.	.	x	.	.	x	.	.	.	.	O
Warrior 2 [war2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	.	.	.	.	.	O P
Whale (34) [Whale]	Clean-Up	x	x	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P D
Windmill [Wm]	Clean-Up	x	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B
Wisconsin (3) [Wisc]	Clean-Up	.	x	.	x	x	.	.	.	.	.	O P D
Wolfman (3) [Wolf]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	O P
Wonder [Wond]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	L O P
Wordswap (4) [Ws]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	D F L O P
WWT (3) [WWT]	Clean-Up	.	.	.	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Xabaras [Xab]	Clean-Up	.	.	.	.	.	x	.	.	.	.	L O P
Xuxa [GR]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	O P L
Yale/Alameda (3) [Alameda]	Clean-Up	.	.	x	.	.	.	.	x	.	.	B
Yankee [Doodle]	Clean-Up	.	.	x	.	x	x	.	.	.	.	P O
Yankee - 2 [Doodle2]	Clean-Up	.	.	.	.	x	x	.	.	.	.	O P
Yap [Yap]	Clean-Up	.	x	x	x	x	.	.	.	.	.	L O P
Zaragosa [Zar]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	L O P
Zero Bug/1536 [Zero]	Clean-Up	.	.	x	.	x	.	.	.	.	.	O P
ZeroHunt [Hunt]	Clean-Up	x	x	x	.	x	.	.	.	.	.	O P D
ZK900 [Z900]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	.	.	.	.	L O P
ZRK (3) [ZRK]	Clean-Up	.	.	x	x	x	x	x	.	.	.	O L P
ZU1 [ZU1]	Clean-Up	.	.	x	x	x	.	.	.	.	.	P L P



37. SoundBlaster-Treiber



Richtig: An dieser Stelle finden Sie normalerweise eine Abbildung. Bei den SoundBlaster-Treibern handelt es sich aber nicht um ein ausführbares Programm, sondern um SYS-Dateien, die in die Systemdatei CONFIG.SYS eingebunden werden müssen.

Beschreibung

Besitzen Sie sowohl den Multimedia Presentation Manager/2 von IBM, der unter OS/2 2.0 installiert wurde, als auch eine SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte?

Dann freuen Sie sich sicher, mit diesem Paket endlich entsprechende Treiber für Ihre SoundBlaster-Karte zu erhalten. Gleich fünf entsprechende SYS-Dateien stehen zur Auswahl:

- SBD2.SYS (SoundBlaster Wave/MIDI)
- SBP2.SYS (SoundBlaster Pro Wave/MIDI)
- SBP2D2.SYS (SoundBlaster Pro/3 Wave/MIDI)
- SBW2.SYS (SoundBlaster Wave)
- SBPW2.SYS (SoundBlaster Pro Wave)



Wenn Sie nicht im Besitz des Multimedia Presentation Manager/2 von IBM sind, können Sie die Treiber innerhalb von OS/2 nicht verwenden - auch wenn Sie eine SoundBlaster-Karte eingebaut haben!

Installation

Um die Treiber unter OS/2 in das Unterverzeichnis des Multimedia Presentation Manager/2 auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbild-

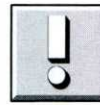


schirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

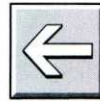
```
1h x !sound c:\mmos2 
```

Damit ist die Installation aber noch nicht abgeschlossen! Damit der gewünschte Treiber genutzt werden kann, müssen Sie ihn in die Systemdatei CONFIG.SYS eintragen. Die neue Befehlszeile kann beispielsweise wie folgt lauten:



```
device=c:\mmos2\sbp2d2.sys 1 1 7 220 4
```

Genauere Informationen zu den benötigten Parametern entnehmen Sie bitte der Datei README.DOC.





38. Sound Manager

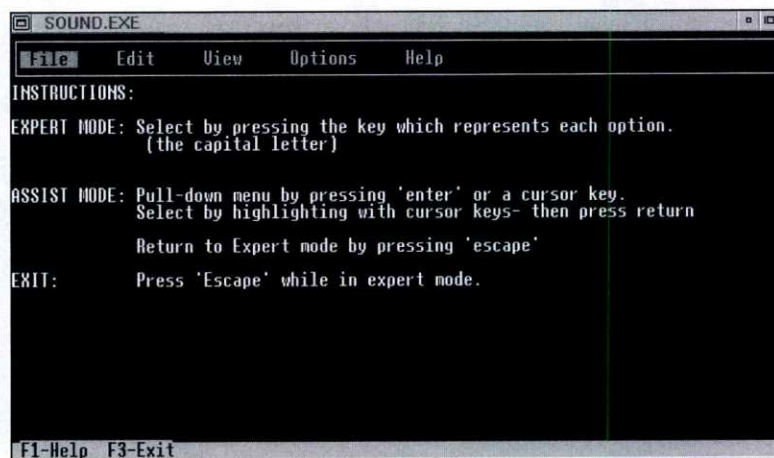


Abb. 38.1: Die Menüversion des Sound Managers

Beschreibung

Sie möchten Sound-Dateien und Musikstücke unter OS/2 über Ihre SoundBlaster- oder SoundBlaster Pro-Karte abspielen, besitzen aber nicht den Multimedia Presentation Manager/2 von IBM?

Dann ist der Sound Manager genau das richtige für Sie, denn das Programm unterstützt die Formate VOC, SND sowie IFF.

Fünf Programme Eigentlich handelt es sich sogar um fünf Programme:

- SOUND.EXE ist die menügeführte DOS-Version, die sich aber auch von OS/2 aus starten läßt.
- SOUND2.EXE ist eine spezielle OS/2-Version des Sound Managers.



- SOUND152.EXE, SOUND242.EXE und SOUNDTM.EXE sind weitere DOS-Kommandozeilen-Programme, die auf verschiedene Rechnergeschwindigkeiten zugeschnitten sind und sich ebenfalls unter OS/2 aufrufen lassen.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !soman c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für die Menüversion SOUND.EXE installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Sound Manager kann Ihre Sound-Dateien nur dann problemlos abspielen, wenn das Programm die Treiberdatei CTVOICE.DRV findet, die im Lieferumfang Ihrer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte enthalten ist. Setzen Sie also entweder einen Suchpfad auf das entsprechende Verzeichnis, oder kopieren Sie die Datei in das Unterverzeichnis "\MEGA"!



