

Marco Kratzenberg

# **Auto Pack**

Nützliche Programme rund ums Auto



Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz gemacht. Eventuell vorkommende Warennamen werden benutzt, ohne daß ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Wir haben uns bei der Erstellung der Texte und Abbildungen allergrößte Mühe gegeben. Dennoch, dieses Buch wurde von Menschen gemacht, Fehler können also nicht vollständig ausgeschlossen werden. Weder Verlag noch Herausgeber oder Autor können für fehlerhafte Angaben oder gar deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Über Verbesserungsvorschläge, Hinweise auf Fehler und jedwede qualifizierte Kritik freuen wir uns aber. Alle Rechte, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Veröffentlichung in elektronischen oder sonstigen Medien, behalten wir uns vor. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch benutzten Beispiele, Modelle, Abbildungen und Ideen ist zwar nicht zu kontrollieren, aber untersagt.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
94 93

ISBN: 3-89390-789-0

© 1993 by Systema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224,  
D-80807 München/Germany  
Alle Rechte vorbehalten

Projektmanagement/Lektor: Rainer Lenzing  
Grafisches Konzept für Verpackung: Systema Verlag, Peter Balassa  
Technische Umsetzung: Vierthaler & Braun, München  
Typografisches Konzept: Systema Verlag, Brigitta Keul  
Herstellung: Systema Verlag, Steffi Schiffrer  
Satz: S&W Satz- und Werbeservice Schwabing GmbH, München  
Druck: Josef C. Huber KG, Dießen am Ammersee  
PostScript-Belichtung: CD-GmbH, Neuler  
Printed in Germany

---

# Shareware – eine Idee setzt sich durch

---

Was ist Shareware? Stellen Sie sich vor, Sie möchten ins Kino gehen. Von dem angekündigten Film haben Sie vorher noch nie etwas gehört, die Plakate sind aber recht vielversprechend, und das Thema scheint interessant zu sein. An der Kasse werden Sie freundlich darauf hingewiesen, daß der Eintrittspreis erst am Ende der Vorstellung fällig ist, und auch nur dann, wenn Ihnen der Film gefallen hat. Einzig die Platzanweiserin bekommt noch ein kleines Trinkgeld. Klingt gut, nicht wahr. Leider sind die Kinobesitzer noch nicht soweit. Genau nach diesem Prinzip aber funktioniert Shareware: Software, die Sie erst dann bezahlen, wenn Sie sicher sind, daß sie Ihnen gefällt.

Gute Software zu entwickeln ist nicht nur teuer, es erfordert auch Kreativität, Einfühlungsvermögen und natürlich ein großes Know-how. Und gerade in dieser Hinsicht sind kleine, unkonventionelle Firmen oder Software-Entwickler oft den großen Software-Häusern überlegen. Ihre Programme entstehen im direkten Kontakt mit den Benutzern oder sind das Ergebnis eigener Probleme, die sich mit der auf dem Markt verfügbaren Software nicht lösen ließen.

Nur selten verfügen diese Programmautoren aber über die Möglichkeiten, ihre Software auch mit dem nötigen Werbungs- und Marketingaufwand »unters Volk« zu bringen. In der Vergangenheit hat aus diesem Grund so manches gute Stück niemals die Verbreitung erreicht, die es verdient hätte. Das Shareware-Konzept ist eine geniale Lösung dieses Dilemmas. Jeder, der sich für neue Software interessiert, kann sich über einen der vielen Shareware-Distributoren gegen eine geringe Herstellungs- und Bearbeitungsgebühr die Programme der Shareware-Autoren besorgen. Nur wer von der Qualität eines Programmes überzeugt ist, zahlt später eine sogenannte Registrierungsgebühr an den Urheber. Es entstehen praktisch keine Kosten für die eigentliche Vermarktung des Produktes,

dadurch kann der Preis für eine registrierte Version sehr niedrig gehalten werden.

## **Ein Appell an Ihre Fairneß!**

---

Shareware kann nur deshalb so günstig angeboten werden, weil die Autoren sich darauf verlassen, daß jemand, der ihr Produkt benutzt, auch bereit ist, seinen finanziellen Beitrag zu leisten. Unterstützen Sie die Entwicklung preiswerter und leistungsfähiger Software, indem Sie den Entwicklern die geforderte Registrierungsgebühr zukommen lassen.

Auch Shareware ist urheberrechtlich geschützt! Die Autoren verzichten zwar darauf, die Weitergabe der Programme zu untersagen, sie geben aber ihre Rechte an den Programmen nicht frei.

Wenn Ihnen dieses Programm gefällt (woran wir keinen Zweifel haben), dann lassen Sie sich bitte als Benutzer registrieren. Die kleine Mühe lohnt sich: Sie bekommen jeweils die neueste Version des Programms zugesandt, und der Autor der Software leistet Ihnen bei Problemen Hilfestellung.

Die Anschriften der einzelnen Programmautoren sowie die Registrierungsgebühren sind im nachfolgenden Textteil bei den Programmen zu finden.

Für Zahlungen in die USA ist es am einfachsten, wenn Sie bei Ihrer Bank einen entsprechenden Dollar-Scheck erwerben und an die angegebene Adresse schicken. Euroschecks sind leider unbekannt in den USA (der Name legt es ja bereits nahe) und daher nur schwer oder überhaupt nicht einzulösen. Oder Sie verwenden zum Bezahlen der Registrierungsgebühr eine VISA- oder Master-Kreditkarte.

---

# Inhaltsverzeichnis

---

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| <b>Vorwort</b>                                | 7  |
| <b>Shareware – ein Prinzip der Fairneß</b>    | 7  |
| <b>Kapitel 1</b>                              |    |
| <b>Was können Sie von Auto Pack erwarten?</b> | 9  |
| <b>Kapitel 2</b>                              |    |
| <b>Die Programme – ein Überblick</b>          | 11 |
| PC-Fahrschule                                 | 11 |
| Automaster                                    | 12 |
| Alk                                           | 12 |
| Windows-Bildschirmschoner Autos               | 13 |
| <b>Kapitel 3</b>                              |    |
| <b>Registrierung der Programme</b>            | 15 |
| Hilfestellung                                 | 16 |
| <b>Kapitel 4</b>                              |    |
| <b>Installation und Start der Programme</b>   | 19 |
| Installationsbeispiel                         | 21 |
| Wichtig bei Automaster                        | 22 |
| Erste Schritte                                | 23 |
| <b>Kapitel 5</b>                              |    |
| <b>Automaster</b>                             | 25 |
| Die Menüs von Automaster                      | 27 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| <b>Kapitel 6</b>                                 |    |
| <b>Alk</b>                                       | 39 |
| Kommandozeilenparameter von Alk                  | 42 |
| <b>Kapitel 7</b>                                 |    |
| <b>PC-Fahrschule</b>                             | 43 |
| <b>Kapitel 8</b>                                 |    |
| <b>Verwendung des Windows-Bildschirmschoners</b> | 47 |
| <b>Anhang</b>                                    | 51 |
| <b>Die Programmdateien</b>                       | 51 |
| Alk                                              | 51 |
| Automaster                                       | 52 |
| PC-Fahrschule                                    | 52 |
| Autos                                            | 53 |
| <b>Stichwortverzeichnis</b>                      | 55 |

---

## Vorwort

# Shareware – ein Prinzip der Fairneß

---

Nochmal ein paar Worte in einer wichtigen Sache: Ein Shareware-Autor ist ein Mensch wie Sie und ich. Unter anderem bedeutet das, daß er auch den Lohn seiner Arbeit genießen will. Deshalb schreibt er Programme, und diese möchte er verkaufen.

An der vorliegenden Diskette verdient er aber nichts. Weshalb Sie sie dann trotzdem in den Händen halten? Warum Sie trotzdem die Programme ausprobieren können? Das ist sehr einfach, wenngleich nicht immer für jeden nachvollziehbar: Weil er ein Shareware-Autor ist, bedeutet das nicht, daß seine Programme auch nur um einen Deut schlechter sind als die bekannten Marktführer (gerade hier fallen Ihnen bestimmt ein paar Flops ein, wenn Sie nur einen Augenblick nachdenken).

Es bedeutet aber, daß der Autor einen Weg der Programm-Distribution gewählt hat, der ihm in Hinblick auf Aufwand und Kosten effektiver und fairer erscheint. Dadurch ist es ihm nämlich unter anderem möglich, seine Programme zu einem Preis anzubieten, den sich die meisten seiner Anwender auch leisten können – quasi direkt vom Produzenten zum Endkunden.

Damit dieses Prinzip bei uns aber nicht eines Tages ausstirbt, weil der letzte Shareware-Autor verhungert ist, müssen auch Sie etwas zum Gelingen des Projektes beitragen. Ihr Beitrag ist weder groß noch ist er überfordert: Sie sollen lediglich die Fairneß aufbringen, das Programm auch zu kaufen, wenn es Ihnen nach einer gewissen Testphase gefällt. Wir sprechen hier extra nicht vom mißverständlichen Begriff »Registrieren«. Sie sollen ein Produkt kaufen, und auch das nur, wenn es Ihnen gefällt. Wenn es Ihnen nicht gefällt, dann sollten Sie es einfach löschen und vergessen.

