

Microshare Bücher



Copyright © 1995-1996 by Marc Schiller & Andreas Gräbel

Allgemeine Themenübersicht

Alles über Microshare Bücher:

Vorwort

Die Bedienung des Programms

Hard- und Softwarebedingungen

Die Menüpunkte

Vielen Dank für Ihr Interesse an **Microshare Bücher**. Sie haben eine ausgezeichnete Wahl getroffen, denn viele unserer Kunden haben uns begeisterte Briefe zugesant, so daß wir überzeugt sind, daß auch Sie von **Microshare Bücher** begeistert sein werden... Wir haben seit Anfang '95 viel Zeit und Mühe in dieses Projekt gesteckt, damit wir Ihnen ein rundum ausgewogenes Windowsprogramm präsentieren können, welches das Prädikat "wertvoll" verdienen könnte.

Wir hoffen, daß **Microshare Bücher** Ihren Erwartungen entspricht und Ihnen bei Ihrer Arbeit helfen wird.

- Marc Schiller & Andreas Gräbel - Remscheid im August '96

ALLGEMEINE THEMENÜBERSICHT:

Was ist Shareware?

Welche Vor- und Nachteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

Wie kann ich eine Bestellung aufgeben?

Wie funktioniert der Bestelldialog?

Wie funktioniert das Bestellformular?

So erreichen Sie uns...

Wer ist Marc Schiller?

Und wer ist Andreas Gräbel?

Lizenzbestimmungen

Wenn etwas nicht läuft

Warenzeichen

WAS IST SHAREWARE?

Shareware ist Software, die über eine besondere Vertriebsform vermarktet wird. Der Autor der Software verteilt eine sog. Sharewareversion an Sharewarehändler, die diese für eine geringe Gebühr an Interessenten weitergeben.

Die Sharewareversion ist quasi eine Softwareprobe, die in der Regel sämtliche Funktionen bereits beinhaltet, damit der Interessent das Programm unter realen Bedingungen testen kann. Lediglich gewisse Hinweistexte werden eingeblendet, damit keine Verwechslungen mit einer Vollversion entstehen können.

Die Sharewareversion darf nur für eine bestimmte Testphase - in der Regel sind dies 30 Tage - verwendet werden. Nach der Testphase sollte der Interessent wissen, ob er das Programm nutzen und somit kaufen möchte oder nicht. Wenn er das Programm verwenden will, wird er sich direkt an den Autoren wenden und dort die Vollversion bestellen, die ihm neben dem Wegfall der Sharewarehinweistexte noch weitere Vorteile, wie z.B. Updateservice, Hilfestellung durch den Autoren und ggf. ein gedrucktes Handbuch, bietet.

Wenn sich der Interessent jedoch nicht für den Kauf entscheidet, muß er die Sharewareversion im Originalzustand an einen anderen Interessenten weitergeben oder diese löschen. Auch seine privaten Kopien des Programms darf er nach der Testphase natürlich nicht weiter benutzen. Tut er dieses nicht, so verstößt er gegen das Urheberrechtsgesetz und macht sich genauso strafbar wie durch das Anwenden einer Raubkopie.

Verwandte Themen:

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

Lizenzbestimmungen

Die vorliegende Software wird mittels des Sharewarekonzeptes vermarktet. Dies bedeutet, daß Sie das Recht haben, die Sharewareversion und dessen Dokumentation nach Belieben an andere Interessenten weiterzugeben, vorausgesetzt dies geschieht in der ursprünglichen und unmodifizierten Form. Von dieser Auflage sind sowohl Software als auch Dokumentation betroffen. Jede gewerbliche Nutzung der Sharewareversion sowie die Weitergabe in Verbindung mit einem kommerziellen Produkt ist strengstens untersagt und bedarf einer ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von uns.

Weiterhin haben Sie das Recht, das Sharewareprogramm für die Dauer von 30 Tagen kostenlos zu testen und anzuwenden. Sollten Sie sich während oder nach Ablauf dieser Testperiode entschließen, das Sharewareprogramm weiterhin zu nutzen, so sind Sie verpflichtet, die Vollversion bei uns zu erwerben.

Wenngleich die Sharewareversion nicht in ihren Funktionen eingeschränkt ist, so enthält Sie doch als kleine Erinnerung für Sie sich als Benutzer registrieren zu lassen, eine Dialogbox, die automatisch beim Programmstart angezeigt wird.

Verwandte Themen:

[So wird bestellt](#)

[Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?](#)

[Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?](#)

[Shareware ist Fairware](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

Wenn Sie die Sharewareversion innerhalb der dreißigtägigen Testphase anwenden, werden Sie sich an den Sharewarehinweistexten und den Werbeeinblendungen kaum stören. Diese Einblendungen behindern nicht den ausgiebigen Test des Programms! Sie dienen jedoch der Zahlungsmotivations-Steigerung. Falls Sie das Programm dauerhaft verwenden möchten, lassen Sie sich als ehrlicher Mensch ja sowieso registrieren, wofür Sie die Vollversion ohne lästige Einblendungen erhalten.

Eine Vollversion beinhaltet ein dauerhaftes Nutzungsrecht für den Anwender - darf also im Gegensatz zur Sharewareversion auf unbegrenzte Zeit verwendet werden. Eine Vollversion beinhaltet auch keine störenden Hinweisfenster oder Registrierungsabfragen mehr. Der Erwerb der Vollversion bietet zudem viele Vorteile:

- die aktuelle Programmversion mit direktem Anwendersupport durch die Autoren
- Preisnachlaß um mindestens 50% auf alle künftigen Programmversionen (Updates)
- Informationen über neue Produktentwicklungen (regelmäßige Produktinfos)

Achtung: Eine Vollversion ist registriert und darf nicht wie eine Sharewareversion weitergegeben werden, da dies wie der Sachverhalt des Raubkopierens eine grobe Verletzung des Urheberrechtsgesetzes darstellen würde.

MARC SCHILLER

Hallo! Ich bin Marc Schiller und so hat alles angefangen:

Ich wurde am 26.09.74 in Remscheid geboren - so fängt es ja wohl fast immer an, oder? Auf dem Gymnasium habe ich meinen Partner Andreas Gräbel kennengelernt. Nach einigen Soloprojekten erkannten wir schnell, daß wir uns prima ergänzten und machten uns bereits 1994 kurzerhand selbständig: das Autoren Team "Schiller & Gräbel" war geboren. Unser erstes Sharewareprojekt "Microshare SVS", welches so erfolgreich wurde, daß wir beschlossen, künftig weitere Projekte über das damals recht neue Sharewarekonzept zu vertreiben. Es folgten unsere Titel "Microshare Video", "Microshare Musik", "Microshare Bücher" und weitere Programme, die hier jedoch nicht alle einzeln genannt werden können...

Mein Interesse an Computern besteht seit meiner frühesten Kindheit, so daß ich die Entwicklung vom ersten Ping-Pong-Telespiel bis zum heutigen PC mit großer Begeisterung verfolgt habe. Meine ersten Programmiererfahrungen habe ich auf einem Commodore 64 und schließlich sogar auf einem Apple //e sammeln können. Die Programmiersprache meiner Wahl für MS-DOS- und Windows-Anwendungen ist Turbo-Pascal. Meine ersten Windows-Programmiererfahrungen habe ich 1994 machen können, doch die Wartung und Weiterentwicklung unserer DOS-Software ließ eine raschere Entwicklung von Windowssoftware leider nicht zu. Bisher sind eine ganze Reihe an Windowsapplikationen von Schiller & Gräbel erschienen (siehe Produktinfo).

Und nun noch einige dieser Dinge, die man bei solchen Gelegenheiten immer so anführt:

Größe:	184 cm
Gewicht:	69 kg
Haarfarbe:	Als ich das letzte mal welche gesehen habe, waren Sie noch dunkelbraun :-)
Augenfarbe:	Blau
Lieblingessen:	Tiefkühlpizza :-)
Lieblingsgetränk:	Cola
Musik:	Dance-Floor, Soft-Techno
Hobbys:	Außer meiner großen Leidenschaft - der Programmierung - interessiere ich mich noch sehr für Autos, ein wenig Sport und natürlich meine Freundin

Welche Vor- und Nachteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Nachdem Sie nun wissen, was Shareware ist, wollen wir dieses Konzept doch einmal auf eine Videothek übertragen: Sie gehen zu Ihrer Videothek und suchen sich zwei Filme aus. Als Sie diese bezahlen möchten, sagt Ihnen der Videothekar, daß Sie erst bei der Abgabe der Filme zu zahlen brauchen, und zwar auch nur für die Filme, die Ihnen gefallen haben. Am nächsten Tag bringen Sie die Filme zurück und zahlen auch nur für einen Film, da der zweite Film so langweilig war, daß Sie dabei eingeschlafen sind.