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie die Menüversion von Sound Manager, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms

Starten



oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: 
cd\mega 
sound 
```

Nachdem Sie den Hinweisbildschirm mit einer beliebigen Taste bestätigt haben, sollten Sie den bereits in Abbildung 38.1 gezeigten Arbeitsbildschirm vor Augen haben.

Abspielen Um eine Sound-Datei abspielen zu lassen, wählen Sie zunächst FILE OPEN, geben den gewünschten Dateinamen ein und drücken .

Beispieldateien Für den Fall, daß Ihnen keine Sound-Datei zum Abspielen zur Verfügung steht, können Sie eine der folgenden Beispieldateien laden, die im Lieferumfang enthalten sind:

- DESTINY.VOC
- YOHO.IFF
- RHETT.SND

Anschließend müssen Sie noch die gewünschte Abspielgeschwindigkeit in Hertz eingeben und mit bestätigen - und schon können Sie sich die Datei über die Menüfolge FILE PLAY anhören.

Anzeigen Eine weitere Möglichkeit besteht darin, VIEW ALL zu wählen und sich die aktuelle Sound-Datei grafisch anzeigen zu lassen. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in der folgenden Abbildung 38.2.

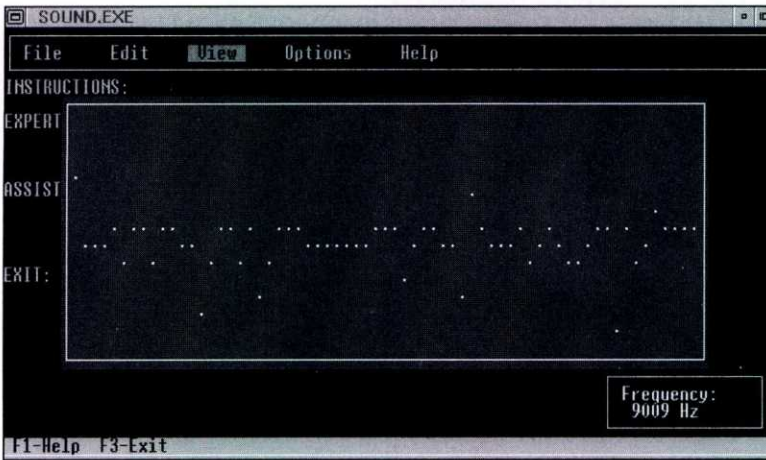


Abb. 38.2: Grafische Anzeige über VIEW ALL

Weitere Möglichkeiten der Menüversion entnehmen Sie bitte der Datei SOUND.TXT, in der Sie auch die Adresse des Programmierers finden. Eine Registrierung ist gegen einen Betrag möglich, dessen Höhe Sie selbst bestimmen können.



Ich möchte Ihnen jetzt noch kurz die vier anderen Programmteile von Sound Manager vorstellen, die jeweils über eine Kommandozeile aufgerufen werden müssen. Hier zunächst ein Überblick darüber, welches Programm für welchen Zweck geeignet ist:



- SOUND152.EXE spielt nur Sound-Dateien mit einer Größe bis zu 64 KByte ab und eignet sich vor allem für langsame Computer (z.B. 8 MHz).
- SOUND242.EXE spielt auch größere Sound-Dateien ab und eignet sich für mittelschnelle Computer (z.B. 16 oder 20 MHz).
- Die beste Klangqualität wird mit dem Programm SOUND-TM.EXE erreicht, das jedoch nur auf 386er- oder 486er-PCs benutzt werden sollte.



- Und wenn Sie Wert darauf legen, daß Ihre Sound-Dateien auch wirklich unter OS/2 und nicht in einem DOS-Fenster abgespielt werden, starten Sie die OS/2-Version SOUND2.EXE.

Die benötigte Befehlszeile sieht für alle vier Programme gleich aus. Nur der Programm- und Dateiname sowie die gewünschte Abspielgeschwindigkeit muß entsprechend angepaßt werden:

```
sound2 destiny.voc 9000 ↵
```

Parameter Außerdem können Sie einen der folgenden Parameter an die Befehlszeile hängen:

- “/C” aktiviert die Stereo-Ausgabe, sofern von der Sound-Blaster-Karte unterstützt.
- “/S” ermöglicht das von Amiga-Sound-Dateien benutzte “signed data format”.
- “/V” schaltet von der maximalen auf eine normale Lautstärke um.

39. Tangram

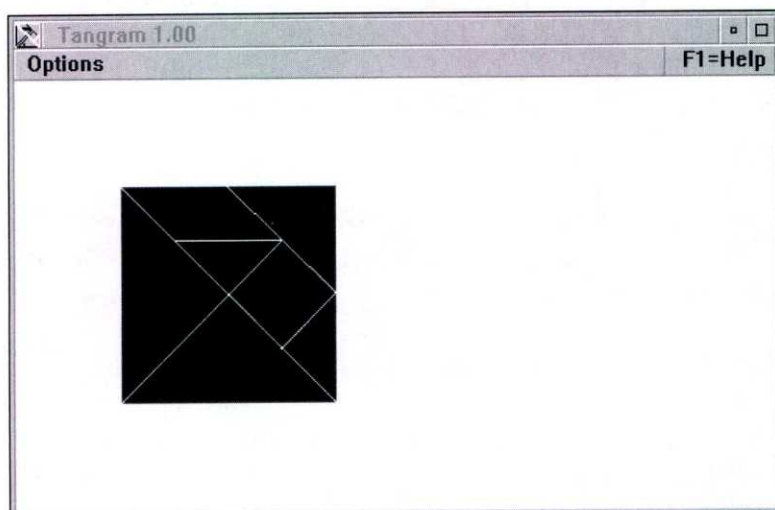


Abb. 39.1: Das typische Tangram-Quadrat

Beschreibung

Kennen Sie das Legespiel Tangram, das aus sieben dreieckigen und viereckigen Blättchen besteht, die zu unzählig vielen verschiedenen Figuren zusammengesetzt werden können?

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie die OS/2-Version von Tangram installiert und gespielt wird, wobei Sie die Farben von Blättchen, Rändern und Hintergrund selbst aussuchen können.



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **↵** bzw. b: **↵** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !tangram c:\mega ↵
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Tangram installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Tangram, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c: ↵  
cd\mega ↵  
tangram ↵
```

Sie sollten nun den bereits in Abbildung 39.1 gezeigten Bildschirm vor Augen haben und können direkt damit beginnen, die Blättchen bei gedrückter linker Maustaste zu verschieben und nach Ihren Wünschen neu anzuordnen.

Drehen Wie beim normalen Tangram können Sie die einzelnen Spielsteine aber auch nach Belieben drehen, indem Sie die Maus bei gedrückter rechter Taste entsprechend bewegen.

Damit Sie sich eine Form zum Nachlegen aussuchen können, besorgen Sie sich am besten ein kleines Tangram-Taschenbuch im Buchhandel. Sonst enden Ihre Versuche nämlich so kläglich wie bei unserem ShareBert (siehe Abbildung 39.2)...

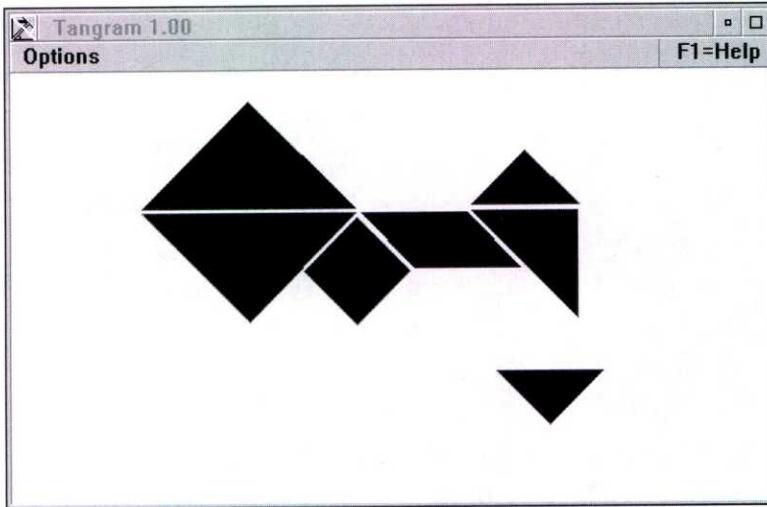


Abb. 39.2: Nicht sehr beeindruckend: ShareBert's Legeversuch

Wenn Sie eine besonders schöne Figur gelegt haben, können Sie diese über `OPTIONS PRINT` auch ausdrucken. Vorher sollten Sie aber `OPTIONS PRINTER INFO` aufrufen, um zu kontrollieren, ob auch der richtige Drucker installiert wurde.

