

## **Inhalt der Hilfe zu kreuZer**

### **Einführung**

[Erste Schritte](#)

### **Tips**

[Tips](#)

### **Befehle**

[Datei-Menü](#)

[Bearbeiten-Menü](#)

[Ansicht-Menü](#)

[Extras-Menü](#)

[Fenster-Menü](#)

[Modusabhängige-Menüs](#)

### **Mauspalette**

[Mauspaletten-Befehle](#)

### **Objekte**

[Objekt-Liste](#)

### **Dialoge**

[Dialog-Liste](#)

### **Füllalgorithmen**

[Füllalgorithmen](#)

### **Tastatur-Themen**

[Windows-Tasten](#)

Weitere Informationen über die Verwendung der Hilfe erhalten Sie mit der Taste F1 oder durch Auswahl von *Hilfe verwenden* aus dem Hilfe-Menü.

## Text kopieren

Um Text aus der Zwischenablage in ein Dokument zu kopieren, positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Einfügepunkt und wählen dann den Befehl Bearbeiten|Kopieren aus dem Menü.

## Text löschen

Um Text aus einem Dokument zu löschen, markieren Sie den Text und wählen dann den Befehl Bearbeiten|Ausschneiden aus dem Menü. Durch den Befehl Ausschneiden wird der Text in der Zwischenablage abgelegt. Der Befehl Löschen löscht den Text, ohne ihn in der Zwischenablage abzulegen.

## Beenden

Zum Beenden der Anwendung wählen Sie den Befehl Datei|Beenden aus dem Menü.

## **Editor-Fenster**

Das Editor-Fenster der Anwendung erlaubt das Laden, Ändern, Drucken und Speichern von Textdateien (maximale Größe: 64k).

## **Drag & Drop mit dem Datei-Manager**

Eine Datei kann in einem Editor-Fenster der Anwendung geöffnet werden, indem sie einfach aus dem Datei-Manager gezogen und im graphic-Hauptfenster abgelegt wird (Drag & Drop).

## Drucken

Im Datei-Menü finden Sie drei Befehle, die das Drucken von Dokumenten aus der Anwendung unterstützen. Mit Datei|Druckerinstallation können Sie einen Drucker auswählen und konfigurieren. Datei|Druckvorschau zeigt in einem speziellen Fenster an, wie ein Dokumentausdruck aussehen wird. Datei|Drucken startet schließlich den Ausdruck des Dokuments.







# Einführung in kreuZer

**kreuZer** ist ein Programm zur automatischen und interaktiven Erzeugung von **KreuzwörträtseIn**.

Um dies einfach zu gestalten, bedient sich **kreuZer** der gleichen Bedienungskonzepte wie andere DTP Programme. **kreuZer** arbeitet Rahmen (bzw Objekt) orientiert. Das bedeutet, alle Objekte (z.B. KreuzwörträtseIn) existieren in einen Rahmen, den Sie mit der Maus bestimmen.

**kreuZer** kennt vier Programzustände:

1. Objekte erzeugen. 
2. Objekte auswählen. 
3. Objekte ändern. 
4. Objekte positionieren. 

Diese Programzustände bestimmen Sie im Bearbeitungs Menü, oder in der Mauspalette am oberen Rand des Anwendungsfensters.

Jeder dieser Zustände hat ein eigenes Menü und eine eigene Mauspalette. Die zugehörige Mauspalette sehen Sie an der linken Seite des Anwendungsfensters, das Menü sehen Sie nur, wenn Sie die rechte Maustaste im Dokumenten-Fenster betätigen.

Wir werden Ihnen jetzt einen einfache Weg zur Erzeugung eines KreuzwörträtseIn zeigen. Durch Variation der einzelnen Schritte (entweder intuitiv oder mit Hilfe der 'Online - Hilfe' können Sie sehr schnell die Leistungsfähigkeit dieses Programmes erschließen.

kreuZer starten

neues Dokument erstellen



KreuzwörträtseIn erzeugen



Rahmen für KreuzwörträtseIn bestimmen

In Auswahlmodus umschalten



KreuzwörträtseIn auswählen

In Änderungsmodus umschalten



Füllalgorithmus bestimmen



Füllalgorithmus starten



Dokument drucken



kreuZer beenden

## Rahmen

um einen Rahmen in Ihr Dokument einzufügen, klicken Sie zwei mal in die Fensterfläche des Dokuments. Diese beiden Punkte bilden die Eckpunkte des Rahmens. Normalerweise wird in einem Rahmen das von Ihnen ausgewählte Objekt erzeugt. (z.B. bei einem Kreuzworträtsel).

Einige Objekte führen den *zweiten Klick* automatisch aus. (z.B. Kreuzworträtsel, wenn Sie eine Größe nach dem ersten *Klick angeben...*)

## Auswählen

um ein Objekt auszuwählen, schalten Sie in den Auswahlmodus und klicken Sie auf das entsprechende Objekt.

## Programm starten

Starten Sie kreuZer über den Befehl Datei.Ausführen im Programm- oder Datei-Manager





















**kreuZer**

**kreuZer** ist das Programm für die automatische und interaktive Erzeugung von  
Kreuzworträtsel in DTP-Qualität.

## Die Mauspalette

Die Mauspalette ist eine Bitmap-Leiste, in der verschiedene Menübefehle dargestellt werden. Das Anklicken eines Bitmap-Schalters ist eine schnelle Alternative zur Auswahl des entsprechenden Befehls aus dem Menü.

Die Mauspalette ist horizontal ausgerichtet und befindet sich unter der Menüleiste.

Schalter	Aktion	Menübefehl
	Ein neues Dokument erzeugen	Datei  <u>N</u> eu
	Datei öffnen	Datei  <u>Ö</u> ffnen
	Datei im aktiven Fenster speichern	Datei  <u>S</u> peichern
	Vorherige Aktion rückgängig machen	Bearbeiten  <u>R</u> ückgängig
	Markiertes Objekt entfernen und in Zwischenablage speichern	Bearbeiten  <u>A</u> usschneiden
	Markiertes Objekt in Zwischenablage kopieren	Bearbeiten  <u>K</u> opieren
	Objekt aus der Zwischenablage einfügen	Bearbeiten  <u>E</u> infügen
	Objekt(e) auswählen	Bearbeiten  <u>A</u> uswählen
	Neue(s) Objekt(e) erzeugen	Bearbeiten  <u>N</u> eues Objekt
	Ausgewähltes Objekt ändern	Bearbeiten  <u>B</u> earbeiten
	Ausgewählte(s) Objekt(e) Positionieren	Bearbeiten  <u>T</u> ransformieren
	Anzeigequalität ändern	Ansicht  <u>K</u> onzept
	Fensterausschnitt verkleinern	Ansicht  <u>V</u> ergrößern
	Fensterausschnitt vergrößern	Ansicht  <u>V</u> erkleinern
	Fensterausschnitt an Objekt anpassen	Ansicht  <u>A</u> uswahl
	Fensterausschnitt mit Maus bestimmen	Ansicht  <u>A</u> usschnitt
	vorherigen Fensterausschnitt wiederherstellen	Ansicht  <u>V</u> orherige Ansicht
	Maus-Fangraster bestimmen	Ansicht  <u>R</u> aster
	Inhalt des aktiven Fensters drucken	Datei  <u>D</u> rucken
	Vorschau eines Ausdrucks des aktiven Fensters	Datei  <u>D</u> ruckvorschau
	Drucker einstellen	Datei  <u>D</u> rucker Installation
	Hilfe aufrufen	Hilfe  <u>I</u> nhalt





## **Tasten unter Windows**

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Dialogfenster-Tasten

Bearbeitungs-Tasten

Hilfe-Tasten

Menü-Tasten

System-Tasten

Tasten zur Textmarkierung

Fenster-Tasten

## Tasten zur Cursor-Verschiebung

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
Cursor-Tasten	Verschieben den Cursor nach links, rechts oben oder unten in einem Feld.
Ende oder Strg+Cursor rechts	Verschiebt den Cursor an das Feldende.
Pos1 oder Strg+Cursor links	Verschiebt den Cursor an den Feldanfang.
Bild aufwärts/abwärts	Verschiebt den Cursor in einem Feld um jeweils eine Seite aufwärts bzw. abwärts.


## Dialogfenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Tab	Bewegt den Cursor von einem Feld zum nächsten (von links nach rechts und von oben nach unten).
Umsch+Tab	Bewegt den Cursor in umgekehrter Richtung.
Alt+Buchstabe	Bewegt den Cursor zu der Option oder Gruppe, deren /dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen übereinstimmt.
Cursor-Tasten	Wechselt innerhalb einer Gruppe von Optionen von einer Option zur nächsten.
Eingabe	Führt einen mit einem Schalter verbundenen Befehl aus. Oder: wählt einen Eintrag aus einer Auswahlliste und führt den Befehl aus.
Esc	Schließt ein Dialogfenster, ohne den Befehl durchzuführen (entspricht dem Befehl Abbruch).
Alt+Cursor abwärts	Öffnet eine aufklappbare Liste.
Alt+Cursor abwärts/aufwärts	Wählt Einträge in einer aufklappbaren Liste aus.
Leertaste	Bricht den Auswahlvorgang in einer Auswahlliste ab. Markiert oder löscht ein Markierungsfeld.
Strg+Schrägstrich	Markiert alle Einträge in einer Auswahlliste.
Strg+Backslash	Alle Markierungen außer der aktuellen werden verworfen.
Umsch+Cursor-Tasten	Erweitert die Markierung in einem Textfeld.
Umsch+Pos1	Erweitert die Markierung bis zum ersten Zeichen in einem Textfeld.
Umsch+Ende	Erweitert die Markierung bis zum letzten Zeichen in einem Textfeld.

## Bearbeitungs-Tasten

Taste(n)	Funktion
Rückschritt	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.
Entf	Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.

## Hilfe-Tasten

Taste(n)	Funktion
F1	<p>Hilfe aufrufen und Hilfe-Inhaltsverzeichnis für die Anwendung aufrufen. Ist das Hilfenfenster bereits offen, so ruft F1 die Hilfeseite über die Benutzung der Windows-Hilfe selbst auf.</p> <p>In einigen Windows-Anwendungen, ruft F1 das HilfetHEMA über den aktuell markierten Befehl, die Dialogfenster-Option oder die Systemmeldung auf.</p>
Umsch+F1	<p>Ändert den Mauszeiger auf  , so daß Sie Hilfe über einen speziellen Befehl, einen bestimmten Bildschirmbereich oder eine bestimmte Taste aufrufen können. Sie können danach einen Befehl auswählen, den Bildschirmbereich anklicken oder eine Taste oder Tastenkombination betätigen, über die Sie weitere Informationen erhalten möchten.</p> <p>(Dies ist nicht in allen Windows-Anwendungen verfügbar.)</p>

## Menü-Tasten

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
Alt	Wählt das erste Menü in der Menüleiste aus.
Buchstabe	Wählt das Menü oder den Menüeintrag, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Alt+Buchstabe	Öffnet das Menü, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Cursor links/rechts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüs.
Cursor abwärts/aufwärts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüeinträgen.
Eingabe	Führt den mit dem markierten Menüeintrag verbundenen Befehl aus.

## System-Tasten

Die folgenden Tasten können - unabhängig von der jeweiligen Anwendung - in jedem Fenster benutzt werden.

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
Strg+Esc	Ruft die Task-Liste auf.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendungen).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Druck	Kopiert den gesamten Bildschirm in die Zwischenablage.
Strg+F4	Schließt das aktive Fenster.
F1	Ruft die Hilfe auf und zeigt das Hilfe-Inhaltsverzeichnis der Anwendung an. (Siehe <u>Hilfe-Tasten</u> )

## Tasten zur Textmarkierung

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
Umsch+Cursor links/rechts	Erweitert die Textmarkierung zeichenweise nach links bzw. rechts.
Umsch+Cursor ab-/aufwärts	Erweitert die Textmarkierung zeilenweise nach unten bzw. oben.
Umsch+Ende	Markiert den Text bis zum Ende der Zeile.
Umsch+Pos1	Markiert den Text bis zum Anfang der Zeile.
Umsch+Bild abwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach unten. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die folgende Seite bereits markiert ist.
Umsch+Bild aufwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach oben. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die vorherige Seite bereits markiert ist.
Strg+Umsch+Curs links/rechts	Erweitert die Textmarkierung bis zum vorherigen bzw. nächsten Wort.
Strg+Umsch+Curs abw./aufw.	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende bzw. Anfang des aktuellen Absatzes.
Strg+Umsch+Ende	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende des Dokuments.
Strg+Umsch+Pos1	Erweitert die Textmarkierung bis zum Anfang des Dokuments.



## Fenster-Tasten

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
Alt+Leertaste	Öffnet das Systemmenü des Anwendungsfensters.
Alt+Bindestrich	Öffnet das Systemmenü des Dokumentfensters.
Alt+F4	Schließt ein Fenster.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendung).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Eingabe	Schaltet in einer nicht-Windows-Anwendung zwischen Fensterdarstellung und Vollbildschirm um.
Cursor-Tasten	Verschieben ein Fenster, wenn Sie den Befehl Verschieben aus dem System-Menü ausgerufen haben.  Oder: Ändern die Fenstergröße, wenn Sie den Befehl Größe ändern aus dem Systemmenü aufgerufen haben.



## Dialoge

Abbruch Dialog

Algo Auswahl Dialog

Algo Ändern Dialog

Algo Prozeß Dialog

Basisalgo Auswahl Dialog

Bitmap Auflösung Dialog

Bitmap Modus Dialog

Buchstabenzellen Ändern Dialog

Datenbank Auswahl Dialog

Datenbank Erstellen Dialog

Druck Auswahl Dialog

Drucker Einstellungen Dialog

Druckvorschau Auswahl Dialog

Eingabe Dialog

Export Dialog

Import Dialog

Info Dialog

Koordinaten Auswahl Dialog

kreuzer konfigurieren

Kreuzworträtsel Größe Dialog

Mehrere Zellen Ändern Dialog

Objekt Text Dialog

Pinsel Dialog

Raster Dialog

Registrierte Worte Dialog

Stift Dialog

Wort Suche Dialog

Wort Suche Prozeß Dialog

Zellen Ändern Dialog

## **Pinsel Dialog**

### **Aufgabe**

Festlegung der Eigenschaften eines Pinsels.

### **Dialogfeldoptionen**

#### **Typen:**

Wählen Sie den Type des Pinsels (Standard ist durchgehen)

#### **Farbe:**

Wählen Sie die Farbe des Pinsels (Standard ist weiß)

### **Bemerkungen**

Im allgemeinen wird ein Pinsel zum Füllen von Flächen verwendet.