Weil der Autor dieser Fairneß vertraut, stellt er ein Programm zur Verfügung, das einen ausgiebigen Test nicht verhindert. Sie können sich vorstellen, daß es einem guten Autor leichtfallen würde, ein »Verfalldatum« in sein Programm einzubauen, so daß es sich nach zwei Wochen selbst löscht (und den Rest Ihrer Daten gleich mit). Kein Autor tut dies. Das nennt man Vertrauen! Enttäuschen Sie es nicht.

---

## Kapitel 1

# Was können Sie von Auto Pack erwarten?

---

Vermutlich würden Sie staunen, wie viele Shareware-Programme sich mit des Deutschen liebstem Spielzeug beschäftigen. Dementsprechend verschieden sind die Programme in diesem Paket. Vermutlich wird kein Käufer des Paketes jedes Programm gebrauchen können, aber wir haben uns um eine Zusammenstellung bemüht, die für jeden etwas bietet.

Sie werden in diesem Paket also neben einer allgemeinen Verwaltung von Kraftfahrzeugkosten auch ein Lernprogramm für Fahrschulfragen, ein witziges Programm zur Berechnung des Blutalkoholspiegels und einen Auto-Bildschirmschoner für Windows finden.

Die Kosten seines Autos will jeder Autobesitzer unter Kontrolle halten. Und wenn er den dazu nötigen Führerschein erst noch erwerben muß – dann helfen wir ihm dabei. Wenn er dann wirklich mal etwas getrunken hat, kann er sich mit Alk den Grad der Fahruntüchtigkeit anzeigen lassen. Schließlich ist als Ersatz für eine leider veraltete und nicht mehr in neuerer Version aufzutreibende Gebrauchtwagenpreisliste ein Bildschirmschoner für Windows hinzugekommen, der ebenfalls das liebe Auto zum Thema hat.

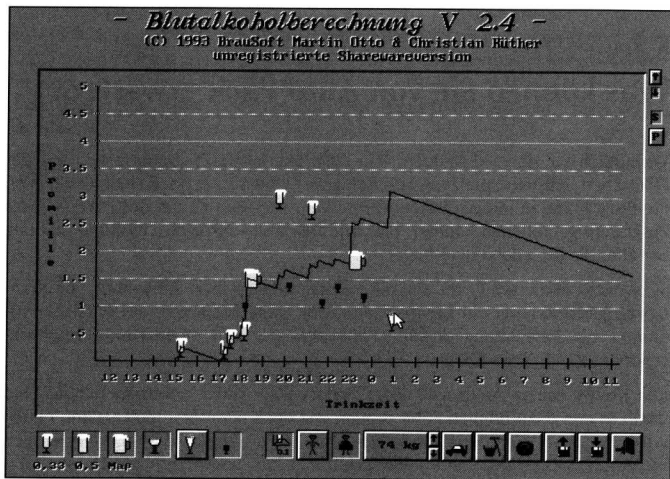


Abb. 1: Die vollgrafische Auswertung eines Vollrausches

---

# Kapitel 2

## Die Programme – ein Überblick

---

### PC-Fahrschule

---

Das Programm PC-Fahrschule ist besonders geeignet für diejenigen unter den Lesern, die den Führerschein erst noch machen müssen. Anstatt die langweiligen Fragebogen zu durchstöbern und immer diese seltsame Schiebetabelle anlegen zu müssen, kann man hier die Originalfragen beantworten. Dazu braucht man weder Bleistift noch Radiergummi, und die Auswertung erfolgt sofort.

Die Fragen können von Ihnen ganz nach Belieben ausgesucht werden. Dabei stehen neun Auswahlmöglichkeiten zu Verfügung. Vier der Möglichkeiten bieten eine Abfrage von jeweils 30 allgemeinen Fragen. Punkt 5 stellt auf einmal alle Fragen. Bei Auswahl 6 werden Fragen zum Energiesparen im Straßenverkehr gestellt, während Punkt 7 sich mit Fragen nach Zahlen (Abstände, Längen, Gewichte) beschäftigt. Die Fragen unter Punkt 8 beziehen sich auf Verkehrszeichen, und unter Punkt 9 werden 30 gemischte Fragen gestellt. Sie sehen also, Sie können sich immer auf Ihre jeweiligen Schwächen oder Stärken konzentrieren.

PC-Fahrschule kann sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur gesteuert werden. Wie auch beim originalen Führerscheinfragebogen findet die Abfrage hier im bewährten Multiple-Choice-Verfahren statt. Sie bekommen also zu jeder Frage mehrere Antworten geboten, aus denen Sie auswählen können.

## Automaster

---

Automaster ist ein Programm, mit dem Sie eine generelle Kontrolle über die Kosten behalten können, die Ihr Kraftfahrzeug verursacht. Alle möglicherweise anfallenden Kosten wie etwa die laufenden Kosten für Versicherungen und Steuern, aber auch schwankende Kosten wie etwa für Treibstoff und Pflegemittel, können hier aufgenommen werden. Sie können sich jederzeit eine Kostenstatistik ermitteln lassen.

Alle möglichen Berechnungen können auch in übersichtlichen Listen ausgedruckt werden. Die Eingaben sind nicht in ein starres Schema gepreßt. Sie können immer noch Löschungen oder Einfügungen vornehmen. Bis zu vier Fahrzeuge können Sie mit dem Programm bequem verwalten.

Zusätzlich verfügt Automaster auch über einige statistische Funktionen, die Ihnen alle möglichen Berechnungen über die verschiedenen Kosten Ihres Wagens in Form einer Balkengrafik ausgeben.

## Alk

---

Gleich vorab möchte ich Ihnen nochmal sagen, daß das Programm Alk nur eine Hilfe darstellt, vergleichbar den sogenannten »Promille-Tabellen«. Diese sollen uns sagen, wieviel wir angeblich trinken dürfen, bevor wir fahruntüchtig werden. Sie können sich im Falle eines eventuellen Führerscheinverlustes also keinesfalls darauf herausreden, daß Sie laut Alk noch ein oder zwei Bierchen gut hätten.

Vielmehr können Sie das Programm dazu nutzen, nicht zu leichtsinnig zu werden. Denn Sie werden schnell feststellen, daß eigentlich schon relativ wenig Alkohol genügt, um sie auf jeden Fall rechtlich fahruntüchtig zu machen. Alk arbeitet ähnlich wie eine Tabellenkalkulation. Da aber nur eine Eingabe gemacht wird, ist die Ausgabe der Ergebnisse in Kurvenform auch sehr schnell.

Sie müssen lediglich Standardvorgaben wie Geschlecht und Gewicht der Person berücksichtigen und können dann mit der Maus ein paar Bierchen, Maß und Körnchen in die Tafel eintragen. Die stetig steigende Kurve verdeutlicht Ihnen den Grad der Trunkenheit. Außerdem können Sie dann noch berechnen lassen, wann Ihr Körper den Alkohol theoretisch abgebaut hätte.

Alk richtet sich dabei nach verschiedenen anerkannten Untersuchungen über das Zusammenspiel von Alkohol und Straßenverkehr.

## **Windows-Bildschirmschoner Autos**

---

Ursprünglich war noch ein Programm zur Berechnung aktueller Gebrauchtwagenpreise in diesem Paket geplant. Leider lag uns nur eine alte und somit nutzlose Version des Programmes vor, und es war mir trotz intensiver Bemühungen nicht möglich, den inzwischen verzogenen Autor des Programmes zu erreichen oder auf andere Weise an eine neuere Version zu kommen. Das tut mir wirklich sehr leid, aber es erscheint mir immer noch besser, Ihnen als Entschädigung einen witzigen Bildschirmschoner zu geben, als ein total nutzloses Programm mit veralteten Daten.

Der Bildschirmschoner kann unter Windows aktiviert werden, nachdem Sie die Datei in das Windows-Verzeichnis kopiert haben. Einmal aktiviert, sehen Sie zwei langsam über den Bildschirm fahrende Autos, die ab und zu hupen und auch mal Unfälle haben. Dieser Bildschirmschoner kann einfacher als der Standard-Schoner von Windows installiert werden.



---

## Kapitel 3

# Registrierung der Programme

---

Sollten Sie sich entschließen – was ich hoffe – die Registrierungsgebühr für eines der Programme zu entrichten, so können Sie das direkt beim Autor tun, dessen Adresse in der Regel in der Dokumentation steht. Sie können aber auch den Registrierungsservice von Systhema in Anspruch nehmen. Dazu benutzen Sie bitte die dem Paket beiliegende Karte an den PD-Profi Zöttlein.

Schreiben Sie bitte auf die Karte, für welches der Programme Sie sich registrieren lassen möchten. In letzter Zeit kam es häufiger vor, daß die Absender nur den Namen des Paketes auf die Karte schrieben, aber natürlich nicht das gesamte Paket bestellen wollten.