Drucken



Farben Viel mehr ist zum OS/2-Tangram eigentlich nicht zu sagen - bis auf den Hinweis, daß Sie die Farbe von Spielsteinen, Rändern und Hintergrund frei definieren können. Wählen Sie einfach OPTIONS COLORS, und klicken Sie in der daraufhin eingeblendeten Dialogbox (siehe Abbildung 39.3) zunächst das gewünschte Element ("Piece", "Border" oder "Background") und anschließend die gewünschte Farbe an.

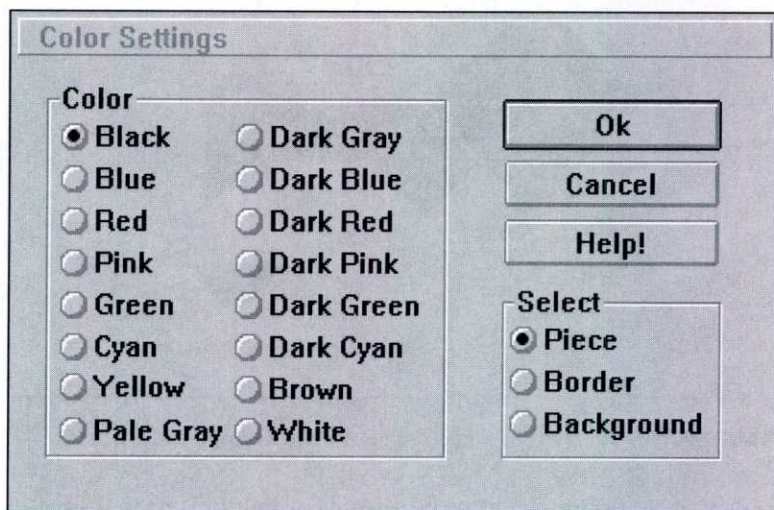


Abb. 39.3: Neue Farben für Spielsteine, Ränder, Hintergrund

40. Tetris

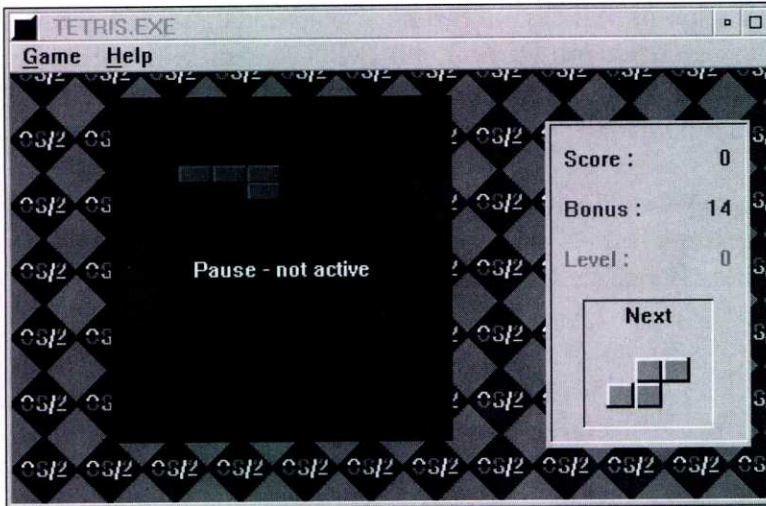


Abb. 40.1: Tetris ist der Spieleklassiker schlechthin

Beschreibung

Wer Tetris nicht kennt, hat vermutlich auch sonst noch kein Computerspiel angerührt...



Was die OS/2-Version besonders auszeichnet, ist die ungewöhnliche Form der herabfallenden Spielsteine, die sich nicht aus Quadraten, sondern aus backsteinförmigen Rechtecken zusammensetzen, was beim Drehen natürlich zu überraschenden Effekten führt.

Außerdem können Sie in zwei Dialogboxen das Spielgeschehen völlig frei konfigurieren, indem Sie z.B. Spielsteine ausschalten, mit denen Sie nicht zurechtkommen oder die Geschwindigkeit erhöhen, um sich das Spiel von Anfang an schwerer zu machen.



Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **Alt Esc** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !tetris c:\mega 
```



Wenn Sie öfter mit dem Programm arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers eine entsprechende Ikone für Tetris installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Tetris, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\mega   
tetris 
```

Aber aufgepaßt, denn direkt nach dem Programmstart schwebt bereits der erste Spielstein herab, den Sie mit folgenden Tasten steuern können:

Steuerung – Mit bzw. bewegen Sie den Spielstein nach links bzw. nach rechts.

- Mit  läßt sich der Spielstein drehen, wobei aufgrund des rechteckigen Schnitts unerwartete Formen herauskommen können.
- Und wenn Sie sicher sind, daß der Spielstein nicht mehr bewegt werden soll, können Sie ihn mit  herunterfallen lassen.

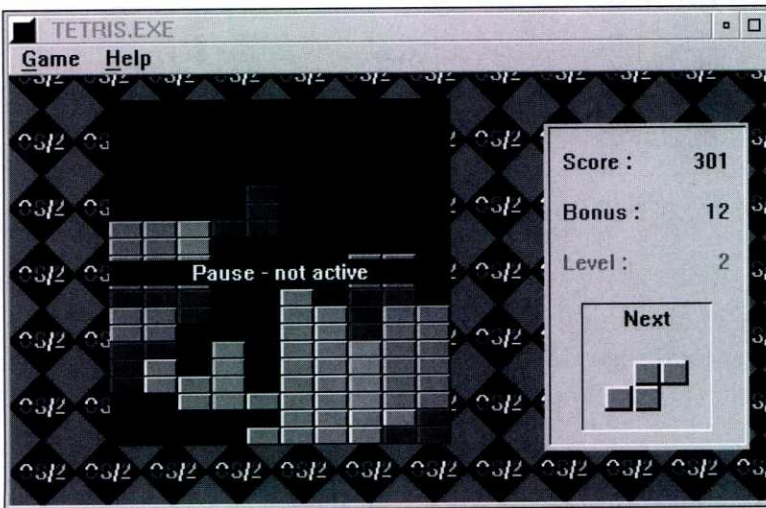


Abb. 40.2: Hier ist der Behälter schon fast "am Überlaufen"...

Das Ziel des Spiels sollte eigentlich klar sein (in Abbildung 40.2 sehen Sie übrigens, wie ShareBert langsam aber sicher dem bitteren Ende entgegenspielt):

Ziel

Sie müssen die Spielsteine am unteren Rand des Behälters zu möglichst vielen geschlossenen Reihen zusammenlegen, die sich dann in Luft auflösen und Platz für weitere Spielsteine machen. Läuft der Behälter jedoch über, ist das Spiel verloren. Da hilft dann auch ein Druck auf die Taste  nicht mehr viel, mit der Sie jederzeit eine Verschnaufpause einlegen können...