Der Hintergrund bei gemustertem Pinsel wird im Hintergrund Dialog bestimmt.

## **Pinselfeld und Hintergrund Dialog**

### **Aufgabe**

Festlegung der Eigenschaften eines Pinsels und des zugehörigen Hintergrundes.

### **Dialogfeldoptionen**

#### **Pinsel:**

Wählen Sie den Type und Farbe des Pinsels (Standard ist durchgehen und weiß)

#### **Hintergrund:**

Wählen Sie die Farbe und Art des Hintergrundes (Standard ist weiß und Opaque)

### **Bemerkungen**

Im allgemeinen wird ein Pinsel zum Füllen von Flächen verwendet.

Der Hintergrund bei gemustertem Pinsel, bei Buchstaben und nicht durchgezogenen Linien, wird in der Hintergrundfarbe gefüllt.

## Stift Dialog

### Aufgabe

Festlegung der Eigenschaften eines Stiftes.

### Dialogfeldoptionen

#### Typen:

Wählen Sie den Type des Stiftes (Standard ist \_\_\_\_\_)

#### Farbe:

Wählen Sie die Farbe des Stiftes (Standard ist schwarz)

#### Dicke:

Wählen Sie die Dicke des Stiftes (Standard ist 0)

### Bemerkungen:

Im allgemeinen wird ein Stift für den Rand einer Flächen verwendet.

Der Hintergrund bei nicht durchgehendem Stift wird im Pinsel-Hintergrund Dialog bestimmt.

unter 16 Bit Windows gilt folgendes:

- wählen Sie 'innerhalb des Rahmens' um geditterte Farbe zu bekommen
- Stiftdicken ungleich '0' sind nur für durchgehende Stifte gültig

## Hintergrund Dialog

### Aufgabe

Festlegung der Eigenschaften des Hintergrundes.

### Dialogfeldoptionen

#### **Rasteroperationsmodus:**

Wählen Sie Methode, wie das zu zeichnende Objekt mit den bereits gezeichneten Objekten 'Pixelweise' kombiniert wird. (Standard ist COPY\_PEN, was soviel heißt wie - bestehende 'Pixel durch eigene ersetzen')

#### **Hintergrundmodus:**

Wählen Sie ob der Hintergrund transparent oder gefüllt sein soll (Standard ist gefüllt)

#### **Farbe:**

Wählen Sie die Farbe des Hintergrundes (Standard ist weiß)

### **Bemerkungen:**

Im allgemeinen beeinflussen die Hintergrundereinstellungen gemusterte Pinsel und Texte.

Der Rasteroperationsmodus ist für die Kombination der aktuellen Ausgabe mit der bestehenden Ausgabe verantwortlich, und sollte nur in speziellen Fällen geändert werden.

## Abbruch Dialog

### Aufgabe

Einen Prozeß abbrechen.

Betätigen Sie einfach die 'Abbruch'-Taste.

### Bemerkungen:

Unter Umständen kann es ein Weile dauern bis dieser Befehl ausgeführt wird.



## Info Dialog

### Aufgabe

Versionsinformationen anzeigen.

Betätigen Sie die 'Ok'-Taste, um den Dialog zu schließen.

## Algorithmus-Auswahl Dialog

### Aufgabe

Auswählen, ändern und erzeugen von Füllalgorithmen

### Dialogfeldoptionen

#### Algorithmen - Liste

Wählen Sie hier einen Algorithmus aus.

#### Ändern

Öffnet den Algorithmus-Ändern Dialog um den ausgewählten Algorithmus zu ändern.

#### Name

Öffnet einen Dialog um den Namen des ausgewählten Algorithmuses zu ändern.

#### Neu

Öffnet einen Dialog um den Namen eines neuen Algorithmuses einzugeben

#### Löschen

Löscht den ausgewählten Algorithmus aus der Liste.

#### Öffnen

Öffnet einen Dialog, um den Name der Algorithmendatei, mit welcher Sie die aktuelle Algorithmenliste ersetzen wollen, zu erfragen.

#### Hinzufügen

Öffnet einen Dialog, um den Name der Algorithmendatei, welche Sie in die aktuelle Algorithmenliste einfügen wollen, zu erfragen.

#### Speichern

Öffnet einen Dialog, um den Name der Algorithmendatei, in welche Sie die Algorithmenliste speichern wollen, zu erfragen.

### Bemerkungen:

Der von Ihnen markierte Algorithmus wird zum Füllen des aktuellen Kreuzworträtsels verwendet.

Siehe auch: Algorithmus, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

# Algorithmus-Ändern Dialog

## Aufgabe

Ändern eines Füllalgorithmuses

## Dialogfeldoptionen

### Algorithmus - Beschreibung

Geben Sie eine Beschreibung für diesen Algorithmuses an.

### Grund-Algorithmen

Wählen Sie die Grund-Algorithmen aus, mit denen Sie Ihren Algorithmus aufbauen möchten. Durch 'Doppelklick oder betätigen der > Taste wird der markierte Grundalgorithmus in die 'Algorithmusaufbau - List' kopiert.

### Algorithmusaufbau

Wählen Sie den Grundalgorithmus aus, dessen spezielle Einstellungen Sie ändern möchten. Durch 'Doppelklick' können Sie den Namen des Grundalgorithmus ändern.

### oben unten duplizieren löschen

betätigen Sie eine von diesen Tasten, um die entsprechende Aktion an dem ausgewählten Grundalgorithmus auszuführen.

### Kurzbeschreibung

Geben Sie eine Kurzbeschreibung des ausgewählten Grundalgorithmuses an.

### Spezielle Einstellungen

Geben Sie die speziellen Einstellungen des ausgewählten Grundalgorithmuses an.

#### Startwerte

-maximale Startversuche: gibt an wie oft versucht wird ein Wort in das Rätsel einzusetzen

> 0 absolute Zahlen

< 0 Prozentwerte, proportional zu der mittleren Kantenlänge des Rätsels

= 0 sooft wie möglich

-Nur einfache Belegung: in markiertem Zustand werden nur leeren Zellen als Startpunkte (Beschreibungen) verwendet, sonst werden auch Doppelbelegungen verwendet.

-Koordinaten: ruft den Koordinaten-Auswahl Dialog auf, um spezielle Koordinaten als Startwerte zu bestimmen.

#### Richtungen

Startrichtung: nur aus der Menge der markierten Richtungen werden die Startrichtungen (Wortrichtungen) gewählt.

#### Worte

-Ansprechschwelle: der Füllalgorithmus spricht nur auf Startstellen mit einer Maskenlänge  $\geq$  der 'Ansprechschwelle' an. Hohe Werte führen zu längeren Worten im Rätsel, erhöhen aber die Rechenzeit. ( z.B.: bei der Maske A?? spricht der Füllalgorithmus nur an, wenn die 'Ansprechschwelle'  $\leq 3$  ist.)

-minimale-Wortlänge: der Füllalgorithmus verwendet nur Wörter  $\geq$  der minimale-Wortlänge.

#### Datenbank

-die in der Liste aufgeführten Datenbanken werden von dem aktuellen Algorithmus verwendet. Durch Betätigung des ändern Schalters gelangen Sie in den Datenbank-Auswahl Dialog. Alle in der Liste erscheinenden Datenbanken werden entsprechend Ihrer Häufigkeit bei der Suche eines Wortes verwendet.

**Bemerkungen:**

In der linken Liste stehen die unveränderbaren Grundalgorithmen.

In der rechten Liste stehen die von Ihnen ausgewählten (kombinierten) Grundalgorithmen.

Rechts im Dialog bestimmen Sie die Eigenschaften des ausgewählten Grundalgorithmus.

Sie können Ihren Algorithmus aus beliebig vielen Grundalgorithmen zusammensetzen. Diese werden in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Algorithmus-Prozeß Dialog

### Aufgabe

Anzeige des Ausführungsstatus im laufenden Füllalgorithmus.

### Dialogfeldoptionen

#### Geschwindigkeit

Sie können die Hintergrundpriorität über den Geschwindigkeitsregler verändern. Setzen Sie den Regler nach oben, um schnell ein fertiges Rätsel zu bekommen. Setzen Sie den Regler nach unten, um mit einer anderen Anwendung zu arbeiten.

#### Hauptfenster anzeigen / verkleinern

Zeigt das Hauptfenster der Anwendung in Normalgröße bzw. als Icon an. Der Algorithmus arbeitet bei verkleinertem Hauptfenster deutlich schneller.

### Bemerkungen:

Sie können bei kleiner Hintergrundpriorität noch gut mit anderen Programmen arbeiten.

Das sichtbare Hauptfenster ist nützlich bei der Algorithmenkonfiguration. Sie können hier jeden Basisalgorithmus testen und seine Auswirkungen auf das Rätsel beobachten.

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Bitmap-Auflösung Dialog

### Aufgabe

Bitmapauflösung und Farbtiefe bestimmen.

### Dialogfeldoptionen

#### Auflösung

Geben Sie Auflösung in Punkte pro Zoll an.

#### Farben

Geben Sie die Anzahl der verwendeten Farben an.

### Bemerkungen:

Beachten Sie daß eine DIN A4 Seite mit 300 dpi und 256 Farben schon fast 10MB Hauptspeicher benötigt.

## Bitmap-Modus Dialog

### Aufgabe

Bitmapanzeigemodus bestimmen.

### Dialogfeldoptionen

#### Rastermodus

Wählen Sie den gewünschten Rastermodus (Standard ist SRCCOPY).

#### Stretchmodus

Wählen Sie den gewünschten Stretchmodus (Standard ist COLORONCOLOR).

### Bemerkungen:

Diese Standardeinstellung brauchen Sie im allgemeinen nicht zu ändern.

Der Rastermodus beeinflusst die pixelweise Kombination der 'Quell-Bitmap' mit der 'Ziel-Bitmap'(z.B. führt DSTINVERT zur invertierung der Ziel-Bitmap).

Der Stretchmodus beeinflusst die Art und Weise wie eine Bitmap vergrößert bzw. verkleinert wird (z.B. ist BLACKONWHITE günstiger für Strichzeichnungen).

## Buchstabenzone-Ändern Dialog

### Aufgabe

Eine Zelle, die zu einem 'Wort' gehört, zu ändern.

### Dialogfeldoptionen

#### Zelle nicht nutzen

Markieren Sie diese Option um die Zelle zu löschen und nicht weiter zu nutzen. Die Zelle wird von dem Füllalgorithmus ignoriert.

Heben Sie die Markieren auf, um die 'ignorierte' Zelle wieder nutzbar zu machen. Die Zelle wird von dem Füllalgorithmus wieder verwendet.

#### Koordinaten

Gibt die Koordinaten der Zelle an.

#### Buchstabe

Gibt den Inhalt der Zelle an.

#### Buchstabe in Lösungswort

Geben Sie die Position des Zelleninhaltes in Lösungswort an. Der Wert ist '0' wenn diese Zelle nicht im Lösungswort verwendet wird. Sie können diesen Wert beliebig ändern.

### Bemerkungen:

Geben Sie eine 'Position im Lösungswort' an, um den Buchstaben im Lösungswort erscheinen zu lassen.

Wenn Sie eine Zelle 'löschen' oder 'ignorieren' werden auch alle abhängigen Zellen gelöscht.

Markieren Sie 'Zelle nicht nutzen', um die Zelle für den Füllalgorithmus 'unsichtbar' zu machen. Diese Zellen haben nachher die Hintergrundfarbe des Kreuzworträtsels. Im Allgemeinen werden Sie diese Option anwenden, um die Lösung des Rätsels, auf mehreren nicht genutzten Zellen zu positionieren. Sie können diese Option auch gebrauchen um dem Rätsel eine besondere Form zu geben (z.B. ein Auto).



## Mehrere Zelle-Ändern Dialog

### Aufgabe

Mehrere Zellen gleichzeitig ändern

### Dialogfeldoptionen

#### alle markierten Zellen nicht nutzen

Markieren Sie diese Option, um die ausgewählten Zellen nicht weiter zu nutzen. Die Zellen werden von dem Füllalgorithmus ignoriert.

Heben Sie die Markieren auf, um die 'ignorierten' ausgewählten Zellen wieder nutzbar zu machen. Die Zellen werden von dem Füllalgorithmus wieder verwendet.

Markieren Sie diese Option grau, wenn Sie keine Änderung, der ausgewählten Zellen bezüglich dieser Option wollen.

#### alle leeren markierten Zellen nicht nutzen

Markieren Sie diese Option, um die ausgewählten leeren Zellen nicht weiter zu nutzen. Die Zellen werden von dem Füllalgorithmus ignoriert.

Dies wird meistens bei Gitterrätseln verwendet, um die Lücken im Rätsel in der Hintergrundfarbe erscheinen zu lassen.

#### Inhalt aller markierten Zellen löschen

Markieren Sie diese Option, um die Inhalte aller ausgewählten Zellen zu löschen (es werden auch die Inhalte der abhängigen Zellen gelöscht).

#### alle markierten Buchstabenzellen immer anzeigen

Markieren Sie diese Option, um die Buchstaben immer anzuzeigen.

Heben Sie die Markieren auf, um die Buchstaben auszublenden.

Markieren Sie diese Option grau, wenn Sie keine Änderung, der ausgewählten Zellen bezüglich dieser Option wollen.

Dies wird normalerweise für eine Reklame im Rätsel benutzt.

### Bemerkungen:

Wenn Sie eine Zelle 'löschen' oder 'nicht nutzen' werden auch alle abhängigen Zellen gelöscht.

Markieren Sie 'Zelle nicht nutzen', um die Zelle für den Füllalgorithmus 'unsichtbar' zu machen. Diese Zellen haben nachher die Hintergrundfarbe des Kreuzworträtsels. Im Allgemeinen werden Sie diese Option anwenden, um die Lösung des Rätsels, auf mehreren nicht genutzten Zellen zu positionieren. Sie können diese Option auch gebrauchen um dem Rätsel eine besondere Form zu geben (z.B. ein Auto).

Immer sichtbare Buchstabenzellen können als Hilfe-Zellen, bei der Lösung des Rätsels (Gitterrätsel), oder als Reklame-Zelle (z.B.: Firmenname) verwendet werden.

## Zelle-Ändern Dialog

### Aufgabe

Eine Beschreibungszelle zu ändern.

### Dialogfeldoptionen

#### Zelle nicht nutzen

Markieren Sie diese Option um die Zelle zu löschen und nicht weiter zu nutzen (es werden die Inhalte aller abhängigen Zellen gelöscht).

#### Zelle

Gibt die Koordinaten der Zelle an.

#### 1. Belegung - 2. Belegung

Sie können jede Zelle mit zwei Suchbegriffen belegen. Die 1. Belegung erscheint (wenn es die gewählte Richtung ermöglicht) immer oben in der Zelle.