Automaster wurde von Eberhard Werner geschrieben. Er möchte für die Registrierung seines Programmes DM 39,95 haben. Seine Adresse:

Eberhard Werner  
Ottweilerstr. 40  
28309 Bremen

Alk wurde von den Programmierern Martin Otto und Christian Rütter geschrieben. Für die Gebühr von DM 29,00 bekommen Sie das Programm Alk und dazu noch wahlweise die DOS- oder Windows-Version des Programmes *Bier*. Dabei handelt es sich um eine Anleitung zum Selbstbrauen von Bier.

Registrierungen können Sie also auch unter folgender Adresse vornehmen:

Brau-Soft  
Martin Otto  
Münchener Str. 37  
59425 Unna

Das Programm PC-Fahrschule stammt von Christian Donnert. Die Registrierung kostet nur DM 30,-. Bestellungen können Sie auch an folgende Adresse richten:

CD-Soft / C. Donnert  
Garstedter Weg 7  
25474 Hasloh

Vom Windows-Bildschirmschoner AUTOS.SCR sind weder Autor noch Preis bekannt. Dieser Schoner wurde von mir aus dem kommerziellen Netzwerk CompuServe besorgt und ist nach den dortigen Angaben FREeware. Das bedeutet, Sie müssen nichts dafür bezahlen.

## **Hilfestellung**

Die Programme wurden auf einem 386er-Rechner mit 8 MByte Speicher, zwei Festplatten, CD-Laufwerk, Sound-Karte und Microsoft-Maus getestet und liefen dort problemlos. Sollten bei Ihnen Probleme auftreten, so überprüfen Sie Ihre Rechnerkonfiguration auf eventuelle Störfriede. Manchmal können resident geladene Programme wie etwa Cache-Programme, Speichermanager oder auch inkompatible Maustreiber Schwierigkeiten bereiten. Bei der Zusammenarbeit mit MS-DOS 6.0, 4DOS, Hyperdisk und QEMM 7.01 kam es zu keinen Problemen.

Sollten Sie mit irgendeinem Programm dieses Paketes wider Erwarten doch Schwierigkeiten haben, so bin ich gerne bereit, Ihnen Hilfestellung zu geben. Sie können mich per Fax unter der Nummer 030/451 25 04 erreichen. Wenn Sie Zugang zum Netzwerk CompuServe haben, erreichen Sie mich dort unter der Adresse 100272,370. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß ich keine telefoni-

sche Software-Beratung geben kann. Sollten Sie mich anfaxen, lassen Sie mir etwas Zeit, das Problem zu rekonstruieren.

Denken Sie bitte daran, mir bei Ihren Problemen auch alle wichtigen Informationen über Ihren Rechner zukommen zu lassen. Am besten ist immer ein Ausdruck der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sowie eine genaue Auflistung der Hardware-Komponenten. Besonders wichtig sind z.B. die Maus, der Monitor, die Grafikkarte und andere Zusätze.



---

## Kapitel 4

# Installation und Start der Programme

---

Vor der Installation sollten Sie einige Sicherheitsmaßnahmen ergreifen. Zuerst aktivieren Sie bitte den sogenannten Schreibschutz der Diskette. Das ist der kleine Schieber, den Sie links oben sehen können, wenn Sie eine Diskette von hinten betrachten. Wenn dieser Schreibschutz nach oben geschoben wird, so daß Sie nun durch ein Loch schauen können, so können auf dieser Diskette keine nachteiligen Veränderungen vorgenommen werden.

Danach sollten Sie eine Sicherheitskopie der Diskette herstellen. Wenn Sie zu diesem Zweck kein besonderes Programm besitzen, so können Sie auf den DOS-Befehl Diskcopy zurückgreifen.

Legen Sie sich bitte zuerst eine Diskette bereit, welche das gleiche Format wie die Ursprungsdiskette hat. In unserem Fall ist das eine 1,4-MByte-HD-Diskette.

Legen Sie die Originaldiskette in das passende Laufwerk ein. Der Einfachheit halber gehe ich hier mal davon aus, daß das Laufwerk auch bei Ihnen den Laufwerksbuchstaben B: hat. Nun geben Sie folgenden DOS-Befehl ein:

DISKCOPY B: B: 

Teile der ersten Diskette werden nun in den Speicher des Rechners eingelesen. Nach einiger Zeit werden Sie aufgefordert, die Diskette zu wechseln, und die eingelesenen Teile werden auf die zweite Diskette geschrieben. Sie werden die Diskette mehrmals wechseln müssen. Wenn der Vorgang beendet ist, legen Sie die Originaldiskette sicherheitshalber beiseite und aktivieren nun auch auf der Kopie den Schreibschutz.

Jetzt können Sie die Programme von der Sicherheitskopie aus installieren. Sollte die Diskette beschädigt werden, so verfügen Sie immer noch über das Original. Diese Sicherheitsmaßnahme sollten Sie bei jeder Neuinstallation befolgen.

Generell ist die Installation der Programme nicht besonders schwierig. Bis auf das Programm PC-Fahrschule befinden sich alle Programme fast betriebsbereit auf der Diskette. Trotzdem sollte jedes der Programme zuerst in ein eigenes Verzeichnis auf der Festplatte kopiert werden. PC-Fahrschule wurde für den Diskettentransport komprimiert, entpackt nehmen die Dateien auf der Festplatte fast 1,4 MByte an Speicherplatz ein.

Ich würde Ihnen empfehlen, auf der Festplatte für jedes Programm ein eigenes Verzeichnis anzulegen. In dieses Verzeichnis kopieren Sie dann das gewünschte Programm. Im Falle von PC-Fahrschule müssen Sie das Archiv erst noch entpacken.

Die Programme befinden sich auf der Diskette in folgenden Verzeichnissen:

| Verzeichnis | Programm                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ALK         | Hier finden Sie das Programm <i>Alk</i> . Es ist unkomprimiert und kann direkt auf die Festplatte kopiert werden.                                                                                                                                         |
| SCHULE      | In diesem Verzeichnis befindet sich das Programm PC-Fahrschule. Die entsprechenden Dateien sind komprimiert worden und zu einer einzelnen Datei namens SCHULE!.EXE zusammengefaßt wurde. Verfahren Sie zur Installation bitte wie weiter unten angegeben. |
| AUTOMAST    | In diesem Verzeichnis finden Sie alle Dateien zum Programm Automaster. Bitte kopieren Sie die Dateien in ein eigenes Verzeichnis der Festplatte, was am besten AUTO heißen sollte.                                                                        |
| AUTOS       | Der Windows-Bildschirmschoner AUTOS.SCR muß nur in Ihr Windows-Verzeichnis kopiert werden und nach weiter unten stehendem Beispiel installiert werden.                                                                                                    |

## Installationsbeispiel

---

Nehmen wir mal an, Sie möchten das Programm *Alk* installieren. Dazu sollten Sie dann auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis anlegen, als Name empfiehlt sich ALK. Dann kopieren Sie alle Daten von der Diskette in das Verzeichnis der Festplatte.

Beginnen Sie mit der Installation also im Hauptverzeichnis der Festplatte und geben Sie folgendes ein:

```
MD ALK
```

```
CD ALK
```

Damit wird das Verzeichnis angelegt und Sie wechseln in das Verzeichnis. Jetzt kopiere ich die Daten in das Verzeichnis.

```
COPY B:\ALK\*. * C:\ALK\*. *
```

Hierbei gehe ich von mehreren Voraussetzungen aus. Ich gehe beispielsweise davon aus, daß Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk B: heißt und daß Ihre Festplatte den Laufwerksbuchstaben C: hat. Sollte das bei Ihnen anders sein, müssen Sie diesen Umstand bei Ihrer Installation natürlich berücksichtigen.

Da Sie sich nun schon im richtigen Verzeichnis befinden, können Sie das Programm gleich starten, indem Sie einfach ALK eingeben.

Etwas anders liegt der Fall bei dem Programm PC-Fahrschule. Die Programmdateien sind in ein sogenanntes selbstextrahierendes Archiv eingepackt worden. Wenn Sie also diese Datei aufrufen, werden automatisch alle Dateien entpackt. Da auf der Diskette aber für das Programm nicht mehr genügend Platz vorhanden ist, sollten Sie die Dateien auf die Festplatte auspacken. Legen Sie nach der gerade erläuterten Methode ein Festplattenverzeichnis an und wechseln Sie in dieses Verzeichnis. Jetzt müssen Sie nur folgende Zeile eingeben (wobei Sie bitte an die richtige Laufwerkbezeichnung denken!):

B:\ALK\SCHULE! 

Dann werden alle Dateien direkt aus dem Archiv in das Verzeichnis entpackt, in dem Sie sich gerade befinden.

Die anderen Dateien kopieren Sie nach obiger Anleitung in einzelne Verzeichnisse. Sie können die Dateien dann direkt starten, ohne irgend etwas entpacken zu müssen.

## Wichtig bei Automaster

Das Programm Automaster sollte nach Möglichkeit in ein Verzeichnis namens *Auto* installiert werden. Dann können Sie nämlich eine Hilfsdatei verwenden, die bei jedem Computerstart überprüft, ob eventuell irgendein wichtiger Termin (Steuern, Versicherung) fällig wird.