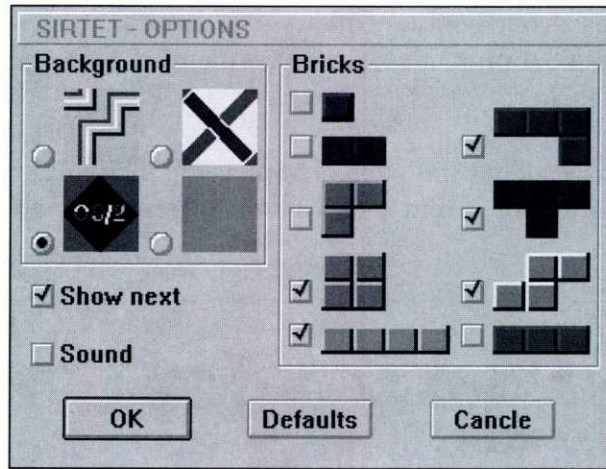


Abb. 40.3: Dialogbox "Options"



Die in Abbildung 40.3 gezeigte Dialogbox erreichen Sie über die Menüfolge GAME OPTIONS. Die einzelnen Möglichkeiten:

- Options**
- Unter "Background" können Sie eins von vier verschiedenen Hintergrundmotiven auswählen.
 - Falls Ihnen einzelne Spielsteine nicht zusagen oder Sie zusätzliche Varianten ins Spiel bringen möchten, klicken Sie einfach die entsprechenden Schalter unter "Bricks" aus bzw. ein.
 - Falls der als nächster herabfallende Spielstein nicht vorher angezeigt werden soll, klicken Sie den Schalter "Show next" aus.
- Skill** Eine weitere Dialogbox (siehe Abbildung 40.4) erreichen Sie über die Menüfolge GAME SKILL. Die Möglichkeiten hier:
- Der Rollbalken unter "Startspeed" bestimmt die zu Beginn vorgegebene Geschwindigkeit für das Herabfallen der Spielsteine.

- Wenn Sie die Geschwindigkeit bei höheren Leveln zusätzlich steigern möchten, ist dies über den Rollbalken unter “Speed increase” möglich.
- Wie schnell Sie jeweils in einen neuen Level gelangen, bestimmen Sie über den Rollbalken mit der Bezeichnung “Level Time”.
- Schließlich können Sie noch die Behältergröße verändern (über “Columns” und “Lines”) oder sich bereits eine beliebige Anzahl nicht ganz gefüllter Reihen vorgeben lassen (über “Lines filled”).

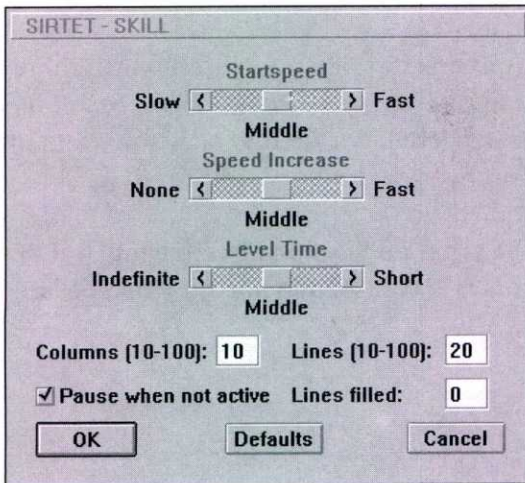


Abb. 40.4: Dialogbox “Skill”



41. TeX für OS/2



Vermissen Sie eine Abbildung? Dazu müssen Sie wissen, daß es sich bei TeX für OS/2 nicht um ein eigenständiges Programm, sondern lediglich um eine Erweiterung des unter DOS bekannten Satzsystems handelt, die alleine nicht lauffähig ist.

Beschreibung

Satzsystem TeX ist ein höchst kompliziertes, aber auch sehr verbreitetes System für den Satz vor allem wissenschaftlicher Texte, das als Public Domain freigegeben wurde und sich vor allem an den Universitäten durchgesetzt hat.

Mit diesem MegaPack erhalten Sie eine Erweiterung, mit der Sie TeX-Dateien unter OS/2 verarbeiten und ausdrucken können.

Installation

Um das Programm unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1h x !tex c:\mega [↵]
```



Anleitung

Über das Satzsystem TeX sind mehrere dicke Bücher erhältlich. Ich kann Ihnen an dieser Stelle nur soviel verraten, daß zum Lieferumfang der OS/2-Erweiterung drei Dateien gehören:



- CTEX.EXE (ohne vorgegebenes Format)
- CINITEX.EXE (Initex-Format)
- TEXHELP.OVL (Hilfstexte)

Dateien

Die genaue Syntax zur Eingabe einer Befehlszeile können Sie sich auf dem Bildschirm anzeigen lassen, indem Sie ein Leerzeichen sowie den Startparameter “-?” an den jeweiligen Programmnamen anhängen. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte einem speziellen Buch zu TeX.



Praktisch arbeiten können Sie mit der in diesem MegaPack gelieferten OS/2-Erweiterung nur, wenn Sie bereits eine DOS-Version von TeX besitzen. Diese ist in der Regel bei allen Public-Domain- und Shareware-Händlern gegen eine geringe Kopiergebühr erhältlich, besteht aber häufig aus einem ganzen Berg von Disketten, da inzwischen unzählige Erweiterungen und Makros für TeX verfügbar sind.





42. LJV Tool Kit

```

OS/2-Fenster
OS/2      Strg+Esc = Fensterliste      HELP = Hilfe

USAGE : BGREP [/mp] filespec hex-pattern

where /n = mono (no color)
      /p = pause when screen is full.

      Hex digits must be specified in pairs.
      EX: BGREP file 0356d0e5
           searches for 4 byte hex pattern.

NOTE: For $10 you can receive a registered version of
      BGREP that supports the following new options.

      /s option will traverse your sub-directories.
      Hex values can be expressed as wild card values
      by using ?? in the hex-pattern.

NOTE: See LJV.DOC for details and pricing of toolkit.

send check or money order to: Les J. Ventimiglia
                             15247 Monroe Ave.
                             Moorpark, Ca. 93021

[C:\MEGA]
  
```

Abb. 42.1: Typischer Hilfstext nach einem Programmaufruf

Beschreibung

Utilities Sage und schreibe 18 speziell für die Version 2.0 von OS/2 geschriebene Utility-Programme verbergen sich hinter der Bezeichnung LJV Tool Kit, wobei das Kürzel für den Namen des Autors steht: Les J. Ventimiglia.

So können Sie sich z.B. mit "free" den freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte sowohl in der üblichen Bytes-Angabe als auch in Megabyte anzeigen lassen. Mit "tree" erhalten Sie einen farbigen Verzeichnisbaum. Außer den gerade genannten bestehen noch viele andere Möglichkeiten.

Registrierung Damit Sie sich nur für die von Ihnen auch wirklich benötigten Utilities registrieren lassen müssen, wird jede Vollversion einzeln angeboten. Nähere Angaben hierzu finden Sie in der Datei LJV.DOC.



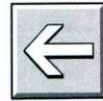
Installation

Um das Programmpaket unter OS/2 in das bereits angelegte Unterverzeichnis \MEGA auf Ihrer Festplatte zu installieren, rufen Sie zunächst mit **[Alt][Esc]** den OS/2-Gesamtbildschirm auf oder führen einen Doppelklick auf die Ikone "OS/2-Fenster" aus.

Dann legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: **[↵]** bzw. b: **[↵]** dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lh x !toolkit c:\mega [↵]
```

Wenn Sie öfter mit den Programmen arbeiten, können Sie natürlich auch innerhalb des Presentation Managers entsprechende Ikonen installieren. Wie's geht, steht in Ihrem OS/2-Handbuch.