So realitätsfremd dieses Beispiel auch sein mag, kann man daraus doch den größten Vorteil des Sharewarekonzeptes ableiten: Sie zahlen nur für die Leistung, die Sie auch wirklich in Anspruch genommen haben (bzw. noch nehmen werden).

Wenn das Sharewarekonzeptes überall angewandt werden würde, könnte Ihnen niemand mehr die "Katze im Sack" verkaufen, da Sie vor dem Zahlen eine ausgiebige Probe machen könnten. Wie oft haben Sie schon Software aufgrund hochtrabender Werbeanmeldungen gekauft, die nachher nicht eingehalten wurden? Wie oft haben Sie die Erfahrung gemacht, daß ein Programm in der Praxis einfach nicht so anzuwenden war, wie Sie es sich vorgestellt haben? Bei einem Sharewareprogramm müssen Sie solche negativen Erfahrungen nicht mehr sammeln, da Sie das Programm vor dem Kauf bis ins Detail testen können!

Das Sharewarekonzept hat aber noch weitere Vorteile: Autoren, die sich dieser Vermarktungsstrategie bedienen, brauchen keine teure Werbekampagne zu unterhalten, da die Sharewareversionen für sich selbst werben. Der Anwender kauft in der Regel direkt beim Autoren, so daß keine weiteren Zwischenhändler eingeschaltet sind. Ein Sharewareprogramm kann somit viel günstiger verkauft werden als herkömmlich vermarktete Software.

Durch den direkten Kontakt zwischen Autoren und Kunden können kleine Probleme oder Unklarheiten meist viel unbürokratischer aus der Welt geschafft werden als bei großen Softwarehäusern. Sharewareprogramme sind aufgrund der Zielgruppennähe des Autoren in der Regel sehr praxisorientiert und entsprechen oftmals auch im Detail den Wünschen des Anwenders. Kleine Änderungen können mitunter nach Absprache eingebaut werden - oder aber im nächsten Update eingearbeitet werden.

Wenn Sie über ein Modem verfügen, können Sie Shareware kostenlos aus zahlreichen Mailboxen herauskopieren und sparen somit sogar die Kopiergebühren. Wir betreiben übrigens zu diesem Zweck eine eigene Mailbox unter der Nummer 04451 959193.

Hat Shareware auch Nachteile für den Anwender?

Vielleicht könnte man es als Nachteil bezeichnen, daß man Sharewareprogramme nicht überall kaufen kann - doch hat sich da in den letzten Jahren auch schon einiges geändert. Mittlerweile erhalten Sie Sharewareprogramme nicht nur über den Versandhandel sondern auch in Kaufhäusern und Büchereien.

Verwandte Themen:

Was ist Shareware?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

Lizenzbestimmungen

WELCHE VOR- UND NACHTEILE HAT DAS SHAREWAREKONZEPT FÜR DEN AUTOREN?

Warum entscheidet sich ein Autor überhaupt für dieses Vertriebskonzept? Der Autor braucht keine großen Ausgaben für eine Werbekampagne aufzuwenden. Seine Werbeausgaben sind die Kosten für die Verbreitung der Sharewareversionen an bis zu 500 Sharewarehändler. Ein Sharewareautor kann aufgrund seiner dichten Position am Anwender viel schneller auf dessen Wünsche eingehen und Updates gezielter erstellen, was wiederum dem Anwender zu Gute kommt.

Hat das Sharewarekonzept auch Nachteile für den Autoren?

Ein Sharewareautor erhält für den Verkauf einer Sharewareversion kein Geld von den Sharewarehändlern. Er muß seine Kosten und seinen Gewinn voll und ganz aus dem Verkauf der Vollversionen ziehen. Und hier liegt das Problem: Da für viele Anwender die Versuchung gegeben ist, eine Sharewareversion über die zugebilligte Testphase hinaus zu verwenden, wird in vielen Fällen der Autor für die von ihm erbrachte Leistung niemals seinen Lohn erhalten.

Der Autor könnte sich mit Leichtigkeit gegen diesen Mißbrauch schützen, indem er z.B. ein Sharewareprogramm mit einem Verfallsdatum versieht, so daß man es in der Tat nur 30 Tage verwenden kann. Nach Ablauf dieser Frist würde sich das Programm selbständig löschen - und die von Ihnen erfaßten Daten gleich mit. Kein Autor tut so etwas - weil er dem Anwender vertraut! Bitte mißbrauchen Sie das Ihnen entgegengebrachte Vertrauen nicht! Beachten Sie die jeweiligen Sharewarebestimmungen der Autoren und erwerben Sie auch wirklich die Vollversionen, wenn Sie ein Programm regelmäßig anwenden. Auch wenn Sie ein Programm nicht immer anwenden - aber immer öfter - dürfen Sie nach der Testphase nur noch mit der Vollversionen arbeiten!

Verwandte Themen:

[Was ist Shareware?](#)

[Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?](#)

[Shareware ist Fairware](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

SHAREWARE IST FAIRWARE

Als Sharewareautoren haben wir ständig damit zu kämpfen, daß die Registrierungsquote hierzulande recht gering ist. Ok, man sucht natürlich den Fehler immer erst einmal bei sich selbst - das würde bedeuten, daß einem Großteil der Sharewareversions-Besitzer unsere Programme nicht zusagen oder diese von ihnen einfach nicht gebraucht werden. Recherchen zeigen aber immer wieder, daß die Registrierungsquote in der Regel nur im Promillebereich liegt und bestenfalls bei Topprogrammen auf 100 Sharewareprogramme 3 verkaufte Vollversionen kommen.

Also unser Appell an Sie: Beachten Sie unsere Sharewarebestimmungen! Arbeiten Sie nicht länger mit der Sharewareversion, als wir Ihnen dies für Testzwecke erlauben (das sind 30 Tage). Bedenken Sie, daß in diesem Programm sehr viel Arbeit steckt und daß wir das Entgelt für diese Investition nicht durch Raubkopien oder nicht registrierte, aber dennoch dauerhaft verwendete Sharewareversion erhalten. Wir möchten Sie bitten, die angesprochene Problematik zu durchdenken und unseren Appell zu beherzigen. Nur durch den Verkauf von Vollversionen können Autoren existieren, nicht durch in Umlauf gebrachte Raubkopien oder dauerhaft angewandte Sharewareversion, deren Nutzer nicht im Traum an den Erwerb der Vollversion denken, obwohl Sie regelmäßig Ihren Nutzen aus unserer Leistung ziehen. Wenn Sie dies nicht beherzigen, werden wir sicherlich keine weiteren Programme als Shareware vertreiben können. Auch andere Autoren werden dann selbstverständlich keine Programme mehr als Shareware vertreiben, wenn sich erst einmal herumgesprochen hat, daß man mit Shareware quasi nur für Raubkopierer arbeitet und damit kein Geld zu verdienen ist.

Also seien Sie nicht dumm und bezahlen Sie für die Leistung, die Sie in Anspruch nehmen - andernfalls sägen Sie sich doch langsam aber sicher selbst den Ast ab, auf dem Sie sitzen!

Zum Schluß noch eine Anregung:

Wenn Sie eine Sharewareversion von uns nicht registrieren lassen wollen, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns mit einer Postkarte mitteilen würden, aus welchen Gründen Sie ein bestimmtes Programm von uns nicht erwerben wollen. Auch wenn Sie ein Konkurrenzprodukt kennen, welches Sie besser finden, sollten Sie uns dies mitteilen, damit wir unsere Programme für Sie noch besser gestalten können.

Verwandte Themen:

Was ist Shareware?

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Lizenzbestimmungen

LIZENZBESTIMMUNGEN

Für die Sharewareversion gilt:

Dieses Programm ist kein Freewareprogramm und auch kein Public-Domain-Programm! Dieses Programm ist Shareware, also Software die Sie eine gewisse Zeit lang testen dürfen und dann kaufen können.