Bitte kopieren Sie alle Programmdateien in das Verzeichnis *Auto* und die Datei AUTO\_DAT.EXE in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte. Nun sollten Sie noch diese Datei in Ihre Startdatei AUTOEXEC.BAT aufnehmen. Editieren Sie die Datei mit einem geeigneten Programm, welches reinen ASCII-Code ohne jegliche Textformate abspeichern kann.

Irgendwo in diese AUTOEXEC.BAT sollten Sie dann die Zeile

AUTO\_DAT

aufnehmen. Dadurch wird bei jedem Start die Termindatei von Automaster überprüft. Keine Angst, das Programm wird nur gestartet und verbraucht weiter keinen Hauptspeicher. Tragen Sie die Zeile bitte nicht am Ende der Datei ein, weil dann vielleicht vorher schon ein Menüprogramm geladen wird, was die Ausführung des Programmes natürlich verhindert.

## Erste Schritte

---

Wenn Sie die Programme installiert haben, können Sie sofort mit ihnen arbeiten. Wie bei jedem Programm ist auch hier wichtig, daß Sie vorher alle Programmeinstellungen so ändern, daß die Anwendung auf Sie zugeschnitten ist. Dazu zählt beispielsweise beim Automaster die Änderung der verschiedenen Stammdaten auf Ihr Fahrzeug. Als erstes starten Sie das Programm, und ich leite Sie dann durch die verschiedenen Einstellungen.



---

## Kapitel 5

# Automaster

---

Eigentlich ist Automaster das einzige Programm des Paketes, welches speziell auf Ihre Bedürfnisse eingestellt werden muß. Im Kapitel zur Programminstallation habe ich ja schon erläutert, wie das Hilfsprogramm AUTO\_DAT installiert werden muß. Als nächstes sollten Sie vor dem Programmstart alle bereits vorhandenen Fremddaten löschen.

Im Hauptmenü gibt es einen Menüpunkt *Datei*. Hier existiert der Unterpunkt *entFernen*. Das F in Entfernen ist deshalb groß geschrieben, weil Sie auch ohne den Balken zu bewegen, einfach nur durch Eingabe von F, diesen Punkt anwählen können. Das gilt natürlich auch für alle anderen Punkte. Die jeweils großgeschriebenen Buchstaben sind die Kurzwahl-Tasten.

Der Menüpunkt *Entfernen* bietet Ihnen die Möglichkeit, die vier verschiedenen Fahrzeugdateien einzeln zu entfernen. Dabei werden jeweils die Fahrzeugdaten, die Stammdaten und die Termindaten auf einmal entfernt. Bewegen Sie den Balken auf das zu entfernende Fahrzeug, und bestätigen Sie dann die Frage, ob das Fahrzeug wirklich gelöscht werden soll, mit einem J für Ja.

Danach müssen Sie Ihre eigenen Daten eingeben. Auch das geschieht unter dem Menüpunkt *Datei*. Dazu nutzen Sie bitte den Befehl *anLegen*. Hier sehen Sie dann das gleiche Fenster wie beim Löschen der Daten und können sofort einen neuen Namen eingeben.

Dieser Name darf nur acht Zeichen lang sein und hat nichts mit dem Kennzeichen zu tun. Das wird erst später eingetragen. Wählen Sie hier also einen eindeutigen Namen. Da der hier eingetragene Begriff als Grundlage für den Namen der Datei dient, ist es eventuell empfehlenswert, sich dabei auch an die Grundlagen von DOS zu halten. Das bedeutet, daß der Name weder Leerzeichen

noch Punkte enthalten sollte. Das Programm kommt damit zwar zurecht, aber sollten Sie die Datei später einmal auf der DOS-Ebene löschen wollen, so bekommen Sie erhebliche Probleme mit der Eingabe des korrekten Dateinamens.

Als nächstes müssen Sie bestätigen, daß Sie diese Daten auch wirklich anlegen wollen, auch auf die Gefahr hin, andere Daten zu löschen. Das können Sie gestrost bestätigen.

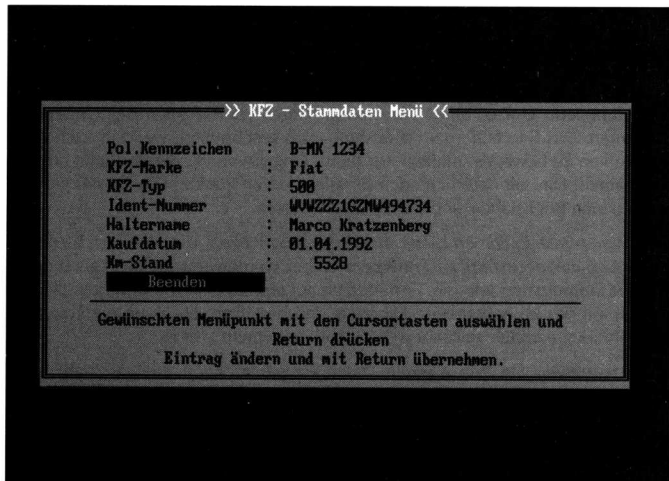


Abb. 2: Sie können bis zu vier Fahrzeuge verwalten

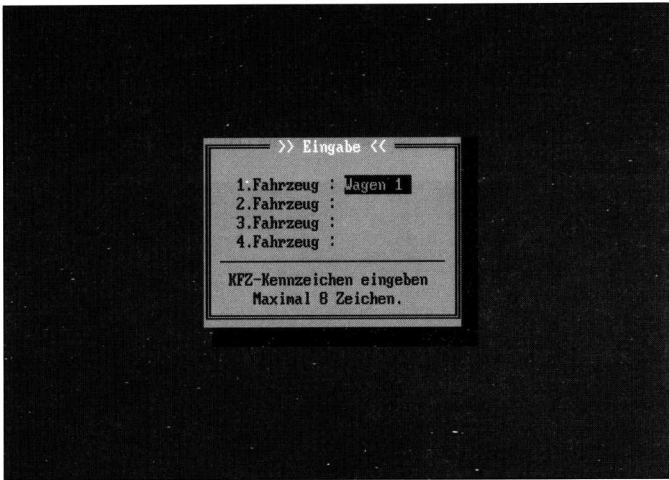
Bei der Eingabe neuer Stammdaten können Sie nun das polizeiliche Kennzeichen Ihres Autos eingeben. Außerdem Hersteller und Typ des Wagens, die eindeutige Fahrgestellnummer und andere wichtige Daten, wie etwa den Halter des Wagens, Kilometerstand und Zeitpunkt des Wagenkaufes.

Ob Sie all diese Angaben sofort machen wollen, werden Sie direkt nach der Eingabe eines neuen Wagens gefragt. Sie können die Daten später immer noch eingeben oder auch ändern.

## **Die Menüs von Automaster**

---

Wenn Sie nach obiger Anleitung die alten Daten gelöscht haben, sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit zuerst dem Menü Sonstiges zuwenden. Die wichtigen Grunddaten Ihres Fahrzeuges werden schließlich in der Stammdatei und in der Terminatei verwaltet. Die unteren vier Menüpunkte beschäftigen sich nicht direkt mit den Fahrzeugen, sondern zeigen Ihnen die Bedienungsanleitung, eine Programm-Info, die Version des Programmes, und wenn vorhanden, Ihre Registrierungsnummer sowie den Namen des Autors an.



*Abb. 3: Bis zu vier verschiedene Fahrzeuge können Sie neu eingeben*

Sie sollten nun zuerst die Termindatei ändern. Feste Vorgaben sind hier Kilometerstand, Inspektion und die Termine Haftpflicht, Steuer, TÜV und ASU. Die nächsten beiden Felder heißen *Textwahl* und können mit zusätzlichen Texten Ihrer Wahl versehen werden. Beispielsweise kann hier ein zusätzlicher Ölwechsel eingetragen werden oder der Termin der jährlichen Unterbodenpflege.

Die Termine, welche Sie in dieser Termindatei eintragen, werden Ihnen beim Fälligkeitsdatum bei jedem Programmstart blinkend angezeigt. Unter dem Kapitel Installation hatte ich ja erläutert, wie man das Hilfsprogramm AUTO\_DAT in

die AUTOEXEC.BAT einbindet. Wenn Sie dieses Programm jeden Tag einmal starten, weist es Sie auf das Erreichen solcher wichtiger Termine hin, auch ohne daß Sie Automaster starten müssen. Dadurch verpassen Sie keinen dieser Termine mehr.

Jedesmal, wenn Sie ein neues Fahrzeug aufnehmen wollen, müssen Sie die Funktionen *Termindatei erzeugen* und *Stammdatei erzeugen* wählen.