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie das gewünschte Programm, indem Sie innerhalb des OS/2-Gesamtbildschirms oder eines OS/2-Fensters das Unterverzeichnis "C:\MEGA" aufrufen und eine der folgenden Befehlszeilen eingeben:

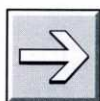
Starten

```
attr [↵]  
bgrep [↵]  
comp [↵]  
era [↵]  
fcomp [↵]  
ff [↵]  
free [↵]  
jet [↵]  
ls [↵]  
lwhat [↵]  
perf [↵]
```



```
rfd ⏏
sweep ⏏
tab ⏏
touch ⏏
tree ⏏
update ⏏
vcd ⏏
```

Die meisten Programme werden nicht direkt ausgeführt, Sie bekommen aber (nach dem bereits in Abbildung 42.1 gezeigten Muster) einen Bildschirm mit der korrekten Syntax und weiteren Erklärungen eingeblendet.



Drei Programme, für die keine weiteren Parameter erforderlich sind, stellt Ihnen ShareBert in den nun folgenden Abschnitten vor. Falls Sie zu den übrigen 15 Utilities weitere Hilfe benötigen, laden Sie am besten die englischsprachige Dokumentation LJ.V.DOC in den OS/2-Systemeditor.

```
OS/2-Fenster
OS/2      Strg+Esc = Fensterliste      HELP = Hilfe
C:\MEGA\free
FREE (Disk Free Space) Version 6.5
(C) Copyright 1989-1992 by Les J. Ventimiglia
Drive C: uses FAT file system.
Free :    143,298,560 bytes    136.66 MB
Used :     68,759,552 bytes     65.57 MB
Total:    212,058,112 bytes    202.23 MB
C:\MEGA\
```

Abb. 42.2: Anzeige des freien Speicherplatzes in Megabyte

FREE.EXE

Wenn Sie wissen möchten, über wieviel freien Speicherplatz Ihre Festplatte verfügt, brauchen Sie in der Regel lediglich den DIR-Befehl aufzurufen. Ehrlich gesagt, kann ich mit einer Angabe wie

143298560 Byte frei

auf den ersten Blick aber nicht allzuviel anfangen. Führen Sie dagegen das Utility FREE.EXE aus, erfolgt die Angabe - wie in Abbildung 42.2 - in Megabyte. Und die Angabe "136,66 MB" ist doch gleich viel deutlicher...

```

OS/2 Fenster
Strg+Esc = Fensterliste      HELP = Hilfe
bgrep .exe 20895 02-18-92 13:29 sbw2 .sys 30101 09-10-92 20:49
c .cmd 159 06-05-91 09:14 sbw2 .sys 28391 09-17-92 08:47
cinix .exe 265940 06-01-89 10:07 sirtet .hlp 8930 06-12-91 04:59
comp .exe 21581 02-18-92 13:30 sound .exe 50626 07-30-91 21:03
control .scr 803 09-10-92 20:49 sound .txt 7418 04-29-23 21:06
ctex .exe 241304 06-01-89 10:10 sound152.exe 16130 06-29-91 23:44
destiny .voc 43751 06-03-90 13:11 sound2 .exe 19257 07-29-91 22:46
era .exe 20405 02-18-92 13:31 sound242.exe 17026 06-29-91 23:55
fcomp .exe 23135 02-18-92 13:32 soundtm .exe 17812 06-29-91 22:50
ff .exe 13503 02-18-92 13:32 speaker .txt 2254 04-29-23 18:33
free .exe 8751 02-18-92 13:33 sweep .exe 13413 02-18-92 13:36
jet .exe 34833 02-18-92 13:33 tab .exe 18243 02-18-92 13:36
ljo .doc 64762 02-18-92 11:39 tangram .exe 37648 07-30-90 14:53
ls .exe 20217 02-18-92 13:35 tetris .exe 94720 04-12-91 04:22
lwbat .exe 16433 02-18-92 13:30 texhelp .ool 59286 05-29-89 21:11
master .mmi 2650 09-10-92 20:49 touch .exe 16171 02-18-92 13:37
nipo .dll 51411 09-08-92 12:30 tree .exe 14001 02-18-92 13:37
perf .exe 15999 02-18-92 13:38 update .exe 18869 02-18-92 13:39
qrys .dll 64513 09-10-92 21:14 vcd .exe 19807 02-18-92 13:34
qrysbb .hlp 5836 09-10-92 21:14 yoha .iff 43968 05-06-90 19:58
readme .doc 21187 04-30-23 03:49
51 file(s) 1708538 byte(s).

[C:\MEGA]
  
```

Abb. 42.3: Endlich kommt Farbe in die DIR-Anzeige!

Haben Sie sich auch schon darüber geärgert, daß die Anzeige von Dateinamen über den DIR-Befehl immer so unübersichtlich ist? Dann sollten Sie einmal das Utility LS.EXE ausprobieren: Wie in Abbildung 42.3 gezeigt, wird jedem Dateityp eine andere Farbe zugeordnet, außerdem erfolgt die Anzeige zweispaltig. So werden z.B. EXE-Dateien rot, Unterverzeichnisse gelb und DOC-Dateien violett dargestellt.

LS.EXE

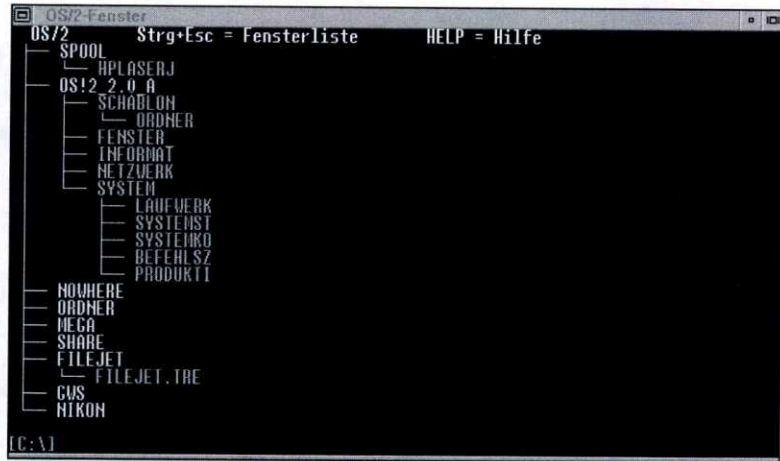


Abb. 42.4: Den TREE-Befehl kennt OS/2 nicht

TREE.EXE Einen Verzeichnisbaum können Sie zwar unter der grafischen Oberfläche des Presentation Managers anzeigen lassen - OS/2 selbst kennt den TREE-Befehl jedoch nicht. Rufen Sie hingegen das Utility TREE.EXE mit "tree c:\"  auf, erhalten Sie - wie in Abbildung 42.4 gezeigt - eine grafische Darstellung der Verzeichnisse Ihrer Festplatte, wobei die einzelnen Ebenen sogar farblich unterschieden werden.

