



10DM-Schachtel! 1.0 WIN (c) 1996 Michael Oltmanns, Baddeckenstedt - Alle Rechte vorbehalten -

## Das Online-Handbuch

### Einleitung

[10DM-Schachtel! - \(Wozu\) brauch' ich das?!](#)

### Installation

[Wie installiere ich 10DM-Schachtel! ?](#)

[Wie deinstalliere ich 10DM-Schachtel! ?](#)

### Bedienung

[Der Bildschirm.](#)

[Das Menü.](#)

[Die SpeedBar.](#)

### Workshop

[So schnell geht das?! - Die Bastelanleitung.](#)

### Infos

[Shareware?! - Was is'n das?.](#)

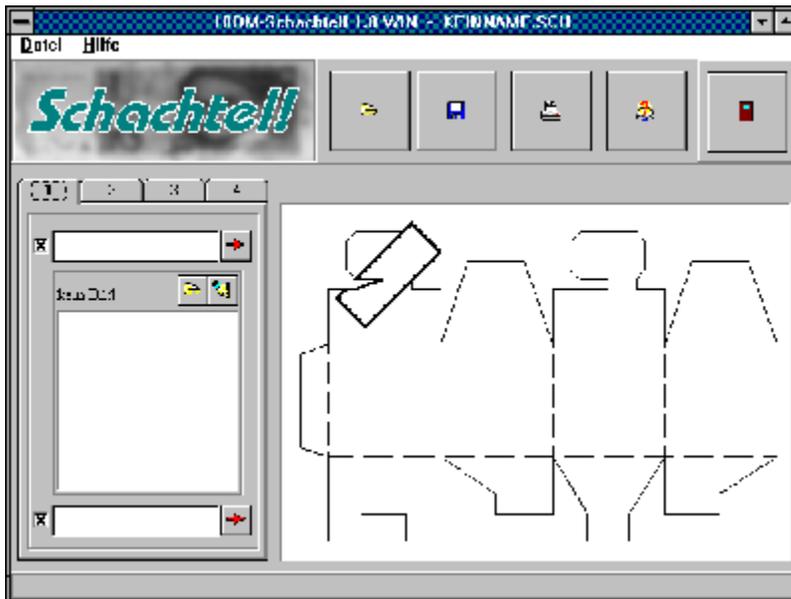
[Eine Frage der Ehre ... - Wie lasse ich mich registrieren?.](#)

[Das gefällt mir \(nicht\) ... - Ihre Meinung ist gefragt!.](#)

[Copyright.](#)

**Vollversion für nur DM 10,-**

Bedienung: **Der Bildschirm**



Bitte klicken Sie mit dem Mauszeiger in den Bildschirmbereich, der näher beschrieben werden soll ...

Hier wird der Dateiname der momentan bearbeiteten Schachtel angezeigt.

Im Vorschaufenster wird der Schachtel-Bastelbogen (verkleinert) angezeigt.

In der Statuszeile werden aktuelle Informationen angezeigt - z. B. zum angewählten Menüpunkt etc.

Mit einem Klick auf diesen Button wird das geladenene Bild entfernt.

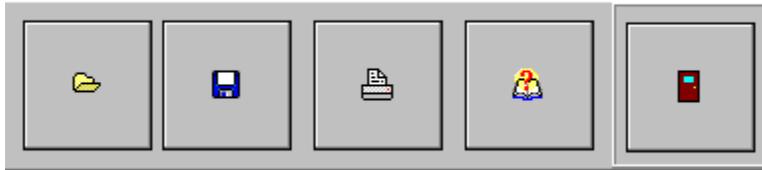
Wurde ein Bild (BMP, ICO, WMF) geladen, wird es hier angezeigt.

Hier wird der Kopf- bzw. Fußzeilen-Text editiert.

Ist dieses Feld "angekreuzt", wird der Kopf- bzw. Fußzeilen-Text im Layout angezeigt; ansonsten wird das evtl. geladene Bild entsprechend vergrößert.

Mit einem Klick auf die entsprechende Registerzunge blättern Sie zur gewünschten Schachtel-Seite (1-4).

## Bedienung: **Die SpeedBar**



Mit einem Klick auf einen der Buttons in der SpeedBar können Sie die wichtigsten Funktionen des Programms noch schneller und komfortabler ausführen.

Mehr dazu erfahren Sie mit einem Klick auf den entsprechenden SpeedButton in der Abbildung ...

Mit diesem Button rufen Sie die Dialogbox zum Laden einer Datei auf.

**HINWEIS \*.SCH-Dateien:** Bitte beachten Sie, daß nur der Verzeichnispfad einer evtl. eingebundenen Grafik gespeichert wird - d.h. daß das Bild später nur geladen werden kann, wenn es weiterhin unter dem o.g. Pfad verfügbar ist. Das gilt auch für TrueType-Schriften.

Mit diesem Button rufen Sie die Dialogbox zum Speichern einer Datei auf.

**HINWEIS \*.SCH-Dateien:** Bitte beachten Sie, daß nur der Verzeichnispfad einer evtl. eingebundenen Grafik gespeichert wird - d.h. daß das Bild später nur geladen werden kann, wenn es weiterhin unter dem o.g. Pfad verfügbar ist. Das gilt auch für TrueType-Schriften.

Klicken Sie diesen Button an, wenn Sie den aktuellen Schachtel-Bastelbogen ausdrucken möchten. **Hinweis:** Mit der *ESC*-Taste können Sie die Druckaufbereitung vorzeitig abbrechen.

Ein Klick auf diesen Button öffnet dieses Online-Handbuch.

Mit einem Klick auf diesen Button wird das Programm beendet.



Einleitung: **10DM-Schachtel! - (Wozu) brauch' ich das?!**

- \* Sie möchten jemanden mit einem kleinem Präsent überraschen ?
- \* Sie suchen eine originelle "Verpackung" für Ihr Geschenk ?
- \* Sie finden nichts Passendes im Handel ?
- \* Sie wollen Ihre eigenen Ideen verwirklichen ?

Spätestens, wenn Sie zweimal mit "Ja!" geantwortet haben, ist der Fall klar:

<b>"Auch Sie brauchen 10DM-Schachtel!"</b>
--

Mit *10DM-Schachtel!* gestalten Sie eine kleine Geschenk-Box ganz nach Ihren Wünschen - schnell und komfortabel.



## Installation: **Wie installiere ich 10DM-Schachtel?**

### **Die Programm-Diskette (bzw. CD-ROM) muß folgende Dateien enthalten:**

SETUP.EXE	Das Installationsprogramm.
SCHACHTL.EXE	Das Hauptprogramm.
SCHACHTL.CFG	Die Konfigurationsdatei.
SCHACHTL.HLP	Die Windows-Hilfe-Datei (Online-Handbuch).
LIESMICH.TXT	Eine Kurzbeschreibung des Programms und aktuelle Infos.

### **Die Installation von *10DM-Schachtel!* ist kinderleicht, wenn Sie wie folgt vorgehen:**

1. Legen Sie die Programmdiskette (bzw. CD-ROM) ins Laufwerk.
2. Starten Sie Windows.
3. Wählen Sie im Programm-Manager den Menüpunkt *Datei > Ausführen* an.
4. Geben Sie hier den Pfad vom Installationsprogramm ein; also zum Beispiel `a:\setup.exe` wenn Sie von Laufwerk A installieren.
5. Das Programm wird nun im Dialog mit Ihnen die Installation fortsetzen ...
6. Mit einem Klick auf das *10DM-Schachtel!*-Icon starten Sie das Programm.

**WICHTIGE HINWEISE:** (1) Haben Sie die Shareware-Version von einer CD-ROM auf Ihre Festplatte kopiert bzw. installiert, sind die Programmdateien höchstwahrscheinlich schreibgeschützt. Damit die Konfigurationsdatei korrekt abgespeichert werden kann, muß der Schreibschutz entfernt werden. Wechseln Sie bitte in das SCHACHTL-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, und entfernen Sie die Schreibschutzattribute mit dem DOS-Befehl **attrib -r \*.\***

(2) Es wird davon ausgegangen, daß TrueType-Schriften installiert sind - **z.B.** *Times New Roman* und *Courier New*. Diese beiden Schriften werden ab Windows 3.1 standardmäßig installiert. Ist keine TrueType-Schrift installiert, sollte dies nachträglich über die Systemsteuerung (Schriftarten, Hinzufügen...) erfolgen und die Option "TrueType-Schriften verwenden" (Systemsteuerung, Schriftarten, TrueType...) aktiviert sein.

Installation: **Wie deinstalliere ich 10DM-Schachtel?**

**Warum ...?**

Die Deinstallation von *10DM-Schachtel!* ist ebenso einfach, wie die Installation. Allerdings fragt sich der Autor in diesem Fall, warum Sie sein Programm wieder von Ihrer Festplatte verbannen wollen!? Lassen Sie ihn nicht länger im Dunkeln tappen, und schreiben Sie ihm, was Ihnen nicht gefällt oder Probleme bereitet hat.

**... und so wird das Programm deinstalliert:**

Bei der Installation von *10DM-Schachtel!* wurden keinerlei Änderungen in einer INI-Datei vorgenommen. Um das Programm zu deinstallieren, brauchen Sie deshalb nur:

1. die Programmdateien (siehe: Installation) von der Festplatte löschen,
2. die Programmgruppe bzw. Icons im Programm-Manager löschen.



## Bedienung: **Das Menü**

### **Datei > Neu:**

Erzeugt einen neuen leeren Schachtel-Bastelbogen.

### **Datei > Öffnen...:**

Öffnet eine zuvor gespeicherte Schachtel!-Datei (.SCH).

### **Datei > Speichern**

Speichert den Bastelbogen als Schachtel!-Datei (.SCH) unter dem aktuellen Dateinamen ab.

### **Datei > Speichern unter...:**

Speichert das Layout als Schachtel!-Datei (.SCH) unter dem eingegebenen Dateinamen ab.

### **Datei > Drucken...**

Gibt den Bastelbogen auf dem Drucker aus. Mit der ESC-Taste kann die Druckaufbereitung vorzeitig abgebrochen werden.

### **Datei > Druckereinstellungen...:**

Ruft eine Dialogbox zur Konfiguration des Druckers auf.

### **Datei > Beenden:**

Beendet das Programm.

### **Hilfe > Inhalt:**

Öffnet das Online-Handbuch.

### **Hilfe > Hilfe verwenden:**

Öffnet die Anleitung zur Bedienung des Hilfesystems.

### **Hilfe > Registrieren...:**

Ruft die Dialogbox zur Registrierung auf.

### **Hilfe > Ihre Meinung...:**

Öffnet die Dialogbox zum Ausdrucken des "Ihre Meinung"-Formulars.

### **Hilfe > Info über...:**

Ruft die Dialogbox mit (wichtigen) Infos zum Programm auf.



Bedienung: **Zeile formatieren**



Über diese Dialogbox können Sie den jeweiligen Zeilen-Text formatieren.

Mehr dazu erfahren Sie mit einem Klick auf den entsprechenden Bereich in der Abbildung....

Hier wird die Schriftart ausgewählt.

**HINWEIS:** In der Liste der auswählbaren Schriftarten werden vom Programm automatisch nur die installierten TrueType-Schriften zur Verfügung gestellt. Es wird vorausgesetzt, daß mindestens die Schrift *Times New Roman* verfügbar ist, die ab MS-Windows 3.1 (TM) standardmäßig installiert wird.

Hier wird die Schriftfarbe ausgewählt.

Hier wird der Schriftstil eingestellt (fett, kursiv etc.).

So sieht die formatierte Schrift mit den aktuellen Einstellungen aus.

Mit diesem Button werden die Eingaben und Änderungen bestätigt und der Dialog verlassen.

Mit diesem Button werden die Eingaben und Änderungen verworfen und der Dialog verlassen.

Mit diesem Button wird das entsprechende Hilfe-Thema aufgerufen.



## Workshop: **So schnell geht das?! - Die Bastelanleitung**

Der kleine Workshop soll Ihnen zeigen, wie schnell und komfortabel Sie mit *10DM-Schachtel!* Ihre eigenen Geschenk-Boxen entwerfen können. Folgen Sie einfach Schritt für Schritt der folgenden Anleitung - Viel Spaß beim Testen!

### **Schritt 1: Neuen leeren Schachtel-Bastelbogen erzeugen.**

Bitte wählen Sie im Menü *Datei > Neu* aus: Im SeitenVorschau-Fenster wird ein leerer Bastelbogen angezeigt.

*Zur Bearbeitung der gewünschten Schachtel-Seite klicken Sie bitte jeweils die entsprechende Registerzunge (1 - 4) an.*

### **Schritt 2: Kopf- und Fußzeilen-Text bearbeiten.**

**a)** Mit einem Klick auf die 'CheckBox' links neben dem jeweilige Eingabefeld können Sie die Textzeile ein- und ausblenden: Ist das Feld "angekreuzt" wird der eingegebene Text am oberen (Kopfzeile) bzw. am unteren Rand (Fußzeile) der Schachtelseite ausgegeben. Ansonsten wird der freie Platz vom Bild ausgefüllt (*siehe Schritt 3*).

**b)** Editieren Sie nun die Kopf- und Fußzeilen - einfach in das jeweilige Eingabefeld klicken und lostippen. Der Text wird vom Programm - wie Sie im Vorschauenfenster sehen - automatisch im Schachtel-Layout positioniert.

**c)** Mit einem Klick auf den *Roten-Pfeil*-Button rechts neben dem jeweiligen Eingabefeld wird die Dialogbox zum Formatieren der Textzeile aufgerufen: Hier können Sie nun die gewünschte Schriftart, -farbe und -stil auswählen. Nachdem Sie die Dialogbox mit einem Klick auf den *OK*-Button verlassen haben, können Sie das Ergebnis wieder im Layout-Vorschauenfenster begutachten.

### **Schritt 3: Bilder einfügen.**

Mit einem Klick auf den *Öffnen*-Button jeweils oberhalb des Bild-Fensters rufen Sie die Dialogbox zum Laden einer Grafik im BMP-, ICO- oder WMF-Format auf. Hier wählen Sie bitte den Pfad des gewünschten Bildes aus und klicken den *OK*-Button an: Das Bild wird daraufhin geladen und automatisch in den Schachtel-Bastelbogen eingepaßt.

### **Schritt 4: Schachtel-Bastelbogen abspeichern.**

Wählen Sie im Menü *Datei > Speichern unter* aus, oder klicken Sie in der SpeedBar den *Speichern*-Button an: Die Speichern-Dialogbox wird geöffnet. Geben Sie den gewünschten Dateinamen ein. Klicken Sie anschließend den *OK*-Button an, um die Datei (.SCH) abzuspeichern.

**Ein Tip:** Drucken Sie den Bastelbogen auf einem dünnen (farbigen) Bastelkarton - dann ist die Schachtel stabiler und sieht noch schöner aus.

### **Schritt 5: Schachtel-Bastelbogen ausdrucken.**

Wählen Sie im Menü *Datei > Drucken* aus, oder klicken Sie in der SpeedBar den *Drucken*-Button an: Die Druckaufbereitung wird gestartet...

**Ein Tip:** Möchten Sie den Schachtel-Deckel (z.B. auf dem Kärtchen) noch mit einer

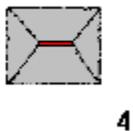
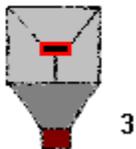
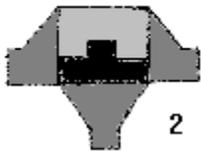
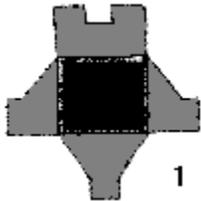
handschriftlichen Widmung versehen, erledigen Sie dies am besten vor dem Zusammenbasteln.

**Schritt 6: ... ausschneiden, knicken - Fertig!**

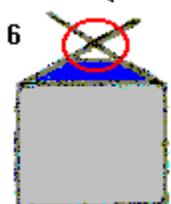
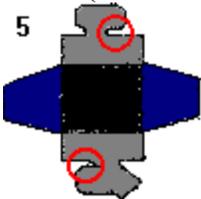
a) Bitte schneiden Sie die Vorlage entlang der äußeren Linie aus.

b) Knicken Sie die Schachtelseiten jeweils entlang der gestrichelten Falzlinien nach innen und kleben Sie anschließend die Seitenflächen an der Klebelasche zusammen.

c) Setzen Sie die Bodenflächen zusammen (*Abb. 1 - 4*). Zuletzt wird die Lasche der verbliebenen Bodenfläche in den entstandenen Schlitz gesteckt (*in Abb. 3 + 4 rot markiert*).



d) Dann nur noch die Deckel-Laschen (*in Abb. 5 + 6 blau markiert*) nach innen klappen und die anderen beiden Seiten mit den Schlitz in einanderschieben, so daß der Schachtel-Deckel leicht gewölbt nach oben absteht und die beiden ineinandergesteckten Schachtelseiten (mit etwas Phantasie oder der entsprechenden Bemalung) wie eine Schleife aussehen, in der ein Kärtchen steckt (*siehe Abb. 5 + 6: roter Kreis*) - **FERTIG !**



**Hier noch ein paar Anregungen:** Natürlich sind Ihnen bei der Gestaltung der Geschenk-Box keine Grenzen gesetzt. So können Sie z.B. den Schachtel-Bastelbogen mit Hilfe eines Photokopierers auf ein beliebiges Format vergrößern oder verkleinern, die Schachtel-Oberfläche bemalen und mit dekorativen Aufklebern verzieren. Oder ziehen Sie eine Kordel durch den Schachtel-Deckel und fertig ist ein origineller "Geschenk-Anhänger". 24 Schachteln aufgereiht an einer Kordel und gefüllt mit kleinen Überraschungen ergeben auch einen tollen Adventskalender. Oder ...



## Infos: **Shareware?! - Was is'n das?**

*10DM-Schachtel!* ist Shareware! Shareware bezeichnet eine bestimmte Vertriebsform von Software. Der Autor stellt hier dem Anwender die Shareware-Version (Prüf-Vor-Kauf-Version) für einen begrenzten Zeitraum kostenlos zur Verfügung. Nach Ablauf der Testzeit muß der Anwender das Shareware-Programm entweder von der Festplatte seines PC löschen oder sich beim Autor gegen eine Gebühr registrieren lassen.

Der Autor hat darauf verzichtet die Shareware-Version in ihrer Funktion einzuschränken! Lediglich die Verzögerungsbildschirme beim Starten und Beenden von *10DM-Schachtel!* sowie ein "Shareware-Logo" im Bild des ausgedruckten Schachtel-Bastelbogens erinnern den Anwender daran, daß es sich um eine nicht registrierte Shareware-Version handelt. Nach Eingabe der persönlichen Registrierungsnummer, die Sie beim Autor gegen eine Gebühr von **DM 10,-** bestellen können, verschwinden diese Shareware-Hinweise.

Für Anregungen und Hinweise auf Fehler, die noch im Programm sind, ist Ihnen der Autor jederzeit dankbar (siehe Menü: Hilfe > Ihre Meinung...).

**Nutzungsbedingungen:** Sie haben das Recht, die **Shareware-Version** von *10DM-Schachtel!* (nachstehend kurz Software genannt) für **30 Tage kostenlos** zu testen. Erst mit Zahlung der Registrierungsgebühr erwerben Sie das Recht, die Software dauerhaft zu benutzen. Die *Shareware-Version* (engl.: to share = teilen) darf und soll kostenlos weitergegeben werden. Für die Weitergabe darf höchstens eine geringe Kopiergebühr verlangt werden. Die Software darf nur vollständig weitergegeben werden. Jegliche Änderungen an Programm oder Daten (einschließlich der Dokumentation) sind strengstens untersagt.

**Garantie- und Haftungsausschluß:** Die Software wurde vom Autor sorgfältig erstellt und getestet. Trotzdem kann es durchaus sein, daß noch Fehler enthalten sind. Der Autor garantiert **nicht** die Eignung der Software für einen bestimmten Anwendungsfall oder eine bestimmte Konfiguration. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung oder Gewährleistung für Fehler in der Software und Fehler und Schäden, die sich aus der Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung der Software ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung der geschäftlichen Abläufe, den Verlust von Daten sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste und deren Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn der Autor zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen worden ist. Der Autor ist ebenfalls nicht haftbar für durch Viren, die sich über die Software weiterverbreiten, entstandene Schäden gleich welcher Art. Der Anwender benutzt die Software auf eigenes Risiko.

**Der Anwender erklärt mit der Nutzung der Software sein Einverständnis mit den o.g. Nutzungsbedingungen sowie dem Garantie- und Haftungsausschluß.**

## Infos: **Eine Frage der Ehre ... - Wie lasse ich mich registrieren?**

Sie können *10DM-Schachtel!* **kostenlos 30 Tage** in Ruhe ausprobieren. Wenn Ihnen das Programm gefällt und Sie es weiterhin einsetzen möchten, lassen Sie sich bitte gegen eine Gebühr von **DM 10,-** beim Autor registrieren.

### **...und so geht's:**

1. Wählen Sie im Programm *10DM-Schachtel!* den Menüpunkt *Hilfe > Registrieren...* an.
2. Das Programm wird nun im Dialog mit Ihnen die Registrierung fortsetzen.

Für Anregungen und Hinweise auf Fehler, die noch im Programm sind, ist Ihnen der Autor jederzeit dankbar (siehe Menü: *Hilfe > Ihre Meinung...*).

**Nutzungsbedingungen:** Sie haben das Recht die **registrierte Vollversion** von *10DM-Schachtel!* (nachstehend kurz Software genannt) dauerhaft auf einem einzelnen Computer zu benutzen. Keinesfalls darf die Software jedoch in zwei oder mehr Geräte **gleichzeitig** geladen werden. Wollen Sie die Software innerhalb eines Netzwerks oder auf mehreren getrennten Computern gleichzeitig nutzen, müssen Sie eine Anzahl Exemplare der Software erwerben, die der Zahl der benutzten bzw. im Netz betriebenen Computer entspricht. Eine Kopie der Software dürfen Sie ausschließlich für Sicherungszwecke erstellen. Ferner dürfen Sie die Software auf die Festplatte eines einzigen Computers kopieren. Die Herstellung weiterer Kopien ist nicht gestattet. Eine dauerhafte Veräußerung ( Verkauf oder Schenkung) der Software ist zulässig, aber nur, sofern die Software vollständig mit sämtlichen Programmen und Dateien sowie sämtlichen selbstgefertigten Vervielfältigungsstücken veräußert wird. Jede sonstige Veräußerung ist unzulässig. Es ist nicht gestattet, die Software in ihrer Funktion oder ihrem Erscheinungsbild zu verändern oder zu bearbeiten, zu decompilieren oder zu disassemblieren. Ohne eine ausdrückliche schriftliche Genehmigung vom Programmautor sind die mit dieser Software erstellten Schachteln, nur **für private Zwecke** zu verwenden.

**Garantie- und Haftungsausschluß:** Die Software wurde vom Autor sorgfältig erstellt und getestet. Trotzdem kann es durchaus sein, daß noch Fehler enthalten sind. Der Autor garantiert **nicht** die Eignung der Software für einen bestimmten Anwendungsfall oder eine bestimmte Konfiguration. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung oder Gewährleistung für Fehler in der Software und Fehler und Schäden, die sich aus der Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung der Software ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung der geschäftlichen Abläufe, den Verlust von Daten sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste und deren Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn der Autor zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen worden ist. Der Autor ist ebenfalls nicht haftbar für durch Viren, die sich über die Software weiterverbreiten, entstandene Schäden gleich welcher Art. Der Anwender benutzt die Software auf eigenes Risiko.

**Der Anwender erklärt mit der Nutzung der Software sein Einverständnis mit den o.g. Nutzungsbedingungen sowie dem Garantie- und Haftungsausschluß.**

Infos: **Copyright**

**Das Programm und die Dokumentation sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen beim Programmautor Michael Oltmanns, Baddeckenstedt.**

Alle für Dritte geschützte Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen, eingetragene Warenzeichen usw. werden anerkannt. Das Fehlen einer entsprechenden Kennzeichnung in der Software und der Dokumentation bedeutet nicht, daß es sich um einen freien Namen im Sinne der Waren- und Markenzeichengesetzgebung handelt.

Infos: **Das gefällt mir (nicht) ... - Ihre Meinung ist gefragt!**

Das Programm wurde sorgfältig entwickelt und getestet, ohne daß Probleme aufgetreten sind. Trotzdem kann leider keine Fehlerfreiheit garantiert werden.

Für **schriftliche** Hinweise auf Fehler und Verbesserungsvorschläge ist Ihnen der Autor deshalb jederzeit dankbar. Er wird versuchen, Ihre Anregungen in der nächsten Version zu berücksichtigen.

Um Ihnen und dem Autor die Sache zu erleichtern, benutzen Sie bitte das "Ihre Meinung-Formular". Rufen Sie dazu einfach im Programmmenü *Hilfe > Ihre Meinung...* auf, und füllen Sie die Eingabefelder mit Ihrer Adresse. Mit einem Klick auf den OK-Button wird das Formular ausgedruckt. Dies brauchen Sie dann nur noch ausfüllen und - ausreichend frankiert - an die angegebene Adresse schicken.

**Vielen Dank!**