#### nicht automatisch löschen

Markieren Sie diese Option, wenn der automatische Füllalgorithmus dieses Begriffspaar nicht verändern soll.

#### Richtungen

Bestimmen Sie die Richtung des gesuchten 'Wortes'.

#### Maske

Gibt die Maske des gesuchten Wortes vor. Fragezeichen '?' können durch beliebigen Buchstaben ersetzt werden.

#### Wort

Geben Sie das zur 'Maske' passende Wort an.

#### Suchen

Öffnet den Wortsuche Dialog, der es Ihnen ermöglicht in den registrierten Datenbanken nach einem passenden Wort zu suchen.

#### Beschreibung

Gibt Beschreibung zu obigem 'Wort' an. Sie können die Beschreibung beliebig ändern. Das Zeichen '\-' steht für eine mögliche Trennstelle (nutzen Sie diese Methode auch für Ihre eigenen Beschreibungen). Wenn Sie einen Zeilenumbruch erzwingen wollen geben Sie <Strg+Enter> ein.

#### Suchen

Öffnet einen Dialog, der eine Liste aller Beschreibungen aus allen Datenbanken enthält, die zum aktuellen Wort passen. Das aktuelle Wort darf kein '?' enthalten.

### Bemerkungen:

Die Beschreibungen sind an allen möglichen Trennstellen mit dem Sonderzeichen '\-' versehen.

Wenn Sie eine Zelle 'löschen' oder 'nicht nutzen' werden auch alle abhängigen Zellen gelöscht.

Markieren Sie 'Zelle nicht nutzen', um die Zelle für den Füllalgorithmus 'unsichtbar' zu machen. Diese Zellen haben nachher die Hintergrundfarbe des Kreuzworträtsels. Im Allgemeinen werden Sie diese Option anwenden, um die Lösung des Rätsels, auf mehreren nicht genutzten Zellen zu positionieren. Sie können diese Option auch gebrauchen um dem Rätsel eine besondere Form zu geben (z.B. ein Auto).

## Objekt-Text Dialog

### Aufgabe

Dem Objekt einen Text zuordnen.

### Dialogfeldoptionen

#### Text

Geben Sie hier den Text ein (<Strg+Enter> erzeugt Zeilenumbruch).

#### Attribute

##### Anzeigen

-Wählen Sie ob der Text angezeigt werden soll.

##### 'Schrift Button'

-Bestimmen Sie die zu verwendende Schrift.

### Bemerkungen:

Sie können diese Option in Kombination mit einem Rechteck-Objekt dazu verwenden rotierbaren Text in Ihr Dokument zu integrieren. In diesem Fall sollten Sie für das Rechteck einen 'NULL-Pinsel' und einen 'NULL-Stift' verwenden.

Die Schrift, welche Sie in diesem Dialog bestimmen, entspricht der 'Standard Schrift des Objektes.

Die Hintergrundfarbe des Textes entspricht der Standardhintergrundfarbe, welche Sie im Pinsel-Hintergrund Dialog festlegen.

## Raster Dialog

### Aufgabe

Fangraster für Mauseingaben bestimmen.

### Dialogfeldoptionen

#### Fangraster

Geben Sie den Rasterabstand für die Mauseingaben an.

#### sichtbares Raster

Geben Sie den Rasterabstand für das auf dem Bildschirm sichtbare Raster an.

### Bemerkungen:

Das Fangraster wirkt auf alle Mauseingaben, während das sichtbare Raster keine weitere Funktion hat. Das sichtbare Raster wird bei zu kleinem Abstand nicht angezeigt.

## Export Dialog

### Aufgabe

Objekte des aktuellen Dokumentes für die Nutzung in anderen Dokumenten bereitzustellen.

### Dialogfeldoptionen

#### Ziel

##### Zwischenablage

-Objekt wird in die Windowszwischenablage kopiert.

##### Datei

-Objekt wird in die von Ihnen angegebene Datei kopiert.

##### Format

-Wählen Sie das Format, in welches das Objekt umgewandelt werden soll.

#### Auswahl

##### Alles

-Kopiert alle Objekte.

##### Auswahl

-Kopiert nur die markierten Objekte.

##### Ansicht

-Kopiert alle Objekte die im aktuellen Fensterausschnitt ganz oder teilweise sichtbar sind.

### Bemerkungen:

Beachten Sie, daß 'Windows Meta Files' (WMF) aufgrund der aktuellen Druckereinstellung berechnet werden. Dies ist insbesondere für die Lauflänge der Schrift wichtig. Folglich sind diese Dateien auch nur auf einem Gerät ähnlicher Auflösung sinnvoll zu verwenden. (bei deutlich kleinerer Auflösung passen die Beschreibungen nicht mehr in die Zellen)

Der Export von Bitmaps benötigt unter Umständen viel Hauptspeicher.

WMF-Objekte die sich im aktuellen Dokument befinden, werden bei einem Export im WMF-Format, nicht exportiert. Es ist in solchen Fällen vorteilhafter die WMF-Bilder in der Zielanwendung einzeln zu montieren.

Das 'ST1' kann nur von dieser Anwendung gelesen werden, ist dann aber die beste Wahl.

Sie können den Im-Export im ST1-Format verwenden, um Schablonen (Muster) eines Rätseltypes zu verarbeiten. Dies ist die bevorzugte Methode um optimierte Rätsel zu erzeugen.

## **Import Dialog**

### **Aufgabe**

Objekte eines anderen Dokumentes in dieses Dokument übernehmen.

### **Dialogfeldoptionen**

#### **Quelle**

##### **Zwischenablage**

-Objekt wird aus der Windowszwischenablage kopiert.

##### **Datei**

-Objekt wird aus der von Ihnen angegebene Datei kopiert.

##### **Format**

-Wählen Sie das Format des einzulesenden Objektes.

### **Bemerkungen:**

Der Import von Bitmaps benötigt unter Umständen viel Hauptspeicher.

Das 'ST1' kann nur von dieser Anwendung gelesen werden, ist dann aber die beste Wahl.

Sie können den Im-Export im ST1-Format verwenden, um Schablonen (Muster) eines Rätseltypes zu verarbeiten. Dies ist die bevorzugte Methode um optimierte Rätsel zu erzeugen.

## Eingabe Dialog

### Aufgabe

Eingabe von Textinformationen.

### Dialogfeldoptionen

#### Textzeile

Geben Sie den Text in dieser Zeile ein.

### Bemerkungen:

Im allgemeine wird dieser Text als Name verwendet.

## Registrierte-Begriffe Dialog

### Aufgabe

Verwaltung nicht mehr verwendeter Begriffe im aktuellen Kreuzworträtsel.

Dies sind normalerweise alle Wörter, die im Rätsel verwendet werden.

### Dialogfeldoptionen

#### Begriffe

##### Textfenster

-zeigt jeweils einen Begriff an.

##### Taste |<

-zeigt ersten Begriff im Textfenster an.

##### Taste <

-zeigt vorhergehenden Begriff im Textfenster an.

##### Taste neu

-zeigt leeres Textfenster zur Eingabe eines neuen Begriffes an.

##### Taste >

-zeigt nachfolgenden Begriff im Textfenster an.

##### Taste >|

-zeigt letzten Begriff im Textfenster an.

##### Suchbegriff

-zeigt den aktuellen Suchbegriff an. Dieser Begriff wirkt als Filter für alle Positionierfunktionen in der Begriffsliste.

#### hinzuladen

Lädt eine ASCII Datei mit neuen Begriffen zur aktuellen Begriffsliste hinzu.

#### speichern

Speichert die aktuelle Begriffsliste in eine ASCII Datei.

#### alles löschen

Löscht die ganze Begriffsliste (einzelne Begriffe löschen Sie einfach im Textfenster).

### Bemerkungen:

Der Füllalgorithmus speichert in dieser Liste alle Wörter aus dem Kreuzworträtsel.

Sie können diese Liste beliebig mit ASCII-Dateien ergänzen, bzw. in ASCII-Dateien speichern.

Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie Begriffe eines anderen Kreuzworträtsels im aktuellen Rätsel nicht noch einmal nutzen möchten.

Ein Vergleich im Füllalgorithmus erfolgt nur auf Basis der kompletten Begriffe (z.B. | HALLO| ist ungleich |HALLO|). Im Gegensatz dazu wirkt der Suchbegriff in der unteren Zeile wortweise.

Der Suchbegriff in der unteren Zeile ist immer aktiv. Sie müssen ihn löschen wenn Sie alle Begriffe sehen wollen.



## **Basis-Algorithmus-Auswahl Dialog**

### **Aufgabe**

Starten des Füllalgorithmuses (eventuell einzelner Basisalgorithmen).

### **Dialogfeldoptionen**

#### **Basisalgorithmenliste**

Markieren Sie die auszuführenden Basisalgorithmen.

### **Bemerkungen:**

Es werden nur die von Ihnen markierten Grundalgorithmen ausgeführt.

Benutzen Sie die <Strg>- und <Shift>- zur Auswahl der Grundalgorithmen.

Wenn der Füllprozeß unterbrochen wurde, sind nur noch die nicht beendeten Basisalgorithmen markiert. Dies ermöglicht Ihnen eine Fortsetzung des Füllprozesses an der unterbrochenen Stelle.

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#)

## Koordinaten-Auswahl Dialog

### Aufgabe

Auswahl der Startzellen (Beschreibungszellen).

### Dialogfeldoptionen

#### Zellen

Markieren Sie die Zellen auf denen der Füllalgorithmus die Suche beginnen soll.

### Bemerkungen:

'Nicht genutzte' Zellen sind mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Falls diese Koordinaten auf 'nicht genutzten' Zellen liegen werden Sie ignoriert.

Der Suchalgorithmus wählt die Reihenfolge der Startzellen zufällig aus.

## Datenbank-Auswahl Dialog

### Aufgabe

Datenbanken, die von einem Basisalgorithmus genutzt werden, zu bestimmen.

### Dialogfeldoptionen

#### alle Datenbanken

##### Liste

-wählen Sie aus dieser Liste die gewünschte(n) Datenbank(en) aus.

##### Taste >

-fügt die markierten Datenbanken, den genutzten Datenbanken hinzu (Doppelklick hat die gleiche Funktion).

#### ausgewählte Datenbanken

##### Liste

-zeigt alle Datenbanken, die vom aktuellen Basisalgorithmus genutzt werden.

##### Taste <

-löscht die markierte Datenbank aus der Liste.

#### Nutzungsart

-Sie können hier bestimmen ob die Datenbanken in der aufgelisteten oder einer zufälligen Reihenfolge von Füllalgorithmus genutzt werden.

### Bemerkungen:

Sie müssen neue Datenbanken in das Standard-Datenbank-Verzeichnis kopieren. Alle Datenbanken aus diesem Verzeichnis werden automatisch in der linken Liste angezeigt. Dieses Verzeichnis wird in der 'kreuZer.ini' Datei im Windowsverzeichnis bestimmt. (bzw. kreuzer3.ini)

Haben Sie 'zufällig' markiert, wählt der Algorithmus bei der 'Wortsuche' zufällig aus den ausgewählten Datenbanken. Ist eine Datenbank mehrmals aufgelistet, wird sie mit entsprechender Häufigkeit berücksichtigt. Dies ist wichtig wenn eine der Datenbanken sehr klein ist. Wird diese mit der gleichen Häufigkeit, wie eine große Datenbank ausgewählt, kommt es zu einer Häufung von Begriffen aus dieser kleinen Datenbank.

## Datenbank - Erstellen Dialog

### Aufgabe

Datenbanken, die von einem Basisalgorithmus genutzt werden können, zu erstellen.

### Unterdialoge

Datenbanken aus einer Tabelle erstellen

Datenbanken mit Rechenaufgaben erstellen

### Bemerkungen:

Sie müssen neue Datenbanken in das Standard-Datenbank-Verzeichnis kopieren (normalerweise das kreuZer\database Verzeichnis). Alle Datenbanken aus diesem Verzeichnis werden von kreuZer automatisch erkannt. Dieses Verzeichnis wird in der 'kreuZer.ini' Datei im Windowsverzeichnis bestimmt. (bzw. kreuzer3.ini).

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## Tabellen - Datenbank - Erstellen Dialog

### Aufgabe

Datenbanken, die von einem Basisalgorithmus genutzt werden können, aus einer ASCII-Tabellen zu erstellen.

### Dialogfeldoptionen

#### Eingabedaten

##### Dateiname

-geben Sie hier den Namen der ASCII-Tabellen, aus der die Datenbank erzeugt werden soll, an.

##### Taste <Tabelle editieren>

-ruft einen Editor (Voreinstellung notepad.exe), mit dem die Tabelle erstellt werden kann, auf.

##### Taste <suchen>

-ruft einen *Datei-Öffnen-Dialog* auf, um eine Tabelle auszuwählen.

##### Zeichensatz

-wählen Sie hier den in der Tabelle verwendeten Zeichensatz aus, i.a. verwenden Tabellen die unter DOS und OS/2 erstellt wurden den OEM-Zeichensatz und unter Windows erstellte Tabellen den ANSI-Zeichensatz.(bei falschem Zeichensatz werden ÄÖÜäöüß nicht korrekt angezeigt)

##### Sprache der Wörter

-wählen Sie hier die Sprache der Wörter. (de\_DE-deut., en\_GB-engl., en\_US-amer., fr\_FR-franz.).

##### Sprache der Beschreibungen

-wählen Sie hier die Sprache der Beschreibungen. Dies ist wichtig für den verwendeten Trennalgorithmus.

##### Wortposition

-wählen Sie die Wortposition. *Am Anfang* bedeutet, das *Wort* ist die erste Buchstabenkombination ohne Leerzeichen in einer Zeile. Der Rest der Zeile wird als Beschreibung verwendet.

### Umwandlung

#### Liste und Edit-Feld

-markieren Sie in der Liste den Buchstaben, der ersetzt werden soll (z.B. Ä). In dem Editierfeld geben Sie dann die Ersatzbuchstaben an (z.B. AE). Betätigen Sie dann die >-Taste.In der Liste erscheint dann die Buchstabenersetzung. (Buchstaben werden nur in *Wörtern* ersetzt)

#### auto. Trennung

-markieren Sie diese Option, um die Beschreibungen mit dem eingebauten Trennalgorithmus vorzutrennt. Alternative können Sie in der Tabelle alle Beschreibungen vortrennen. (z.B. Auto\radio).

### Ausgabedaten

#### Dateiname

-geben Sie hier den Namen der Datenbank (*\*.cdb*) an. Diese Datei kann von **kreuzer** zum Füllen der Rätsel verwendet werden.