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 von Programmen einen der hinten eingebundenen Bestellscheine 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 pro Anwendung gerade mal 1,68 DM bezahlt, und das inklusive eines ausführlichen Handbuchs. Sie können nun in aller Ruhe testen. Viele Programme sind Public Domain oder Freeware und brauchen gar nicht registriert zu werden.

Shareware

Nutzen Sie jedoch die als Shareware bezeichneten Programme dauerhaft, sollten Sie sich bei den Autoren der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der

Registrierung



immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Konzern ein, sondern das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

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, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden: Sie erhalten z.B. eine neue Version, ein gedrucktes Handbuch, einen erweiterten Funktionsumfang, telefonischen Support etc.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den gewünschten Bestellschein (oder eine Fotokopie) aus, und schicken Sie ihn an die angegebene Adresse.



Über die Bestellscheine können nur solche Programme geordert werden, deren Programmautor aus Deutschland kommt oder für die ein deutscher Shareware-Händler den Vertrieb übernommen hat! Falls Sie sich für andere Programme registrieren lassen möchten, entnehmen Sie bitte die jeweilige Bezugsadresse aus dem Programm selbst oder aus den dazugehörigen DOC-Dateien. Beachten Sie aber, daß der SYBEX-Verlag keine Gewähr für eine ordnungsgemäße Abwicklung Ihrer Bestellung übernehmen kann!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

() Vollversion 4 OS/2 für 129 DM

Diskettenformat:

() 5,25 Zoll

() 3,5 Zoll

Zahlungsweise:

() mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)

() per Nachnahme (+ 10 DM Versandkosten)

() mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa,
+ 10 DM Versand - Kartenummer und Ablaufdatum
nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software

Postfach 27 49

W-7500 Karlsruhe 1

Absender nicht vergessen!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Normale Vollversion PM Diskcopy für 30 DM
- ☐ Vollversion PM Diskcopy zur gewerblichen Nutzung für 50 DM
- ☐ Vollversion PM Diskcopy mit vollständigem Source-Code (IBM OS/2 2.0 Toolkit und IBM C SET/2 erforderlich!) für 250 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem Verrechnungsscheck
- ☐ mit beiliegendem Bargeld
- ☐ gegen Rechnung (nur für gewerbliche Anwender)

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Bernd Wetzel
Edelstetter Str. 19 f

W-8907 Thannhausen

Absender nicht vergessen!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Filejet DOS-Lizenz für 79 DM
- ☐ Filejet OS/2-Lizenz für 99 DM
- ☐ Filejet OS/2- und DOS-Lizenz für 149 DM

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck
- ☐ per Vorausüberweisung auf Konto 24 110 207 bei
Bezirkssparkasse Seligenstadt, BLZ 506 521 24

Alle Preisangaben verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer sowie einer Versandkostenpauschale von 5 DM! **Bitte beachten**

Datum _____

Unterschrift _____

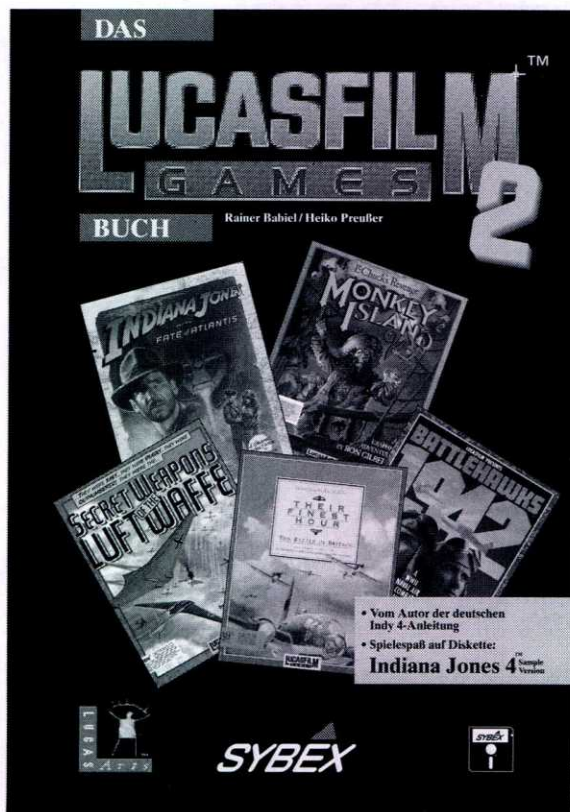
Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Frank Klosek
Reichenberger Ring 76

W-6452 Hainburg

Absender nicht vergessen!

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**Das Lucasfilm Games Buch 2
Rainer Babel**

Als Garant für grenzenlosen Spielespaß ist das Lucasfilm Games Buch schnell zum Bestseller bei allen Freunden der tollen Adventures geworden. Die Fortsetzung enthält Beschreibungen, Lösungen, Tips und Tricks zu neuen Supergames wie Indiana Jones 4, Monkey Island II und vielen anderen. Der besondere Clou dabei: Eine spielbare Demo von Indiana Jones 4 liegt auf Diskette bei!

320 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 3265

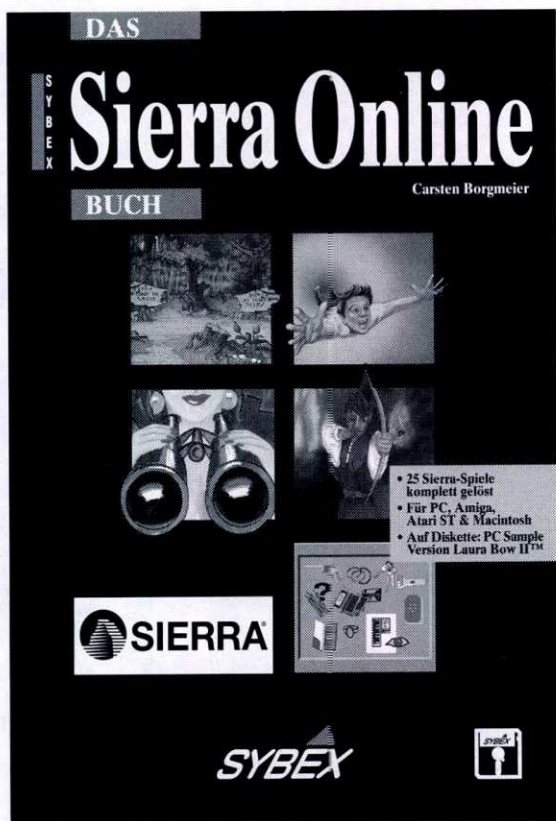
ISBN 3-88745-265-8 (1992)

DM 29,80/öS 232,-/sFr 29,80

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 0211/97 39-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**Das Sierra Online Buch
Carsten Borgmeier**

Larry bis zur neuen Version 5, Police Quest 3, Manhunter, King's Quest, Space Quest, Robin Hood, Heart of China u. a. – so viele beliebte Spiele wie Sierra hat kaum ein anderes Software-Haus hervorgebracht. Hier bekommen alle Freunde von PC-Spielen eine wahre Fundgrube: Inhalte, Tests, Lösungen, Tips und Tricks für alle Sierra-Adventures. Und dazu: Die Sierra Story mit Infos über die kreative Spiele-Schmiede. Auch für direkten Spaß ist gesorgt: Die Diskette enthält eine spielbare Demo von Laura Bow II.