Ihnen wird ein Zeitraum von 30 (dreißig) Tagen gewährt, in dem Sie die Sharewareversion testen können. Wenn Sie das Programm nach dieser Testphase weiterbenutzen, sind Sie gesetzlich verpflichtet, dieses Programm zu bezahlen und somit die Vollversion zu erwerben.

Die Weiterbenutzung der Sharewareversion nach Beendigung der Testphase stellt eine Straftat dar und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden.

Nach dem in Kraft treten des erweiterten Urheberrechtsgesetz werden Computerprogramme auf einem Level geschützt, der dem des geschriebenen Wortes (Bücher usw.) entspricht. Im Sinne der drastischen Verschärfung der Rechtslage macht sich jeder gemäß §69a in Verbindung mit §106 UrhG strafbar, der die ihm gewährte Testzeit überzieht: Denn nach Ablauf der Testphase entfällt die Erlaubnis zum Programmlauf, so daß dann der Tatbestand der Vervielfältigung eines Werkes ohne Einwilligung des Urhebers vorliegt. Dabei stellen nach der UrhG-Novelle selbstverständlich auch Shareware-Programme urheberrechtliche Werke dar.

Es ist Ihnen ausdrücklich gestattet, die unregistrierte Sharewareversion dieses Programms anderen PC-Anwendern zugänglich zu machen, so daß auch diese das Programm testen können. Dies gilt nur unter der Bedingungen, daß alle zum Programm und zur Dokumentation gehörenden Dateien im unveränderten Originalzustand weitergeben werden. Generell untersagt ist das Disassemblieren und/oder Patchen des Programms oder seiner Hilfedateien.

Für die Vollversion gilt:

Die in dieser Anleitung beschriebene Software wird als Vollversion auf Basis dieser Lizenzbestimmungen und einer Verschwiegenheitsverpflichtung (die Verpflichtung, die Software nicht weiterzugeben) geliefert. Der Anwender wird mit dem Kauf der Vollversion des Programms dazu ermächtigt, dieses auf seinem Rechnersystem zu installieren und jeweils ein gekauftes Produkt auf genau einem Rechner zur selben Zeit zu verwenden. Für jeden weiteren Rechner ist der Erwerb eines weiteren Produktes erforderlich. Der Käufer darf Kopien der Vollversion zu Sicherheitszwecken (Backup) und zur Vermeidung von Datenverlusten anfertigen. Es ist jedoch strikt untersagt, Kopien der Vollversion weiterzugeben oder Dritten zugänglich zu machen. Der Besitz der registrierten Vollversion ist keinem anderen erlaubt außer dem registrierten Benutzer. Die Veräußerung der Vollversion ist uns zu melden, da auch das Recht auf vorgünstigte Folgeversionen (Updates) auf den neuen Inhaber übergeht.

Jede unrechtmäßige Vervielfältigung der Vollversion wird straf- und zivilrechtlich verfolgt. Die Rechte an dieser Anleitung und die Rechte an dem Softwareprogramm und allen darin enthaltenen Komponenten liegen bei Schiller & Gräbel.

Allgemein gilt:

Die in dieser Anleitung enthaltenen Angaben sind ohne Gewähr und können ohne weitere Benachrichtigung geändert werden. Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhaltes

dieser Anleitung übernommen. Da sich Fehler, trotz aller Bemühungen, nie vollständig vermeiden lassen, sind wir für Hinweise jederzeit dankbar.

Wir garantieren nicht die Eignung des Programms incl. evtl. vorhandener Zusatzprogramme für einen bestimmten Anwendungsfall oder eine bestimmte Hardwarekonfiguration. Weiterhin sind wir unter keinen Umständen für Schäden haftbar, die sich aus der Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung des vorliegenden Produktes 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 wir zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen worden sind. Sollte ein Fehler entdeckt werden, so sind wir bestrebt, diesen so schnell wie möglich zu korrigieren.

Veränderungen an Dateien, die zu diesem Programm gehören, sind strikt untersagt!

Durch den Besitz und die Nutzung der vorliegenden Software erklärt der Anwender vorbehaltlos sein Einverständnis mit o.g. Lizenzbestimmungen und dem Garantie- und Haftungsausschluß.

WENN ETWAS NICHT LÄUFT

Das Programm wurde gründlich getestet und wird bereits seit längerem von vielen Anwendern eingesetzt. Angesichts der zahlreichen Funktionen lassen sich Langzeitfehler (Bugs) leider nie ausschließen. Sollte also bei der Arbeit mit dem Programm trotz korrekter Bedienung ein Fehler auftreten, so bitten wir Sie, uns eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung zu senden. Bitte geben Sie bei Reklamationen immer Ihre verwendete DOS- und Windows-Version und Ihre Systemkonfiguration an.

Ein Vollversion beinhaltet ein dauerhaftes Nutzungsrecht für den Anwender - darf also im Gegensatz zur Sharewareversion auf unbegrenzte Zeit verwendet werden. Eine Vollversion beinhaltet auch keine störenden Hinweisfenster oder Registrierungsabfragen mehr. Der Erwerb der Vollversion bietet zudem viele Vorteile:

- die aktuelle Programmversion mit direktem Anwendersupport durch die Autoren
- Preisnachlaß um mindestens 50% auf alle künftigen Programmversionen (Updates)
- Informationen über neue Produktentwicklungen (regelmäßige Produktinfos)

Achtung: Eine Vollversion ist registriert und darf nicht wie eine Sharewareversion weitergegeben werden, da dies wie der Sachverhalt des Raubkopierens eine grobe Verletzung des Urheberrechtsgesetzes darstellen würde.

Die vorliegende Software wird mittels des Sharewarekonzeptes vermarktet. Dies bedeutet, daß Sie das Recht haben, die Sharewareversion und dessen Dokumentation nach Belieben an andere Interessenten weiterzugeben, vorausgesetzt dies geschieht in der ursprünglichen und unmodifizierten Form. Von dieser Auflage sind sowohl Software als auch Dokumentation betroffen. Jede gewerbliche Nutzung der Sharewareversion sowie die Weitergabe in Verbindung mit einem kommerziellen Produkt ist strengstens untersagt und bedarf einer ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von uns.

Weiterhin haben Sie das Recht, das Sharewareprogramm für die Dauer von 30 Tagen kostenlos zu testen und anzuwenden. Sollten Sie sich während oder nach Ablauf dieser Testperiode entschließen, das Sharewareprogramm weiterhin zu nutzen, so sind Sie verpflichtet, die Vollversion bei uns zu erwerben.

Wenngleich die Sharewareversion nicht in ihren Funktionen eingeschränkt ist, so enthält Sie doch als kleine Erinnerung für Sie sich als Benutzer registrieren zu lassen, eine Dialogbox, die automatisch beim Programmstart angezeigt wird.

Verwandte Themen:

[So wird bestellt](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?](#)

[Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?](#)

[Shareware ist Fairware](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

WARENZEICHEN

Microsoft, MS-DOS und MS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.
Windows, Windows 3.0 und Windows 3.1 sind Warenzeichen der Microsoft Corp.
IBM, PS/2, PC-AT und PC-DOS sind eingetragene Warenzeichen von Int. Business Machines.
HP, LaserJet, DeskJet und PCL sind eingetragene Warenzeichen von Hewlett Packard.
Hercules ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hercules Computer Technology.
WordStar ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroPro Int. Corp.
DR-DOS und NetWare sind eingetragene Warenzeichen von Novell.
SoundBlaster und SoundBlaster Pro sind Warenzeichen von Creative Labs.

DER ERWERB DER VOLLVERSION HAT VIELE VORTEILE

UND IST FÜR DIE DAUERHAFTE NUTZUNG DER SOFTWARE GESETZLICH ZWINGEND

1.
Unmittelbar nach Eingang Ihrer Bestellung, erhalten Sie von uns die aktuelle Vollversion des Programms, die keinerlei Sharewarehinweise und Werbeeinblendungen im Programmablauf mehr enthält.
Mit der Vollversion erhalten Sie ein dauerhaftes Nutzungsrecht für das Programm, denn ohne Registrierung benutzen Sie eine Sharewareversion bei regelmäßiger bzw. dauerhafter Anwendung (über die Testphase von 30 Tagen hinaus) unrechtmäßig, was einen Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz darstellt, wie z.B. auch die Nutzung einer Raubkopie!
2.
Sie erhalten die aktuellste Programmversion, die verfügbar ist. Wenn Sie diese Anleitung lesen, ist die Ihnen vorliegende Sharewareversion evtl. schon veraltet. Die aktuelle Programmversion ist inzwischen verbessert und überarbeitet worden.
3.
Als registrierter Anwender gehören dann auch Sie zu unserem gut betreuten Kundenstamm. Sie erhalten stets Informationen über unsere aktuellen Neu- und Weiterentwicklungen. Da wir auf sehr vielen Gebieten der Programmentwicklung tätig sind, ist die Chance groß, daß unsere neuesten Produkte auch für Sie interessant sind.
4.
Sie unterstützen mit Ihrer Bestellung der Vollversion die Weiterentwicklung des Programms. Weiterhin stimmen Sie mit Ihrer Bestellung für das Sharewarekonzept, so daß weitere gute Sharewareprogramme auch von anderen Autoren folgen werden.
5.
Sie erhalten einen Preisnachlaß von mind. 50% auf alle künftigen Programmversionen (Updates) der von Ihnen erworbenen Vollversion. Sie werden von uns automatisch über das Erscheinen einer neuen Programmversion informiert und erhalten eine Aufstellung aller neuen Funktionen und Leistungsmerkmale.

Verwandte Themen:
[Lizenzbestimmungen](#)

Wenn Sie die Sharewareversion innerhalb der dreißigtägigen Testphase anwenden, werden Sie sich an den [Sharewarehinweistexten](#) und den [Werbeeinblendungen](#) kaum stören. Diese Einblendungen behindern nicht den ausgiebigen Test des Programms! Sie dienen jedoch der Zahlungsmotivations-Steigerung. Falls Sie das Programm dauerhaft verwenden möchten, lassen Sie sich als ehrlicher Mensch ja sowieso registrieren, wofür Sie die [Vollversion](#) ohne lästige Einblendungen erhalten.

SO WIRD BESTELLT

Sie haben viele Möglichkeiten, eine Bestellung bei uns aufzugeben:

a.)

Sie drucken das Bestellformular mit dem von Ihnen benutzten Programm aus, füllen es aus und senden es uns zu. Sollten Sie über keinen Drucker verfügen, so können Sie uns auch eine handgeschriebene- oder mit Schreibmaschine verfaßte Bestellung zusenden.

b.)

Sie können die Vollversion auch telefonisch bei uns bestellen. Rufen Sie hierzu unsere Bestellannahme unter der Nummer **02191 / 64431** an. Die Bestellannahme steht Ihnen "rund um die Uhr" zur Verfügung. Sollte die Bestellannahme nicht besetzt sein, so können Sie sich vertrauensvoll an unseren Anrufbeantworter wenden.

c.)

Natürlich können Sie uns Ihre Bestellung auch per Fax zukommen lassen. Unsere Bestell-Faxline erreichen Sie unter der Nummer **02191 / 63417**.

Verwandte Themen:

So erreichen Sie uns...

Wie funktioniert der Bestelldialog?

Wie funktioniert das Bestellformular?

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

SO ERREICHEN SIE UNS

Bitte wenden Sie sich schriftlich an folgende Adresse:

SCHILLER & GRÄBEL
Postfach 110629

D-42866 Remscheid

Telefon: 02191 - 64431

Telefax: 02191 - 63417

eMail: SGMARC@AOL.COM

Mailbox: 04451 - 959193

DATEIAUSWAHLBOX

Benutzen Sie das Dialogfenster *Datei auswählen*, um eine vorhandene Datenbank in das Programm zu laden. Zu jedem Zeitpunkt können Sie nicht mehr als eine Datenbank geöffnet haben.

Editierfeld Dateiname

Geben Sie hier den Namen der Datei ein, die Sie öffnen möchten. Sie sollten keine Jokerzeichen eingeben, da als Dateiformat BWD benutzt wird.

Listenfeld Dateien

Zeigt alle Dateien des aktuellen Verzeichnisses an, die vom Programm angelegt wurden.

Listenfeld Verzeichnisse

Wählen Sie hier das Verzeichnis, dessen Inhalt Sie sehen wollen. Im Listenfeld *Dateien* erscheinen alle Dateien dieses Verzeichnisses.

Kombinationsfenster Laufwerke

Wählen Sie hier das aktuelle Standardlaufwerk. Im Listenfeld *Verzeichnisse* erscheint die Verzeichnisstruktur des Laufwerks.

DIE BEDIENUNG DES PROGRAMMS

Das Prinzip der Karteikarten

Bedienung über die Tastatur

Bedienung über die Maus

Benutzung von Pulldownmenüs

Hotkeys

Die Dateiauswahlbox

Informationsfenster

Entscheidungsfenster

Die Hilfetexte

Der Editor

Anlegen der Textbausteine

DAS PRINZIP DER KARTEIKARTEN

Die Funktionsweise eines Microshare-Programms entspricht der einer Kartei. Die Kartei besteht aus vielen gleichen Karteikarten, die in einem Karteikasten zusammengefaßt sind. Beispielsweise entspricht jedes Buch bei Microshare Bücher dabei einer Karteikarte. Die Gesamtheit aller Karten (hier also aller Bücher) entspricht einem Karteikasten, in dem sämtliche Karteikarten enthalten sind.

Grundsätzlich kann man eine Karteikarte in zwei Teile unterteilen: den Identifizierungs- und den Datenteil. In dem Datenteil finden Sie alle Informationen wieder, die Sie speichern wollen (z.B. die Bücher bei Microshare Bücher). Der Identifizierungsteil ist sozusagen der Kartentitel, unter dem die Karteikarte in der Kartei abgelegt wird.

BEDIENUNG ÜBER DIE TASTATUR

Um das Programm über die Tastatur zu bedienen, benötigen Sie hauptsächlich nur sieben Tasten: die vier Pfeiltasten, ENTER, ESC und F10 bzw. ALT. Mit den Tasten ALT oder F10 rufen Sie die Menüzeile aus. Mit den Pfeiltasten wählen Sie das gewünschte Menü bzw. den gewünschten Menüpunkt aus. Mit ENTER wählen Sie diesen aus. Außerdem dient ENTER dazu, Eingaben aller Art zu bestätigen. Mit ESC verlassen Sie die Eingabe oder brechen versehentlich angewählte Operationen ab. Mit F1 rufen Sie die Online-Hilfe auf.

Ist ein Pulldownmenü angewählt, so ist bei jedem Menüpunkt ein Buchstabe unterstrichen. Durch Tippen dieses Buchstabens wählen Sie die entsprechende Funktion direkt an.

Um eine höhere Geschwindigkeit bei der Bedienung des Programmes zu erreichen, gibt es Hotkeys. Dies sind Tasten, die direkt mit den wichtigsten Funktionen des Programms verknüpft sind. Um eine dieser Funktionen anzuwählen, können Sie entweder den Menüpunkt anwählen oder den Hotkey verwenden. Es entfällt bei der Verwendung eines Hotkeys also die evtl. etwas zeitauswendige Suche der gewünschten Funktion in dem Pulldownmenü. Wenn eine Funktion mit einem Hotkey ausgestattet ist, so wird im Pulldownmenü neben dem Menüpunkt der Hotkey angegeben, damit Sie sich beim Einarbeiten in das Programm schneller an die Hotkeys gewöhnen können. Sie erlernen somit gleich bei der Verwendung des Pulldownmenüs die Hotkeys und erhöhen somit Ihre Bedienungsgeschwindigkeit.

Als Hotkeys dienen vor allem die Funktionstasten (F1 bis F11), aber auch einige andere Tasten bzw. Tastenkombinationen. So kann man z.B. mit CTRL+V eine Kartei weiter blättern.

BEDIENUNG ÜBER DIE MAUS

Jedes Microshare-Programm läßt sich, wie für Windows üblich, auch mit einer Maus bedienen. Dazu bedarf es keiner zusätzlichen Einstellungen im Programm. Um die Bewegungen der Maus auf dem Bildschirm darzustellen, wird ein sog. fliegender Pfeil verwendet. Der Mauscursor kann z.B. zum Anwählen eines Menüs verwendet werden. In einem solchen Fall spricht man vom "Anklicken". Um einen Menüpunkt aus dem Pulldownmenü anzuklicken, bewegen Sie den Mauspfeil auf das gewünschte Menü. Nun drücken Sie kurz die linke Maustaste und das Menü klappt hinunter. Bewegen Sie den Mauspfeil jetzt auf den Menüpunkt, den Sie auswählen möchten, und drücken Sie erneut die linke Maustaste. Der Menüpunkt gilt als angewählt. Es wird dann z.B. eine Funktion ausgeführt. Die linke Maustaste entspricht in der Regel der Taste ENTER. Mit dem Mauscursor können alle Menütexte, Auswahlfelder oder Bestätigungsfelder angeklickt werden. Die Bedienung des Programms mit der Maus erlernen Sie am besten, indem Sie viel ausprobieren. Es wird in der Dokumentation nicht in jedem Punkt auf die Möglichkeit der Mausbedienung hingewiesen, da davon ausgegangen werden kann, daß alle Funktionen des Programms nach dem selben Prinzip mit der Maus zu bedienen sind.

BENUTZUNG VON PULLDOWN-MENÜS

Jedes Microshare-Programm verwendet Pulldownmenüs. Sie können die Menüpunkte mittels Cursortasten oder Maus erreichen. Andernfalls tippen Sie einfach den unterstrichenen Buchstaben des Menüpunktes, den Sie anwählen möchten. Um schnell von einem Untermenü ins andere zu gelangen, können Sie die Pfeiltasten benutzen. Sollte Ihnen einmal ein heruntergezogenes Pulldownmenü die Sicht auf die Karteikarte versperren, so betätigen Sie einfach ESC.

Wichtig: Für jeden Menüpunkt steht Ihnen während der Arbeit (also Online) eine Hilfestellung zur Verfügung, die Sie mittels F1 anfordern können.

HOTKEYS

Für einige, besonders häufig verwendete Menüpunkte, existieren sogenannte Hotkeys. Diese werden in dem Anschluß an den Namen der Funktion in dem Menü angezeigt.

F1	Hilfe aufrufen
F3	Datei auswählen

DIE DATEIAUSWAHLBOX

Nach Auswahl der Funktion DATEI/AUSWÄHLEN und auch einiger anderer Funktionen erscheint die Dateiauswahlbox. Hier wählen Sie eine Datei aus, die Sie bearbeiten oder verwenden möchten. Um eine Datei auszuwählen, können Sie zum einen den Dateinamen direkt eingeben. Dabei können Sie das Laufwerk und Verzeichnis mit angeben. Mit TAB können Sie aber auch direkt in die Dateiauswahl wechseln, d.h. in ein Feld, in dem alle Dateien angezeigt werden, die von dem jeweiligen Microshare-Programm angelegt wurden. Hier können Sie dann mit den Pfeiltasten auswählen. Mit ENTER wählen Sie eine Datei aus. Durch erneutes betätigen von TAB wechseln Sie in ein Fenster, in dem alle Verzeichnisse angezeigt werden. Auch hier können Sie mit ENTER ein Verzeichnis wechseln. Weiteres zweimal TAB wechselt zur Laufwerksauswahl, wo Sie mit PFEIL-RUNTER alle Laufwerke angezeigt bekommen. Wählen Sie hier mit den Pfeiltasten und ENTER ein anderes Laufwerk aus.

Alle Funktionen können Sie natürlich auch direkt mit der Maus anklicken. Das Dateiformat haben wir übersprungen, weil dieses nicht geändert werden kann.

INFORMATIONSFENSTER

Eine Information wird innerhalb eines sog. Nachrichtenfensters dargestellt. Wenn ein solches Fenster erscheint, können Sie dieses Fenster mit ENTER verlassen, oder Sie klicken mit der Maus den OK-Knopf an.

ENTSCHEIDUNGSFENSTER

Diese Abfragen erscheinen immer dann, wenn das Programm von Ihnen wissen möchte, wie es zu verfahren hat. Ein Beispiel zur Verdeutlichung der Anwendung: Sie möchten eine Karteikarte löschen. Um den Verlust von evtl. wichtigen Daten zu verhindern, fragt das Programm nach, ob Sie diese wirklich löschen möchten. Wählen Sie in einem solchen Fall mittels TAB-Taste aus und bestätigen Sie ENTER. Sie können auch mit der Maus direkt auf den jeweiligen Knopf klicken.

DIE HILFETEXTE

Natürlich kann es einmal vorkommen, daß man sich nicht ganz sicher ist, was ein Menüpunkt bewirkt. Daher verfügt jedes Microshare-Programm über eine Hilfefunktion. Wählen Sie dazu den Menüpunkt aus, zu dem Sie Fragen haben. Drücken Sie jetzt aber nicht ENTER sondern F1 und auf dem Bildschirm erscheint ein Hilfetext, der sich über die Funktion des Menüpunktes informiert.

Gerade wenn Sie sich mit einem Programm einarbeiten, ist es ratsam von der Hilfe Gebrauch zu machen.

DER EDITOR

Der Editor dient zur Erfassung bzw. zum Editieren der Texte der einzelnen Eingabefelder. Der Editor sollte Ihnen zu großen Teilen bekannt sein, da er sich weitgehend an den WordStar-kompatiblen Befehlssatz hält, der bei fast allen bekannten Editoren Verwendung findet. Die Kompatibilität zu dem quasi Bedienungsstandard soll Ihnen einen schnellen Einstieg in das Programm gewähren.

Editor-Kommandos:

Sie können den Cursor mit folgenden Tasten in dem Editor positionieren:

<u>Taste</u>	Funktionsbeschreibung
Linkspfeil	Zeichen links
Rechtspfeil	Zeichen rechts
Strg-Linkspfeil	Wort links
Strg-Rechtspfeil	Wort rechts
TAB	Zeile abwärts
Shift-TAB	Zeile aufwärts
Backspace	Zeichen links des Cursors löschen
DEL, Entf.	Zeichen unter dem Cursor löschen

Editor-Kommandos für die Block-Bearbeitung:

Markieren können Sie einen Teil einer Zeile, indem Sie die Shift-Taste festhalten und mit den Pfeiltasten einen Teil markieren.

Diesen Teil können Sie mit...

Strg+Einfg	kopieren
Shift+Einfg	einfügen
Shift+Entf	löschen

So ist es zum Bsp. möglich, in einer Zeile mit Strg+Einfg einen markierten Block zu kopieren, diesen dann in einer anderen Zeile (oder sogar in einem anderen Programm) mit Shift+Einfg einzufügen.

In jedem Editorfeld können Sie ein Kurzwahlmenü mit der rechten Maustaste aufrufen.

Microshare Bücher läuft ab Windows 3.1 auf allen 386er (oder besser). Auf der Festplatte sollten mindestens 0,5 MegaByte zur Verfügung stehen.

DIE MENÜPUNKTE

Bitte wählen Sie einen Menüordner aus, zu dem Sie weitere Informationen erhalten möchten.

Menü DATEI

Menü BEARBEITEN

Menü SUCHEN

Menü MARKIEREN

Menü AUSDRUCKEN

Menü EINSTELLUNGEN

Menü HILFE

Das Menü MARKIEREN

In diesem Menü finden Sie wichtige Funktionen, um bestimmte Karten nach verschiedenen Kriterien zusammenzufassen.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Markiere Karte

Karte nicht markieren

nach MatchCode markieren

nach Karteninhalt markieren

nach Autor markieren

nach Sachgebiet markieren

nach Band markieren

nach Bemerkung markieren

Alle Markierungen aufheben

Alle Karten markieren

Alle Markierungen invertieren

Lösche markierte Karten

Markierte Karten in Datei

Das Menü DATEI

In diesem Menü finden Sie alle Funktionen zur Dateibearbeitung.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Auswählen

Neue Datei anlegen

Verzeichnis

Umbenennen

Löschen

Exportieren

Info

Kalender

Beenden

DATEI AUSWÄHLEN

Wenn Sie diesen Befehl auswählen, so sucht das Programm alle für das Programm registrierte Datenbanken und zeigt diese in einem Listenfenster an.

In dem Listenfenster, in dem die gefundenen Datenbanken angezeigt werden, müssen Sie nun die gewünschte Datenbank selektieren (durch einfaches Anklicken mit der Maus). In dem <Auswahlfeld> können Sie erkennen, welche Datenbank Sie selektiert haben. Ein Klick mit der Maus auf den <Öffnen>-Button öffnet die selektierte Datenbank, ein Klick mit der Maus auf den <Abbruch>-Button bringt Sie ins Hauptfenster zurück, ohne eine andere Datenbank zu öffnen. Ein Doppelklick mit der Maus auf die gewünschte Datenbank in der Liste öffnet diese sofort.

Wird das Programm mit der Datenbank, die Sie geöffnet haben, beendet, so wird diese Datenbank als Standard-Datenbank für das Programm gespeichert und beim nächsten Start des Programms automatisch geöffnet.

Der Befehl <Datei: Auswählen> kann auch mit dem entsprechenden Button im Smarticon-Fenster (wenn dieses aktiviert ist) aufgerufen werden.

Button:



Schnell taste: **F3**

DATEI: NEU

Dieser Befehl ruft das Eingabefenster für einen neuen Dateinamen auf. Diesen neuen Dateinamen müssen Sie in dem Feld <Dateiname> eingeben. Zum besseren Überblick, welchen Namen Sie verwenden dürfen, werden in der Liste alle bisher angelegten Dateien.

Der neue Datenbankname darf in dem aktuellen Pfad noch nicht vorhanden sein. Ansonsten erhalten Sie eine Fehlermeldung und das Neuanlegen der Datenbank wird abgebrochen.

Zum Datenbanknamen: der neue gewünschte Namen für die Datenbank muß folgendes Format haben:

<Name> (Keine Erweiterungen wie DBF oder TXT und auch kein Punkt!)

Die Bezeichnung <Name> darf maximal 8 Zeichen lang sein. Erlaubte Zeichen für die Bezeichnung <Name> sind A-Z, a-z, 0-9 und . Die Erweiterung .BWD darf **nicht** eingegeben werden, da sie vom Programm automatisch hinzugefügt wird. Der aktuelle Datenpfad darf nicht eingegeben werden, da dieser vom Programm automatisch eingefügt wird!

Haben Sie den neuen Dateinamen eingegeben, so müssen Sie diesen mit einem Klick mit der Maus auf den <OK>-Button bestätigen (ein Klick mit der Maus auf den <Abbruch>-Button bricht das Neuanlegen der Datenbank ab, ohne die Datenbank umzubenennen).

Der Befehl <Datei: Neu> kann auch über den entsprechenden Button im Smarticon-Fenster aufgerufen werden.

Button:



Schnell taste: **Keine**

DATEI: VERZEICHNIS

Diese Funktion zeigt Ihnen eine Dateiauswahlbox von Windows an. In diesem Fenster finden Sie alle Dateien angezeigt und Sie können sich durch die Verzeichnisse/Laufwerke bewegen.

Schnell taste: **Keine**

DATEI: LÖSCHEN

Wenn Sie diesen Befehl aufrufen, so sucht das Programm alle für das Programm registrierten Datenbanken und zeigt diese in einem Listenfenster an.

In dem Listenfenster, in dem die gefundenen Datenbanken angezeigt werden, müssen Sie nun die gewünschte Datenbank selektieren (durch einfaches Anklicken mit der Maus). In dem <Auswahlfeld> können Sie erkennen, welche Datenbank Sie selektiert haben. Ein Klick mit der Maus auf den <OK>-Button löscht die selektierte Datenbank nach einer Rückfrage, ein Klick mit der Maus auf den <Abbruch>-Button bringt Sie ins Hauptfenster zurück, ohne die selektierte Datenbank zu löschen. Ein Doppelklick mit der Maus auf die gewünschte Datenbank in der Liste löscht die selektierte Datenbank nach einer Rückfrage sofort.

Wichtig: Die momentan geöffnete Datenbank kann nicht gelöscht werden. Löschen Sie die Datenbanken der Bücherverwaltung nicht mit dem Dateimanager von Windows, sondern immer mit diesem Befehl, da mit diesem Befehl auch die Registrierung der Datenbank gelöscht wird.

Schnell taste: **Keine**

DATEI: UMBENENNEN

Hiermit können Sie die aktuelle Kartei umbenennen. Geben Sie hierzu einfach den gewünschten neuen Namen ein. Sie können nur Namen verwenden, die noch nicht verwendet wurden, ansonsten gibt Ihnen diese Funktion eine entsprechende Fehlermeldung aus. Mit ESC können Sie diese Funktion abbrechen.

Schnelltaste: **Keine**

DATEI: EXPORT

Mit dieser Funktion können Sie die Daten der aktuellen Datei in eine Textdatei exportieren, die nach dem CSV-Format aufgebaut ist. Somit können Sie Ihre Daten auch in fremde Programme wie z.B. Microsoft Works, DBase oder Excel übertragen.

Sie bestimmen, ob die CSV-Textdatei als Feldbegrenzung ein TAB-Zeichen, ein Semikolon oder ein Komma enthalten soll. Ihre Auswahl wird sich nach dem benötigten Format des Programms richten, in das Sie Ihre Daten übernehmen möchten. In der Regel werden Sie das TAB-Zeichen verwenden, da die meisten Programme dieses Zeichen "verstehen".

Nach der Eingabe des Dateinamens der Exportdatei, fragt das Programm, ob das Anführungszeichen als Feldbegrenzer verwendet werden soll. Wenn Sie hier mit "Ja" antworten, werden die einzelnen Felder in Anführungszeichen gesetzt. Die meisten Programme "verstehen" das CSV-Format sowohl mit diesen Feld-Delimitern als auch ohne. Es ist jedoch ratsam, die Option zu verwenden, da andernfalls das Feldtrennzeichen (z.B. ein Komma) innerhalb eines Datenfelds mißverstanden werden kann. Dies kann jedoch nicht passieren, wenn Sie die Feldbegrenzer verwenden, die beim Export anzeigen, wann ein Feld beginnt und wann es endet.

Schnell taste: **Keine**

DATEI: INFO

Info zeigt Ihnen ein Fenster mit Informationen zur aktuellen Datei an. So finden Sie hier zum Beispiel Angaben über die Anzahl der Datensätze in der Datei, die Anzahl der Datensätze, die markiert sind und den komplette Dateinamen. Durch Betätigen von ENTER bzw. Anklicken von OK beenden Sie diese Funktion.

Schnelltaste: **Keine**

DATEI: BEENDEN

Mit "Beenden" beenden Sie das Programm.

Schnelltaste: **ALT + F4**

Das Menü BEARBEITEN

In diesem Menü finden Sie Funktionen zur Bearbeitung Ihrer Daten.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Editierung sichern

Neu einfügen

Löschen

Wiederherstellen

Duplizieren

Bemerkung

Sonderzeichen

Textbausteine

Titel

Autor

Verlag

Sachgebiet

BEARBEITEN: NEUE KARTE

Hier legen Sie eine neue Karte an und fügen diese in die Kartei ein. Die neue Karte ist natürlich noch leer und muß erst von Ihnen ausgefüllt werden. Geben Sie alle Daten ein, die Sie für wichtig halten. Wenn Sie dann die Daten speichern möchten, wählen Sie den Punkt BEARBEITEN/EDITIERUNG SICHERN an.

Schnelltaste: **F4**

BEARBEITEN: EDITIERUNG SICHERN

Mit dieser Funktion werden editieren (nachbearbeitete) Daten überschrieben und die neuen Daten gesichert. Wenn Sie eine neue Karte angelegt haben, müssen Sie, bevor die Karte gesichert werden kann, den neuen Kartentitel angeben. Danach wird die Karte in den Kartenbestand einsortiert und gesichert.

Schnell taste: **F2**

BEARBEITEN: LÖSCHEN

Hierdurch löschen bzw. entfernen Sie die angezeigte Karte aus der Kartei. Achten Sie bitte auch auf die Frage, ob eine Sicherungskopie angelegt werden soll. Wenn Sie diese Frage mit "Ja" beantworten, können Sie die zuletzt gelöschte Karte mit BEARBEITEN/WIEDERHERSTELLEN restaurieren.

Schnell taste: **F8**

BEARBEITEN: WIEDERHERSTELLEN

Dieser Menüpunkt ermöglicht die Wiederherstellung von der zuletzt gelöschten Karte, von der Sie vor dem Löschen eine Sicherungskopie angelegt haben.

Schnelltaste: **Keine**

BEARBEITEN: DUPLIZIEREN

Hiermit können Sie die aktuell angezeigte Karte duplizieren. D.h. Sie machen eine Kopie des Karteninhalts und speichern diesen unter einem neuen (bisher noch nicht vergebenen) Kartentitel in der Kartei ab.

Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint das Eingabefenster zur Eingabe des Kartentitels. Geben Sie hier den neuen Titel der kopierten Karte an. Diese wird dann in den Kartenbestand einsortiert und gesichert.

BEARBEITEN: BEMERKUNG

Diese Funktion ruft ein Fenster auf, in dem Sie Zusatzinformationen zum aktuellen Buch erfassen können.

Schnell taste: **F6**

BEARBEITEN: TITEL, AUTOR, VERLAG, SACHGEBIET

Diese Funktionen springen zu dem jeweiligen Eingabefeld.

Schnell Tasten:

Strg + **T** zum Sprung ins Feld Titel

Strg + **A** zum Sprung ins Feld Autor

Strg + **E** zum Sprung ins Feld Verlag

Strg + **S** zum Sprung ins Feld Sachgebiet

ANLEGEN DER TEXTBAUSTEINE

Seit der Version 2.0 ist es möglich, für die Felder AUTOR, VERLAG und SACHGEBIET Textbausteine anzulegen, damit häufig auftretende Begriffe nicht immer wieder eingegeben werden müssen. So können Sie dann, wenn Sie auf diesen Feldern stehen, die Funktion BEARBEITEN/TEXTBAUSTEINE aufrufen, die dann zur Auswahl in einem Fenster angezeigt werden.

Doch vorher müssen diese Textbausteine angelegt werden.

Wie geht das?

Ganz einfach! Rufen Sie einfach den Windows-Editor (oder einen anderen) auf und geben Sie Zeile für Zeile die verschiedenen Begriffe ein, z.B.:

KNAUR-VERLAG
Reclam Verlag
....

Danach speichern Sie die Dateien unter den Titeln AUTOREN.TXT, VERLAG.TXT und SACHGEB.TXT, die sich im selben Verzeichnis wie das Programm befinden müssen.

BEARBEITEN: TEXTBAUSTEINE

Diese Funktion ruft, wenn Sie sich auf einem der Felder AUTOR(EN), VERLAG oder SACHGEBIET befinden, die Liste der von Ihnen angelegten Textbausteine auf. Dort können Sie nun einen Baustein auswählen, der dann automatisch in das aktuelle Feld übertragen wird.

Schnell taste: Umsch + F3

BEARBEITEN: SONDERZEICHEN

Diese Funktion ruft eine Tabelle einiger Sonderzeichen auf. Wählen Sie das Sonderzeichen, das Sie übernehmen wollen, durch Mausklick aus. Dieses Zeichen wird dann in die Zwischenablage kopiert und kann dann von Ihnen in die Karte über Einfügen (Umsch + Einfg) eingefügt werden.

Das Menü SUCHEN

In diesem Menü finden Sie Funktionen zum Auffinden und Blättern Ihrer Daten.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

nach exaktem MatchCode

nach Inhalt im MatchCode

nach Titel suchen

nach Autor suchen

nach Sachgebiet suchen

nach Band suchen

nach Verlag suchen

nach Bemerkung suchen

nach Verlag suchen

in gesamter Karte suchen

Vorwärts blättern

Zurück blättern

Erste Karte

Letzte Karte

Nächste markierte Karte

Vorherige markierte Karte

Liste aller Karten

SUCHEN: NACH EXAKTEM MATCHCODE

Mit dieser Funktion können Sie nach einer bestimmten Karte suchen, von der Sie den gesamten MatchCode (Kartentitel) wissen. Dies ist die schnellste Möglichkeit, um auf eine Karteikarte zuzugreifen. Geben Sie einfach den MatchCode ein. Wenn keine Karte mit diesem MatchCode vorhanden ist, so erscheint eine entsprechende Meldung.

DATEI: KALENDER

Diese Funktion ruft den internen, für den aktuellen Monat aktuellen, Kalender auf.

SUCHEN: NACH INHALT IM MATCHCODE

Diese Funktion dient dazu, eine Karte nach dem Inhalt des MatchCodes zu suchen. Es braucht hierbei nur ein Bruchteil des gewünschten MatchCodes angegeben zu werden. Geben Sie einfach den Suchbegriff ein. Falls er auf einer Karte innerhalb des MatchCodes vorhanden ist, so wird Ihnen die entsprechende Karte angezeigt.

Sie brauchen als Suchbegriff kein vollständiges Wort eingeben. Auch wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Geben Sie zum Beispiel als Suchbegriff nur "st" ein, so werden alle Karten angezeigt, in deren MatchCode ein "st" vorkommt, egal ob vorne, am Ende oder irgendwo in der Mitte. Falls keine Karte vorhanden ist, auf die das Suchargument zutreffen würde, so wird Ihnen dies durch die Meldung "Keine (weitere) Karte gefunden!" mitgeteilt.

Gibt es mehrere Karten, auf die das Suchargument zutrifft, so wird ein Abfragefenster erscheinen, wo Sie entscheiden können, ob weitergesucht werden soll oder die Suchfunktion abgebrochen werden soll.

Falls Sie einen größeren Datenbestand durchsuchen, können die Suchaktionen mitunter ein wenig Zeit in Anspruch nehmen.

NACH KARTENINHALT SUCHEN

Sie bestimmen die Suchargumente für den Inhalt von einigen Feldern (z.B. Autor, Titel, Sachgebiet bei Microshare Bücher oder Nachname, Vorname oder Straße bei Microshare Adressen) der Karte. Die Felder, die durchsucht werden, unterscheiden sich je nachdem, mit welchem Microshare-Programm Sie arbeiten.

-> Lesen Sie hierzu auch die Beschreibung "nach Inhalt im MatchCode"

SUCHEN: VORWÄRTS BLÄTTERN

Damit blättern Sie vorwärts durch den Datenbestand. Es wird jeweils die nächste Karte angezeigt, bis die letzte Karte erreicht ist.

Schnelltaste: **Ctrl + V** (Deutsch: **Strg + V**)

SUCHEN: ZURÜCK BLÄTTERN

Auch diese Funktion dient zum Blättern. Angezeigt wird hier aber die vorherige Karte, also die mit dem nächst niedrigeren Kartentitel. Ein Zurücksetzen ist bis zur ersten Karte des Bestandes möglich.

Schnelltaste: **Ctrl + Z** (Deutsch: **Strg + Z**)

SUCHEN: ERSTE KARTE

Dieser Menüpunkt bringt die erste Karte des Bestandes zur Anzeige.

SUCHEN: LETZTE KARTE

Dieser Menüpunkt bringt die letzte Karte des Bestandes zur Anzeige.

SUCHEN: NÄCHSTE MARKIERTE KARTE

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, durch die markierten Karten zu blättern. Ist keine Karte markiert, oder die letzte markierte Karte erreicht, so hat diese Funktion keine Auswirkung auf die Anzeige der aktuellen Karte.

Schnelltaste: **Ctrl + N** (Deutsch: **Strg + N**)

SUCHEN: VORHERIGE MARKIERTE KARTE

Mit dieser Funktion wird die vorherige markierte Karte zur Anzeige gebracht. Ist keine Karte markiert, oder die erste markierte Karte erreicht, so hat diese Funktion keine Auswirkung auf die Anzeige der aktuellen Karte.

Schnelltaste: **Ctrl + H** (Deutsch: **Strg + H**)

SUCHEN: LISTE ALLER KARTEN

Diese Funktion zeigt eine Liste aller Karten an. In dieser Liste sind die Daten enthalten, die Sie unter EINSTELLUNGEN/LISTENANZEIGE festgelegt haben.

Die Liste beenden Sie ohne Auswirkung (was wir noch gerne ändern würden. Tja, neue Programmiersprache).

Über die Rollbalken können Sie weiter nach unten, also zu weiteren Datensätzen, oder nach rechts zu weiteren Datenfeldern, blättern.

MARKIEREN: MARKIERE KARTE

Mit dieser Funktion markieren Sie die aktuelle Karte, welches Ihnen durch das Kreuz-Symbol in der linken oberen Ecke der Karte angezeigt wird.

Schnelltaste: **Strg + M**

MARKIEREN: KARTE NICHT MARKIEREN

Haben Sie eine Karte markiert, so können Sie die Markierung durch Benutzung dieses Menüpunktes wieder aufheben. Bei einer nicht markierten Karte bleibt diese Funktion ohne Wirkung. Wenn die Markierung aufgehoben wurde, verschwindet das Kreuz-Symbol auf der Karte.

Schnelltaste: **Strg + K**

MARKIEREN: NACH KARTENTITEL MARKIEREN

Zunächst wählen Sie aus, ob Sie die gefundenen Karten mit einer Markierung versehen, die Markierung aufheben oder die Markierung invertieren möchten. In der folgenden Beschreibung gehen wir davon aus, daß Sie die Karten mit einer Markierung versehen möchten, was auch der Regelfall sein dürfte.

Geben Sie das Suchargument für den Kartentitel ein. Es werden alle Karten markiert, die dieses Suchargument aufweisen, wobei nicht auf die Groß-/Kleinschreibung geachtet wird und das Suchargument auch kein vollständiges Wort sein braucht. Bereits vorher bestehende Markierungen werden nicht automatisch aufgehoben, um eine gemischte Markierung zu ermöglichen. Anders als bei einem Suchvorgang bleibt die aktuelle Karte angezeigt.

MARKIEREN: NACH KARTENINHALT MARKIEREN

Zunächst wählen Sie aus, ob Sie die gefundenen Karten mit einer Markierung versehen, die Markierung aufheben oder die Markierung invertieren möchten. In der folgenden Beschreibung gehen wir davon aus, daß Sie die Karten mit einer Markierung versehen möchten, was auch der Regelfall sein dürfte.

Sie bestimmen die Suchargumente für den Inhalt des Kartentextes. Die Felder, die durchsucht werden unterscheiden sich je nachdem, mit welchem Microshare-Programm Sie arbeiten. Wenn ein Suchargument in dem Kartentext vorhanden ist, wird die Karte markiert. Bereits vorher bestehende Markierungen werden nicht aufgehoben, um eine gemischte Markierung zu ermöglichen.

MARKIEREN: ALLE MARKIERUNGEN AUFHEBEN

Hiermit heben Sie alle gesetzten Markierungen auf. Nach Ausführen dieser Funktion sind sämtliche Kreuz-Symbole verschwunden. Die Anzeige der aktuellen Karte wird durch diese Funktion nicht geändert.

MARKIEREN: ALLE KARTEN MARKIEREN

Hiermit markieren Sie alle Karten der aktuellen Datei. Nach der Ausführung ist die Anzahl der markierten gleich der Anzahl der Karten in der Datei (Siehe unter [DATEI/INFO](#)).

MARKIEREN: MARKIERUNGEN INVERTIEREN

Hiermit werden alle Markierungen der aktuellen Datei invertiert. Das heißt, daß Karten, die nicht markiert sind, markiert werden und Karten, bei denen eine Markierung gesetzt ist, diese aufgehoben wird. Da das Invertieren der Markierung für jede Karte der Datei einzeln vorgenommen werden muß, kann diese Funktion mitunter ein wenig Zeit in Anspruch nehmen.

MARKIEREN: LÖSCHE ALLE MARKIERTEN KARTEN

Diese Funktion löscht alle markierten Karten aus der Datei. Zuvor erfolgt eine Sicherheitsabfrage, um ein versehentliches Löschen zu vermeiden, da diese Funktion nicht rückgängig gemacht werden kann.

MARKIEREN: MARKIERTE KARTEN IN DATEI

Die markierten Karten können in eine andere Datei geschrieben bzw. kopiert werden. Hierzu geben Sie den Namen der gewünschten Zielformat an, die noch nicht existieren darf. Die markierten Karten werden dann in die Zielformat geschrieben. Die markierten Karten bleiben in der aktuellen Datei erhalten. Man könnte also sagen, daß die markierten Karten in eine neue Datei kopiert werden.

Das Menü AUSDRUCKEN

In diesem Menü finden Sie wichtige Funktionen, um bestimmte Karten nach verschiedenen Kriterien zusammenzufassen.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Karteikarte

Alle Karten drucken

alle Markierten drucken

Liste aller Karten

Liste aller Markierten

Alle eines Suchbegriffs

AUSDRUCKEN: KARTEIKARTE

Hiermit wird eine Kopie der aktuell angezeigten Karteikarte vom Bildschirm auf das Papier gebracht. Der Ausdruck enthält alle Informationen, die in der aktuellen Karteikarte enthalten sind.

AUSDRUCKEN: NUR MARKIERTE KARTEN

Es werden alle markierten Karten als Karteidruck an den Drucker geschickt. Bei dem Karteidruck wird eine Kopie der Bildschirmmaske zu Papier gebracht. Beachten Sie auch den Hinweis zu dem Menüpunkt AUSDRUCKEN/KARTEIKARTE.

AUSDRUCKEN: ALLE KARTEN

Hiermit werden alle Karten der Datei im Karteidruck auf den Drucker ausgegeben. Bei dem Karteidruck wird eine Kopie der Bildschirmmaske zu Papier gebracht. Beachten Sie auch den Hinweis zu dem Menüpunkt DRUCKEN/KARTEIKARTE.

AUSDRUCKEN: LISTE DER KARTEN

Es wird eine Liste aller Karten der Datei gedruckt. Vor dem Ausdruck können Sie unter EINSTELLUNGEN /LISTENANZEIGE auswählen, wie die Liste aufgebaut sein soll. So können Sie aus den verschiedenen vorgegebenen Möglichkeiten eine Zusammenstellung der Felder für die Liste auswählen.

AUSRUCKEN: LISTE DER MARKIERTEN KARTEN

Es wird eine Liste aller markierten Karten der Datei gedruckt. Vor dem Ausdruck können Sie auswählen, wie die Liste aufgebaut sein soll. Sehen Sie dazu unter dem Punkt DRUCKEN/LISTE DER KARTEN nach.

AUSDRUCKEN: ALLE EINES SUCHBEGRIFFS

Diese Funktion druckt alle Karten in Kartenform aus, die Ihren Suchbegriff in einem der Eingabefelder aufweisen.

Das Menü EINSTELLUNGEN

In diesem Menü finden Sie zwei Funktionen, mit denen Sie Einstellungen am Programm vornehmen können.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Listenanzeige

Drucker einstellen

EINSTELLUNGEN: LISTENANZEIGE

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, welche Felder in der Liste angezeigt und ausgedruckt werden. Das Häkchen vor dem jeweiligen Menüpunkt zeigt an, was gerade aktiv ist.

EINSTELLUNGEN: DRUCKER EINSTELLEN

Diese Funktion ruft ein Fenster auf, in dem Sie - wie Sie es sicherlich auch aus anderen Programmen schon her kennen - den aktiven Drucker festlegen können. Das heißt, Sie sagen dem Programm, welchen Drucker es für den nächsten Ausdruck benutzen soll.

Das Menü HILFE

In diesem Menü finden Sie Funktionen, die Ihnen Zugriff auf dieses Hilfesystem ermöglichen.

Für weitere Informationen klicken Sie bitte auf den entsprechenden Menüpunkt...

Inhalt

Hilfe verwenden

Über

HILFE: INHALT

Ruft den Inhalt dieser Hilfe auf.

Schnelltaste: **F1**

HILFE: HILFE VERWENDEN

Ruft die Windows™-Hilfe auf, die Ihnen genauere Informationen zur Arbeit mit den Hilfetexten gibt.

HILFE: ÜBER

Zeigt Informationen und Copyright zum Programm an.

© 1996 Schiller & Gräbel

DIALOG SUCHEN

Geben Sie das Suchwort an und bestätigen Sie dann die **ENTER**-Taste oder klicken Sie einfach auf OK. Abbrechen bzw. **ESC** bricht die Suchfunktion ohne Auswirkung ab.

DIALOG MATCHCODE

Geben Sie hier den MatchCode der Karte an. Der MatchCode ist das Suchkriterium der Karte. Vorgeschlagen wird meist Titel und Untertitel.

Mit **ENTER** oder OK wird der MatchCode in die Karte übernommen, mit **ESC** brechen Sie den Vorgang und die Speicherung der Karte ab.

DIALOG LISTENANZEIGE

In der Liste werden alle Informationen angezeigt, die Sie unter EINSTELLUNGEN festgelegt haben.

Mit OK bzw. ENTER verlassen Sie die Listenanzeige. Mit den Pfeiltasten können Sie sich durch die einzelnen Informationen bewegen.

DIALOG TEXTBAUSTEINE

In diesem Fenster können Sie einen Textbaustein auswählen und über EINFÜGEN oder ENTER in das aktuelle Feld einfügen. Mit ESC oder ABBRUCH brechen Sie die Funktion ohne Auswirkung ab.