#### Taste <suchen>

- ruft einen *Datei-Speichern-Dialog* auf, mit dem Sie den Namen der Datenbank auswählen können.

#### Beschreibung der Datenbank

-geben Sie hier eine kurze Beschreibung der Datenbank an. Diese Beschreibung wird im Datenbank Auswahl Dialog angezeigt.

**Bemerkungen:**

Sie müssen neue Datenbanken in das Standard-Datenbank-Verzeichnis kopieren (normalerweise das kreuZer\database Verzeichnis). Alle Datenbanken aus diesem Verzeichnis werden von kreuZer automatisch erkannt. Dieses Verzeichnis wird in der 'kreuZer.ini' Datei im Windowsverzeichnis bestimmt. (bzw. kreuzer3.ini).

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## Datenbank-Erstellen Dialog Zusatz Info

Diese Ascii-Tabellen müssen folgenden Aufbau besitzen:

entweder:

Suchbegriff am Anfang der Zeile:

<b>Wort</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>OR</b>	<i>englisch oder</i>
<b>ROSI</b>	<i>Mädchen Name</i>
<b>WIR</b>	<i>persönliches Fürwort</i>

oder:

Suchbegriff am Ende der Zeile:

<b>Beschreibung</b>	<b>Wort</b>
<i>italienischer Artikel</i>	<b>IL</b>
<i>deutscher Fluß</i>	<b>Rhein</b>
<i>Psalm</i>	<b>TEDEUM</b>

Also je Zeile eine 'Beschreibung' und ein 'Wort' (s. Beispieltabellen '\*.TAB').

## Erstellen einer eigenen Datenbank:

- Erstellen Sie eine Tabelle, im oben beschriebenen Format.
- Geben Sie den Name dieser Tabelle im Feld **Dateiname** des Bereiches **Eingabedaten** ein.
- Wählen Sie den Zeichensatz (**Ansi** für Windows™ als Datenquelle; **Oem** für Os/2™ und Dos als Datenquelle).
- Wählen Sie die Sprachen für die Wörter und Beschreibungen (**wichtig bei Vokabeln**).  
(de\_DE - deutsch, fr\_FR - französisch, en\_UK - englisch, en\_US - amerikanisch).
- Wählen Sie die Wortposition innerhalb einer Zeile.
- Geben Sie den Name der Datenbank im Feld **Dateiname** des Bereiches **Ausgabedaten** an.
- Geben eine kurze Beschreibung der Datenbank im Feld **Beschreibung der Datenbank** an.
- Markieren Sie in der Buchstabenliste im **Umwandlungsbereich** die Buchstaben, die Sie ersetzen wollen (ä -> AE ...). Normalerweise sind alle wichtigen Umwandlungen angegeben.
- Geben Sie die notwendigen Buchstaben ein und betätigen Sie die '>' Taste.
- Markieren Sie im **Umwandlungsbereich** **auto. Trennen** wenn Sie die Beschreibungen automatisch vorgetrennen wollen. ( dies dauert deutlich länger und benötigt ca 1MB Hauptspeicher mehr)

- Betätigen Sie nun die <konvertieren> Taste, um die Eingabetabelle in eine für **kreuZer** nutzbare Datenbank umzuwandeln.

### **Bemerkungen:**

-die automatische Trennung trennt die Beschreibungen an allen möglichen Stellen, dies dauert ca. 10 mal länger wie ohne Trennung.

- Für große Datenbanken können wir eine 32BIT Version liefern (Minimal 12MB Hauptspeicher, Win32s, Win95 oder WinNT werden benötigt), die ca 5 mal schneller ist.



## Rechnen - Datenbank - Erstellen Dialog

### Aufgabe

Datenbanken, die von einem Basisalgorithmus genutzt werden können, mit Rechenaufgaben zu erstellen.

### Dialogfeldoptionen

#### Eingabedaten

##### Operatoren Anzahl

-geben Sie hier die Anzahl der maximal in einer Berechnung verwendeten Operatoren an.  $1+2+3$  enthält 3 Operatoren -  $321+1234+5-4325-6543$  enthält 4 Operatoren.

##### Operanden Länge

-geben Sie hier die maximale Länge einer Zahl an.  $123$  -> Länge 3,  $123456$  - Länge 6,  $91$  -> Länge 2.

##### Positives Ergebnis

-wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Rechenaufgaben mit einem Positiven Ergebnis verwendet.  $12-2$  ist größer null.

##### Erlaubte Vorzeichen

-wählen Sie hier die verwendeten Vorzeichen am Anfang einer Berechnung. Teilweise ist es für den Füllalgorithmus günstiger wenn beide Vorzeichen erlaubt sind.  $-12+3$  hat - als Vorzeichen,  $+12+7$  hat + als Vorzeichen

##### Erlaubte Operatoren

-wählen Sie hier die verwendeten Rechenzeichen in den Rechenaufgaben.  $-12+3$  hat - und + als Operatoren,  $+12+7$  hat + als Operator

##### nur Zahlen im Rätsel

-bei aktivierter Option werden in den Buchstabenzellen nur Zahlen verwendet. Die Rechenaufgaben, deren Ergebnis diese Zahl ist, stehen dann in den Beschreibungszellen. bei deaktivierter Option werden die Rechenaufgaben in die Buchstabenzellen und die Ergebnisse in die Beschreibungszellen eingesetzt.

#### Ausgabedaten

##### Dateiname

-geben Sie hier den Namen der Datenbank (\*.cdb) an. Diese Datei kann von **kreuZer** zum Füllen der Rätsel verwendet werden.

##### Taste <suchen>

- ruft einen *Datei-Speichern-Dialog* auf, mit dem Sie den Namen der Datenbank auswählen können.

##### Beschreibung der Datenbank

-geben Sie hier eine kurze Beschreibung der Datenbank an. Diese Beschreibung wird im Datenbank Auswahl Dialog angezeigt.

### Bemerkungen:

Sie müssen neue Datenbanken in das Standard-Datenbank-Verzeichnis kopieren (normalerweise das kreuZer\database Verzeichnis). Alle Datenbanken aus diesem Verzeichnis werden von kreuZer automatisch erkannt. Dieses Verzeichnis wird in der 'kreuZer.ini' Datei im Windowsverzeichnis bestimmt. (bzw. kreuzer1.ini).

Datenbanken mit Rechenaufgaben sind virtuelle Datenbanken.

Sie enthalten nur eine Beschreibung der gültigen Rechenaufgaben, und nehmen sehr wenig Festplattenplatz in Anspruch.

Tip:

kreuZer ist in der Version 1.16 nicht optimiert für Rechenrätsel, es werden die gleichen Füllalgorithmen bei Wort- und Rechen-Datenbanken verwendet. Rechen-Datenbanken haben im allg. eine höhere Systematik.

Daraus folgt:

1. normalerweise dürfen Worte nur einmal in einem Rätsel verwendet werden, bei Rechenaufgaben dürfen und müssen teilweise die gleichen Zahlen mehrmals verwendet werden. Löschen Sie einfach die *nicht mehr verwendeten Begriffe* (s. Registrierte Worte Dialog) und starten Sie den Füllalgorithmus neu.
2. wenn Sie am Bildschirm feststellen, daß der Algorithmus nicht weiter kommt, brechen Sie ihn ab, setzen Sie eine passende Zahl (Rechnung) ein und starten Sie den Algorithmus neu.
3. bei einigen Datenbanktypen ist es günstiger den zweiten Standard Basis-Algorithmus zu benutzen.

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## Wortsuche-Dialog

### Aufgabe

Einzelne Wort zu suchen.

### Dialogfeldoptionen

#### Suchbegriff

##### Maske

-gibt die Maske aus dem Kreuzworträtsel an.

##### Suchmaske

-geben Sie die zur 'Maske' passende Suchmaske an.

##### minimale Wortlänge

-geben Sie die minimale Wortlänge des zu suchenden Wortes an.

##### maximale Trefferzahl

-geben Sie die maximale Anzahl, der bei einem Suchlauf zu findenden Wörter an.

##### Taste suchen

-startet den Suchprozeß.

### Treffer

#### Wort

-zeigt alle gefundenen Wörter in einer aufklappbaren Liste an.

#### Beschreibung

-zeigt die zu den Wörtern passenden Beschreibungen in einer Aufklappbaren Liste an.

### Datenbanken

Markieren Sie die Datenbanken in denen gesucht werden soll.

### Bemerkungen:

Die Datenbanken in der Liste entsprechen den registrierten Datenbanken (siehe dazu [Datenbank-Auswahl Dialog](#)).

Es werden nur die markierten Datenbanken in der Suche berücksichtigt. Benutzen Sie die <Strg>- und <Shift>- zur Auswahl der Datenbanken.

## Wortsuche-Prozeß Dialog

### Aufgabe

Anzeige des Suchstatus im laufenden Suchprozeß.

### Dialogfeldoptionen

#### gefundene Begriffe

zeigt die gefundenen Begriffe an.

### Bemerkungen:

Die Taste 'Abbruch' wirkt nicht immer sofort.

## Druck-Auswahl Dialog

### Aufgabe

Objekte für den Ausdruck bestimmen.

### Dialogfeldoptionen

#### Drucker

zeigt den aktuellen im Drucker-Einstellung Dialog zu bestimmenden Drucker an.

#### Druckbereich

##### Alles

-druck alle nicht leeren Seiten.

##### aktuelle Seite

-druck die Seite, welche in der oberen linken Ecke des Fensterausschnittes, zu sehen ist.

##### Seiten

-druck den angegebenen Seitenbereich.

##### Alles (skaliert)

-druck alle Objekte des Dokumentes unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

##### Ansicht (skaliert)

-druck den aktuellen Fensterausschnitt unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

##### Markierung (skaliert)

-druck die ausgewählten Objekte unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

#### Druckqualität

wählen Sie die Auflösung des Ausdruckes.

#### Ausdruck in Datei

wählen Sie Datei in welche der Druck umgeleitet werden soll (sinnvoll für Postscript Dateien).

#### Kopien

geben Sie die Anzahl der benötigten Kopien an.

#### Kopien sortieren

markieren Sie diese Option um die Kopien von Drucker sortieren zu lassen (nicht bei allen Drucker verfügbar).

### Bemerkungen:

Es werden nur nicht leere Seiten ausgedruckt.

Die Auswahlpunkte mit dem Zusatz '(skaliert)' behalten nur die Proportionen der Objekte bei, nicht aber die Originalabmessungen.

## Drucker-Einstellung Dialog

### Aufgabe

Drucker auswählen und einstellen.

### Dialogfeldoptionen

#### Drucker

##### Standard Drucker

-wählt den in der Systemsteuerung bestimmten Standarddrucker aus.

##### spezieller Drucker

-wählt einen, der in der Systemsteuerung installierten Drucker aus.

#### Format

##### Hochformat

-bedruckt die Seite im üblichen Hochformat.

##### Querformat

-bedruckt die Seite im Querformat.

#### Papier

##### Größe

-wählen Sie die momentan im Drucker verfügbare Papiergröße.

##### Zufuhr

-wählen Sie vom Drucker zu verwendende Papierzufuhr.

#### Ränder

wählen Sie die Ränder der Seite.

#### Taste Optionen

ruft einen Dialog mit speziellen druckermodellabhängigen Einstellungen auf.

### Bemerkungen:

Die meisten Drucker haben bauartbedingte Ränder von ca. 1,5 cm, wenn Sie diese Ränder in der Randeinstellung unterschreiten, kann es zu Fehlern im Ausdruck kommen.

## Druckvorschau-Auswahl Dialog

### Aufgabe

Objekte für die Druckvorschau auswählen.

### Dialogfeldoptionen

#### Auswahl

##### Alles

-druck alle nicht leeren Seiten.

##### Alles (skaliert)

-druck alle Objekte des Dokumentes unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

##### Ansicht (skaliert)

-druck den aktuellen Fensterausschnitt unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

##### Markierung (skaliert)

-druck die ausgewählten Objekte unter Einhaltung der Proportionen auf eine Seite.

### Bemerkungen:

Die Auswahlpunkte mit dem Zusatz '(skaliert)' behalten nur die Proportionen der Objekte bei, nicht aber die Originalabmessungen.

Metadateien werden als Bitmap mit denen von Drucker zur Verfügung gestellten Farben angezeigt

## Kreuzwörterrätsel Größe Dialog

### Aufgabe

Zellenanzahl und Zellenabmessungen für ein Kreuzwörterrätsel festzulegen.

### Dialogfeldoptionen

#### Zellengröße

**horizontal / vertikal**

-geben Sie hier die Größe einer einzelnen Zelle in 1/10mm an.

#### Zellenanzahl

**horizontal / vertikal**

-geben Sie hier die Anzahl der Zellen im Rätsel an.

#### Rätselgröße

**horizontal / vertikal**

-hier wird immer die aktuelle Größe des Rätsels in 1/10mm angezeigt, dabei wird der Rand nicht berücksichtigt

#### Maus Rahmen

-betätigen Sie diese Taste, um den äußeren Rahmen des Rätsels mit der Maus zu bestimmen.  
Die Zellengröße wird dem Dialog entnommen.

### Bemerkungen:

Die von Ihnen eingetragenen Werte werden als Standardwerte übernommen.



## **kreuZer konfigurieren**

### **Aufgabe**

Grundlegende Eigenschaften von kreuZer einzustellen.

### **Unterdialoge**

#### **Pfad**

-Standard Verzeichnisse und Dateien.

#### **Allgemein**

-Allgemeine Einstellungen.

#### **Rätsel - Verhalten**

-Grundlegendes Verhalten beim Füllen eines Rätsels.

#### **Rätsel - Speicher**

- Geschwindigkeit und Speicherverbrauch betreffende Einstellungen

#### **Taste <Ok>**

-Schreibt alle Änderungen in die Datei kreuzer.ini bzw. kreuzer3.ini.

#### **Taste <Abbruch>**

-Nimmt keine Änderungen vor.

### **Bemerkungen:**

Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuZer.

## Pfad / Verzeichnis

### Aufgabe

Grundlegende Dateien und Verzeichnisse festzulegen

### Dialogfeldoptionen

#### Standard Algorithmen Datei

-Die hier angegebene Datei wird standardmäßig vom Algo Auswahl Dialog geladen. Im Algo Auswahl Dialog können Sie auch eine andere Algorithmen-Datei wählen.

#### Datenbank Verzeichnis

-Nur in dem hier angegeben Verzeichnis werden Datenbanken gesucht. Wenn Sie kein Verzeichnis angeben, wird das Verzeichnis database unterhalb des kreuzer - Installationsverzeichnisses gewählt. (zB.: c:\kreuzer\database)

#### Taste <Standard>

-Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

#### Taste <Rückgängig>

-Nimmt Ihre Änderung zurück.