» KFZ - Stammdaten Menü «

|                 |   |                   |
|-----------------|---|-------------------|
| Pol.Kennzeichen | : | B-MK 1234         |
| KFZ-Marke       | : | Fiat              |
| KFZ-Typ         | : | 500               |
| Ident-Nummer    | : | WVWZZZ1GZMW494734 |
| Haltername      | : | Marco Kratzenberg |
| Kaufdatum       | : | 01.04.1992        |
| Km-Stand        | : | 5528              |
| <b>Beenden</b>  |   |                   |

---

Gewünschten Menüpunkt mit den Cursortasten auswählen und  
Return drücken  
Eintrag ändern und mit Return übernehmen.

Abb. 4: Geben Sie alle wichtigen Erkennungsmerkmale in die Stammdatei an, so daß immer die richtigen Daten im Hauptbildschirm gezeigt werden

Das erste Menü von Automaster heißt *Eingaben*. Wie Sie sich denken können, steht dieses Menü nicht umsonst an erster Stelle. Um Ihre Eingaben geht es schließlich. Damit werden alle Berechnungen erzeugt und sorgen auch für die grafische Statistik.

Das Menü *Eingaben* hat nur zwei Unterpunkte. Der Unterpunkt *Tanken* nimmt alle Ihre Eingaben des letzten Tankens auf und wertet den Verbrauch aus. Sie geben dabei das Datum, die getankten Liter und den gezahlten Betrag an. Außerdem noch, wie viele Kilometer Sie seit dem letzten Tanken gefahren sind und welche Art von Strecke (Autobahn, Landstraße, Stadtverkehr). Automaster errechnet Ihnen aus diesen Angaben sofort die gesamte Kilometerleistung des Wagens, den Kraftstoffverbrauch pro 100 Kilometer und den Benzinpreis pro Liter aus.

Der Menüpunkt *Kosten* behandelt alle übrigen Kosten des Wagens wie etwa Ölwechsel, Ersatzteile, Wagenwäsche. Hier geben Sie neben Datum und Preis der Anschaffung nur noch den Kilometerstand des Wagens und die Bezeichnung des gekauften Artikels bzw. der gekauften Leistung an.

In beiden Eingabefenstern werden Sie gefragt, ob Ihre Eingaben in Ordnung sind und ob Sie noch weitere Eingaben machen wollen. Direkt nach der Eingabe sind alle Werte verfügbar und tauchen auch in allen Statistiken auf.

Sehr wichtige Eingaben werden beim Menüpunkt *Datei* behandelt. Hier findet die gesamte Organisation Ihrer Daten statt. Zu diesen Daten gehören ja Ihre sämtlichen Eingaben, egal ob für Benzin oder für andere Ausgaben. Ihre Daten werden nach der Reihenfolge Ihrer Erfassung durchnummeriert und haben in sämtlichen Listen auch diese Numerierung. Wichtig wird diese Numerierung für Sie, wenn Sie einzelne Daten ändern oder löschen wollen bzw. wenn Sie zwischen den bereits bestehenden Daten noch Eingaben einfügen wollen. Letzteres kann ja beispielsweise vorkommen, wenn Sie im nachhinein merken, daß zwischen zweimal Tanken ein Ersatzteil angeschafft wurde, welches Sie einzutragen vergaßen.

Sie benötigen also vor jeder Änderung die Nummer des entsprechenden Datensatzes. Diese zu ermitteln, ist ganz einfach. Dazu dient der Menüpunkt *Ansehen*. Hier können Sie sich eine Liste der Ausgaben ansehen. Sobald Sie eine Nummer ermittelt haben, können Sie beispielsweise zum Menüpunkt *Löschen* oder *Ändern* wechseln.

|                                                                                        |                            |               |                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------|----------------------------|
| <b>Datensätze<br/>aktualisieren</b>                                                    | <b>Wählen Sie zwischen</b> | <b>Status</b> | <b>Anzahl<br/>Eingaben</b> |
| 1 =>=>=> 5                                                                             | 0 =>=>=> Ende              |               | 5                          |
| <p>Welche Position ändern ? <input type="text" value="3"/></p>                         |                            |               |                            |
| <p>Bitte die laufende Nummer einer Eingabe eingeben<br/>oder 0 und RETURN für Ende</p> |                            |               |                            |

Abb. 5: Um Daten zu löschen oder zu ändern, benötigen Sie die Zeilennummer des Eintrages

Sie werden nun nach der zu ändernden Zeilennummer gefragt. Geben Sie diese an, so werden die einzelnen Posten dieser Zeile aufgelistet, wobei Sie jeden einzelnen nachträglich ändern können.

Noch einfacher sieht die Sache beim Löschen von Zeilen aus. Hier geben Sie nur die gewünschte Zeile ein und diese wird gelöscht. Schließlich geben Sie eine Null ein bzw. drücken einfach , und die Löschfunktion ist beendet.

Die Funktion *Wechseln* dient dazu, bequem zwischen den Daten mehrerer Fahrzeuge umherzuwechseln.

Den Menüpunkt *Entfernen* hatte ich ja schon anfangs erläutert, als es darum ging, die bereits vorhandenen Daten des Programmes zu entfernen. Interessanter ist da wohl noch der Punkt *Anlegen*. Hier können Sie, wie ebenfalls schon beschrieben, ein neues Fahrzeug anlegen. Es öffnet sich ein Fenster mit vier Eingabemöglichkeiten. Hier können Sie das neue Fahrzeug kurz beschreiben. Allerdings stehen Ihnen dazu nur acht Buchstaben zu Verfügung, weil diese Beschreibung später als Dateiname übernommen wird. Ist diese kurz genug, kann das beispielsweise Ihr Autokennzeichen sein, aber auch eine so profane Bezeichnung wie WAGEN 1. Die richtige Beschreibung des Wagens wird ja später im Stammdaten-Fenster vorgenommen. Außer den Zulassungskennzeichen können Sie hier dann auch die Fahrgestellnummer und weitere Merkmale eingeben.

>> Eingabe <<

1.Fahrzeug : Jagen 1  
2.Fahrzeug :  
3.Fahrzeug :  
4.Fahrzeug :

---

KFZ-Kennzeichen eingeben  
Maximal 8 Zeichen.

Abb. 6: Vier neue Fahrzeuge können Sie anfangs eingeben

Das Menü *Berechnungen* nimmt aus allen bereits eingegebenen Werten eine Berechnung vor, die am Bildschirm ausgegeben werden kann. Dieses Menü besteht seinerseits aus drei Untermenüs. Diese heißen *Tanken*, *Kosten* und *Gesamt*. Diese Punkte sind wiederum unterteilt.

Wenn Sie den Menüpunkt *Tanken* anwählen, stehen Ihnen drei Auswahlmöglichkeiten zur Berechnung und Darstellung der Tankwerte zur Verfügung. Der letzte Punkt heißt *Beenden* und schaltet zurück zum Hauptmenü. Interessant sind also die beiden anderen Punkte, von denen der erste *Einen Monat ausge-*

*ben* heißt. Bei dieser Wahl müssen Sie den gewünschten Monat und das gewünschte Jahr ausgeben, und das entsprechende Ergebnis erscheint auf dem Monitor. Während Sie diesen einen Monat betrachten, können Sie am oberen Bildschirmrand eine Meldung sehen. Dort werden Sie gefragt, ob Sie einen weiteren Monat ausgeben wollen. Wenn Sie diese Frage mit einem J (für Ja) bestätigen, dann wird der Folgemonat angezeigt. Um schließlich die Anzeige wieder zu verlassen, drücken Sie zuletzt bitte ein N (für Nein).

Wenn Sie übrigens am Anfang das Eingabefeld für den Monat leer lassen und nur die obligatorische Eingabe für das Jahr machen, so bekommen Sie das ganze gewählte Jahr angezeigt.

Der Menüpunkt *Alles ausgeben* zeigt – wie sollte es anders sein – alle bislang gezeigten Eingaben auf.

Der Menüpunkt *Kosten* gibt Ihnen wieder die gleiche Auswahl wie schon beim Tanken. Sie können diesmal alle Nebenkosten (Reparaturen, Ölwechsel, Ersatzteile) entweder für einen bestimmten Monat, ein Jahr oder insgesamt anzeigen lassen.

| Tankdaten<br>ausgeben |     | Noch einen Monat ausgeben ?<br>Ja / Nein |       |        |       |       | Datei : Wagen 1 .dat<br>Status: OK |  |
|-----------------------|-----|------------------------------------------|-------|--------|-------|-------|------------------------------------|--|
| September 1993        |     |                                          |       |        |       |       |                                    |  |
| Tankdatum             | Km  | DM                                       | Liter | DM\Ltr | DM\Km | L\100 | Fahrtstrecke                       |  |
| 06.09.1993            | 600 | 33.00                                    | 30.00 | 1.10   | 0.06  | 5.00  | Stadt                              |  |
| 06.09.1993            | 1   | 0.00                                     | 0.00  | 1.10   |       |       |                                    |  |
| Summen                | 601 | 33.00                                    | 30.00 | 2.20   | 0.11  | 4.99  |                                    |  |

Abb. 7: Sie können sich die Berechnungen für jeden Monat einzeln anzeigen lassen

Alle Zahlungen, also Tankrechnungen und die Kosten für andere Ausgaben, werden Ihnen angezeigt, wenn Sie den Menüpunkt *Gesamt* wählen.