352 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 3267

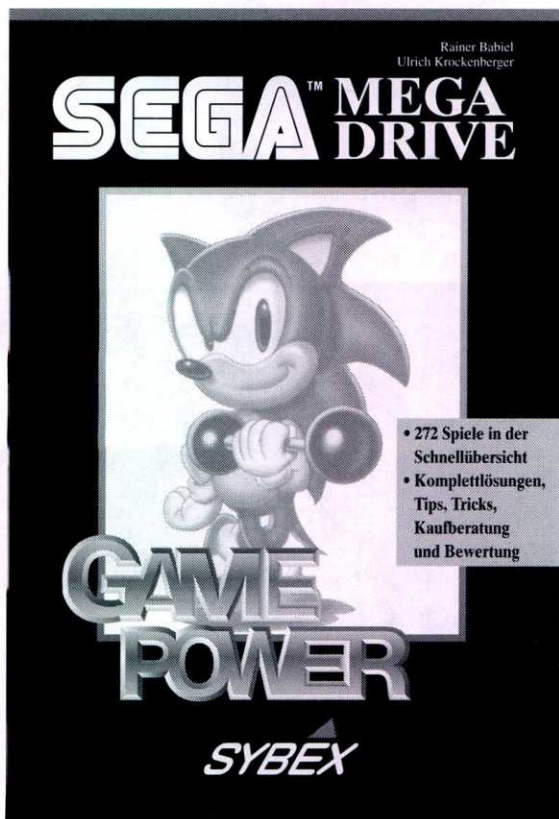
ISBN 3-88745-267-4 (1992)

DM 29,80/öS 232,-/sFr 29,80

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 0211/97 39-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**Sega Mega Drive Game Power
Rainer Babel (Hrsg.) /
Ulrich Krockenberger**

Damit holt man aus der Sega-Konsole endlich die volle Game Power heraus: Tips, Tricks, Lösungen und Hintergründe zum Mega Drive. Mit ausführlichem Insider-Wissen und einer Beschreibung von über 270 Spielen!

224 Seiten

Best.-Nr. 3877

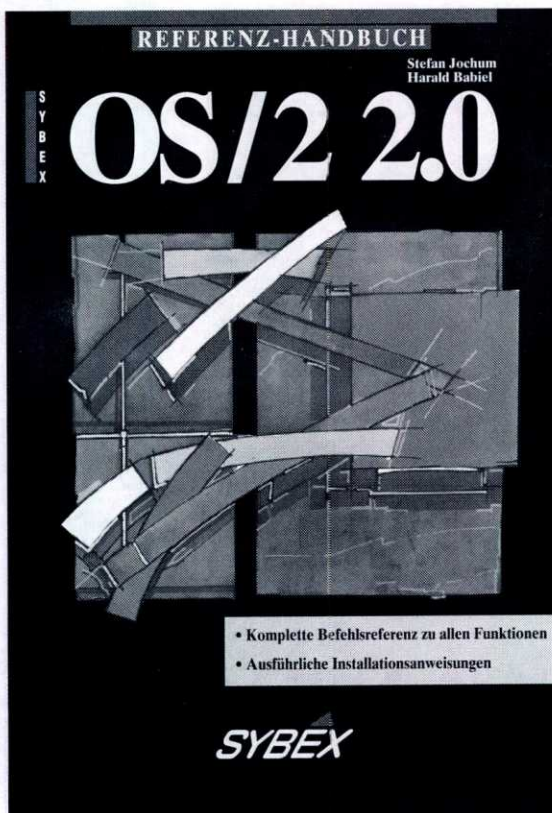
ISBN 3-88745-877-X (1992)

DM 24,80 / öS 193,- / sFr 24,80

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 0211/97 39-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**OS/2 2.0 Referenz-Handbuch
Stefan Jochum/Harald Babel**

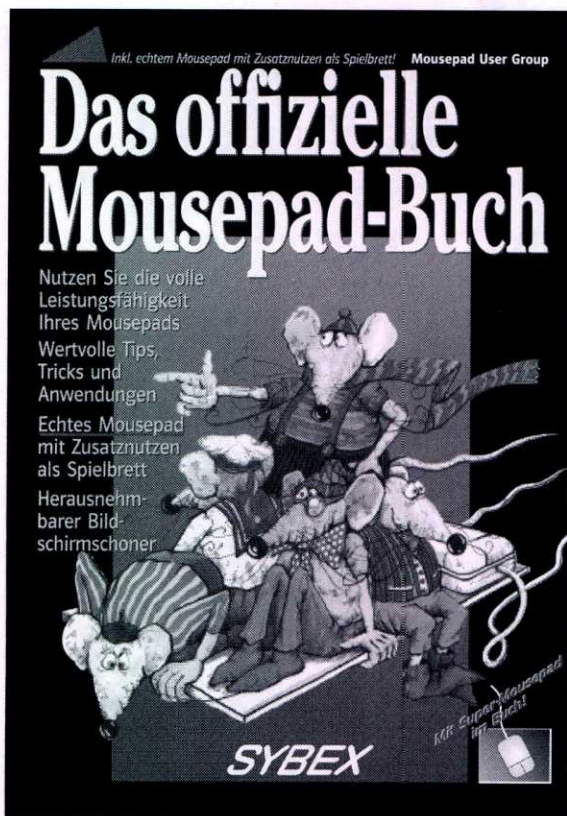
OS/2 nimmt im Reigen der Betriebssysteme eine immer stärkere Bedeutung ein. Dieses Nachschlagewerk erleichtert Ihnen den Beginn und die Arbeit mit OS/2 2.0. Mit ausführlichen Anweisungen zur Installation als Allein-System, als Betriebssystem neben DOS 5.0 und als Dual-Boot-System. Dazu die komplette Befehlsreferenz.

416 Seiten, Best.-Nr. 7014
ISBN 3-8155-7014-X (1992)
DM 49,- / öS 382,- / sFr 47,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH • Postfach 1503 61 • 4000 Düsseldorf 1 • Telefon 02 11/97 39-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



**Das offizielle Mousepad-Buch
Mousepad User Group**

Nutzen Sie die volle Leistungsfähigkeit Ihres Mousepads. Dieses hochkarätige Fachbuch macht Sie zum Mousepad-Power User. Sie erfahren alles über Mousepad-Techniken (z.B. als Frühstücksteller oder Fliegenklatsche) und erhalten wertvolle Utilities: einen Mousepad-Verdoppler, einen herausnehmbaren Bildschirmschoner (ca. 40 x 30 cm) und einen Bastelbogen für eine Mausgarage. Clou des Buches ist das Mousepad mit Zusatznutzen als Spielbrett. Das ideale Buch als Präsent oder zum Selbstschenken für den Computerfreak, der schon alles hat.