### Bemerkungen:

Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuzer.

## Allgemein

### Aufgabe

Allgemeine Einstellungen festzulegen

### Dialogfeldoptionen

#### 3 D Dialoge

-Unter Windows können Dialoge mit einem 3dlook versehen werden. Dazu wird die Datei windows\system\ctl3dv2.dll (windows\system\ctl3d32.dll bei 32 Bit) verwendet. Sie können diese Option hier ausschalten. (unter Windows 95 nicht nötig)

#### Maximale Undo - Stufen

-kreuZer speichert jeden Objektzustand (z.B.: Rätsel), wenn Sie in den Bearbeitungs- oder Transformationsmodus schalten. Dies benötigt Hauptspeicher (80 KB für ein DIN A4 Rätsel). Hier können Sie die maximal Anzahl gleichzeitig gespeicherter Objekte festlegen.

#### Taste <Standard>

-Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

#### Taste <Rückgängig>

-Nimmt Ihre Änderung zurück.

### Bemerkungen:

Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuZer.

## Rätsel - Algorithmus - Speicher / Geschwindigkeit

### Aufgabe

Geschwindigkeit und Hauptspeicheransprüche zu beeinflussen.

### Dialogfeldoptionen

#### Hashtabellengröße

-kreuzer verwaltet alle im Rätsel eingesetzten Wörter in einer Hashtabelle. Durch Löschen und wiederholtes Einsetzen können dies einige tausend Wörter sein. Unter 16 Bit Windows sollten Sie keinen Wert über 2000 wählen.

#### Anzahl gelöschter Wörter

- Um neue Wörter in ein teilweise gefülltes Rätsel einzusetzen, müssen meist andere Wörter gelöscht werden. Diese gelöschten Wörter werden durch neuer Wörter ersetzt, woraufhin meist wieder Wörter gelöscht werden. Hier bestimmen Sie, wann dieser Prozeß abgebrochen wird. Ein Wert von 400 reicht für die meisten Datenbanken aus. Sie können diesen Wert aber deutlich erhöhen. Hohe Werte benötigen viel Hauptspeicher, gleichzeitig empfiehlt sich den Wert für die Hashtabelle zu erhöhen.

#### Taste <Standard>

-Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

#### Taste <Rückgängig>

-Nimmt Ihre Änderung zurück.

### Bemerkungen:

Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuzer.

## Rätsel - Algorithmus - Verhalten

### Aufgabe

Art und Weise, wie der Algorithmus Wörter in ein Rätsel einsetzt festzulegen

### Dialogfeldoptionen

#### Löschttype

-Um ein neues Wort in ein Teilweise gefülltes Rätsel einzusetzen müssen andere Worte gelöscht werden. Hier bestimmen Sie welches Wort gelöscht wird. Jedes Wort besteht aus gekreuzten Buchstaben und freien Buchstaben (?).

1. Anzahl der Buchstaben minus Anzahl der ?: Löscht das Wort mit den relativ meisten Freistellen.
2. Anzahl ?: Löscht das Wort mit den absolut meisten Freistellen.
3. Anzahl Buchstaben: Löscht das Wort mit den absolut wenigsten gekreuzten Buchstaben.
4. Länge: Löscht das kürzeste Wort.

#### Unterteilung

-Wenn ein langes Wort gelöscht wurde ist es meist unmöglich ein gleichwertiges Wort mit der gleichen Länge zu finden.

Dieser Wert gibt an in welche Wortlängen ein langes Wort unterteilt werden kann.

#### Taste <Standard>

-Setzt die vom Programmierer vorgegeben Standardwerte.

#### Taste <Rückgängig>



-Nimmt Ihre Änderung zurück.

### Bemerkungen:

Geänderte Einstellungen wirken erst nach Neustart von kreuzer.

## Modusabhängige Menüs

Das Programm arbeitet mit vier Modus-Zustände. Diese Zustände lassen sich über die unten aufgeführten Befehle aktivieren. Jeder dieser Zustände besitzt eigene, lokale Befehle. Diese Befehle sind in Menüs zusammengefaßt.

Schalter	Befehl	Lokales-Menü
	Bearbeiten  <u>Auswählen</u>	<u>Auswahl Menü</u>
	Bearbeiten  <u>Neues Objekt</u>	<u>Objekt Menü</u>
	Bearbeiten  <u>Bearbeiten</u>	<u>Objekt ändern Menü</u>
	Bearbeiten  <u>Transformieren</u>	<u>Transformations Menü</u>

## Objekt Menüs

Basisobjekt Menü

Bitmap Menü

Metadatei Menü

Linie Menü

Rechteck Menü

Gitter Menü

Kreuzworträtsel Menü

Lösung Menü

Lösungswort Menü

*siehe auch:* Objekte

## Kreuzwörtertsel Menü

Bearbeiten|Füllalgorithmus|starten

Bearbeiten|Füllalgorithmus|konfigurieren

Bearbeiten|Attribute|Zellenstift

Bearbeiten|Attribute|Rahmenstift

Bearbeiten|Attribute|Beschreibungszellenfüllfarbe

Bearbeiten|Attribute|Beschreibungsschrift

Bearbeiten|Attribute|Pfeilfüllfarbe

Bearbeiten|Attribute|Pfeilstift

Bearbeiten|Attribute|Buchstabenzellenfüllfarbe

Bearbeiten|Attribute|Buchstabenschrift

Bearbeiten|Attribute|Lösungstift

Bearbeiten|Attribute|Lösungsschrift

Bearbeiten|Lösungswort

Bearbeiten|Zelleninhalt ändern

Bearbeiten|registrierte Begriffe

Bearbeiten|Buchstaben anzeigen

Bearbeiten|Nummern anzeigen

Bearbeiten|Schriftanpassung

Bearbeiten|Text -> Zwischenablage



## Bitmap Menü

Bearbeiten|Punkte ändern

Bearbeiten|Modus

Bearbeiten|Laden

**Metadatei Menü**

Bearbeiten|Punkte ändern

Bearbeiten|Laden

**Linie Menü**

Bearbeiten|Punkte ändern

**Rechteck Menü**

Bearbeiten|Punkte ändern

**Gitter Menü**

Bearbeiten|Zellenfüllfarbe

Bearbeiten|Zellenstift

## Lösung Menü

Bearbeiten|Beschreibungsfüllfarbe

Bearbeiten|Buchstabenschrift

## Lösungswort Menü

Bearbeiten|Nummernschrift

Bearbeiten|Buchstabenschrift

Bearbeiten|Buchstaben anzeigen

## Basisobjekt Menü

Bearbeiten|Standard Attribute|Name

Bearbeiten|Standard Attribute|Pfad

Bearbeiten|Standard Attribute|Stift

Bearbeiten|Standard Attribute|Pinsel

Bearbeiten|Standard Attribute|Schrift

Bearbeiten|Standard Attribute|Text



## Auswahl Menü

Invertieren

Einzel

Hinzufügen

Nicht auswählen

Auswahl Rahmen

Auswahl Vordergrund

Hintergrund

Vorne

Hinten

## Position Menü

Oben-Links

Oben-Rechts

Unten-Links

Unten-Rechts

Links

Rechts

Oben

Unten

Zentrum

Proportional

Rotieren

Winkel setzen

+45°

-45°

+90°

-90°

180°

## Bearbeiten-Menü

Das Bearbeiten-Menü enthält Befehle die der Datenmanipulation dienen.

<u>Rückgängig</u>	Macht die vorherige Operation rückgängig.
<u>Rückgängig Rückgängig</u>	Macht die vorherige 'Rückgängig' Operation rückgängig.
<u>Auswählen</u>	Objekt(e) auswählen
<u>Neues Objekt</u>	Neue(s) Objekt(e) erzeugen
<u>Bearbeiten</u>	Ausgewähltes Objekt ändern
<u>Transformieren</u>	Ausgewählte(s) Objekt(e) Positionieren
<u>Ausschneiden</u>	Löscht Objekte und speichert sie in der Zwischenablage.
<u>Kopieren</u>	Kopiert das Objekt in die Zwischenablage.
<u>Einfügen</u>	Fügt den Inhalt der Zwischenablage im Fenster ein.
<u>Löschen</u>	Löscht das markierte Objekt.

## Ansicht-Menu

Das Ansicht-Menü enthält Befehle, die nur die aktuelle Ansicht, nicht aber die Daten beeinflussen.

<u>Konzept</u>	Anzeigequalität ändern
<u>Vorherige Ansicht</u>	vorherigen Fensterausschnitt wiederherstellen
<u>Vergrößern</u>	Fensterausschnitt verkleinern
<u>Verkleinern</u>	Fensterausschnitt vergrößern
<u>Auswahl</u>	Fensterausschnitt an Objekt anpassen
<u>Ausschnitt</u>	Fensterausschnitt mit Maus bestimmen
<u>Raster</u>	Maus-Fangraster bestimmen

## **Datei-Menü**

Im Datei-Menü können Sie neue Dateien erzeugen, bereits existierende öffnen, Dateien speichern, drucken und die Anwendung beenden.

<u>Neu</u>	Erzeugt eine neues (unbenanntes) Dokument.
<u>Öffnen</u>	Öffnet eine bereits existierende Datei.
<u>Schließen</u>	Schließt das aktuell geöffnete Fenster.
<u>Speichern</u>	Speichert das aktuelle Dokument, falls sein Inhalt geändert wurde.
<u>Speichern unter</u>	Erzeugt eine Kopie des aktuellen Dokuments.
<u>Import</u>	Lieft Objekte anderer Documents in das aktuelle Dokument ein.
<u>Export</u>	Macht Objekte anderen Documents zugänglich.
<u>Drucken</u>	Druckt das aktive (oberste) Fenster aus.
<u>Druckvorschau</u>	Zeigt einen Beispielausdruck des aktiven Fensters auf dem Bildschirm an.
<u>Druckereinrichtung</u>	Legt die Druckereinstellungen fest.
<u>Beenden</u>	Schließt die Anwendung <b>kreuzer</b> .

## Extras-Menü

Im Extras-Menü werden verschiedene Tools aufgelistet.

### Datenbank erstellen

Ruft den Datenbank Erstellen Dialog, zum Erstellen neuer Datenbanken, auf.

### Einstellungen

Ruft den kreuzer Konfigurations-Dialog , zum festlegen grundsätzlicher Einstellungen, auf.

## Fenster-Menü

Das Fenster-Menü enthält Befehle zur Positionierung und Anordnung von MDI-Kindfenstern.

Überlappend

Alle nicht zu Symbolen verkleinerten Fenster werden neu angeordnet.

Nebeneinander

Alle nicht zu Symbolen verkleinerten Fenster werden neu angeordnet.

Symbole anordnen

Alle zu Symbolen verkleinerten Fenster werden entlang eines Gitters ausgerichtet.

Alle schließen

Alle offenen Fenster werden geschlossen.

Neue Ansicht

Alle offenen Fenster werden geschlossen.





## **Befehl Bearbeiten|Kopieren**

Der Kopieren-Befehl verändert das markierte Objekt nicht, sondern kopiert es lediglich in die Zwischenablage. Zum Einfügen des kopierten Objektes in ein beliebiges anderes Dokument wählen Sie den Befehl Bearbeiten|Einfügen.

## **Befehl Bearbeiten|Ausschneiden**

Der Befehl *Ausschneiden* entfernt das markierte Objekt aus Ihrem Dokument und speichert es in der Zwischenablage. Zum Einfügen des kopierten Objektes in ein beliebiges anderes Dokument wählen Sie den Befehl Bearbeiten|Einfügen. Das Objekt verbleibt in der Zwischenablage, so daß Sie es bei Bedarf mehrmals einfügen können.

## **Befehl Bearbeiten|Einfügen**

Der Befehl *Einfügen* fügt ein Objekt aus der Zwischenablage im aktuellen Fenster ein.

## **Befehl Bearbeiten|Rückgängig**

Der Befehl *Rückgängig* stellt das aktuelle Objekt in dem Zustand wieder her, in dem es vor dem letzten Wechsel in den Bearbeitungs-Modus oder Transformations-Modus war. Die Einstellung "[BasisObjekt] Undo.max=3" in der "kreuZer.ini" Datei bestimmt die Anzahl der rückgängig zu machenden Stufen. Sie können ein Objekt jederzeit 'zwischen speichern' indem Sie einfach in den Bearbeitung-Modus oder den Transformations-Modus schalten.

Befehl **Bearbeiten|Rückgängig Rückgängig**

Der Befehl *Rückgängig Rückgängig* stellt das aktuelle Fenster in dem Zustand wieder her, in dem es vor der letzten Ausführung des Befehles Rückgängig war.

Befehl **Bearbeiten|Alles löschen**

Der Befehl *Alles löschen* löscht den gesamten Inhalt des aktuellen Dokuments. Mit *Bearbeiten|Rückgängig* können Sie den Dokumentinhalt wiederherstellen.

## **Befehl Bearbeiten|Transformieren**

Der Befehl *Transformieren* ermöglicht es Ihnen ausgewähltes Objekte im Dokument zu Positionieren bzw. in der Größe zu ändern.

## **Befehl Bearbeiten|Neues Objekt**

Der Befehl *Neues Objekt* ermöglicht es Ihnen neue Objekte zu erzeugen  
siehe auch: [Objekte](#)



## **Befehl Bearbeiten|Bearbeiten**

Der Befehl Bearbeiten ermöglicht Ihnen ein ausgewähltes Objekt zu ändern.

## **Befehl Bearbeiten|Auswählen**

Der Befehl *Auswählen* schalten in den Auswahlmodus um. Hier können Sie Objekte für die weitere Bearbeitung auswählen.

## **Befehl Bearbeiten|Löschen**

Der Befehl *Löschen* löscht das markierte Objekt im aktuellen Dokument. Das Objekt kann mit *Bearbeiten|Rückgängig* nicht wiederhergestellt werden.

## **Befehl Datei|Schließen**

Der Befehl *Schließen* schließt das aktive Fenster.

## Befehl Datei|Beenden

Der Befehl *Beenden* beendet **kreuzer**. Wenn Sie ein Dokument bearbeitet, aber noch nicht gespeichert haben, so werden Sie gefragt, ob Sie das geänderte Dokument speichern möchten.

## **Befehl Datei|Neu**

Der Befehl *Neu* öffnet ein neues Fenster und macht dieses Fenster automatisch zum aktiven Fenster. Die Anwendung fragt Sie nach einem Namen für ein unbenanntes Dokument, sobald Sie das zugehörige Fenster schließen.

## **Befehl Datei|Öffnen**

Der Befehl *Öffnen* zeigt das Dialogfenster zum Öffnen von Dateien an, in dem Sie eine Datei auswählen können, die dann in ein Dokumentfenster geladen wird. Sie können auch ein neues Dokument erzeugen, indem Sie einen Dateinamen angeben, der noch nicht existiert.

## **Befehl Datei|Drucken**

Der Befehl *Drucken* druckt den Inhalt des aktiven Fensters aus. Mit Datei|Druckvorschau können Sie sich das Druckbild auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Mit Datei|Druckerinstallation können Sie einen Drucker auswählen und konfigurieren.



## **Befehl Datei|Druckvorschau**

Der Befehl *Druckvorschau* öffnet ein spezielles Fenster, in dem das Druckbild des aktiven Dokuments angezeigt wird. Das Druckvorschau-Fenster zeigt eine oder zwei Seiten des aktiven Dokuments an. Im Fenster finden Sie Schalter, mit denen Sie durch die Datei blättern können.

## **Befehl Datei|Druckereinrichtung**

Der Befehl *Druckereinrichtung* ruft das Dialogfenster *Druckereinrichtung* auf, in dem Sie den Drucker auswählen, der in der Anwendung verwendet werden soll.

## **Befehl Datei|Speichern**

Der Befehl *Speichern* speichert die Datei im aktiven Fenster auf Diskette/Festplatte. Hat die Datei noch keinen Namen, dann wird das Dialogfenster Datei speichern unter geöffnet, in dem Sie die Datei umbenennen und sie in einem anderen Verzeichnis ablegen können.

## **Befehl Datei|Speichern unter**

Der Befehl *Speichern unter* öffnet das Dialogfenster *Datei speichern unter*, in dem Sie die Datei umbenennen und sie in einem anderen Verzeichnis oder auch Laufwerk ablegen können. Sie können den neuen Dateinamen einschließlich Laufwerk und Verzeichnis eingeben. Alle Fenster, die diese Datei enthalten, werden mit dem neuen Dateinamen aktualisiert. Wenn Sie einen bereits existierenden Dateinamen verwenden, dann werden Sie von der Anwendung gefragt, ob Sie die bestehende Datei überschreiben wollen.

## **Befehl Datei|Import**

Der Befehl *Import* ermöglicht es Ihnen Objekte aus anderen Dokumenten im aktuellen Dokument zu verwenden.

Insbesondere können Sie diesen Befehl verwenden um Kreuzworträtselschablonen (Muster) zu laden.

## Befehl Datei|Export

Der Befehl *Export* ermöglicht es Ihnen Objekte aus anderen Dokumenten im aktuellen Dokument zu verwenden.

Insbesondere können Sie diesen Befehl verwenden um Kreuzworträtselschablonen (Muster) zu speichern.

Einige Programme können das Metafile-Format nicht korrekt importieren. Diese Fehler kann man oft sehr gut umgehen.

- Fehler:

Der Kreis um einen Lösungsbuchstaben wird nicht korrekt gezeichnet

- Gegenmaßnahme:

Zeichnen Sie den Kreis mit farblosen Stift. Eventuell können Sie neue Kreise in der Textverarbeitung einsetzen.

- Fehler:

gedrehte Lösung werden falsch wiedergegeben

- Gegenmaßnahme:

Drehen Sie die Lösung erst nach dem Importieren.

## **Befehl Extras|Datenbank erzeugen**

Der Befehl *Datenbank erzeugen...* zeigt den Datenbank Erstellen Dialog, zum Erstellen neuer Datenbanken, an.

## **Befehl Extras| Einstellungen**

Der Befehl *Einstellungen...* zeigt den kreuZer Konfigurations-Dialog an. Hier können Sie grundlegende Einstellungen festlegen.



## **Befehl Ansicht|Vergrößern**

Der Befehl *Vergrößern* zeigt mehr Details im Fensterausschnitt an.

## **Befehl Ansicht|Verkleinern**

Der Befehl *Verkleinern* zeigt weniger Details im Fensterausschnitt an.

## **Befehl Ansicht|Auswahl**

Der Befehl *Auswahl* zeigt die ausgewählten Objekte möglichst groß an.

## **Befehl Ansicht|Ausschnitt**

Der Befehl *Ausschnitt* zeigt das mit der Maus gewählte Rechteck im Fensterausschnitt an.

## **Befehl Ansicht|Raster**

Der Befehl *Raster* bestimmt das Fangraster für alle Mauseingaben.

## **Befehl Ansicht|Konzept**

Der Befehl *Konzept* vermindert die Anzeigequalität zum Vorteil der Anzeigegeschwindigkeit.

## **Befehl Ansicht|Vorherige Ansicht**

Der Befehl *Vorherige Ansicht* stellt den letzten Fensterausschnitt wieder her.

## **Befehl Suchen|Suchen nach**

Der Befehl *Suchen nach* durchsucht das aktuelle Dokument nach einem Textmuster. Der Befehl ruft den Dialog *Suchen* auf, in dem der Suchvorgang gestartet wird. Die Optionen in diesem Dialog bestimmen, ob nur nach ganzen Worten gesucht werden soll, ob Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt werden soll und in welcher Richtung gesucht werden soll. Eine gefundene Textstelle wird im Dokument markiert.



## **Befehl Suchen|Suche wiederholen**

Der Befehl *Suche wiederholen* wiederholt die letzte Suchen- oder Ersetzen-Operation.

## **Befehl Suchen|Ersetzen**

Der Befehl *Ersetzen* durchsucht das aktuelle Dokument nach einem Textmuster und ersetzt alle Fundstellen durch einen neuen Text. Der Befehl ruft den Dialog *Ersetzen* auf, in dem der Such/Ersetzungsvorgang gestartet wird. Die Optionen in diesem Dialog bestimmen, ob nur nach ganzen Worten gesucht werden soll, ob Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt werden soll und in welcher Richtung gesucht werden soll. Außerdem wird hier der zu suchende und der zu ersetzende Text angegeben.

## **Befehl Fenster|Symbole anordnen**

Alle zu Symbolen verkleinerten Fenster werden am unteren Rand des Hauptfensters neu angeordnet.

## **Befehl Fenster|Überlappend**

Alle Fenster werden - beginnend links oben im Client-Bereich - überlappend angeordnet, so daß jeweils der Titelbalken sichtbar ist.

**Befehl Fenster|Alle schließen**

Alle offenen Fenster werden geschlossen.

## **Befehl Fenster|Nebeneinander**

Alle offenen (nicht zum Symbol verkleinerten) Fenster werden nebeneinander (nicht-überlappend) angeordnet.

## **Befehl Fenster|Neue Ansicht**

Der Befehl *Neue Ansicht* erzeugt ein neues Fenster, basierend auf den gleichen Daten des aktuellen (obersten) Fensters. Alle Änderungen an Objekten werden in beiden Fenstern angezeigt.

## **Befehl Kreuzwörtertsel Bearbeiten|Füllalgorithmus|starten**

Ruft den Algo Auswahl Dialog auf, um den aktuell ausgewählten Algorithmus auszuführen.

*Siehe auch:* Algo Format Auswahl Dialog Algo Format Dialog



## **Befehl Kreuzwörtertratsel Bearbeiten|Füllalgorithmus|konfigurieren**

Ruft den Algo Format Auswahl Dialog auf, um den aktuellen Algorithmus zu bestimmen, bzw. Algorithmen zu erstellen oder zu ändern.

*Siehe auch:* Algo Format Dialog Algo Format Dialog

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Zellenstift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Stift für die Zellenränder zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzwörtertsel Bearbeiten|Attribute|Rahmenstift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Stift für den äußeren und inneren Rand des Kreuzwörtertsels zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Beschreibungszellenfüllfarbe**

Ruft den Pinsel Dialog auf, um den Pinsel für die Beschreibungszellen zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Beschreibungsschrift**

Ruft den Windowsschriftauswahldialog auf, um die Schrift für die Beschreibungen zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Pfeilfüllfarbe**

Ruft den Pinsel Dialog auf, um den Pinsel für die Richtungspfeile zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Pfeilstift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Stift für die Richtungspfeile zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Buchstabenzellenfüllfarbe**

Ruft den Pinsel Dialog auf, um den Pinsel für die Buchstabenzellen zu bestimmen.



## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Buchstabenschrift**

Ruft den Windowsschriftauswahldialog auf, um die Schrift für die Buchstaben zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Lösungstift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Stift, für die Kreise in den zur Lösung gehörenden Buchstabenzellen zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Attribute|Lösungsschrift**

Ruft den Windowsschriftauswahldialog auf, um die Schrift, für die Zahlen in den zur Lösung gehörenden Buchstabenzellen zu bestimmen.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Lösungswort**

Erfragt, mit einem standard Eingabe Dialog, das Lösungswort. Das Lösungswort wird nur übernommen, wenn die notwendigen Buchstaben im Kreuzworträtsel vorhanden sind. Dann erfolgt automatisch eine Zuordnung zu den Buchstabenzellen, die Sie aber im Buchstabenzellen Ändern Dialog ändern können.

*Siehe auch:* Lösungswort

## **Befehl Kreuzwörtertrüffel Bearbeiten|Zelleninhalt ändern**

Ruft entweder den Buchstabenzellen Ändern Dialog oder den Zellen Ändern Dialog.auf, um den Zelleninhalt zu ändern.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|registrierte Begriffe**

Ruft den Registrierte Worte Dialog auf, um die Liste der in diesem Kreuzworträtsel nicht mehr verwendeten Begriffe zu ändern.

## **Befehl Kreuzwörtertrüffel Bearbeiten|Buchstaben anzeigen**

In aktiven (gedrückten) Zustand werden keine Buchstaben in den Zellen angezeigt. Dies ist im allgemeinen beim Ausdruck oder Export erwünscht.

## **Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Nummern anzeigen**

In aktiven (gedrückten) Zustand werden Nummern in den Beschreibungszellen angezeigt. Die Beschreibungszellen werden von oben-links nach unten-rechts durchnummeriert.

Benutzen Sie diese Option in Zusammenhang mit dem Befehl Text -> Zwischenablage, um die Beschreibungen außerhalb des Rätsels zu verwenden. (exportieren Sie dann das Rätsel in eine Textverarbeitung)



## **Befehl Kreuzwörtertrüsel Bearbeiten|Schriftanpassung**

In aktiven (gedrückten) Zustand wird die Schriftgröße in den Beschreibungszellen verkleinert, wenn nicht genügend Platz für die komplette Beschreibung vorhanden ist.

Diese Option verlangsamt die Zeichengeschwindigkeit

## Befehl Kreuzworträtsel Bearbeiten|Text -> Zwischenablage

Mit diesem Befehl kopieren Sie alle Beschreibungen und Wörter aus dem Rätsel in die Zwischenablage.

Von dort aus können Sie die Beschreibungen und Wörter in jeder Textverarbeitung verwenden. Diese Option läßt sich vorteilhaft mit dem Befehl Nummern anzeigen verwenden.

### Kopierformat:

4 Buchstaben:  
CAMP, EIBE, MENO,

5 Buchstaben:  
HAMAM, HONIG, KEBSE, OLIVA, SAEGE, STEEN, STOER

6 Buchstaben:  
BOSKOP, DOLINE

7 Buchstaben:  
MARINER, REAKTIV

9 Buchstaben:  
STEDINGEN

13 Buchstaben:  
KRAEUSELKREPP

1. frz. Dichter, 2. tropische Meeresschnecke, 3. Seefisch, 4. ital. Haus, 5. Verschlusslaut, 6. asiat. Volk, 7. japan. Gewicht, 8. scherzhaft f. Matrose, 9. Gewebeart, 10. Adriainsel, 11. einheimische Giftpflanze, 12. Fluß i. Afrika, 13. niederl. Maler, 14. int. Philatelistenbund, 15. estn. Fluß, 16. Stadt a. Rhein, 17. int. Automobilverband, 18. dt. Vorsilbe, 19. Nebenfrau, 20. Verhältniswort, 21. Einsturztrichter i. Karst, 22. griech. Staatsmann, 23. Stadt i. Iran, 24. frz. wenig, 25. Eiferer, 26. Bewohner der Grünen Insel, 27. rückwirkend, 28. necken, 29. Brotaufstrich, 30. Musiknote, 31. niederländ. Maler, 32. Stadt i. Marokko, 33. oriental. Badeanlage, 34. Sumpfwiese

## **Befehl Bitmap Bearbeiten|Punkte ändern**

Macht den 'Aufhängepunkt' der Bitmap in Dokument sichtbar. Sie können diesen Punkt verschieben, um der Bitmap eine andere Position zuzuweisen. Diese Operation unterscheidet sich nur programmintern von einer Verschiebung im Positionier-Modus

## **Befehl Bitmap Bearbeiten|Modus**

Ruft den Bitmap Modus Dialog auf, um den Anzeigemodus der Bitmap zu ändern.

## **Befehl Bitmap Bearbeiten|Laden**

Lädt die Bitmap von der ursprünglichen Datei neu.

*Siehe auch:* [Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Pfad](#)

## **Befehl Metadatei Bearbeiten|Punkte ändern**

Macht den 'Aufhängepunkt' der Metadatei in Dokument sichtbar. Sie können diesen Punkt verschieben, um der Metadatei eine andere Position zuzuweisen. Diese Operation unterscheidet sich nur programmintern von einer Verschiebung im Positionier-Modus

## **Befehl Metadatei Bearbeiten|Laden**

Lädt die Metadatei von der ursprünglichen Datei neu.

*Siehe auch:* [Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Pfad](#)

## **Befehl Linie Bearbeiten|Punkte ändern**

Macht die 'Endpunkte' der Linie sichtbar. Sie können diesen Punkt verschieben, um die Linie zu ändern. Diese Operation unterscheidet sich nur programmintern von einer Verschiebung im Positionier-Modus

*Siehe auch:* Positionier-Modus



## **Befehl Rechteck Bearbeiten|Punkte ändern**

Macht die 'Endpunkte' des Rechtecks sichtbar. Sie können diesen Punkt verschieben, um das Rechteck zu ändern. Diese Operation unterscheidet sich nur programmintern von einer Verschiebung im Positionier-Modus

*Siehe auch:* Positionier-Modus

**Befehl Gitter Bearbeiten|Zellenfüllfarbe**

Ruft den Pinsel Dialog auf, um den Pinsel für die Zellen zu bestimmen.

## **Befehl Gitter Bearbeiten|Zellenstift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Stift für die Zellenränder zu bestimmen.

## **Befehl Lösung Bearbeiten|Beschreibungsfüllfarbe**

Ruft den Pin sel Dialog auf, um den Pinsel für die Beschreibungszellen zu bestimmen.

## **Befehl Lösung Bearbeiten|Buchstabenschrift**

Ruft den Windowsschriftenauswahldialog auf, um die Schrift für die Buchstaben zu bestimmen.

## **Befehl Lösungswort Bearbeiten|Nummernschrift**

Ruft den Windowsschriftenauswahldialog auf, um die Schrift für die Nummern zu bestimmen.

## **Befehl Lösungswort Bearbeiten|Buchstabenschrift**

Ruft den Windowsschriftenauswahldialog auf, um die Schrift für die Buchstaben zu bestimmen.

## **Befehl Lösungswort Bearbeiten|Buchstaben anzeigen**

In aktiven (gedrückten) Zustand werden keine Buchstaben in den Zellen angezeigt. Dies ist im allgemeinen beim Ausdruck oder Export erwünscht.



## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Name**

Erfragt, mit einem standard Eingabe Dialog, den Namen dieses Objektes. (Wird momentan nur von Kreuzwörtertsel damit Lösung und Lösungswort zugriff auf das Kreuzwörtertsel haben.

### **Bemerkung:**

In späteren Version dieser Software bekommt jedes Objekt einen Pfad und Namen zugewiesen.

*Siehe auch:* Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Pfad

## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Pfad**

Erfragt, mit einem standard Eingabe Dialog, den Namen dieses Objektes. (Wird momentan nur von Bitmap (BMP) und Metafile (WMF) um den Pfad der originalen Datei zu speichern.

### **Bemerkung:**

In späteren Version dieser Software bekommt jedes Objekt einen Pfad und Namen zugewiesen.

*Siehe auch:* Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Name

## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Stift**

Ruft den Stift Dialog auf, um den Standard-Pinsel zu bestimmen.

## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Pinsel**

Ruft den Pinsel-Hintergrund Dialog auf, um den Standard-Pinsel zu bestimmen.

## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Schrift**

Ruft den Windowsschriftauswahldialog auf, um die Standard-Schrift zu bestimmen.

*Siehe auch:* [Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Text](#)

**Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Hintergrund**

Ruft den Hintergrund Dialog auf, um den Standard-Hintergrund zu bestimmen.

## **Befehl Basisobjekt Bearbeiten|Standard Attribute|Text**

Ruft den Objekt Text Dialog auf, um den Standard-Text zu bestimmen.

## **Befehl Auswahl Invertieren**

Schaltet Auswahlmodus um.

Aktuell ausgewählte Objekte werden bei 'Anklicken' aus der Auswahl entfernt.

Aktuell nicht ausgewählte Objekte werden bei 'Anklicken' der Auswahl hinzugefügt.



## **Befehl Auswahl Einzel**

Schaltet Auswahlmodus um.

Es ist immer nur ein Objekt auswählbar.

## **Befehl Auswahl Hinzufügen**

Schaltet Auswahlmodus um.

Fügt alle 'angeklickten' Objekte der Auswahl hinzu.

## **Befehl Auswahl Nicht auswählen**

Schaltet Auswahlmodus um.

Entfernt alle 'angeklickten' Objekte aus der Auswahl.

## **Befehl Auswahl Rahmen**

Schaltet Auswahlmodus um.

Wählt Objekte, die mindestens einen Punkt, in einem mit der Maus bestimmten Rahmen haben, entsprechen dem aktuellen Auswahlmodus aus.

## **Befehl Auswahl Vordergrund**

Legt das ausgewählte Objekt in den Vordergrund.

### **Bemerkung:**

Funktioniert nur bei einem einzelnen Objekt.

## **Befehl Auswahl Hintergrund**

Legt das ausgewählte Objekt in den Hintergrund.

### **Bemerkung:**

Funktioniert nur bei einem einzelnen Objekt.

## **Befehl Auswahl Vorne**

Legt das ausgewählte Objekt eine Stufe in den Vordergrund.

### **Bemerkung:**

Funktioniert nur bei einem einzelnen Objekt.

## **Befehl Auswahl Hinten**

Legt das ausgewählte Objekt eine Stufe in den Hintergrund.

### **Bemerkung:**

Funktioniert nur bei einem einzelnen Objekt.



## **Befehl Positionieren Oben-Links**

Legt den Bezugspunkt für die Transformations in die obere linke Ecke des Objekts.

## **Befehl Positionieren Oben-Rechts**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation in die obere-rechte Ecke des Objekts.

## **Befehl Positionieren Unten-Links**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation in die untere linke Ecke des Objekts.

## **Befehl Positionieren Unten-Rechts**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation in die untere-rechte Ecke des Objekts.

## **Befehl Positionieren Links**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation auf die linke Seite des Objekts.

## **Befehl Positionieren Rechts**

Legt den Bezugspunkt für die Transformations auf die rechte Seite des Objekts.

## **Befehl Positionieren Oben**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation auf die obere Seite des Objekts.

## **Befehl Positionieren Unten**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation auf die untere Seite des Objekts.



## **Befehl Positionieren Zentrum**

Legt den Bezugspunkt für die Transformation in die Mitte des Objekts.

## **Befehl Positionieren Proportional**

Ändert in aktiven Zustand die Proportionen des Objektes nicht.

### **Bemerkung:**

Funktioniert nur an Eckpunkten.

## **Befehl Positionieren Rotieren**

Rotiert das Objekt entsprechend dem in Befehl Positionieren Winkel setzen gesetzten Winkel.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

*Siehe auch:* Befehl Positionieren Winkel setzen

## **Befehl Positionieren Winkel setzen**

Bestimmt den mit Befehl Positionieren Rotieren auszuführenden Rotationswinkel.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

*Siehe auch:* Befehl Positionieren Rotieren

## **Befehl Positionieren +45°**

Rotiert das Objekt um 45°.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

## **Befehl Positionieren -45°**

Rotiert das Objekt um -45°.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

## **Befehl Positionieren +90°**

Rotiert das Objekt um 90°.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

## **Befehl Positionieren -90°**

Rotiert das Objekt um -90°.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.



## **Befehl Positionieren 180°**

Rotiert das Objekt um 180°.

### **Bemerkung:**

Alle Objekte lassen sich nicht rotieren.

## **Befehl ToolTips anzeigen**

Schaltet die gelben Tip-Fenster an oder aus.

## Objekte

Die Objekte bzw. Unterdokumente sind die *'Dinge'*, die Sie auf einem *Blatt-Papier* ausdrucken können. Objekt ist nur eine allgemeine Bezeichnung für alles Mögliche.

Basisobjekt

Linie

Rechteck

Bitmap (BMP)

Metafile (WMF)

Gitter

Kreuzworträtsel

Lösung

Lösungswort

*siehe auch:* Objekt Menüs

## **Basis Objekt**

### **Beschreibung**

Das Basisobjekt ist die Grundlage aller anderen Objekte. Es stellt Funktionen und Eigenschaften zur Verfügung, die in allen anderen Objekten implementiert sind.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#)

## Linie Objekt

### Beschreibung

Linien bestehen aus einem Anfang- und Endpunkt. Sie werden mit Standardstift und im Standardmodus gezeichnet.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Linie Menü](#)

## Rechteck Objekt

### Beschreibung

Rechtecke bestehen aus zwei Eckpunkten. Sie werden mit Standardstift, Standardpinsel und im Standardmodus gezeichnet.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Rechteck Menü](#)

## Dib Objekt

### Beschreibung

Dib's bzw. Bitmaps bestehen aus einer Windows-Bitmapdatei (BMP).

*siehe auch:* Objekte, Basisobjekt Menü, Bitmap Menü

## WMF Objekt

### Beschreibung

WMF's bzw. Metafiles bestehen aus einer Windows-Placeable-Metadatei (WMF).

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Metadatei Menü](#)



## Gitter Objekt

### **Beschreibung**

Gitter sind Rechtecke, die mit einem Gitternetz gefüllt sind.

ACHTUNG: Um ein Gitterrätsel zu erzeugen müssen Sie ein Kreuzwörterrätselobjekt benutzen. Dort wählen Sie dann den Gitteralgorithmus aus.

(Gitter haben keine große Bedeutung, Sie werden sie im allg. nicht benötigen)

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Rechteck Menü](#), [Gitter Menü](#)

## Kreuzworträtsel Objekt

### Beschreibung

Kreuzworträtsel sind die Hauptobjekte dieses Programms. Sie können die Rätsel mit verschiedenen Algorithmen und Datenbanken füllen, so daß Gitterrätsel und normale Kreuzworträtsel entstehen.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Rechteck Menü](#), [Gitter Menü](#), [Kreuzworträtsel Menü](#)

## Lösung Objekt

### Beschreibung

Lösungen sind die ausgefüllten Kreuzworträtsel. Lösungen lassen sich in 90°-Schritten drehen.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Rechteck Menü](#), [Gitter Menü](#), [Lösung Menü](#)

## Lösungswort Objekt

### Beschreibung

Lösungswörter sind die normalerweise unter einem Kreuzworträtsel platzierten Lösungen.

*siehe auch:* [Objekte](#), [Basisobjekt Menü](#), [Rechteck Menü](#), [Gitter Menü](#) [Lösungswort Menü](#)



## Tips zu kreuZer V1.1

### 1. Bedienung

- Mit der rechten Maustaste erreichen Sie ein zu der linken Button-Leiste äquivalentes Menü.
- Durch Doppelklick mit der linken Maustaste wechseln Sie von dem *Selektier-Modus* in den *Editier-Modus*.
- Durch Doppelklick mit der linken Maustaste in eine Kreuzworträtselzelle öffnet sich ein Bearbeitungsdialog für die ausgewählten Zellen.
- Sie können mehrere Zellen mit Hilfe der <Strg>- bzw. <Shift>-Taste auswählen.
- Betätigen Sie <Shift-F1> und lösen Sie dann einen Befehl aus, um eine Hilfe zu diesem Befehl zu bekommen.

### 2. Kreuzworträtsel

- Wenn häufig unbelegte Zellen in Ihrem Rätsel erscheinen, sollten Sie die Ansprechschwelle und minimale Wortlänge im Algorithmus-Konfigurations-Dialog herabsetzen.
- Unbelegte Zellen lassen sich durch löschen einer Nachbarzelle und erneutem automatischen Füllen belegen.
- Löschen Sie Zellen im Rätsel, deren Belegung Ihnen nicht gefällt, und starten Sie einen Nachbearbeitungs-Algorithmus, um das Rätsel wieder zu füllen. (löschen = Doppelklick + nicht belegen)
- Wenn Sie einzelne eigene Wörter in ein Rätsel eingeben sollten Sie die Option nicht löschen im Zelle ändern Dialog markieren, sonst wird das Wort eventuell beim automatischen Füllen gelöscht.
- Der Füllalgorithmus arbeitet deutlich schneller, wenn Sie das Hauptfenster verkleinern (Neuzeichnen entfällt) und den Geschwindigkeitsregler nach oben schieben (andere Anwendungen werden nicht mehr gefragt 'ob Sie auch etwas zu tun haben').
- Sie können im allg. noch gut mit einer Textverarbeitung arbeiten, wenn der Gesch.-Regler auf der untersten Stufe steht.
- Wenn Sie <Abbrechen> während der automatischen Füllung wählen, dauert es oft eine Weile bis das Programm reagiert Dies ist abhängig von der momentanen Geschw.-Einstellung und der aktuellen Rekursionstiefe im Füllalgorithmus.
- Benutzen Sie den Koordinaten-Grundalgorithmus um kritische Stellen im Rätsel zu belegen.
- Benutzen Sie den Koordinaten-Grundalgorithmus um automatisch Worte einer speziellen Datenbank im Rätsel einzufügen. Danach sollten sie den Grund(Basis)Algorithmus Block Zellen ausführen lassen. Dies verhindert das löschen der eingefügten Worte.
- Speichern Sie Schablonen über Datei.Export im (\*.st1) Format. Diese Schablonen können Sie über Datei.Import wieder laden. (Beachten Sie die Liste der *nicht mehr verwendeten Worte* in diesen Schablonen)

### 3. Datenbanken

- Schalten Sie die automatische Trennung beim erzeugen neuer Datenbanken ab, wenn Sie zu wenig freien Hauptspeicher haben.
- Schalten Sie die automatische Trennung ab, wenn Sie die Beschreibungen von Hand vorgetrennt haben, oder erst im Rätsel trennen wollen. (Beispiel Vortrennen: Autoradio -> Auto\radio )
- Achten Sie auf den Zeichensatz der verwendeten Tabelle. Verwenden Sie OEM, wenn die Tabelle unter DOS oder OS/2 erstellt wurde. Verwenden Sie ANSI, wenn die Tabelle unter Windows erstellt wurde.

### 4. INI - Datei

- kreuZer benutzt eine Ini-Datei, in der Grundlegende Parameter gesetzt werden. Die Ini-Datei liegt im Windows-Verzeichnis und hat den gleichen Namen wie das ausführbare Programm. (für kreuZer.exe c:\windows\kreuZer.ini und für kreuZer3.exe c:\windows\kreuZer3.ini)
- In der Ini-Datei sind alle Parameter erklärt.
- Einige Parameter haben entscheidenden Einfluß auf die Funktionalität von kreuZer.

Falls dennoch Probleme auftreten,  
oder falls Sie an Informationen zur 32BIT Version von kreuZer interessiert sind  
(deutlich schneller beim Erstellen großer Datenbanken und Füllen)

wenden Sie sich bitte an folgende Adresse

Stephan Herbertz  
Softwarefabrikation Köln  
Veilchenweg 17  
51107 Köln  
Tel.+Fax.: 0221/867293

## Beispiel: kreuZer.ini

;REM INI-DATEI für kreuZer Module kreuZer.exe

;REM Sie können diese Datei Ihren Wünschen entsprechend anpassen  
;REM Änderungen führen unter Umständen zu einem nicht funktionierendem Programm  
;REM machen Sie deshalb eine Sicherheitskopie  
;REM Sie können die ursprüngliche Datei von den Installationsdisketten mit dem  
;REM Befehl 'expand kreuZer.ini c:\windows\kreuzer.ini' wieder herstellen

### [FILES]

0=G:\GRAPH\METZGER.COS

1=

2=

3=

4=

5=

6=

7=

8=

9=

### [Printer]

;REM Druckerbezeichnungen werden vom Programm automatisch gesetzt  
;REM Falsche Druckerbezeichnungen können zum Programmabsturz führen !

Paper.Boarder.left=200

Paper.Boarder.top=200

Paper.Boarder.right=200

Paper.Boarder.bottom=200

Print.Boarder=0

RechtsObenKorrektur=1

Device.Name=HP LaserJet IIIIP

Driver.Name=HPPCL5A

Output.Name=LPT1:

### [Application Init]

;REM Diese Werte bestimmen die Koordinaten des Hauptfensters beim Programmstart  
;REM Sie werden automatisch bei Programmende gesetzt

MainWindow.Attr.X=191

MainWindow.Attr.Y=157

MainWindow.Attr.W=640

MainWindow.Attr.H=480

;REM geben Sie eine '0' an wenn Sie keine 'grauen Dialoge' sehen wollen

Dialog.3D=1

### [BildAnzeige]

;REM Bei Doppelklick in das Dokumentfenster wechselt der Bearbeitungsmodus  
;REM entsprechend der hier angegebenen Reihenfolge

; 0 <-> kein nachfolger

; 1 <-> Neu

; 2 <-> Edit (normalerweise kein nachfolger)

; 3 <-> Auswahl



```
; 4 <-> Transformierer
Focus.Neu.Next=3
Focus.Edit.Next=3
Focus.Auswahl.Next=2
Focus.Transformierer.Next=2
```

#### [Objektname]

```
;REM Dies sind die Namen der 'Objekte' die sie erzeugen können
;REM diese namen erscheinen im 'Neu-Modus' wenn Sie die recht Maustaste drücken
SHDrawLine=Linie
SHDrawRect=Rechteck
SHDrawGrid=Gitter
;SHDrawMesh=Gitter
SHDrawCross=Kreuzworträtsel
SHDrawSolution=Kreuzworträtsellösung
SHDrawSolutionWord=Kreuzworträtsellösungswort
SHDrawWMF=Windows Meta
SHDrawDib=Windows Bitmap
```

#### [Basisobjekt]

```
;REM dieser Wert gibt die Anzahl der Undo-Operationen an
;REM wenn Sie genügend Hauptspeicher haben können Sie diesen Wert deutlich erhöhen
;REM !!! Objekte werden nur beim Wechsel in den Editier- und Transformier-Modus gespeichert
;REM !!! Sie können Objekt-Zustände einfach zwischenspeichern, indem Sie in den
;REM !!! Editier- oder Transformier-Modus schalten (Button betätigen)
;REM im Moment werden pro 'Undo' zwei 'Objekte' gespeichert
;REM ein A4 Rätsel benötigt ca. 40kByte (-> Undo.max=10 -> 20 Objekte -> ca 1MB)
Undo.max=3
```

#### [Kreuzworträtsel]

```
;REM dieser Wert entspricht der 'standard' Größe einer Zelle im Kreuzworträtsel
;REM wenn Sie ein neues Rätsel erzeugen (auch der einer Lösungswortzelle)
;REM diese Werte werden von dem Rätsel-Abmessungen-Dialog verändert
Zellen.Größe.X=100
Zellen.Größe.Y=100
```

```
;REM dieser Wert entspricht der 'standard' Größe einer Lösungs-Zelle im Kreuzworträtsel
LösungsZellen.Größe.X=40
LösungsZellen.Größe.Y=40
```

```
;REM geben Sie '1' an wenn das Hauptfenster beim Füllen automatisch verkleinert werden soll
;REM geben Sie '0' an wenn das Hauptfenster sichtbar bleiben soll
Algo.MainWindow.Hide=0
```

```
;REM standard Name der Algoformate die in die Algoformat-Liste geladen werden
Algo.Format.Liste.Datei.Standard=d:\kruzzer\default.afl
```

```
;REM standard Verzeichnis der Datenbanken
;REM --- nur hier wir nach Datenbanken gesucht ---
Datenbank.Pfad=d:\kruzzer
```

```
;REM geben Sie '0' ein wenn Sie am Bildschirm den Aufbau
```

```
;REM des Kreuzworträtsels nicht beobachten wollen
;REM sonst '1'
Zellen.Trace=1
```

```
;REM gibt an nach welcher Methode 'Störer' gelöscht werden
;REM 1 <=> Anzahl der Buchstaben minus Anzahl der '?'
;REM 2 <=> Anzahl der '?'
;REM 3 <=> Anzahl der Buchstaben
;REM 4 <=> Länge
```

```
Löschen.Type=4
```

```
;REM NurWorteSuchen=0 => die Beschreibungen werden immer sofort gesucht (nur sinnvoll wenn man dem Algo
zuschauen will)
;REM NurWorteSuchen=1 => die Beschreibungen werden alle auf einmal am Ende des Algo gesucht
```

```
NurWorteSuchen=1
```

```
;REM SchnellesMinWort=0 => ein gelöscht Wort wird nur durch ein Wort gleicher Länge ersetzt (bis zum
Stacküberlauf)
;REM SchnellesMinWort > 0=> ein gelöscht Wort eventuell durch kürzere Wörter ersetzt,
;REM wobei der angegebene Wert die minimale Länge angibt
;REM geben Sie '1' an wenn nur die im Algo angegebene 'min. Wortlänge gelten soll.
;REM z.B.: 'SchnellesMinWort=4' -> 'AUTORADIO' kann zu 'EGON' und 'ELFI' werden (eine Zelle geht wegen
der neuen Beschreibung verloren)
SchnellesMinWort=4
```

```
;REM dieser Wert hat bestimmt die Größe der internen Hashtabelle, in der die
;REM nicht mehr zu benutzenden Worte verwaltet werden
;REM unter 16Bit Windows sollten sie nicht über 2000 gehen
;REM mögliche Werte sollten Prim-Zahlen sein
;REM z.B.: 113, 223, 461, 911, 1861, 3697, 7177, 16411
UsedStringHashSize=1861
```

```
;REM KoordWordRegister=1 => Wörter werden mit Koordinaten registriert -> langsamer aber Datenbank wird
besser ausgenutzt
;REM KoordWordRegister=0 => Wörter werden ohne Koordinaten registriert -> schneller aber Datenbank wird
nicht so gut ausgenutzt
KoordWordRegister=1
```

```
;REM MaxFreeWayCount gibt an wie oft ein Wort aus dem Rätsel gelöscht wird bevor die Anforderung an die
Länge,
;REM für das neu einzusetzende Wort, herabgesetzt werden.
;REM größere Werte benötigen viel Hauptspeicher - ergeben aber oft bessere Ergebnisse.
MaxFreeWayCount=200
```

```
;REM dieser Wert gibt die Füllrichtung im Gitteralgorithmus an
;REM 0 dauert sehr lange, ergibt aber manchmal bessere Ergebnisse
;REM 0=x , y
;REM 1=x
;REM 2=y
Gitter.Richtung=0
```

;REM diese Werte werden von dem Rätsel-Abmessungen-Dialog verändert

[CWMeshSizeDlg]

CellCount.x=10

CellCount.y=15

[INIT]

Editor=notepad.exe

[Map.de\_DE]

!=

"=

#=

\$=

%=

&=

'=

(=

)=

\*=

+ =

, =

- =

. =

/ =

0 =

1 =

2 =

3 =

4 =

5 =

6 =

7 =

8 =

9 =

:=

:=

<=

==

>=

? =

@ =

\ =

] =

^ =

\_ =

` =

a =

b =

c =

d =

e =

f =

g =

h =

i =

j=  
k=  
l=  
m=  
n=  
o=  
p=  
q=  
r=  
s=  
t=  
u=  
v=  
w=  
x=  
y=  
z=  
{=  
|=  
}=  
~=  
=  
=  
i=  
€=  
£=  
¤=  
¥=  
¦=  
§=  
¨=  
©=  
ª=  
«=  
¬=  
=  
®=  
¯=  
°=  
±=  
²=  
³=  
´=  
µ=  
¶=  
·=  
¸=  
¹=  
º=  
»=  
¼=  
½=  
¾=  
¿=  
×=  
β=SS



\*=  
+=  
,=  
-=  
.=  
/=   
0=  
1=  
2=  
3=  
4=  
5=  
6=  
7=  
8=  
9=  
:=  
;=  
<=  
==  
>=  
?=  
@=  
\=  
|=  
^=  
\_=  
'=  
a=  
b=  
c=  
d=  
e=  
f=  
g=  
h=  
i=  
j=  
k=  
l=  
m=  
n=  
o=  
p=  
q=  
r=  
s=  
t=  
u=  
v=  
w=  
x=  
y=  
z=  
{=  
|=

}=  
~=  
≡=  
≡=  
≡=  
≡=  
≡=  
=  
=  
i=  
€=  
£=  
¤=  
¥=  
¦=  
§=  
¨=  
©=  
ª=  
«=  
¬=  
=  
®=  
¯=  
°=  
±=  
²=  
³=  
´=  
µ=  
¶=  
·=  
¸=  
¹=  
º=  
»=  
¼=  
½=  
¾=  
¿=  
×=  
β=  
à=  
á=  
â=  
ã=  
ä=  
å=  
æ=  
ç=  
è=  
é=  
ê=  
ë=  
ì=  
í=





==  
>=  
?=  
@=  
\=  
]=  
^=  
\_=  
'=  
a=  
b=  
c=  
d=  
e=  
f=  
g=  
h=  
i=  
j=  
k=  
l=  
m=  
n=  
o=  
p=  
q=  
r=  
s=  
t=  
u=  
v=  
w=  
x=  
y=  
z=  
{=  
|=  
}=  
~=  
=  
=  
i=  
€=  
£=  
¤=  
¥=  
|=  
§=  
'=  
©=  
ª=  
«=  
¬=  
=  
®=  
|=

°=  
±=  
²=  
³=  
´=  
μ=  
¶=  
·=  
,=  
₁=  
°=  
»=  
¼=  
½=  
¾=  
¿=  
×=  
β=  
à=  
á=  
â=  
ã=  
ä=  
å=  
æ=  
ç=  
è=  
é=  
ê=  
ë=  
ì=  
í=  
î=  
ï=  
ð=  
ñ=  
ò=  
ó=  
ô=  
õ=  
ö=  
÷=  
ø=  
ù=  
ú=  
û=  
ü=  
ý=  
þ=  
ÿ=  
==  
==  
==  
==  
==

[=  
[=  
[=  
[=  
[=  
[=  
[=  
[=

[Map.fr\_FR]

!=F

"=

#=

\$=

%=

&=

'=

(=

)=

\*=

+ =

, =

-=

.=

/=

0=

1=

2=

3=

4=

5=

6=

7=

8=

9=

:=

:=

<=

==

>=

?=

@=

\=

] =

^=

\_ =

' =

a=

b=

c=

d=

e=

f=

g=

h=

i=

j=

k=  
l=  
m=  
n=  
o=  
p=  
q=  
r=  
s=  
t=  
u=  
v=  
w=  
x=  
y=  
z=  
{=  
|=  
}=  
~=  
=  
=  
i=  
€=  
£=  
¤=  
¥=  
¦=  
§=  
¨=  
©=  
ª=  
«=  
¬=  
=  
®=  
¯=  
°=  
±=  
²=  
³=  
´=  
µ=  
¶=  
·=  
¸=  
¹=  
º=  
»=  
¼=  
½=  
¾=  
¿=  
×=  
β=  
à=



## Algorithmus

Kreuzworträtsel werden mit Hilfe von Algorithmen gefüllt. Die Algorithmen stellen die Verbindung zwischen Datenbanken und Rätsel her. Sie werden aus Basisalgorithmen zusammengesetzt. Jeder dieser Basisalgorithmen erfüllt spezielle Aufgaben.

Unten sehen sie eine Liste der Basisalgorithmen.

### **Basisalgorithmen:**

**Vorbereiten**

**Standard**

**Nachbearbeiten**

**Geordnet**

**Koordinaten**

**Offene Enden**

**Gitter**

**Zufällig**

**Block Zellen**

**Leer -> nicht nutzen**

Siehe auch: [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Vorbereiten Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus belegt kritische Stellen im Rätsel (z.B.: obere rechte und untere linke Ecke einer Freifläche im Rätsel). Sie können diesen Basisalgorithmus durch einen geeigneten Koordinaten- Basisalgorithmus ersetzen.

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## **Standard Basisalgorithmus**

Dieser Basisalgorithmus führt eine in Kreuzworträtseln übliche Standardmethode zur Zellenbelegung aus. Er setzt bevorzugt Wörter mit fünf Buchstaben ein.

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Format Auswahl Dialog](#), [Algo Format Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)



## Nachbearbeiten Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus füllt Lücken im Rätsel, insbesondere werden die Ränder des Rätsels bearbeitet.

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Geordnet Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus läuft von oben-links bis unten-rechts durch das Rätsel und versucht Zellen zu belegen. (wird normaler weise nicht benötigt)

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Koordinaten Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus belegt nur Zellen die über den Koordinaten-Dialog bestimmt wurden.

Sie können diesen Basisalgorithmus nutzen um:

- Zellen, die vom Standard-Basisalgorithmus nur schlecht gefüllt werden, gezielt zu belegen (z.B.: bei nicht rechteckigen Formen).
- Rätsel in einem festen Muster zu füllen.
- Zellen mit einer speziellen Datenbank zu belegen. (führen Sie danach den Block Zellen Basisalgorithmus aus, um die Zellen gegen Löschen zu schützen).

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## Offene Enden Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus belegt Zellen die auf ein Wort im Rätsel folgen.  
(ab Version 1.1 i. a. nicht mehr nötig)

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Gitter Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus baut ein Wort-Gitter auf. Er ist sehr gut für kleine Datenbestände geeignet(z.B. Vokabeln, Fachwörter, spezielle Themen...). Nach dem letzten Gitter-Basisalgorithmus sollte ein Leer -> nicht Nutzen Basisalgorithmus ausgeführt werden.

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## Zufällig Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus wählt die Beschreibungszellen zufällig aus. (wird normalerweise nicht benötigt)

Siehe auch: [Algorithmus](#), [Algo Auswahl Dialog](#), [Algo Ändern Dialog](#), [Algo Prozeß Dialog](#), [Basisalgo Auswahl Dialog](#)

## Block Zellen Basisalgorithmus

Dieser Basisalgorithmus blockiert alle Beschreibungszellen gegen automatisches löschen.

Dabei werden nur die Zellen blockiert deren Beschreibung in einer der angegebenen Datenbank ist (keine Datenbank -> alle Datenbanken)

Diese Basis-Algo läßt sich vorteilhaft mit folgenden Basisalgorithmen kombinieren:

- Gitter (z. B.: bei mehrere Lektionen, wobei die letzten Lektionen nur zum Auffüllen verwendet werden, also kein Wort aus den aktuellen Lektionen löschen sollen)
- Koordinaten (um Wörter aus einer Themen-Datenbank gegen Löschen zu schützen)

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog

## **Leer -> nicht Nutzen Basisalgorithmus**

Dieser Basisalgorithmus wandelt alle leeren Zellen in nicht benutzte Zellen um. Im Allgemeinen mach dies nur im Anschluß an ein Gitter-Basisalgorithmus Sinn.

Siehe auch: Algorithmus, Algo Auswahl Dialog, Algo Ändern Dialog, Algo Prozeß Dialog, Basisalgo Auswahl Dialog