Im Hauptmenü heißt das nächste Menü *Drucken*. Die Felder sind absolut identisch mit denen aus dem Menü *Berechnungen*. Nur werden hier die Berechnungen auf einem Drucker ausgegeben statt auf dem Bildschirm. Da auch die Rahmenzeichen ausgegeben werden, sollten Sie über einen sogenannten grafikfähigen Drucker verfügen. Das sind aber heutzutage nahezu alle Drucker, und es

reicht aus, wenn Ihr Drucker Epson-kompatibel ist – was übrigens auch die meisten Drucker sind. Die Menüpunkte heißen hier *Druck Tanken*, *Druck Kosten* und *Druck Gesamt*.

Eine schöne Funktion ist der Menüpunkt *Kaufvertrag* im Menü *Drucken*. Hier können Sie sich den Vordruck eines Kaufvertrages ausdrucken lassen, wie er bei der Veräußerung eines Autos Anwendung finden kann. Drucken Sie immer gleich zwei Exemplare aus, da ja jeder seine eigene Kopie haben will. Ausgedruckt wird übrigens die im Programm-Verzeichnis befindliche Textdatei KAUF-VER.TXT. Sie können diese Datei getrost Ihren eigenen Bedürfnissen anpassen und beispielsweise schon Ihre persönlichen Daten eintragen. Dann wird der Kaufvertrag unter diesem Menüpunkt immer gleich mit Ihren Eintragungen versehen ausgedruckt. Das ist problemlos möglich, da das Programm nicht überprüft, ob die Datei verändert wurde. Da aber normalerweise der gesamte Kaufvertrag auf eine Seite paßt, sollten Sie an der Größe des Vertrages nicht viel ändern.

Der nächste Menüpunkt heißt *Statistik*. Hier bekommen Sie eine statistische, grafische Auswertung all Ihrer Kosten geboten. Das allerdings nur, wenn Sie über einen EGA- bzw. VGA-Monitor verfügen. Die statistische Auswertung erfolgt in Form eines sogenannten Balkendiagrammes.

Sie können bei der statistischen Auswertung unter vier Hauptpunkten wählen, die ihrerseits wieder unterteilt sind. Prinzipiell sind alle grafischen Ausgaben entweder für einen Monat oder für ein Jahr möglich. Die vier Punkte heißen hier

- Verbrauch Liter pro 100 Km
- Getankte Liter
- Gefahrene Kilometer
- Kosten

Die ersten drei Punkte sind auf jeden Fall, wie schon bei der Berechnung der Daten, in monatliche oder jährliche Auswertungen unterteilt. Der letzte Punkt

ist nochmals unterteilt. Sie können sich hier die Kosten für Kraftstoff und die Kosten für Sonstiges getrennt anzeigen lassen. Es besteht aber auch, unter dem Menüpunkt *Kosten Gesamt*, die Möglichkeit, sich alle Kosten auf einmal anzeigen zu lassen. Selbstverständlich existiert bei jedem dieser Punkte auch wieder die Option, sich die Werte monatlich oder aufs Jahr bezogen ausgeben zu lassen.

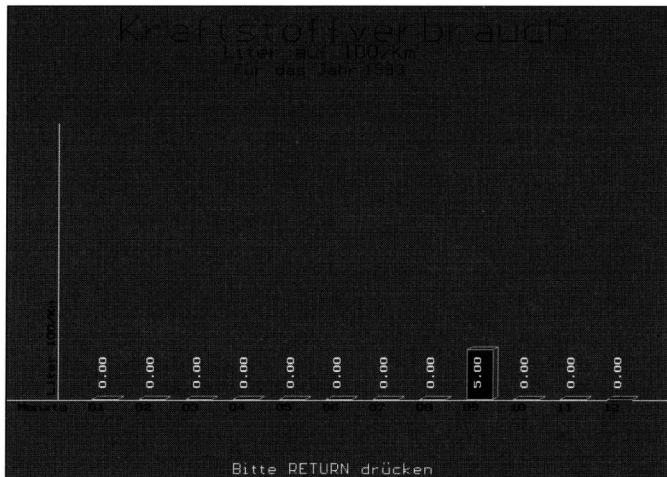


Abb. 8: Für die grafische Auswertung der Berechnungen benötigen Sie einen EGA- oder VGA-Monitor



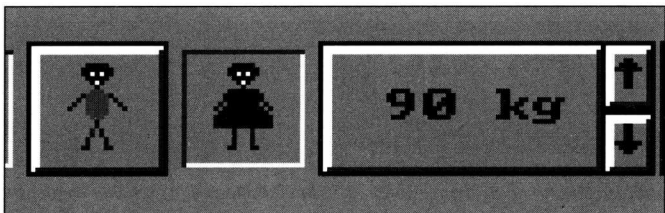
---

## Kapitel 6

### Alk

---

Die Grundeinstellungen im Programm Alk beziehen sich eigentlich nur auf Ihr Geschlecht und Ihr Körpergewicht, da diese Daten wichtig für die Berechnung von Blutalkohol-Konzentration und Abbaugeschwindigkeit sind.



*Abb. 9: Geschlecht und Gewicht kann man bequem per Maus auswählen*

Das eigentlich Problematische folgt jetzt – zumindest sehe ich da einen gewissen Widerspruch. Nun müssen Sie nämlich mit der Maus aus den Buttons der linken Seite die Getränke auswählen, die Sie zu sich genommen haben, und diese in die Tabelle einklicken. Also ich hätte da schon nach relativ geringen Dosen Probleme mit der korrekten Eingabe.

Es gibt zwei verschiedene Eingabe-Modi; sie werden durch zwei kleine Buttons im rechten, oberen Fensterbereich gesteuert. Wenn Sie den Button S benutzen, werden sämtliche Getränke übereinander in Form eines Balkens angeordnet.

Andernfalls können Sie die Getränke auch horizontal frei über das Feld verteilen.

Der Button P hingegen zeigt Ihnen eine Art Druckvorschau, also das Bild, wie es auf Ihrem Drucker ausgegeben würde. Eine Druckausgabe ist in Alk allerdings nicht integriert, so daß Sie ein solches Bild nur ausdrucken können, wenn Sie den DOS-Befehl Graphics verwenden. Über die Verwendung dieses Befehles lesen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach. Für MS-DOS 6.0 und einen HP-Deskjet aktivieren Sie die Grafik-Hardcopy-Unterstützung mit dem Befehl

GRAPHICS DESKJET.



Abb. 10: Die Art der Getränke kann auch durch Buttons umgeschaltet werden.

Ihre Daten können Sie in Alk auf mehrere Arten eingeben. Nach dem Start sehen Sie zuerst den kurzen Aufruf gegen Nazis. Danach steht eine leere Arbeitsfläche bereit, wie man sie aus vielen Statistiken kennt. Auf der linken Y-Achse sind die Promille abzulesen, also die Alkoholanteile in Einzelschritten, bezogen auf eintausend Teile Blut. Auf der X-Achse sieht man eine Zeiteinteilung. Hier kann man je nach Zeitpunkt des Trinkens die Getränke eintragen.

Dazu wählen Sie mit der Maus eines der Getränke aus der unteren Button-Leiste aus. Wenn Sie jetzt an irgendeiner Stelle der Tafel klicken, wird die Abbildung dieses Getränkes eingetragen und der damit verbundene Alkoholspiegel berechnet.

Vorher sollten Sie natürlich an entsprechender Stelle Ihr Geschlecht und Ihr Körpergewicht angegeben haben. Wie Sie diese Angaben als Standardvorgabe einspeichern können, ist ganz einfach. Zuerst nehmen Sie alle Einstellungen vor, dann klicken Sie auf das Symbol mit der Diskette, auf die ein Pfeil weist. Jetzt werden alle Ihre Daten fest gespeichert, und beim nächsten Start brauchen Sie diese nur noch zu laden. Dazu wählen Sie dann das Symbol mit der Diskette, aus der ein Pfeil herausweist.

Wie weiter oben schon beschrieben, können Sie entweder alle Getränke wahllos – nur an der Zeit orientiert – im Arbeitsfeld plazieren. Wenn Sie allerdings den Button S (kann mit Säule übersetzt werden), am rechten oberen Bildschirmrand benutzen, dann werden alle Getränke der gleichen Zeitachse übereinander angeordnet.

Natürlich ist auch hier noch die blaue Linie des Alkoholpegels zu sehen. Nun klicken Sie mal auf das Symbol mit dem kleinen Auto. Hier bekommen Sie nun die mathematische Analyse der Trunkenheit. Man rechnet Ihnen nicht nur vor, wie hoch Ihr Promille-Wert ungefähr anzusetzen ist, sondern auch, zu welchem voraussichtlichen Zeitpunkt wieder mit Ihrer absoluten Nüchternheit zu rechnen ist.

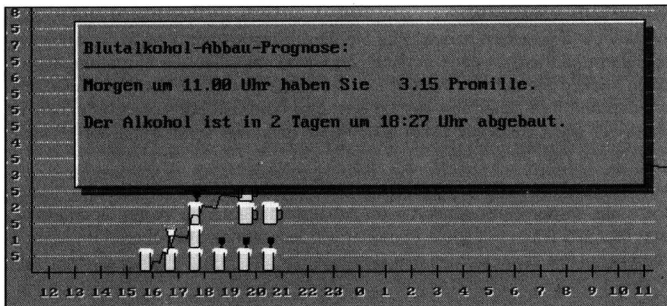


Abb. 11: Ob man das noch lesen könnte?

## Kommandozeilenparameter von Alk

Alk kann mit vier verschiedenen Startparametern aufgerufen werden. Der Parameter /S schaltet sofort in den oben beschriebenen Balkenmodus. Der Parameter /? startet Alk mit einem Hilfebildschirm. Der Parameter : (Doppelpunkt) schaltet beim Start von Alk die Anti-Nazi-Anzeige ab. Der Parameter /D (für Default) startet Alk mit den Startwerten einer selbsterstellten bzw. veränderten Konfigurationsdatei ALK.CFG. Eine solche Datei ist bereits vorhanden. Hier können Sie beispielsweise Ihr Gewicht und Geschlecht als Standard eingeben. Diese Datei enthält unter anderem auch die Alkoholwerte der verschiedenen Getränke und wird zur Berechnung der Werte herangezogen.

---

# Kapitel 7

## PC-Fahrschule

---

Bei PC-Fahrschule brauchen Sie selbstverständlich überhaupt keine Einstellungen vorzunehmen. Suchen Sie sich einfach aus, aus welchem Komplex die Fragen gestellt werden sollen und beantworten Sie diese.

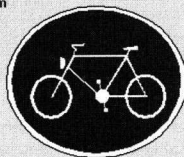
Bei den meisten Fragen sehen Sie, wie im richtigen Prüfungsbogen auch, eine Frage und mehrere Antworten. Manchmal ist nur eine Antwort richtig, manchmal mehrere. Sobald Sie eine Antwort gegeben haben, sehen Sie eine Auswertung. Jetzt werden jeweils zwei Kästchen nebeneinander dargestellt. Das eine Kästchen enthält die richtige Antwort, das andere Kästchen entweder Ihre Antwort oder nichts. Nur wenn Ihre Antwort richtig war, befindet sie sich neben einem angekreuzten Kästchen. War die Antwort falsch, steht das außerdem oben im Fenster.

Frage Nr. 173

Bewertung : 2

■ ■ Worauf weist dieses Verkehrszeichen hin ?

- ☐ 1 Hier dürfen Räder nur geschoben werden
- ☒ 2 Auf einen Radweg
- ☐ 3 Auf ein Verbot für Radfahrer



WEITER

Abb. 12: Bei den Fragen werden Ihnen auch Verkehrszeichen angezeigt

Etwas anders sieht es bei den Fragen aus, die sich mit Zahlen beschäftigen. Hier werden beispielsweise Fragen zu zulässigen Gewichten, Längen oder Abständen gestellt. Sie bekommen keinerlei Tip. Aber sobald Sie nach Ihrer Eingabe  gedrückt haben, bekommen Sie das richtige Ergebnis. Übrigens ist es bei den Zahleneingaben egal, ob Sie das Komma oder den Punkt zur Trennung dezimaler Zahlen verwenden.

Frage Nr. 141

RICHTIG

Bewertung : 2

■ ■ Bis zu welchem zulässigen Gesamtgewicht dürfen Fahrzeuge auf besonders gekennzeichneten Gehwegen geparkt werden ?

2.8

2.8

t

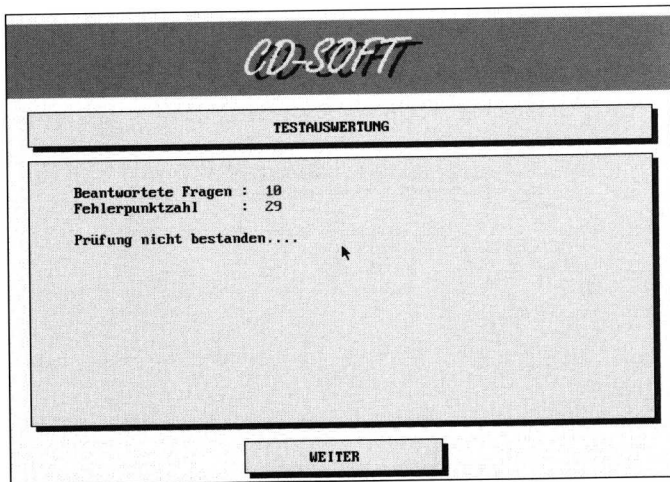
NÄCHSTE FRAGE

ENDE

Abb. 13: Bei den Fragen zu Zahlen bekommen Sie keine Tips

Die Steuerung von PC-Fahrschule ist ganz einfach. Sie können das Programm bequem sowohl mit einer Maus als auch mit der Tastatur bedienen. Welche Tasten Sie benutzen müssen, erkennen Sie immer daran, daß die entsprechende Taste im Wort farbig hervorgehoben ist.

Um die Fragen zu beantworten, d.h. Ihr Kästchen anzukreuzen, benötigen Sie ebenfalls keine Maus. Vor jeder möglichen Antwort steht eine Zahl. Diese ist ebenfalls rot hervorgehoben und kann als Antwort eingegeben werden. Im entsprechenden Kästchen erscheint das Kreuz.



*Abb. 14: Leider haben Sie die Prüfung wieder nicht bestanden – aber es war ja nicht so ernst*

Ob Sie mit Ihren Antworten richtig lagen oder nicht, erfahren Sie sofort nach der Beantwortung der Frage. Erst wenn Sie alle Fragen beantwortet haben, bekommen Sie eine Endauswertung. Dabei richtet sich das Programm nach den Bewertungskriterien und originalen Fehlerpunkten der zur Prüfung verwendeten Führerscheinfragebögen. Wenn Ihnen PC-Fahrschule also sagt, Sie wären durch die Prüfung gefallen, so können Sie das getrost glauben.

---

## Kapitel 8

# Verwendung des Windows-Bildschirmschoners

---

Den Bildschirmschoner *Autos* können Sie auf einfache Weise in Windows einbinden und ihn dort benutzen. Zuerst kopieren Sie den Schoner, also die Datei AUTOS.SCR, in das Windows-Verzeichnis.

Nun starten Sie Windows und wechseln dort zum Fenster *Hauptgruppe*. In diesem Fenster befindet sich ein Icon mit der Bezeichnung *Systemsteuerung*. Ein Doppelklick auf dieses Icon öffnet ein weiteres Fenster. Hier finden Sie ein Icon mit der Bezeichnung *Desktop*. Ein weiterer Doppelklick öffnet nun das Fenster, welches für alle Windows-Einstellungen zuständig ist, die sich mit dem Aussehen von Windows beschäftigen. Einer der dort enthaltenen Punkte heißt *Bildschirmschoner*.

Wenn Sie nun auf den kleinen Pfeil neben diesem Fenster klicken, bekommen Sie eine Liste der verfügbaren Schoner angezeigt. Sollten Sie alles richtig kopiert haben, so ist dort jetzt auch ein Schoner namens *Autos* zu sehen.

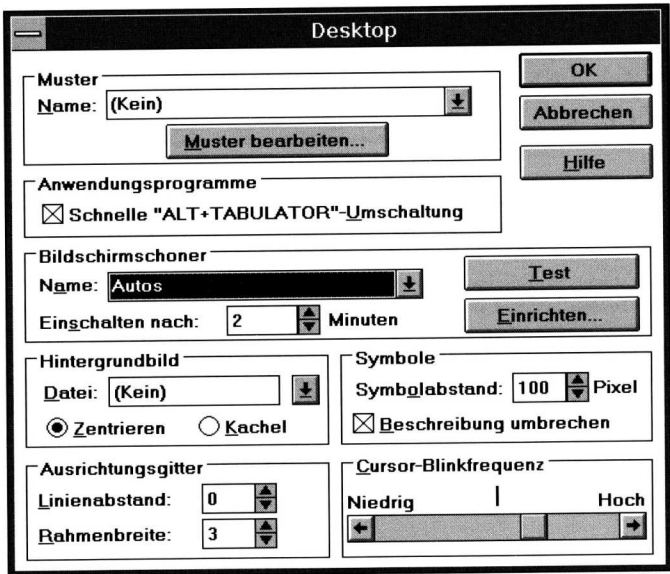


Abb. 15: Hier suchen Sie Ihren Bildschirmschoner aus

Rechts daneben sind zwei Knöpfe. Sie heißen *Einrichten* und *Test*. Der Knopf *Einrichten* erlaubt Ihnen, die Eigenschaften des Bildschirmschoners einzustellen. Die dortigen Optionen drehen sich unter anderem um das Löschen des Bildschirms.

Dabei geht es darum, ob bei der Aktivierung des Bildschirmschoners der Hintergrund schwarz geschaltet werden soll oder ob die Autos über die normale Arbeitsfläche fahren und diese löschen sollen. Probieren Sie einfach aus, was Ihnen am besten gefällt. Bei der nächsten Einstellung geht es um die Töne des Bildschirmschoners. Wenn Sie nämlich eine Sound-Karte an Ihren Rechner angeschlossen haben, dann hören Sie ab und zu ein sehr realistisches Hupen. Außerdem gibt es richtige Unfallgeräusche, wenn die beiden Autos mal zusammentreffen und einen Unfall haben.

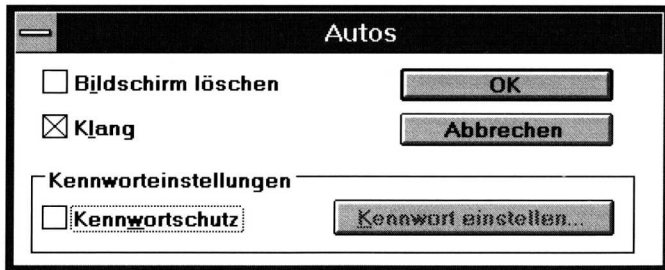


Abb 16: Stellen Sie den Bildschirmschoner nach Belieben ein

Die dritte Option ermöglicht es Ihnen, ein Paßwort einzugeben. Wenn der Bildschirmschoner während Ihrer Abwesenheit aktiviert wird, kann man nur mit Windows weiterarbeiten, wenn man das richtige Paßwort kennt.

Wenn alle Einstellungen gemacht sind, können Sie mit dem Knopf **Test** diese Einstellungen ausprobieren. Unter anderem können Sie in diesem Fenster noch einstellen, nach welcher Wartezeit der Bildschirmschoner aktiviert werden soll. Berechnen Sie genügend Zeit. Bei einigen Programmen, wie etwa DTP-Anwendungen, können die Berechnungen manchmal sehr lange dauern. Da sieht man

plötzlich den Fortschritt garnicht mehr. Als günstige Zeit hat sich ein Wert von etwa zehn Minuten herausgestellt.

Sie brauchen auch nicht zu befürchten, daß Ihr Bildschirm einbrennt. Bis das auf den heutigen Farbmonitoren passiert, muß ein Bild schon mehrere Wochen lang ununterbrochen auf dem Monitor stehen.

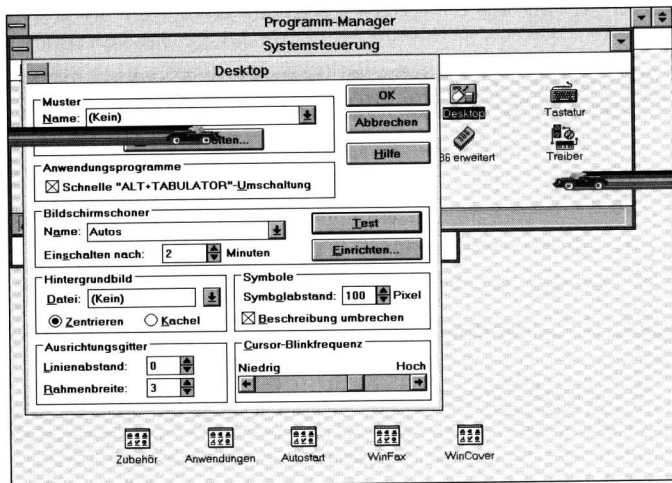


Abb. 17: So sieht es aus, wenn der Bildschirmschoner Ihren Bildschirm überfährt

---

# Anhang

## Die Programmdateien

---

Die nachfolgend beschriebenen Dateien befinden sich auf der Diskette. Bitte achten Sie darauf, daß keine der Dateien vergessen, gelöscht oder beschädigt wird. Sollte sich vielleicht eines der Programme nicht korrekt starten lassen, so vergleichen Sie bitte, ob auch alle Dateien installiert wurden.

Sollte das der Fall sein, vergleichen Sie bitte die Größe der Dateien mit der Größe der Originaldateien. Finden Sie dort Unterschiede, so sollten die Originaldateien nochmals in das Festplattenverzeichnis kopiert werden.

### Alk

---

Das Programm Alk besteht aus nur sieben Dateien. Die achte, ebenfalls auf der Diskette vorhandene Datei FILE\_ID.DIZ ist eine reine Programmbeschreibungdatei, wie sie in Mailboxen Verwendung findet.

Die Dateien, welche auf OVL oder DAT enden, sind wichtige Programmdateien, die auf keinen Fall fehlen dürfen. ALK.EXE ist selbstverständlich die Programmdatei. Die Datei ALK.CFG kann theoretisch mit einem ASCII-Editor geändert werden, um Ihre eigenen Standardwerte aufzunehmen. ALK.DOC ist die Programmdokumentation der Autoren.

## Automaster

---

Auf der Diskette befinden sich neun Dateien, die bereits Daten fiktiver Fahrzeuge enthalten. Sie sollten diese – sie enden auf DAT, STM und TRM – auf keinen Fall einfach löschen, da Sie ansonsten Probleme mit der Programmausführung bekommen können. Wie diese Daten im Programm gelöscht werden, ist im entsprechenden Kapitel beschrieben.

Weiter finden Sie fünf Textdateien im Verzeichnis. Die Datei AUTO.TXT ist die Programmdokumentation des Autors. KAUFVER.TXT enthält den Kaufvertrag für Kraftfahrzeuge, den Sie im Programm selbst ausdrucken lassen können. LIESMICH.TXT enthält Installationsanweisungen des Autors. Die Dateien INFO\_LOT.TXT und INFO\_SCH.TXT enthalten Informationen zu anderen Programmen des Autors. Dabei handelt es sich um ein Programm namens Lotto-Master und eine Anwendung namens Schlüssel-Master.

Sowohl mit der Datei AUTO.BAT als auch mit der Datei AUTO.EXE können Sie das Programm starten. Wichtig ist dafür auch die Datei AUTO\_OPT.CFG, in der programmspezifische Konfigurationsdaten enthalten sind.

Das Programm AUTO\_DAT.EXE ist ein Hilfsprogramm zur Überwachung wichtiger Fahrzeugtermine. Es muß gesondert installiert werden. Wie das geschehen muß, steht ausführlich in der Installationsanweisung.

## PC-Fahrschule

---

Das Programm PC-Fahrschule befindet sich in einem sogenannten selbstextrahierenden Archiv. Auf Ihrer Diskette finden Sie nur die Datei SCHULE!.EXE. Wenn Sie diese nach der Installationsanweisung aufgerufen haben, so finden Sie dort insgesamt 41 Dateien. Außer einer Datei namens INSTALL.BAT, die Sie nur bräuchten, wenn Sie das Programm von der Diskette installieren könnten, finden Sie dort sechs Dateien mit dem Namen TIT, die von A-F gekennzeichnet

sind. Außerdem befindet sich dort die Programmdatei mit dem Namen SCHULE.EXE. Damit wird das Programm gestartet. Schließlich sind dort noch dreiunddreißig Dateien, die mit SCHULE anfangen und auf die Zahlen von 000 bis 032 enden. Darin sind die Fragen und die Grafikdateien enthalten.

Sollte eine oder mehrere Dateien fehlen, kann das Programm nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden. In dem Fall installieren Sie das Programm bitte noch einmal.

Während die Dateien entpackt werden, sollte hinter jeder Datei eine Meldung stehen. Dort sollte immer -AV zu sehen sein. Das bedeutet, daß die Dateien intakt und unverändert sind. Wenn das nicht der Fall ist, kann die Datei beim Kopieren beschädigt worden sein. Auch hier versuchen Sie im Zweifelsfalle das Programm nochmal zu installieren.

## **Autos**

---

In dem Verzeichnis befindet sich nur eine einzige Datei. Sie heißt AUTOS.SCR und ist für Windows in dieser Form fix und fertig anwendbar. Sie muß nur nach obenstehender Anweisung installiert und eingerichtet werden.



---

# Stichwortverzeichnis

---

## A

anLegen 25

## B

Benzinpreis pro Liter 30

## D

Druck Gesamt 36

– Kosten 36

– Tanken 36

## E

Einen Monat ausgeben 33

## F

Folgemonat 34

Funktion Wechseln 32

## G

Gesamt 33

gesamte Kilometerleistung des  
Wagens 30

## H

Hilfestellung 16

## K

Kosten 33

Kraftstoffverbrauch pro  
100 Kilometer 30

## M

Menü Berechnungen 33

– Drucken 35

– Eingaben 30

– Sonstiges 27

Menüpunkt Alles ausgeben 34

– Ändern 31

– Anlegen 32

– Datei 25

– Entfernen 25, 32

– Gesamt 35

– Kaufvertrag 36

– Kosten 30, 34

– Kosten Gesamt 37

– Löschen 31

– Tanken 33

## **P**

Probleme 16

## **S**

Schreibschutz der Diskette 19

Sicherheitskopie der Diskette 19

Stammdatei erzeugen 29

Statistik 36

statistische Auswertung 36

## **T**

Tanken 30, 33

Termindatei erzeugen 29

Textwahl 28