80 Seiten + Mousepad + Bildschirmschoner
+ diverse Bastelbögen, Best.-Nr. 7022
ISBN 3-8155-7022-0 (1992)
DM 29,80 / öS 232,- / sFr 29,80

SYBEX
Computerbücher & Software

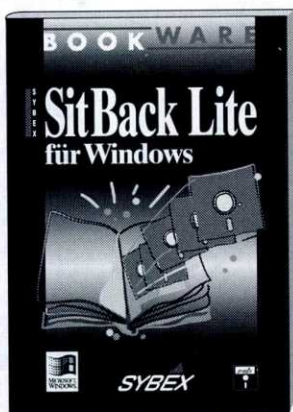
SYBEX-Verlag GmbH • Postfach 150361 • 4000 Düsseldorf 1 • Telefon 02 11/97 39-0

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER

SYBEX Bookware:

Starke Utility-Programme

zum kleinen Preis



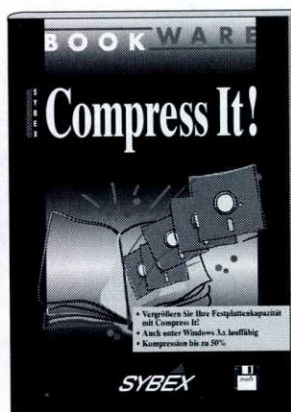
Das starke Backup-Programm nimmt Ihnen bei der Sicherung Ihrer Daten lästige Routine-Arbeit ab. Über einen komfortablen Dateimanager wählen Sie Ihre Dateien aus, die Sie sichern wollen. Größere Dateien können aufgeteilt werden, so daß sie sich auch auf kleineren Speichermedien sichern lassen.

80 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 9750

ISBN 3-8155-9750-1 (1992)

DM 69,-*/öS 614,-/sFr 67,-



Verdoppeln Sie Ihre Festplattenkapazität mit Compress It! Das Programm, das unter DOS installiert wird und auch unter Windows 3.X verwaltet werden kann, richtet Ihnen ein neues Laufwerk ein. Alle Daten, die Sie darauf kopieren, werden in Echtzeit komprimiert – ohne Störung, ohne Zeitverlust.

64 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 9751

ISBN 3-8155-9751-X (1992)

DM 59,-*/öS 525,-/sFr 57,-

*unverbindliche Preisempfehlung

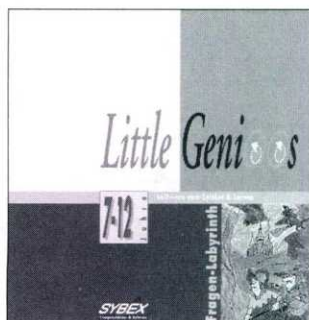
SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 0211/97 39-0

Little Geni^{oo}s

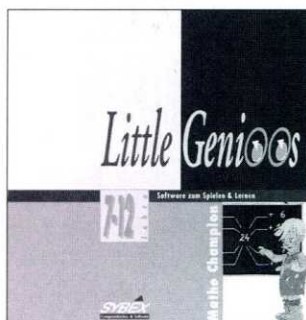
Software zum Spielen & Lernen

Die Serie zum Spielen und Lernen für den kleinen Anwender. Mit dem PC als Freund an der Seite werden Abenteuer bestanden, mathematische Aufgaben gelöst und die Welt der Geometrie erobert. Hier findet das kleine Genie in den Altersstufen von 4 bis 12 ein Trainingslager für Konzentration, Kombinationsfähigkeit und Gedächtnis, eingebettet in eine spielerische Umgebung, die einfach Spaß macht. Mit seinem Teampartner PC, den er immer besser kennenlernt, löst der kleine Spieler und Denker alle Aufgaben.



Fragen-Labyrinth

Eine schöne Prinzessin wurde entführt! Alle Ritter des Landes von 7 bis 12 Jahren sind aufgerufen, sie aus den Händen der bösen Hexe zu befreien. Dazu müssen sie Fragen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden beantworten. Spielend lernen die kleinen Abenteurer, Personen, Tiere, Gegenstände und Handlungen miteinander zu kombinieren.
ISBN 3-8155-9010-8



Mathe-Champion

Neanderl und seine Freunde aus der Steinzeit führen in die bunte Welt der Mathematik ein. Acht Schwierigkeitsgrade warten auf eine Lösung. Mathe-Champion fördert die Konzentrationsfähigkeit und vermittelt dem Anwender von 7 bis 12 spielend die Grundrechenarten.
ISBN 3-8155-9006-X

Außerdem lieferbar: **Memory**, ISBN 3-8155-9005-1 • **Kopfnuß**, ISBN 3-8155-9009-4

Mini-Picasso, ISBN 3-8155-9008-6 • **Spielen & Lernen**, ISBN 3-8155-9007-8

Jeweils 3,5"-Diskette zu DM 59,- / öS 525,- / sFr 57,- (unverbindliche Preisempfehlung)

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 02 11/97 39-0



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99



SHAREBERT'S



MEGAPACK OS/2

Kaum zu glauben, aber wahr:

ShareBert's MegaPack OS/2 bringt auf vier komprimierten HD-Disketten im 3,5-Zoll-Format **über 40 (!) tolle Programme** für OS/2 2.0 – auf insgesamt mehr als 13,5 MegaByte. Das macht pro Shareware-Programm gerade mal 1,68 DM!

Doch das ist noch nicht alles:

Jedes Programm wird im Handbuch ausführlich beschrieben – von der Installation über Bildschirmfotos bis hin zum Nachschlageteil. Ein Muß für jeden OS/2-Anwender!

Diese Programme und Dateien finden Sie auf der Diskette:

Backup: Backup/2, WPS-Backup, **Bildschirmschoner:** Despic, Demo WindowsWatcher, **Biorhythmus:** PM Bio, **CAD:** MicroCAD, **Dateiverwaltung:** Directory Manager, Filejet, **DFÜ:** OS2YOU, PM Comm, **DTP:** TeX für OS/2, **Erdkugel:** PM Globe, **Fraktale:** Fractint für OS/2, **Komprimierung:** PKZIP für OS/2, PM Zip, **Kopierprogramm:** PM Diskcopy, **Sound:** SoundBlaster-Treiber, Sound Manager, **Spiele:** Asteroids, Battle Ship, BombSquad, Checkers, PM Eyes, Mahjongg Solitaire, MasterMind, PM Maze, PM Mine, Rollball, Tangram, Tetris, **Symbole:** über 3000 Icons, **Termine:** Active Life, **Utilities:** Browse/2, Changer/2, 4 OS/2, Globally/2, Paramid, Renamer/2, LJV Tool Kit, **Virenschutz:** Scan für OS/2, **Wecker:** Alarm Clock Pro

Hardware-Voraussetzungen:

- IBM-kompatibler 386/486er PC
- OS/2 Version 2.x
- Festplatte mit 13,5 MB freiem Speicherplatz
- Maus

Best.-Nr. 9526
Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 69,-
öS 614,-
sFr 67,-

ISBN 3-8155-9526-6



06900



9 783815 595268

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX