

SIEMENS



SINIX Computer

MAXed V3.0

Kurzbeschreibung

Inhaltsübersicht

Einführung in die MAXed-Kommandos

1. Einstieg	4
MAXed aufrufen	4
MAXed beenden	4
MAXed-Kommandos eingeben	5
Hilfsinformationen anzeigen lassen	6
2. Arbeiten mit mehreren Dateien	7
Dateien wechseln	7
Dateien sichern	7
Fenster erzeugen	8
Fenster löschen	8
Fenster wechseln	9
3. Bewegen im Text	10
Schreibmarke bewegen	10
Dateiausschnitt verschieben	11
Schreibmarke absolut bewegen	11
4. Hilfen für die Texteingabe	12
Eingabe-Modus ändern	12
Nationale Sonderzeichen eingeben	12
Formatränder setzen	13
Tabulatoren setzen	14
5. Arbeiten mit Textzeilen	15
Zeilen einfügen/überschreiben	15
Zeilenschaltung ändern	15
Zeilenumbruch ändern	16
6. Bearbeiten von Textbereichen	17
Löschen	17
Text verschieben	18
Text kopieren	19
7. Markieren von Textstellen	21
Marken setzen	21
Marken anspringen	22
8. Text formatieren	23

Inhalt

9.	Suchen/Ersetzen im Text	24
	Zeichketten suchen	24
	Beispiele zum Suchen von Zeichenketten	25
	Zeichenketten suchen und ersetzen	26
	Zeichenketten suchen und ersetzen mit einem Kommando	27
	Beispiele zum Ersetzen von Zeichenketten	28
10.	Grafisches Arbeiten	29
	Zeichenattribute setzen und hinzufügen	29
	Zeichenattribute entfernen	30
	Linien und Rechtecke zeichnen	31
11.	Makros	32
	Makros in der Lernphase definieren	32
	Makros ausführen	34
12.	Textveränderung rückgängig machen	35
13.	Schnittstelle zu SINIX	36
	SINIX-Kommandos eingeben	36
	Drucken	37

Allgemeine Bedienungshinweise

14.	Komplexe Kommandos eingeben	38
15.	Kommandos abbrechen	39
16.	Bereiche definieren	40
	RANGE	41
	RECTANGLE	42
	STREAM	42
	BLOCK	43
	RECORD	43
17.	Beispiele für häufig verwendete Bereichsdefini- tionen	44
	RANGE	44
	RECTANGLE	44
	STREAM	45

18. Pseudo-Dateien anzeigen lassen	46
HELP	46
RESTORE	46
OPENFILES	46
EDITFILES	47
PUTFILES	47
ERASEBUFFERS	48
PICKBUFFERS	48
LABELS	48
FINDHISTORY	49
MACROS	49
SYSOUTPUT	49
SYSHISTORY	49
SYSCOMMAND	50
SCANLIST	50
TAGLIST	50
VARIABLES	51
SETUP	51

Einführung in die MAXed-Kommandos

1. Einstieg

MAXed aufrufen

Sie rufen den MAXed mit der Datei *datei* von der Shell aus auf mit

```
m datei
```

Mit verschiedenen Schaltern können Sie zusätzlich die Voreinstellungen verschiedener Parameter des MAXed ändern.

Sie rufen den MAXed mit der Datei auf, die Sie bei der letzten Sitzung bearbeitet haben, mit

```
m
```

Fenster und Schreibmarke sind so positioniert wie vor dem Verlassen des MAXed.

```
>>>> Manual: Abschnitt 3.2 Starten und Beenden  
       des MAXed,  
       Abschnitt 5.1 maxed- Den MAXed aufrufen
```

MAXed beenden

- alle während der Sitzung bearbeiteten Dateien sichern und *.bak*-Dateien anlegen <EXIT>
- alle während der Sitzung bearbeiteten Dateien sichern und keine *.bak*-Dateien anlegen <ENTER> <EXIT>
- Der MAXed wird ohne Sichern der geänderten Dateien beendet. Die Veränderungen gehen verloren, wenn sie nicht zuvor durch das Kommando **SAVE** gesichert wurden. <ENTER> **quit** <ENTER>

```
>>>> Manual: Abschnitt 3.2 Starten und Beenden  
       des MAXed,  
       Abschnitt 6.1 EXIT, QUIT
```

MAXed-Kommandos eingeben

- Kommandos ohne Argumente eingeben:
 1. die Schreibmarke an die Stelle positionieren, an der das Kommando ausgeführt werden soll
 2. das Kommando eingeben <KOMMANDO>
Dazu drücken Sie die laut Referenzkarte vorgesehene Kommandotaste bzw. Tastenkombination.

- Kommandos mit Kommandoattributen eingeben:
 1. die Schreibmarke an die Stelle positionieren, an der das Kommando ausgeführt werden soll
 2. die Schreibmarke ins Eingabefeld der Steuerzeile bewegen <ENTER>
 3. Kommandoattribute im Eingabefeld eingeben: Mehrere Kommandoattribute werden durch Leerzeichen voneinander getrennt.
 4. falls erforderlich, die Eingabe korrigieren:
 - ein Einzelzeichen löschen <BACKSPACE>
bzw. <DELCHAR>
 - zwischen Einfüge- und Überschreibe-Modus umschalten <INSERTMODE>
 - die Schreibmarke innerhalb des Eingabefeldes bewegen:
 - um eine Position nach links <LEFTARROW>
 - um eine Position nach rechts <RIGHTARROW>
 - an den Anfang des Eingabefeldes <UPARROW>
 - ans Ende der bisherigen Eingabe <DOWNARROW>
 5. das Kommando eingeben <KOMMANDO>

- Und falls Ihnen mal die Schablone mit der Beschriftung für die Kommandotasten abhanden gekommen ist: Kommandonamen können Sie auch in der Steuerzeile eingeben <ENTER> kommando <ENTER>

- Kommandos verstärken: <ENTER> n <KOMMANDO>
Fast alle Kommandos zum Bewegen der Schreibmarke oder Verschieben des Fensters sowie die Kommandos PUT, RESTOR und MACRO können verstärkt werden.

Einstieg

>>>> Komplexe Kommandos eingeben,
Manual: Abschnitt 1.2.2 Die Referenzkarten,
Abschnitt 1.6 Hilfsinformationen,
Abschnitt 3.6.1 Das Format der Kommandoat-
tributierung,
Abschnitt 3.6.2 Das Eingabefeld und der Eingabepuffer,
Abschnitt 3.7 Die Kommandoverstärkung

Hilfsinformationen anzeigen lassen

- die Tastenbelegung der MAXed-Kommandos anzeigen lassen `<ENTER> keypad <HELP>`
- Hilfsinformation einblenden lassen:
 1. Schreibmarke auf einen der Kommandonamen positionieren
 2. Information einblenden lassen `<HELP>`
- zurückkehren zur bearbeiteten Datei `<EDIT>`
- den Namen des Kommandos, das auf eine Taste gelegt ist, in der Steuerzeile ausgeben lassen `<ENTER> <CODE> <KOMMANDO>`

>>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 1.6 Hilfsinformationen,
Abschnitt 6.1 CODE, HELP

2. Arbeiten mit mehreren Dateien

Dateien wechseln

- die Datei *neudatei* in das aktive Fenster laden <ENTER> *neudatei* <EDIT>
Die zuvor in diesem Fenster bearbeitete Datei wird dadurch zur alternativen Datei für dieses Fenster.
 - die Datei *neudatei* neu anlegen und in das aktive Fenster laden <ENTER> *neudatei* <EDIT> <EDIT>
 - zur Alternativ-Datei umschalten <EDIT>
 - eine bereits eröffnete Datei über eine Auswahl in das aktuelle Fenster laden:
 1. die Liste aller aktuell eröffneten Dateien aufrufen <ENTER>® <EDIT>
 2. die Schreibmarke zur gewünschten Datei bewegen
 3. diese Datei in das aktuelle Fenster laden <EDIT>
- >>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.4.1 Wechseln zwischen
Dateien,
Abschnitt 3.8.1 Der Dateiname als IDENTIFIER,
Abschnitt 6.1 EDIT

Dateien sichern

- die aktuelle Datei sichern, ohne den MAXed zu beenden <SAVE>
- alle in Bearbeitung befindlichen Dateien sichern, ohne den MAXed zu beenden <ENTER> <SAVE>
- bestimmte Dateien, die Sie während der Sitzung bearbeitet haben, über eine Auswahl sichern:
 1. die Liste aller aktuell eröffneten Dateien aufrufen <ENTER>® <SAVE>
 2. die Schreibmarke zur gewünschten Datei bewegen
 3. diese Datei sichern <SAVE>

Arbeiten mit mehreren Dateien

- die aktuelle Datei unter dem Namen *neudatei* sichern `<ENTER> neudatei <SAVE>`
 - alle in Bearbeitung befindlichen Dateien sichern und den MAXed beenden `<EXIT>`
- >>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.1 Die Dateihaltung des MAXed,
Abschnitt 6.1 EXIT, SAVE

Fenster erzeugen

- ein neues horizontales Fenster erzeugen:
 1. die Schreibmarke in die Zeile bringen, in der die neue Fenstergrenze sein soll
 2. das neue horizontale Fenster erzeugen `<HWINDOW>`
Das neue Fenster steht am Anfang der aktuellen Datei.
- ein neues vertikales Fenster erzeugen:
 1. die Schreibmarke in die Spalte bringen, in der die neue Fenstergrenze sein soll
 2. das neue vertikale Fenster erzeugen `<VWINDOW>`
Das neue Fenster steht am Anfang der aktuellen Datei.
- ein neues Fenster erzeugen und an den Anfang von *datei* positionieren:
 - horizontal `<ENTER> datei <HWINDOW>`
 - vertikal `<ENTER> datei <VWINDOW>`

>>>> Manual: Abschnitt 3.4.2 Dateiausschnitte in mehreren Fenstern bearbeiten,
Abschnitt 6.1 HWINDOW, VWINDOW

Fenster löschen

das zuletzt erzeugte Fenster löschen `<ENTER> <HWINDOW>`
oder `<ENTER> <VWINDOW>`

>>>> Manual: Abschnitt 6.1 HWINDOW, VWINDOW

Fenster wechseln






















- in das Fenster mit der nächsthöheren Fensternummer wechseln `<CHWINDOW>`
- in das Fenster mit der Nummer n wechseln (falls vorhanden) `<ENTER> n <CHWINDOW>`

Das aktuelle Fenster ist mit durchgezogenen Linien umrandet, die nicht aktuellen Fenster mit punktierten Linien.

>>>> Manual: Abschnitt 3.4.2 Dateiausschnitte in mehreren Fenstern bearbeiten,
Abschnitt 6.1 CHWINDOW

3. Bewegen im Text

Schreibmarke bewegen

- eine Stelle nach links 
- eine Stelle nach rechts 
- eine Stelle nach oben 
- eine Stelle nach unten 
- an den linken Fensterrand der aktuellen Zeile `<ENTER>  <HOME>`
- an den rechten Fensterrand der aktuellen Zeile `<ENTER>  <HOME>`
- an den oberen Fensterrand der aktuellen Zeile `<ENTER>  <HOME>`
- an den unteren Fensterrand der aktuellen Zeile `<ENTER>  <HOME>`
- an die linke obere Ecke des Fensters `<HOME>`
- an die rechte untere Ecke des Fensters `<HOME>  `
- wortweise nach links `<WORDLEFT>`
- wortweise nach rechts `<WORDRIGHT>`
- *n* Stellen nach links `<ENTER> n `
- *n* Stellen nach rechts `<ENTER> n `
- *n* Stellen nach oben `<ENTER> n `
- *n* Stellen nach unten `<ENTER> n `
- eine Tabulatorposition nach links 
- eine Tabulatorposition nach rechts 
- an den Anfang der nächsten Zeile `<RETURN>`
- an das Ende der vorhergehenden Zeile ` <RETURN>`
- an das Zeilenende ` `
- an den Zeilenanfang ` `

>>>> Manual: Abschnitt 3.3.2 Bewegen der Schreibmarke,
Abschnitt 6.1 BACKTAB, DOWNARROW, HOME,
LEFTARROW, RETURN, RIGHTARROW, TAB,
UPARROW, UPEND, WORDLEFT, WORDRIGHT

Dateiausschnitt verschieben

- 1/3 der Fensterhöhe nach unten <PLUSLINE>
- 1/3 der Fensterhöhe nach oben <MINUSLINE>
- eine ganze Fensterhöhe nach unten <+PAGE>
- eine ganze Fensterhöhe nach oben <-PAGE>
- 16 Spalten nach links <WINL>
Ist der eingblendete Dateiausschnitt weniger als 20 Spalten breit, ist die Verschiebung geringer
- 16 Spalten nach rechts <WINR>
Ist der eingblendete Dateiausschnitt weniger als 20 Spalten breit, ist die Verschiebung geringer
- n Spalten nach links <ENTER> n <WINL>
- n Spalten nach rechts <ENTER> n <WINR>

Der Dateiausschnitt wird allerdings nur dann nach oben bzw. nach links verschoben, wenn nicht bereits Zeile 1 bzw. Spalte 1 sichtbar sind.

>>>> Manual: Abschnitt 3.3.3 Verschieben des Dateiausschnitts,
Abschnitt 6.1 MINUSLINE, MINUSPAGE, PLUSLINE, PLUSPAGE, WINL, WINR

Schreibmarke absolut bewegen

- an den Dateianfang <GOTO>
- an das Dateende <ENTER> . <GOTO>
- in die Zeile n <ENTER> n <GOTO>
- zur Marke *marke* <ENTER> *marke* <GOTO>
- zur Standard-Marke <ENTER> <GOTO>

Das Fenster wird ebenfalls bewegt, falls erforderlich.

>>>> Marken setzen,
Manual: Abschnitt 3.3.2 Bewegen der Schreibmarke,
Abschnitt 6.1 GOTO

4. Hilfen für die Texteingabe

Eingabe-Modus ändern

Grundsätzlich gibt es zwei alternativ verfügbare Eingabe-Modi: einen Einfüge-Modus und den Überschreibe-Modus `OVERWRITE`. Der Einfüge-Modus ist in vier Varianten einstellbar, der `INSERT`-Modus ist standardmäßig eingestellt.

- zwischen dem alternativ verfügbaren Einfüge- und Überschreibe-Modus umschalten `<INSERTMODE>`
- den `LEXICAL`-Modus (Einfüge-Modus mit automatischer Silbentrennung) einschalten `<ENTER> I <INSERTMODE>`
- zwischen `LEXICAL`- und `OVERWRITE`-Modus umschalten `<INSERTMODE>`
- den Standard-Einfüge-Modus `INSERT` einschalten `<ENTER> i <INSERTMODE>`

>>>> Manual: Abschnitt 4.1.1 Die Eingabe-Modi,
Abschnitt 6.1 `INSERTMODE`

Nationale Sonderzeichen eingeben

Sie können diejenigen nationalen Sonderzeichen mit Hilfe des Kommandos `FONT` eingeben, die in der Konfigurationsdatei definiert sind. Standardmäßig sind `ß`, die Umlaute und das Paragraphen-Zeichen auf den Tasten für die Zeichen `s`, `a`, `Ä`, `o`, `Ö`, `u`, `U` und `§` definiert:

``

>>>> Manual: Abschnitt 1.5 Besonderheiten
bei der Texteingabe,
Abschnitt 6.1 `FONT`

Formatränder setzen

Standardmäßig sind beide Formatränder auf der ersten Spalte gesetzt.

- einen Formatrand setzen:
 1. bewegen Sie die Schreibmarke zu der gewünschten Spalte
 2. setzen Sie an der aktuellen Spalte
 - den linken Formatrand <MARGIN>
 - den rechten Formatrand <ENTER> <MARGIN>
 - beide Formatränder gleichzeitig setzen:
 - Schreibmarke auf den linken Formatrand setzen und eingeben <ENTER>
 - Schreibmarke zum rechten Formatrand bewegen und eingeben <MARGIN>
 - beide Formatränder gleichzeitig setzen durch Angabe der Spaltennummern l und r <ENTER> l r <MARGIN>
- >>>> Manual: Abschnitt 4.3.1 Tabulatoren,
Abschnitt 4.3.2 Formatränder,
Abschnitt 6.1 MARGIN

Hilfen für die Texteingabe

Tabulatoren setzen

Beim Aufruf des MAXed sind standardmäßig Tabulatoren in jeder vierten Spalte gesetzt. Sie werden am unteren Fensterrahmen durch kleine Striche angezeigt. Es können bis zu 34 Tabulatoren gesetzt werden.

- einen Tabulator setzen:
 1. Die Schreibmarke an die Spalte bewegen, an der ein neuer Tabulator gesetzt werden soll
 2. neuen Tabulator setzen <STRAB>

- einen Tabulator löschen
 1. die Schreibmarke an die Spalte bewegen, an der der Tabulator gelöscht werden soll
 2. den Tabulator löschen <STRAB>

- mehrere Tabulatoren gleichzeitig setzen:
 1. eine Tabulator-Datei anlegen <ENTER> tabdatei <EDIT> <EDIT>
 2. Tabulatorpositionen durch Eingabe der Spaltenzahlen in aufsteigender Reihenfolge festlegen. Die Eingabe muß in Zeile 1 und Spalte 1 beginnen. Die Spaltenzahlen werden durch Kommata getrennt.
 3. die Tabulator-Datei sichern <SAVE>
 4. in die aktuelle Datei zurückwechseln <EDIT>
 5. die gewünschten Tabulatoren aktivieren <ENTER> tabdatei <STRAB>

Bei den nächsten MAXed-Sitzungen können Sie die in der Tabulator-Datei definierten Tabulatoren wieder setzen.

- Tabulatoren in jeder 4. Spalte setzen <ENTER> 4 <STRAB>

- Tabulatoren in jeder 8. Spalte setzen <ENTER> 8 <STRAB>

>>>> Schreibmarke bewegen,
Manual: Abschnitt 4.3.1 Tabulatoren,
Abschnitt 4.3.2 Formatränder,
Abschnitt 6.1 STRAB

5. Arbeiten mit Textzeilen

Zeilen einfügen/überschreiben

Zum Einfügen muß einer der Einfüge-Modi eingeschaltet sein!

- eine Leerzeile einfügen vor der Zeile, in der sich die Schreibmarke befindet <SPACE>
- n Leerzeilen einfügen vor der Zeile, in der sich die Schreibmarke befindet <ENTER> n <SPACE>

Zum Überschreiben muß der OVERWRITE-Modus eingeschaltet sein!

- die aktuelle Zeile mit Leerzeichen überschreiben <SPACE>
- die folgenden n Zeilen ab der aktuellen Zeile mit Leerzeichen überschreiben <ENTER> n <SPACE>

>>>> Eingabe-Modus ändern,
Manual: Abschnitt 6.1 SPACE

Zeilenschaltung ändern

Sie können Leerzeilen automatisch beim Betätigen der Zeilenschaltung einfügen, wenn Sie den Zeilenschaltungs-Modus ändern. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie nachträglich Text einfügen wollen.

- bei jedem weiteren <RETURN> gleichzeitig eine Leerzeile einfügen <ENTER> s <RETURN>
- bei jedem weiteren <RETURN> nur dann eine Leerzeile einfügen, wenn noch keine vorhanden ist <ENTER> e <RETURN>
- die normale wieder Zeilenschaltung einstellen <ENTER> n <RETURN>

>>>> Manual: Abschnitt 4.1.3 Der Zeilenschaltungs-Modus,
Abschnitt 6.1 RETURN

Arbeiten mit Textzeilen

Zeilenumbruch ändern

- Text ab der Schreibmarkenposition bis zum Zeilenende vor dem Textanfang der nächste Zeile einfügen <WRAP>
 - Text vom Zeilenanfang bis zur Schreibmarkenposition ans Ende der vorhergehenden Zeile schieben <ENTER> <WRAP>
 - die aktuelle Zeile mit der nachfolgenden Zeile verbinden:
 1. die Schreibmarke an das Ende der Zeile bewegen <ENTER> <ERASE>
 2. das Zeilenvorschub-Zeichen löschen
 - den Text ab der Schreibmarkenposition in eine nachfolgend eingefügte Leerzeile schieben (im Einfüge-Modus) <ENTER> <SPACE>
- >>>> Einfüge-Modus ändern,
Manual: Abschnitt 4.3.5 Umbrechen und Zusammenfügen,
Abschnitt 6.1 ERASE, SPACE, WRAP

6. Bearbeiten von Textbereichen

Löschen

- das Zeichen an der Position der Schreibmarke löschen < DELCHAR >
- das Zeichen links von der Schreibmarke löschen < BACKSPACE >
- das Wort löschen, unter dem sich die Schreibmarke befindet und gleichzeitig im Standard-ERASE-Puffer speichern < ERASEWORD >
- die Zeile löschen, in der sich die Schreibmarke befindet und gleichzeitig im
 - Standard-ERASE-Puffer speichern < ERASE >
 - benannten ERASE-Puffer *epuffer* speichern < ENTER > epuffer < ERASE >
- den Rest der Zeile ab der Schreibmarke löschen und gleichzeitig im Standard-ERASE-Puffer speichern < ENTER > < ERASE >
- einen beliebigen Bereich löschen und gleichzeitig im Standard-ERASE-Puffer speichern:
 1. den Bereich definieren < ENTER > bereich
 2. löschen < ERASE >
- einen beliebigen Bereich löschen und gleichzeitig in einem benannten ERASE-Puffer *epuffer* speichern < ENTER > bereich epuffer < ERASE >
- eine Textveränderung wieder rückgängig machen < UNDO >

Jedes ERASE-Kommando speichert den gelöschten Textbereich immer auch im Standard-ERASE-Puffer. Dessen Inhalt wird also durch ein weiteres ERASE-Kommando wieder überschrieben

- >>>> Bereiche definieren, Text verschieben,
 Textveränderungen rückgängig machen
 Manual: Abschnitt 3.8.2 Der ERASE-Puffername als IDENTIFIER,
 Abschnitt 6.1 ERASE, UNDO

Bearbeiten von Textbereichen

Text verschieben

1. den zu verschiebenden Textbereich löschen und gleichzeitig im
 - Standard-ERASE-Puffer speichern <ENTER> bereich <ERASE>
 - benannten ERASE-Puffer *epuffer* speichern <ENTER> bereich epuffer <ERASE>
2. die Schreibmarke an die Textstelle bringen, an welche der gelöschte Text verschoben werden soll
3. den Inhalt des ERASE-Puffers in den Text zurückholen:
 - a) durch direkte Angabe des ERASE-Puffers:
 - aus dem Standard-ERASE-Puffer <RESTOR>
 - aus dem benannten ERASE-Puffer *epuffer* <ENTER> erase_puffer <RESTOR>
 - b) über eine Auswahl:
 1. die Liste aller während der aktuellen MAXed-Sitzung definierten ERASE-Puffer einblenden lassen <ENTER>® <RESTOR>
 2. die Schreibmarke zum gewünschten ERASE-Puffer bewegen
 3. den Inhalt des ERASE-Puffers in den Text der bearbeiteten Datei an die Schreibmarkenposition kopieren, von der aus die Liste aufgerufen wurde <RESTOR>

Der Inhalt des ERASE-Puffers wird in einem der Einfüge-Modi +-* eingefügt oder überschreibt den bereits vorhandenen Text im OVERWRITE-Modus.

- eine Textveränderung wieder rückgängig machen <UNDO>
- >>>> Löschen, Schreibmarke bewegen, Textveränderungen rückgängig machen
Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.8.2 Der ERASE-Puffername als IDENTIFIER,
Abschnitt 6.1 ERASE, RESTOR

Text kopieren

- die Zeile kopieren, in der die Schreibmarke steht:
 1. die Zeile in einen PICK-Puffer schreiben:
 - die Zeile in den Standard-PICK-Puffer schreiben <PICK>
 - die Zeile in einen benannten PICK-Puffer *ppuffer* schreiben <ENTER> *ppuffer* <PICK>
 2. die Schreibmarke an die Stelle bewegen, an die kopiert werden soll
 3. die Zeile aus dem PICK-Puffer zurückholen:
 - die Zeile aus dem PICK-Puffer zurückholen <PUT>
 - die Zeile aus dem benannten PICK-Puffer *ppuffer* zurückholen <ENTER> *ppuffer* <PUT>
- den Rest der Zeile in der sich die Schreibmarke befindet, ab der Schreibmarkenposition kopieren:
 1. den Rest der Zeile in den Standard-PICK-Puffer schreiben <ENTER> <PICK>
 2. die Schreibmarke an die Stelle bewegen, an die kopiert werden soll
 3. den Zeilenrest aus dem Standard-PICK-Puffer zurückholen <PUT>
Der Zeilenrest wird in einem der Einfüge-Modi eingefügt oder überschreibt den bereits vorhandenen Text im OVERWRITE-Modus.
- einen beliebigen Bereich kopieren:
 1. den Bereich definieren <ENTER> *bereich*
 2. in einen PICK-Puffer schreiben:
 - in den Standard-PICK-Puffer schreiben <PICK>
 - in einen benannten PICK-Puffer *ppuffer* schreiben *ppuffer* <PICK>
 3. die Schreibmarke an die Stelle bewegen, an die kopiert werden soll

Bearbeiten von Textbereichen

4. den Inhalt des PICK-Puffers in den Text zurückholen:
 - a) durch direkte Angabe des PICK-Puffers:
 - aus dem Standard-PICK-Puffer <PUT>
 - oder aus dem benannten PICK-Puffer <ENTER> ppuffer <PUT>
 - b) über eine Auswahl:
 1. die Liste aller während der aktuellen MAXed-Sitzung definierten PICK-Puffer einblenden lassen <ENTER> @ <PUT>
 2. die Schreibmarke zum gewünschten PICK-Puffer bewegen
 3. den Inhalt des PICK-Puffers in den Text der bearbeiteten Datei an die Schreibmarkenposition kopieren, von der aus die Liste aufgerufen wurde <PUT>

Der Inhalt des PICK-Puffers wird in einem der Einfüge-Modi eingefügt oder überschreibt den bereits vorhandenen Text im OVERWRITE-Modus.

- eine Textveränderung wieder rückgängig machen <UNDO>
- >>>> Bereiche definieren, Eingabe-Modus ändern, Textveränderungen rückgängig machen
Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.8.3 Der PICK-Puffername als IDENTIFIER,
Abschnitt 6.1 PICK, PUT,

7. Markieren von Textstellen

Mit Marken können Sie Bereichsgrenzen festlegen oder für das Bewegen der Schreibmarke mit dem Kommando GOTO Ansprungsziele angeben. Die Marken sind in der Datei nicht sichtbar. Die Standard-Marke ist eine Marke ohne Namen.

Wenn Sie den MAXed zur nächsten Sitzung nur mit dem Kommando *m* aufrufen, dann sind die in der vorhergehenden Sitzung gesetzten Marken wieder verfügbar, andernfalls sind sie gelöscht.

Marken setzen

Bewegen Sie die Schreibmarke an die Stelle, an der Sie die Marke setzen wollen.

- die Standard-Marke setzen <LABEL>
- die Marke *marke* setzen <ENTER> marke <LABEL>
- eine Marke mit dem Namen des Wortes setzen, auf dem sich die Schreibmarke gerade befindet <ENTER>, <LABEL>

>>>> Schreibmarke bewegen,
Manual: Abschnitt 3.8.4 Der Markenname
als IDENTIFIER,
Abschnitt 3.9.2 Bereichsdefinition durch Zeichenketten-Attribut,
Abschnitt 6.1 LABEL

Markieren von Textstellen

Marken anspringen

- die Schreibmarke und ggf. das Fenster an die Position der Standard-Marke bewegen <ENTER> <GOTO>
 - die Schreibmarke und ggf. das Fenster an die Position der Marke *marke* bewegen <ENTER> marke <GOTO>
 - eine Marke über eine Auswahl anspringen:
 1. die Liste aller während der aktuellen MAXed-Sitzung definierten Marken einblenden lassen <ENTER>® <GOTO>
 2. die Schreibmarke zur gewünschten Marke bewegen
 3. die Schreibmarke in der bearbeiteten Datei an die Position dieser Marke bewegen <GOTO>
- >>>> Schreibmarke absolut bewegen, Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.8.4 Der Markenname als IDENTIFIER,
Abschnitt 6.1 GOTO

8. Text formatieren

Innerhalb von Absätzen wird der Text zwischen den Formaträndern aufgefüllt. Textzeilen, die über den linken Formatrand hinausragen, werden nicht mitformatiert. Standardmäßig sind beide Formatränder auf der ersten Spalte gesetzt. Dabei wird ersatzweise der rechte Fensterrand als rechter Formatrand verwendet.

Im INSERT-Modus wird am rechten Formatrand wortorientiert umbrochen.

Im LEXICAL-Modus wird am rechten Formatrand mit Hilfe des automatischen Silbentrenners umbrochen.

- im Flattersatz (linksbündig) formatieren:
 1. Schreibmarke in die Zeile bewegen, ab der formatiert werden soll
 2. den Bereich ab der aktuellen Zeile bis zur nächsten Leerzeile formatieren <FILL>
 - einen beliebigen Bereich im Flattersatz (linksbündig) formatieren:
 1. den Bereich definieren <ENTER> bereich
 2. formatieren <FILL>
 - im Blocksatz (links- und rechtsbündig) formatieren:
 1. Schreibmarke in die Zeile bewegen, ab der formatiert werden soll
 2. den Bereich ab der aktuellen Zeile bis zur nächsten Leerzeile formatieren <FORMAT>
 - einen beliebigen Bereich im Blocksatz (links- und rechtsbündig) formatieren:
 1. den Bereich definieren <ENTER> bereich
 2. formatieren <FORMAT>
 - ein laufendes FILL- oder FORMAT-Kommando abbrechen <CANCEL>
 - eine Textveränderung wieder rückgängig machen <UNDO>
- >>>> Bereiche definieren, Formatränder setzen, Eingabe-Modus ändern, Textveränderungen rückgängig machen
 Manual: Abschnitt 4.3.3 Flatter- und Blocksatz,
 Abschnitt 6.1 CANCEL, FILL, FORMAT, UNDO

9. Suchen/Ersetzen im Text

Zeichenketten suchen

Die Suche beginnt an der aktuellen Schreibmarkenposition.

- ein Wort suchen:
 - vorwärts <ENTER> wort <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> wort <-FIND>
- einen Wortanfang suchen:
 - vorwärts <ENTER> anfang <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> anfang <-FIND>
- ein Wortende suchen:
 - vorwärts <ENTER> <ende <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> <ende <-FIND>
- eine Zeichenkette in beliebigem rechten und linken Kontext suchen:
 - vorwärts <ENTER> <zeichenkette> <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> <zeichenkette> <-FIND>
- das Ende einer beschriebenen Zeile suchen:
 - vorwärts <ENTER> ; <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> ; <-FIND>
- den Anfang einer beschriebenen Zeile suchen:
 - vorwärts <ENTER> ^ <+FIND>
 - rückwärts <ENTER> ^ <-FIND>
- nach einer Textstelle über eine Auswahl bereits früher eingebener PATTERN (Suchmuster) suchen:
 1. die Liste aller PATTERN einblenden lassen, die Sie in der aktuellen Sitzung beim Aufruf der beiden Suchkommandos eingegeben haben oder <ENTER> ® <+FIND>
<ENTER> ® <-FIND>
 2. die Schreibmarke zum gewünschten PATTERN bewegen
 3. in der bearbeiteten Datei ab der Schreibmarkenposition, von der aus die Liste aufgerufen wurde, nach einer passenden Textstelle suchen:
 - vorwärts <+FIND>
 - rückwärts <-FIND>

Enthält das PATTERN (Suchmuster) Leerzeichen, muß es in Anführungszeichen gesetzt werden: "mus ter"

Im Standard-Such-Modus gelten folgende Regeln: Sonderzeichen für Suchmuster müssen mit einem vorausgehenden Gegenschrägstrich \ entwertet sein, wenn sie als Bestandteil der gesuchten Zeichenkette interpretiert werden sollen. Die Groß- oder Kleinschreibung eines Buchstabens innerhalb von Suchmustern wird unterschieden, wenn ihm ein Gegenschrägstrich vorausgeht.

>>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 3.10 PATTERN als Kommandoattribut,
Abschnitt 4.1.5 Die Such-Modus,
Abschnitt 6.1 MINUSFIND, PLUSFIND

Beispiele zum Suchen von Zeichenketten

- die nächste Stelle suchen, wo ein Wort mit *s* endet und das folgende nach einem Leerzeichen mit *T* beginnt `<ENTER> "<\s\T>" <+FIND>`
- das nächste Dollar-Zeichen suchen `<ENTER> <\$> <+FIND>`
- rückwärts die erste Textstelle suchen, die mit *T* an einem Wortanfang beginnt und mit *s* oder *S* an einem Wortende endet `<ENTER> \T.*s <-FIND>`

Suchen/Ersetzen im Text

Zeichenketten suchen und ersetzen

Die Suche beginnt an der aktuellen Schreibmarkenposition.

1. eine zu *suchmuster* passende Textstelle suchen:
 - vorwärts `<ENTER> suchmuster <+FIND>`
 - rückwärts `<ENTER> suchmuster <-FIND>`
2. die Ersetzungszeichenkette eingeben und die gefundene Textstelle ersetzen `<ENTER> ersatz <REPLACE>`
3. nochmals mit demselben Suchmuster suchen:
 - vorwärts `<+FIND>`
 - rückwärts `<-FIND>`
4. nochmals durch dieselbe Ersetzungszeichenkette ersetzen `<REPLACE>`

Enthält die Ersetzungszeichenkette Leerzeichen, muß sie in Anführungszeichen gesetzt werden: "er satz"

Eine Textveränderung wieder rückgängig machen `<UNDO>`

>>>> Zeichenketten suchen, Textveränderungen rückgängig machen,
Manual: Abschnitt 3.11 Die Ersetzungszeichenkette als Kommandoattribut,
Abschnitt 6.1 MINUSFIND, PLUSFIND, REPLACE

Zeichenketten suchen und ersetzen mit einem Kommando

Die Suche beginnt an der aktuellen Schreibmarkenposition:

- ein Wort `<ENTER> wort ersatz bereich <REPLACE>`
- einen Wortanfang `<ENTER> wortanf> ersatz bereich <REPLACE>`
- ein Wortende `<ENTER> <ende ersatz bereich <REPLACE>`
- eine Zeichenkette in beliebigem rechten und linken Kontext
`<ENTER> <zeichenkette> ersatz bereich <REPLACE>`
- das laufende REPLACE-Kommando abbrechen `<CANCEL>`
- eine Textveränderung wieder rückgängig machen `<UNDO>`

Den Bereich geben Sie bei obigen Kommandos als Zeichenketten-Attribut ein. Wenn Sie einen Bereich mit der Schreibmarke definieren, müssen Sie ihn als erstes Kommandoattribut eingeben.

>>>> Bereiche definieren, Zeichenketten suchen, Zeichenketten suchen und ersetzen, Textveränderungen rückgängig machen
Manual: Abschnitt 3.10 PATTERN als Kommandoattribut,
Abschnitt 3.11 Die Ersetzungszeichenkette als Kommandoattribut,
Abschnitt 6.1 CANCEL, REPLACE, UNDO,

Suchen/Ersetzen im Text

Beispiele zum Ersetzen von Zeichenketten

- in der aktuellen Zeile die nächste Zeichenkette in beliebigem Kontext, die zu *zeichenkette* paßt, löschen
`<ENTER> <zeichenkette> "" <REPLACE>`
 - alle Zeilen in der ganzen Datei, die eine zu *zeichenkette* passende Zeichenkette in beliebigem Kontext enthalten, löschen
`<ENTER> ^.*<zeichenkette>.*; "" . <REPLACE>`
 - die Zeichenkette *zeichenkette* in allen Zeilen der Datei, die mindestens bis zur 14. Spalte beschrieben sind, ab der 15. Spalte einkopieren
`<ENTER> ^.{14}<> zeichenkette . <REPLACE>`
 - eine Textveränderung wieder rückgängig machen
`<UNDO>`
- >>>> Textveränderungen rückgängig machen
Manual: Abschnitt 3.10 PATTERN als Kommandoattribut,
Abschnitt 3.11 Die Ersetzungszeichenkette als Kommandoattribut,
Abschnitt 6.1 REPLACE

10. Grafisches Arbeiten

Zeichenattribute setzen und hinzufügen

- für einen Text, der anschließend neu eingegeben wird:
 1. die Zeichenattribute *setzen* aktivieren <ENTER> *setzen* <SETATTRIB>
Die aktuelle Einstellung erscheint in der MAXed-Steuerzeile.
 2. den Text wie gewohnt eingeben
- in einer bereits vorhandenen Zeile:
 1. die Attribute *setzen* aktivieren <ENTER> *setzen* <SETATTRIB>
 2. die gesetzten Attribute hinzufügen <ATTRIBUTE>
- in einem bereits vorhandenen Text-Bereich (unabhängig von der bisherigen Einstellung):
 1. den Bereich definieren, für den die Attribute gesetzt werden sollen <ENTER> *bereich*
 2. die Attribute *setzen* setzen und hinzufügen *setzen* <ATTRIBUTE>
- die aktuelle Einstellung der Zeichenattribute deaktivieren <SETATTRIB>
Die aktuelle Einstellung ist in der Steuerzeile nicht mehr sichtbar.
- die aktuelle Einstellung aktivieren <SETATTRIB>
Die aktuelle Einstellung erscheint in der Steuerzeile.

Für *setzen* können Sie die folgenden Buchstaben (einen oder mehrere, getrennt durch Leerzeichen) angeben:

u[nderline] (Unterstreichung)
 r[everse] (Invers)
 b[linking] (Blinken)
 i[ntensity] (Halbhell)
 g[raphic] (Grafikzeichen)

>>>> Bereiche definieren,
 Manual: Abschnitt 4.4 Die Zeichenattribute,
 Abschnitt 6.1 ATTRIBUTE, SETATTRIB

Zeichenattribute entfernen

- alle Attribute in der aktuellen Zeile entfernen (Die aktuelle Einstellung der Zeichenattribute muß deaktiviert sein.) <ATTRIBUTE>
- Attribute in einem beliebigen Bereich entfernen:
 1. den Bereich definieren <ENTER> bereich
 2. die Attribute *löschen* entfernen ,löschen <ATTRIBUTE>
- mit einem Kommando Attribute hinzufügen und andere entfernen:
 1. den Bereich definieren <ENTER> bereich
 2. Attribute setzen bzw. löschen setzen,löschen <ATTRIBUTE>

Für *setzen* bzw. *löschen* können Sie wiederum die Namen der Zeichenattribute bzw. ihre Abkürzungen aus dem obigen Abschnitt angeben.

>>>> Bereiche definieren, Zeichenattribute setzen und hinzufügen
Manual: Abschnitt 4.4 Die Zeichenattribute, Abschnitt 6.1 ATTRIBUTE, SETATTRIB

Linien und Rechtecke zeichnen

- Linien im DRAW-Modus zeichnen:
 1. den DRAW-Modus einschalten <DRAW>
 2. Linien zeichnen <RIGHTARROW>
bzw. <LEFTARROW>
bzw. <DOWNARROW>
bzw. <UPARROW>
 3. den DRAW-Modus durch Drücken einer beliebigen anderen Taste ausschalten
- die Liniestärke einstellen:
dicke Linie <ENTER> a <DRAW>
dünne Linie <ENTER> b <DRAW>
- Linien bzw. Rechtecke in einem Bereich zeichnen:
 1. den Bereich definieren <ENTER> bereich
 2. die Linie bzw. das Rechteck zeichnen <DRAW>

Bei einzeiligem STREAM oder RANGE wird eine Linie gezeichnet. Bei RECTANGLE wird ein Rechteck gezeichnet. Berührt die gekennzeichnete Linie bzw. das gezeichnete Rechteck andere mit DRAW gezeichnete Linien, dann werden automatisch Verbindungsstücke für den übergangslosen Anschluß eingesetzt.

Die Linie bzw. das Rechteck überschreibt eventuell vorhandenen Text.

- eine Textveränderung wieder rückgängig machen <UNDO>
- >>>> Bereiche definieren, Textveränderungen rückgängig machen
Manual: Abschnitt 4.4.3 Zeichnen von Linien,
Abschnitt 6.1 DRAW

11. Makros

Makros in der Lernphase definieren

In der Lernphase definieren Sie ein Makro während der Bearbeitung einer Datei.

- das Standard-Makro erzeugen:
 1. die Schreibmarke an die Stelle bewegen, von der ab das neue Makro definiert und gleichzeitig ausgeführt werden soll
 2. die Lern-Phase zur Definition des Makros im Kommando-Puffer einschalten <LEARN>
In der Steuerzeile erscheint die Anzeige des Eingabe-Modus in Inversdarstellung.
 3. MAXed-Kommandos und Text wie gewohnt eingeben. Alle Aktionen werden gleichzeitig aufgezeichnet, sodaß sie nach Beenden des Makros durch dessen Aufruf genauso wieder durchgeführt werden können.
 4. die Lernphase beenden <LEARN>
Das Standard-Makro ist jetzt in den Kommandopuffern des Standard-Makros und des aktuellen Makros abgespeichert.

Achtung

Falls Sie eine weitere Definition oder einen Aufruf eines anderen (benannten) Makros durchführen, wird der Kommando-Puffer des aktuellen Makros mit diesem überschrieben

- ein benanntes Makro definieren:
 1. die Schreibmarke an die Stelle bewegen, von der ab das neue Makro definiert und gleichzeitig ausgeführt werden soll
 2. die Lern-Phase zur Definition des Makros *makro* einschalten <ENTER> makro <LEARN>

Gehen Sie danach vor wie beim Standard-Makro. Das benannte Makro ist nach Beenden der Definition im Kommando-Puffer des aktuellen Makros gespeichert.

- die Lernphase abbrechen (ohne Abspeichern) <ENTER> <LEARN>

- ein benanntes Makro löschen:
 1. die Liste aller in der aktuellen Sitzung definierten Makros aufrufen <ENTER>® <MACRO>
 2. die Schreibmarke zum Namen des gewünschten Makros bewegen
 3. den Namen löschen und damit das Makro löschen <ERASE>
 - alle momentan definierten Makros in der Standard-MACRO-Bibliothek sichern <ENTER> # <SAVE>
- >>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Manual: Abschnitt 4.7 Arbeiten mit Makros,
Abschnitt 6.1 LEARN, MACRO

Makros

Makros ausführen

- das aktuelle Makro von der Schreibmarkenposition aus starten <MACRO>
- das Standard-Makro von der Schreibmarkenposition aus starten <MACRO>
- das benannte Makro *makro* von der Schreibmarkenposition aus starten <ENTER> makro <MACRO>
- ein Makro über eine Auswahl starten:
 1. die Liste aller momentan definierten Makros aufrufen <ENTER>® <MACRO>
 2. die Schreibmarke zum gewünschten Makro bewegen
 3. dieses Makro in der bearbeiteten Datei von der Schreibmarkenposition aus starten <MACRO>
- eine Textveränderung wieder rückgängig machen <UNDO>

Sie können Makros mit bis zu acht Parametern definieren. Sie können außerdem Makros auch in einer Quelldatei definieren oder aus Makros, die Sie in der Lernphase erstellt haben, Quelldateien erzeugen und sie wieder verändern.

>>>> Pseudo-Dateien anzeigen lassen,
Textveränderungen rückgängig machen
Manual: Abschnitt 4.7 Arbeiten mit Makros,
Abschnitt 6.1 LEARN, MACRO,
Abschnitt 7.1 Eine MACRO-Bibliothek erstellen,
Abschnitt 7.2 Eine MACRO-Bibliothek anzeigen

12. Textveränderungen rückgängig machen

Mit diesen UNDO-Kommandos können Sie schrittweise alle Textveränderungen in der aktuellen Sitzung rückgängig machen und danach wieder schrittweise vorwärts durchspielen. Eine Makro-Ausführung wird standardmäßig als eine Textveränderung betrachtet.

- die letzte Textveränderung rückgängig machen <UNDO>
- die letzte, gerade zurückgenommene Textveränderung wieder durchspielen <ENTER> <UNDO>
- die n letzten Textveränderungen in den Dateien *datei1* und *datei2* rückgängig machen <ENTER> n datei1,datei2 <UNDO>

Für weitere UNDO-Kommandos bleiben die angegebenen Dateien gültig.

- die letzte Textveränderung rückgängig machen, wobei für eine Makro-Ausführung gilt:
sie wird in einzelne Textveränderungen aufgespalten <ENTER> ; <UNDO>
sie wird als eine Textveränderung betrachtet <ENTER> , <UNDO>

Für weitere UNDO-Kommandos bleibt die Einstellung gültig.

>>>> Manual: Abschnitt 4.1.9 Der Zurücksetzen-Modus,
Abschnitt 6.1 UNDO

13. Schnittstelle zu SINIX

SINIX-Kommandos eingeben

- eine Sub-Shell aufrufen und den MAXed nur vorübergehend verlassen <CLI>
 - die Sub-Shell beenden und wieder in den MAXed zurückkehren <EXIT>
 - ein SINIX-Kommando im Hintergrund ausführen, ohne den MAXed zu verlassen <ENTER> sinix-kommando <EXECUTE>
 - mit einem Filter-Programm den aktuellen Absatz ab der aktuellen Schreibmarkenposition bearbeiten <ENTER> filter-programm <FILTER>
- >>>> Manual: Abschnitt 4.5 Die SINIX-Schnittstellen,
Abschnitt 6.1 CLI, EXECUTE, FILTER

Drucken

- den Inhalt des aktuellen Fensters drucken (wenn die Umgebungsvariable PRINT mit einem passenden Druckkommando für das Betriebssystem vorbesetzt ist) <PRINT>
- einen Textbereich drucken:
 1. den Bereich als RANGE definieren <ENTER> bereich
 2. drucken <PRINT>
- eine Datei mit Zeichenattributen und Grafik drucken:
 1. die Datei muß abgespeichert sein
 2. die Datei *datei* für den Druck aufbereiten und am angeschlossenen Drucker durch Aufruf des folgenden SINIX-Kommandos drucken **maxlpr -typ datei**

Das Dienstprogramm *maxlpr* bildet die Bildschirm-Attribute auf folgende Drucker-Attribute ab:

Unterstreichung	→	Unterstreichung
Invers	→	Fettdruck
Blinken	→	Breitschrift
Halbhell	→	Normaldruck
Grafikzeichen	→	Druck der entsprechenden Grafikzeichen

Achtung

Wenn Sie das Kommando PRINT bei Texten mit gesetzten Zeichenattributen anwenden wollen, dann müssen Sie zuvor die Variable PRINT mit dem oben angegebenen Aufruf des Dienstprogramms *maxlpr* besetzen: **<ENTER> PRINT = maxlpr -typ <ENTER>**

- >>>> Bereiche definieren, Grafisches Arbeiten
 Manual: Abschnitt 4.5.4 Ausdrucken von MAXed-Dateien,
 Abschnitt 6.1 PRINT,
 Abschnitt 7.4 Eine MAXed-Datei für den Ausdruck aufbereiten,
 Abschnitt 3.6.4 Textersetzung im Eingabefeld: Ersetzen von MAXed-Variablen

Allgemeine Bedienungshinweise

14. Komplexe Kommandos eingeben

Komplexe Kommandos sind im allgemeinen wie folgt aufgebaut:

<ENTER> [bereich] [argument [argument ...]] <KOMMANDO>
oder
<ENTER> [n] [argument [argument ...]] <KOMMANDO>

- bereich** Der Bereich kann durch Bewegen der Schreibmarke oder durch ein Zeichenkettenargument in der Steuerzeile eingegeben werden
- argument** Ein Argument in Form einer Zeichenkette kann sein:
 - ein Dateiname
 - ein Makroname
 - ein Puffername
 - ein Markenname
 - eine Ersetzungszeichenkette
 - ein PATTERN (Suchmuster)
 - ein Parameter für spezielle Varianten von MAXed-Kommandos
 - ein SINIX-Kommando
- n** Verstärkungsfaktor

Ausnahme

Beim Kommando REPLACE muß der Bereich, falls er als Zeichenkette eingegeben wird, das letzte Argument sein.

- >>>> Bereiche definieren, Beispiele für häufig verwendete Bereichsangaben, Manual: Abschnitt 3.6.1 Das Format der Kommandoattributierung

15. Kommandos abbrechen

- ein laufendes MAXed-Kommando abbrechen <CANCEL>
(gilt nicht für EXECUTE)
 - ein laufendes EXECUTE-Kommando abbrechen <ENTER> <CANCEL>
- >>>> Manual: Abschnitt 6.1 CANCEL

16. Bereiche definieren

Der MAXed kennt die folgenden Bereiche:

RANGE	Zeilenbereich
RECTANGLE	Rechteck
STREAM	zusammenhängender, zeichenkettenartiger Bereich innerhalb einer Zeile oder über mehrere Zeilen, wobei Anfang und Ende so liegen, daß weder RANGE noch RECTANGLE passen.
BLOCK	Sonderfall des Bereiches STREAM, denn die Bereichsgrenzen sind standardmäßig als Klammerpaare definiert: (und), [und], { und } Sie können diese Grenzen auch undefinieren.

Beispiel

Strukturblöcke eines C-Programmes

RECORD	Sonderfall des Bereiches STREAM, denn die Bereichsgrenzen sind standardmäßig als Zeilenanfang und Semikolon definiert.
--------	--

Beispiel

Anweisung in einem C-Programm

Haben Sie jedoch den LEXICAL-Modus eingestellt, so ist RECORD als normaler Satz (abgeschlossen durch einen Punkt) definiert.

Die definierten Bereiche können Sie löschen, kopieren, verschieben, usw.

>>>> Löschen, Text kopieren, Text formatieren,
Eingabe-Modus,
Manual: Abschnitt 3.9 Die Bereichsdefinition
als Kommandoattribut

RANGE

- RANGE durch Bewegen der Schreibmarke definieren:
 1. Schreibmarke an den Anfang bzw. das Ende des Bereiches bewegen
 2. Bereichsdefinition einleiten
 3. Bereich RANGE festlegen
In der Steuerzeile erscheint
RANGE **Anfang bei...**
 4. Die Schreibmarke beliebig vertikal an das andere Ende des RANGE bewegen.
- RANGE durch ein Zeichenketten-Attribut definieren:
 1. Schreibmarke in die erste Zeile des Bereiches bewegen
 2. RANGE durch Anzahl n der dazugehörigen Zeilen festlegen

<ENTER>



oder



<ENTER> n

Bereiche definieren

RECTANGLE

- RECTANGLE durch Bewegen der Schreibmarke definieren:
 1. Schreibmarke an den Anfang oder das Ende des Bereiches bewegen (Ecke des Rechteckes)
 2. Bereichsdefinition festlegen
 3. Bereich RANGE einleiten
In der Steuerzeile erscheint
RANGE **Anfang bei...**
 4. Schreibmarke beliebig vertikal bewegen
 5. Bereich RECTANGLE festlegen
In der Steuerzeile erscheint
RECTANGLE **Anfang bei...**
Ab jetzt bleibt RECTANGLE als Bereich eingestellt. Die Schreibmarke kann in beliebiger Richtung weiter bewegt werden.
 6. Schreibmarke zum anderen Ende des RECTANGLE bewegen.

<ENTER>



oder



oder



Achtung

Der rechte Rand eines RECTANGLE befindet sich ein Zeichen links von der angezeigten rechten Begrenzung bei der Definition.

STREAM

- STREAM durch Bewegen der Schreibmarke definieren:
 1. Schreibmarke an den Anfang bzw. das Ende des Bereiches bewegen
 2. Bereichsdefinition einleiten
 3. Bereich STREAM festlegen
In der Steuerzeile erscheint
STREAM **Anfang bei...**
 4. Schreibmarke in beliebiger Weise zum anderen Ende des STREAM bewegen.

<ENTER>



oder



Achtung

Das Ende des STREAM (in der letzten Zeile des Bereichs) befindet sich ein Zeichen links von der angezeigten Begrenzung bei der Definition.

BLOCK

- den kleinsten die Schreibmarke umgebenden BLOCK inklusive Klammern als Bereich festlegen <ENTER> ’
- den kleinsten die Schreibmarke umgebenden BLOCK ohne Klammern als Bereich festlegen <ENTER> ”
(zwei Hochkommata)
- den Bereich von der aktuellen Schreibposition bis zum BLOCK-Ende festlegen <ENTER> ~’
- den Bereich vom BLOCK-Anfang bis zur aktuellen Schreibmarkenposition festlegen <ENTER> ’~

RECORD

- den Satz, in dem sich die Schreibmarke befindet, als Bereich festlegen. Dies gilt nur, wenn Sie LEXICAL-Modus eingestellt haben. <ENTER> /
- den Schluß des Satzes ab der Schreibmarkenposition als Bereich festlegen. Dies gilt nur, wenn Sie LEXICAL-Modus eingestellt haben. <ENTER> ~/
- den Anfang des Satzes bis zur Schreibmarkenposition als Bereich festlegen. Dies gilt nur, wenn Sie LEXICAL-Modus eingestellt haben. <ENTER> /~

17. Beispiele für häufig verwendete Bereichsdefinitionen

RANGE

- ganze Datei <ENTER> .
- die nächsten n Zeilen ab Schreibmarkenposition <ENTER> n
- der aktuelle Absatz <ENTER> \$
- vom Dateianfang bis zur aktuellen Zeile <ENTER> .-
- von der aktuellen Zeile bis Dateieende <ENTER> -.
- von Zeile n bis Zeile m <ENTER> n-m

RECTANGLE

- vom aktuellen Wort bis Absatzende <ENTER> ,:\$
- vom Absatzanfang bis zum aktuellen Wort <ENTER> \$: ,
- von der aktuellen Schreibmarkenposition bis Absatzende <ENTER> :\$
- vom Absatzanfang bis zur aktuellen Schreibmarkenposition <ENTER> \$:

Die Breite des Rechtecks bestimmt die längste Zeile innerhalb des angegebenen Bereiches.

STREAM

- das aktuelle Wort <ENTER>,
 - vom aktuellen Wort bis Zeilenende <ENTER>~;
 - vom Zeilenanfang bis zum aktuellen Wort <ENTER>^~,
 - von der aktuellen Schreibmarkenposition bis Zeilenende <ENTER>~;
 - von Zeilenanfang bis zur aktuellen Schreibmarkenposition <ENTER>^~
 - vom Dateianfang bis zur aktuellen Schreibmarkenposition <ENTER>~.
 - von der aktuellen Schreibmarkenposition bis Dateiende <ENTER>~.
- >>>> Pseudo-Dateien,
Manual: Abschnitt 3.9.2 Die Bereichsdefinition durch Zeichenketten-Attribut

18. Pseudo-Dateien anzeigen lassen

Automatisch werden während einer Sitzung Pseudo-Dateien angelegt, welche die Kommandoattribute verschiedener Kommandos im bisherigen Sitzungsverlauf mitprotokollieren, gelöschte Textbereiche oder Hilfsinformationen enthalten. Sie können während der Sitzung auf diese Dateien zugreifen:

HELP

Die Datei HELP anzeigen lassen

<ENTER>® <HELP>

Diese Datei enthält in alphabetischer Reihenfolge alle Begriffe, zu denen es Hilfsinformationen gibt.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Begriff auswählen und mit <HELP> die Hilfsinformation anzeigen lassen.

RESTORE

Die Datei RESTORE anzeigen lassen

<ENTER> <EDIT>

Bei textverändernden Kommandos, z.B. Löschen, Formatieren, Überschreiben (außer bei Eingabe von Einzelzeichen), werden die betroffenen Textbereiche zuvor an den Schluß der RESTORE-Datei angehängt. Von dort können Sie diese wieder abkopieren.

OPENFILES

Die Datei OPENFILES anzeigen lassen

<ENTER>® <EDIT>
oder <ENTER>® <SAVE>

Diese Datei enthält eine Liste aller während der MAXed-Sitzung geöffneten oder erstellten Dateien und Pseudo-Dateien.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Dateinamen auswählen und mit <EDIT> in das aktuelle Fenster holen oder mit <SAVE> die entsprechende Datei sichern.

EDITFILES

Die Datei EDITFILES anzeigen lassen <ENTER> IDENTIFIER <EDIT>

Diese Datei enthält eine Liste aller Dateinamen, die zu IDENTIFIER passen. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen oder durch Angabe eines Dateiverzeichnisses mehrere Dateien ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Dateinamen auswählen und mit <EDIT> in das aktuelle Fenster holen.

Die Datei EDITFILES mit der zuletzt erstellten Auswahl-
liste wieder anzeigen lassen <ENTER> * <EDIT>

PUTFILES

Die Datei PUTFILES anzeigen lassen <ENTER> IDENTIFIER <PUT>

Diese Datei enthält eine Liste aller Dateinamen, die zu IDENTIFIER passen. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen oder durch Angabe eines Dateiverzeichnisses mehrere Dateien ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Dateinamen auswählen und mit <PUT> gesamten Inhalt der Datei in den Text an der Stelle einsetzen, von der aus der Dateiaufruf erfolgt ist.

Die Datei PUTFILES mit der zuletzt erstellten Auswahl-
liste wieder anzeigen lassen <ENTER> * <PUT>

Achtung

Wenn zu IDENTIFIER ein existierender PICK-Puffername paßt, wird der Inhalt des PICK-Puffers an die aktuelle Schreibmarkenposition kopiert. Wenn mehrere PICK-Puffernamen passen, wird die Pseudo-Datei PICKBUFFERS eingeblendet.

Pseudo-Dateien

ERASEBUFFERS

Die Datei ERASEBUFFERS anzeigen lassen `<ENTER>® <RESTOR>`
bzw. `<ENTER> IDENTIFIER <RESTOR>`

Diese Datei enthält die Namen aller während der Sitzung definierten ERASE-Puffer bzw. aller zu IDENTIFIER passenden PICK-Puffer. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen mehrere ERASE-Puffer ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Puffer auswählen und mit `<RESTOR>` in den Text an der Stelle einsetzen, von der aus der Dateiaufruf erfolgt ist.

PICKBUFFERS

Die Datei PICKBUFFERS anzeigen lassen `<ENTER>® <PUT>`
bzw. `<ENTER> IDENTIFIER <PUT>`

Diese Datei enthält die Namen aller während der Sitzung definierten PICK-Puffer bzw. aller zu IDENTIFIER passenden PICK-Puffer. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen mehrere PICK-Puffer ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Puffer auswählen und mit `<PUT>` in den Text an der Stelle einsetzen, von der aus der Dateiaufruf erfolgt ist.

LABELS

Die Datei LABELS anzeigen lassen `<ENTER>® <GOTO>`
bzw. `<ENTER> IDENTIFIER <GOTO>`

Diese Datei enthält die Namen aller während der Sitzung gesetzten Marken bzw. aller zu IDENTIFIER passenden Marken. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen mehrere Marken ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie eine Marke auswählen und mit `<GOTO>` die Schreibmarke und ggf. das Fenster in der bearbeiteten Datei dorthin bewegen.

FINDHISTORY

Die Datei FINDHISTORY anzeigen lassen

<ENTER> @ <+FIND>
oder <ENTER> @ <-FIND>

Diese Datei enthält alle während der Sitzung definierten PATTERN (Suchmuster).

Mit der Schreibmarke können Sie ein Suchmuster auswählen und mit <+FIND> bzw. <-FIND> im Text vorwärts bzw. rückwärts ab der Stelle suchen, von der aus der Dateiaufruf erfolgt ist.

MACROS

Die Datei MACROS anzeigen lassen

<ENTER> @ <MACRO>
bzw. <ENTER> IDENTIFIER <MACRO>

Diese Datei enthält die Namen aller während der Sitzung definierten Makros bzw. aller zu IDENTIFIER passenden Makros. Hierbei muß IDENTIFIER durch Verwenden von Sonderzeichen mehrere Makros ansprechen.

Mit der Schreibmarke können Sie ein Makro auswählen und mit <MACRO> von der Stelle ab ausführen lassen, von der aus der Dateiaufruf erfolgt ist.

SYSOUTPUT

Die Datei SYSOUTPUT anzeigen lassen

<ENTER> > <EDIT>

Diese Datei enthält die Ausgaben der SINIX-Kommandos, die Sie mit EXECUTE ausgeführt haben.

SYSHISTORY

Die Datei SYSHISTORY anzeigen lassen

<ENTER> < <EDIT>

Diese Datei enthält alle während der Sitzung mit EXECUTE ausgeführten SINIX-Kommandos. Bereits ausgeführte Kommandos erscheinen invers. Fehlerhaft ausgeführte Kommandos erscheinen invers und blinkend. Diese Datei kann nicht bearbeitet werden.

Pseudo-Dateien

SYSCOMMAND

Die Datei SYSCOMMAND anzeigen lassen

<ENTER>@<EXECUTE>

Diese Datei enthält die gleichen Eintragungen wie SYSHISTORY. Sie können sie jedoch bearbeiten, um z.B. mehrere Shell-Kommandos zusammenzustellen.

Mit der Schreibmarke können Sie einen RANGE von SINIX-Kommandos auswählen und diese mit EXECUTE ausführen lassen.

SCANLIST

Die Datei SCANLIST anzeigen lassen

<ENTER> "PATTERN" IDENTIFIER <GOTO>

Diese Datei enthält die Liste aller zu PATTERN (Suchmuster) passenden Textstellen aus den durch IDENTIFIER angegebenen Dateien.

Mit der Schreibmarke können Sie eine Textstelle auswählen und mit <GOTO> in der betreffenden Datei an die angegebene Textstelle springen.

Die Datei SCANLIST mit der zuletzt erstellten Auswahlliste wieder anzeigen lassen

<ENTER> " <GOTO>

TAGLIST

Die Datei TAGLIST anzeigen lassen

<ENTER> 'proc <GOTO>

Diese Datei enthält die Liste aller zu proc passenden Prozedurnamen aus der verwendeten Tag-Datei.

Mit der Schreibmarke können Sie einen Prozedurnamen auswählen und mit <GOTO> in der betreffenden Datei an die Definitionsstelle der Prozedur springen.

VARIABLES

Die Datei VARIABLES anzeigen lassen

<ENTER> = <ENTER>

Diese Datei enthält alle während der Sitzung definierten Variablen. Sie können hier Änderungen vornehmen und neue Zuweisungen an Variablen eintragen. Die veränderten Variablendefinitionen werden wirksam, wenn Sie abschließend <EDIT> eingeben.

SETUP

Die Datei SETUP anzeigen lassen

<ENTER>® <ENTER>

Diese Datei enthält eine Reihe von Einträgen mit Parametern des MAXed. Sie können hier mit <+–FIND> und <–FIND> die Positionen der Parameterwerte anspringen und diese gemäß den in den Kommentaren angegebenen Möglichkeiten ändern. Die veränderten Einstellungen werden wirksam, wenn Sie abschließend <EDIT> eingeben.

Anmerkung

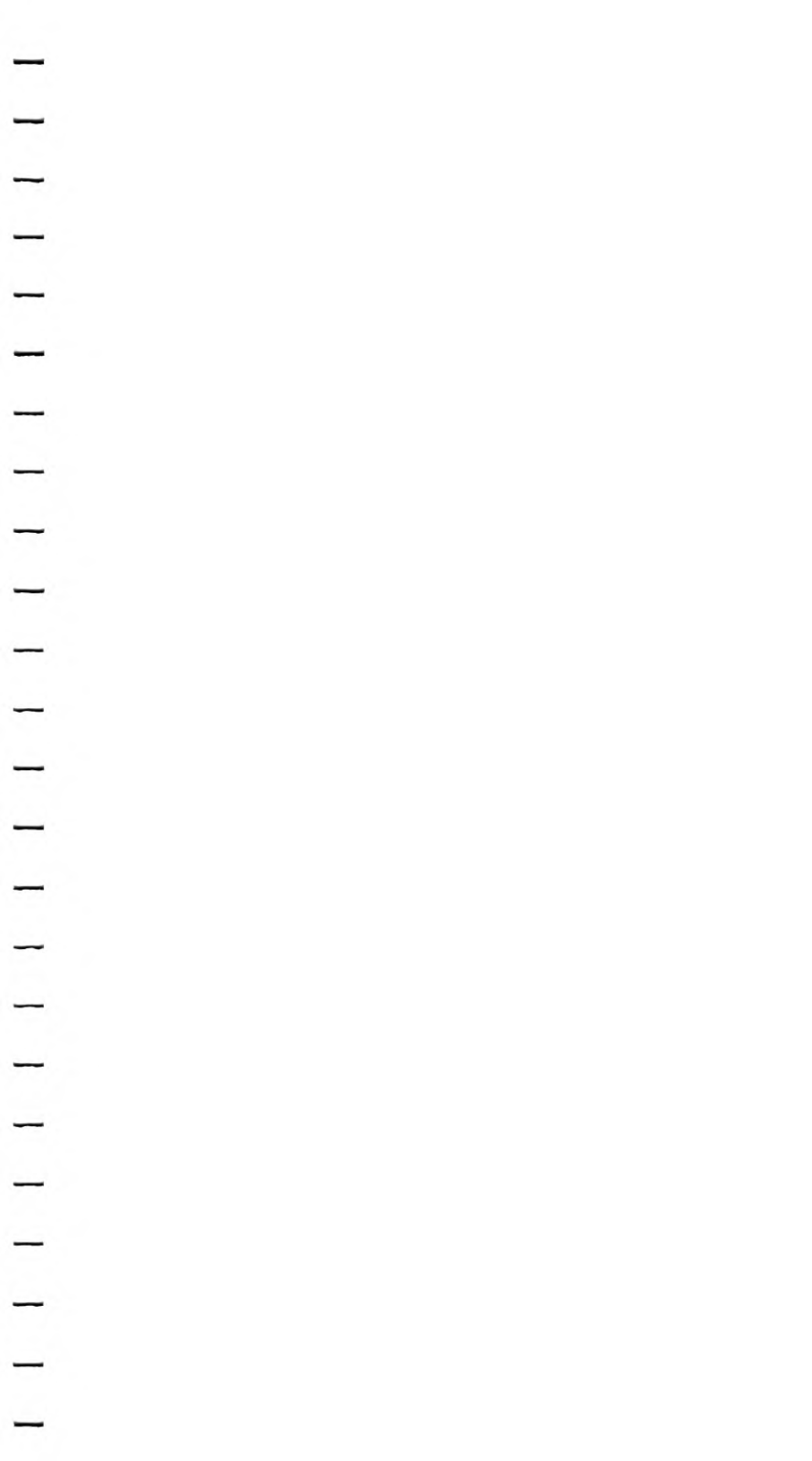
Für alle Pseudo-Dateien außer OPENFILES, EDIT-FILES, VARIABLES und SETUP gilt:

Wenn Sie in die zuletzt bearbeitete Datei zurückkehren wollen, ohne über eine angewählte Pseudo-Datei ein Kommando auszulösen, geben Sie folgendes Kommando:

<EDIT>

>>>> Manual: Abschnitt 4.2 Die Pseudo-Dateien





Herausgegeben vom Bereich
Daten- und Informationstechnik
Postfach 830951, D-8000 München 83

Siemens Aktiengesellschaft

Bestell-Nr. U4035-J-Z95-3
Printed in the Federal Republic of Germany
920 AG 1903. (1150)

02262