

List & Label Designer

Willkommen in der Online-Hilfe zum *List & Label Designer*! Hier finden Sie alle Funktionen und Verfahren ausführlich beschrieben. Sofern noch wenig Erfahrung im Umgang mit dem *List & Label Designer* haben, empfehlen wir Ihnen, sich einmal das Kapitel "Grundlagen" anzuschauen. Dort finden Sie, was Sie wissen müssen. Um gezielt Hilfe zu einem bestimmten Thema zu erhalten, verwenden Sie den Befehl **Suchen** aus dem Hilfemenü.

[Programmbereiche](#) Eine Übersicht über die Oberfläche des Designers und seine Bedienelemente

[Grundlagen](#) Eine Einführung in die grundlegenden Arbeitsweisen und Verfahren

[Etiketten erstellen](#) Eine Anleitung zum Erstellen von Etiketten

[Listen erstellen](#) Eine Anleitung zum Erstellen von Listen

[Funktionen](#) Beschreibung der verfügbaren Funktionen und ihrer Verwendung

[Copyright](#)

Projektart wählen

Der *List & Label Designer* kennt verschiedenen Arten von [Projekten](#), die im wesentlichen den beiden Grundtypen "[Listen](#)" oder "[Etiketten](#)" entsprechen.

Bevor Sie ein neues Projekt beginnen, sollten Sie sich im Klaren sein, welche Projektart Sie einsetzen wollen. Rufen Sie dann den Designer für die entsprechende Projektart auf. Er startet automatisch im entsprechenden Modus.

Bitte beachten Sie, daß es während einer Arbeitssitzung im Designer nicht möglich ist, zwischen den verschiedenen Projektarten (Listen, Etiketten) zu wechseln. Hierzu muß der Designer jeweils beendet und im neuen Modus wieder aufgerufen werden.

Dagegen ist es ohne Schwierigkeiten möglich, mehrere Projekte desselben Typs in einer Sitzung zu bearbeiten. Laden oder erstellen Sie hierfür einfach nacheinander die gewünschten Projekte. Es ist nicht möglich, mehrere Projekt gleichzeitig zur Bearbeitung zu laden. Sie können jedoch Objekte aus einem Projekt in ein anderes übernehmen, indem sie die betreffenden Objekte im Quellenprojekt in die Zwischenablage kopieren und sie dann im Zielobjekt wieder einfügen.

Siehe auch:

[Neues Projekt anlegen](#)

[Bestehendes Projekt bearbeiten](#)

Ebenenfenster

Das Ebenenfenster zeigt die verschiedenen Darstellungsebenen oder Schichten eines Projektes an. Es kann frei auf dem Arbeitsbereich verschoben werden.

Gerade bei komplexeren Projekten können Sie die Übersichtlichkeit erheblich verbessern, indem Sie zusammengehörige Objekte jeweils einer eigenen Ebene zuordnen. Über das Ebenenfenster können Sie jederzeit Ebenen ein- oder ausblenden. Für die Ebenen lassen sich auch spezielle Darstellungsbedingungen für den Druck einrichten, beispielsweise daß eine Ebene nur für Seite 1 eines mehrseitigen Projektes gilt und Ebene 2 für die Folgeseiten. Durch einen Doppelklick auf eine Ebene läßt sich diese abwechselnd einblenden (grünes Häkchen) oder ausblenden (rotes Kreuz). Durch einen Klick mit der rechten Maustaste in das Ebenenfenster wird ein Kontextmenü aufgerufen, über das Sie Ebenen definieren und bearbeiten können (Befehl Ebenendefinition).

Darstellungsbedingungen für Ebenen oder Objekte

Für jede Ebene können Darstellungsbedingungen definiert werden, die bestimmen, unter welchen Bedingungen diese Ebene ausgedruckt werden soll. Diese Darstellungsbedingungen beziehen sich jeweils auf sämtliche Objekte der betreffenden Ebene.

Darstellungsbedingungen für ganze Ebenen vergeben Sie über den Befehl

Ebenendefinition aus dem Menü **Projekt** oder aus dem Kontextmenü des Ebenenfensters.

Darstellungsbedingungen für einzelne Objekte vergeben Sie hingegen über den Befehl **Objekte > Darstellungsbedingung**.

Die Darstellungsbedingung für eine Ebene können Sie direkt in das Feld "Bedingung" eingeben, sofern Sie mit der Syntax vertraut sind. Sie können jedoch auch über den Button "Bearbeiten" den Funktionseditor laden, über den Sie Variablen, Text und Funktionen zu beliebigen Ausdrücken kombinieren können.

Typische Darstellungsbedingungen für Ebenen sind solche, die die Objekte der Ebene nur auf einer bestimmten Seite des Projektes erscheinen lassen. Hierzu gehören beispielsweise die folgenden Bedingungen:

Bedingung	Erläuterung
keine Bedingung	die Objekte dieser Ebene erscheinen auf allen Seiten des Projektes.
Page()=1	die Objekte dieser Ebene erscheinen nur auf der ersten Seite des Projektes.
Page()>1	die Objekte dieser Ebene erscheinen nur auf den auf die erste Seite folgenden Seiten des Projektes (d.h. Seiten 2, 3, etc.)
Lastpage()	die Objekte dieser Ebene erscheinen nur auf der letzten Seite des Projektes. Bei einseitigen Projekten ist dies zugleich auch die erste Seite. Bei mehrseitigen Projekten ist dies zugleich eine der Folgeseiten.

Bitte beachten Sie, daß die Funktion Lastpage() nur bei verketteten Objekten eingesetzt werden kann. Die Art der Verkettung spielt dabei keine Rolle. Im Zweifelsfalle sollte Sie eine zeitliche Verkettung wählen, da sich hierdurch das Erscheinungsbild des verketteten Objektes nicht ändert.

Darüberhinaus sind beliebige logische Ausdrücke als Darstellungsbedingungen zulässig.

Darstellungsebenen definieren

[Darstellungsebenen](#) definieren Sie über den Befehl **Projekt > Ebenendefinition**. Alternativ können Sie auch durch einen Klick mit der rechten Maustaste in das [Ebenenfenster](#) ein Kontextmenü öffnen und den dem Befehl **Ebenendefinition** aufrufen. Die so definierten Ebenen gelten jeweils für das aktuelle Projekt.

Im [Ebenenfenster](#) des *List & Label Designers* ist immer mindestens eine Ebene definiert, die im Standardfalle "Basis" heißt. Beim Anlegen von neuen [Projekten](#) werden von *List & Label* automatisch die Ebenen "Basis", "Erste Seite" und "Folgeseiten" vorgegeben.

Ebenen einfügen

Über den Button "Neu" können Sie nach Wunsch beliebig viele weitere Ebenen definieren. Jede neue Ebene erscheint zunächst unter dem Namen "Ebene". Über das Feld "Name" sollten Sie für die neue Ebene am besten einen eigenen, aussagekräftigen Namen vergeben. Über die Option "Sichtbar" können Sie zudem bestimmen, ob diese Ebene auf dem Arbeitsbereich eingblendet werden soll, oder nicht.

Farben zuordnen

Um die verschiedenen Ebenen auf dem Arbeitsbereich besser voneinander unterschieden zu können, ist es empfehlenswert, verschiedenen Ebenen auch verschiedene Farben zuzuweisen. Alle Objekte einer Ebene werden dann auf dem Arbeitsbereich in der Farbe dieser Ebene dargestellt. Auf den tatsächlichen Druck hat diese Farbe jedoch keine Auswirkungen, sie bezieht sich nur auf die Darstellung auf den Arbeitsbereich. Um einer Ebene eine bestimmte Farbe zuzuordnen, klicken Sie auf die betreffende Ebene und dann auf den Button "Farbe".

Ebenen löschen

Um eine nicht mehr benötigte Ebene zu entfernen, selektieren Sie die betreffende Ebene in der Ebenenliste und betätigen dann den Button "Löschen". Sollte die zu löschende Ebene Objekte enthalten, werden diese nach einem Hinweis automatisch der Basisebene zugewiesen. Durch das Löschen von Ebenen könne also keine Objekte verlorengehen.

Darstellungsbedingungen für Ebenen

Für jede Ebene können [Darstellungsbedingungen](#) definiert werden, die bestimmen, unter welchen Bedingungen diese Ebene ausgedruckt werden soll. Diese Darstellungsbedingungen beziehen sich jeweils auf sämtliche Objekte der betreffenden Ebene. Darstellungsbedingungen für einzelne Objekte vergeben Sie hingegen über den Befehl **Objekte > Darstellungsbedingung**.

Die Darstellungsbedingung für eine Ebene können Sie direkt in das Feld "Bedingung" eingeben, sofern Sie mit der Syntax vertraut sind. Sie können jedoch auch über den Button "Bearbeiten" den Funktionseditor laden, über den Sie Variablen, Text und Funktionen zu beliebigen [Ausdrücken](#) kombinieren können.

Objekte in Ebenen kopieren

Der *List & Label Designer* erlaubt jedoch nicht nur die Zuordnung von [Objekten](#) zu [Darstellungsebenen](#), sondern auch, bestehende Objekte in eine Darstellungsebene hineinzukopieren. Dabei bleibt das Quellenobjekt in seiner alten Ebene erhalten. In der Zielebene wird eine Kopie des Objektes angelegt.

Um ein oder mehrere selektierte Objekte in eine bestimmte Darstellungsebene zu kopieren, wählen Sie den Befehl **In Ebene Kopieren** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü.

Das ist beispielsweise praktisch, wenn Sie für ein mehrseitiges [Listenprojekt](#) die Tabelle von der ersten Seite in vergrößerter Form auch für die Folgeseiten übernehmen wollen. Erstellen und konfigurieren Sie dafür zuerst die gewünschte Tabelle auf der Darstellungsebene "Erste Seite". Kopieren Sie dann die fertige Tabelle in die Darstellungsebene "Folgeseiten". Blenden Sie alle Darstellungsebenen bis auf die "Folgeseiten" aus, um nur die neue Tabelle auf dem Arbeitsbereich angezeigt zu bekommen. Selektieren Sie die Tabelle und vergrößern Sie sie entsprechend.

Siehe auch:

- [Arbeiten mit Darstellungsebenen](#)

Ebenen zuweisen

Die aktuell selektierten [Objekte](#) auf dem [Arbeitsbereich](#) lassen sich den verschiedenen [Ebenen](#) zuweisen. Selektieren Sie die Objekte, die Sie einer bestimmten Ebene zuweisen wollen und wählen Sie den Befehl **Ebene zuweisen** aus dem Menü **Objekte** oder dem Kontextmenü. Daraufhin erscheint eine Liste mit den definierten Ebenen.

Doppelklicken Sie auf die gewünschte Ebene, um ihr die selektierten Objekte zuzuweisen. Alternativ können Sie die gewünschte Ebene auch anklicken und dann den Dialog mit OK bestätigen.

Die zugewiesenen Objekte erhalten auf dem Arbeitsbereich automatisch die Farbe der entsprechenden Ebene, um sie leichter von anderen Objekten unterscheiden zu können. Das betrifft jedoch nur die Darstellung auf dem Arbeitsbereich, gedruckt werden die Objekte mit den über [Optionen > Objekte > Objekt-Voreinstellungen](#) eingestellten Farben.

In Ebenen kopieren

Der *List & Label Designer* erlaubt jedoch nicht nur die Zuordnung von Objekten zu Darstellungsebenen, sondern auch, bestehende Objekte in eine Darstellungsebene hineinzukopieren. Dabei bleibt das Quellenobjekt in seiner alten Ebene erhalten. In der Zielebene wird eine Kopie des Objektes angelegt.

Um ein oder mehrere selektierte Objekte in eine bestimmte Darstellungsebene zu kopieren, wählen Sie den Befehl **In Ebene Kopieren** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü.

Das ist beispielsweise praktisch, wenn Sie für ein mehrseitiges Listenprojekt die Tabelle von der ersten Seite in vergrößerter Form auch für die Folgeseiten übernehmen wollen. Erstellen und konfigurieren Sie dafür zuerst die gewünschte Tabelle auf der Darstellungsebene "Erste Seite". Kopieren Sie dann die fertige Tabelle in die Darstellungsebene "Folgeseiten". Blenden Sie alle Darstellungsebenen bis auf die "Folgeseiten" aus, um nur die neue Tabelle auf dem Arbeitsbereich angezeigt zu bekommen. Selektieren Sie die Tabelle und vergrößern Sie sie entsprechend.

Siehe auch:

- [Arbeiten mit Darstellungsebenen](#)

Ebenen ein-/ausblenden

Um die Übersichtlichkeit in komplexen Projekten mit zahlreichen Objekten zu verbessern, können Objekte Darstellungsebenen zugewiesen werden, die sich dann individuell ein- und ausblenden lassen. Auf dem Arbeitsbereich werden dabei jeweils nur die Objekte angezeigt, die sich auf eingeblendeten Ebenen befinden.

Sie können Ebenen ein- oder ausblenden, indem Sie im Ebenenfenster auf die betreffende Ebene doppelklicken. Eingeblendete Ebenen werden mit einem grünen Häkchen dargestellt, ausgeblendete Ebenen mit einem roten Kreuz.

Je nach dem, welche Option Sie auf der Registerkarte "Preview" im Optionsdialog bei der Option "Nur sichtbare Ebenen" eingestellt haben, werden auch im Vorschaufenster nur die eingeblendeten Ebenen, oder aber sämtliche Ebenen angezeigt.

Darstellungsebenen

Darstellungsebenen sind so etwas wie Schichten (Layers) eines [Projektes](#). Stellen Sie sich vor, Sie zeichnen die einzelnen [Objekte](#) von Hand in Ihr Projekt. Hierfür benutzen Sie einen Stapel transparenter Folien, die Sie übereinander legen können.

Sie können natürlich alle Objekte auf eine Folie zeichnen. Wenn Sie viele Objekte haben, die sich womöglich noch überlappen, wird es jedoch schnell unübersichtlich.

Hier hilft es, inhaltlich zusammengehörige Objekte jeweils auf eine eigene Folie zu zeichnen.

Für das Gesamtprojekt legen Sie die Folien übereinander und haben so sämtliche Objekte.

Zur Bearbeitung nehmen Sie sich jeweils einzelne Folien heraus, und bearbeiten nur diese.

So behalten Sie die Übersicht. Im *List & Label Designer* entsprechen die Darstellungsebenen diesen Folien. Objekte lassen sich bequem den verschiedenen Darstellungsebenen

[zuweisen](#). Für die Ebenen lassen sich [Bedingungen](#) angeben, wann die darauf befindlichen

Objekte im Druck erscheinen sollen. Auf dem Arbeitsbereich lassen sich die Ebenen über das [Ebenenfenster](#) leicht [ein- und ausblenden](#).

Arbeiten mit Darstellungsebenen

Selektierte Objekte können auch den im Ebenenfenster angezeigten Darstellungsebenen zugeordnet werden. Voraussetzung ist, daß solche Ebenen überhaupt definiert worden sind. Diese Darstellungsebenen sind vor allem bei mehrseitigen oder komplexeren Projekten hilfreich. Für mehrseitige Projekte empfiehlt es sich, die jeweils zu einer Seite (Erste Seite, Folgeseiten, letzte Seite) gehörenden Objekte jeweils einer eigenen Darstellungsebene zuzuordnen. Indem Sie diese Darstellungsebenen nach Bedarf ein- und ausblenden, können Sie die verschiedenen Seiten Ihres Projektes einzeln bearbeiten. Im anderen Fall würden sich die verschiedenen Objekte für die einzelnen Seiten auf dem Arbeitsbereich überlagern, was das Bearbeiten einzelner Objekte erschwert.

Auch bei komplexen Projekten ist es oft hilfreich, inhaltlich zusammengehörige Objekte einer eigenen Darstellungsebene zuzuweisen, die dann gezielt ein und ausgeblendet werden kann. Auch die kompliziertesten Formulare lassen sich so auf dem Arbeitsbereich erstellen, ohne den Überblick zu verlieren.

Näheres zum Arbeiten mit Darstellungsebenen finden Sie unter den Themen:

- [Darstellungsebenen definieren](#)
- [Darstellungsbedingungen für Ebenen](#)
- [Ebenen zuweisen](#)
- [Ebenen ein-/ausblenden](#)

Filter / Darstellungsbedingung

Ein Filter oder eine Darstellungsbedingung ist eine [logische](#) Bedingung (beispielsweise `Page()=1`), deren Ergebnis darüber entscheidet, ob ein Datensatz oder ein Objekt beim Druck erscheinen soll. Datensätze oder Objekte, welche die Bedingung nicht erfüllen, werden beim Druck praktisch "herausgefiltert". Datensätze oder Objekte, welche die Bedingung erfüllen, dürfen den Filter passieren und erscheinen im Druck.

Siehe auch:

- [Arbeiten mit Filtern](#)

Bedingung: SONST Ausdruck

In diesem Dialog definieren Sie den Ausdruck für den SONST Teil einer WENN-DANN-SONST Bedingung. Dieser Ausdruck kann ein beliebiger Ausdruck sein. Dieser Ausdruck kommt in einer WENN-DANN-SONST Bedingung immer genau dann zum Tragen, wenn der logische Ausdruck im WENN Teil des Ausdrucks FALSCH ist.

Definiert oder bearbeitet werden SONST Ausdrücke über den allgemeinen Dialog zur Bearbeitung von Ausdrücken.

Bedingung: DANN Ausdruck

In diesem Dialog definieren Sie den Ausdruck für den DANN Teil einer WENN-DANN-SONST Bedingung. Dieser Ausdruck kann ein beliebiger Ausdruck sein. Dieser Ausdruck kommt in einer WENN-DANN-SONST Bedingung immer genau dann zum Tragen, wenn der logische Ausdruck im WENN Teil des Ausdrucks WAHR ist.

Definiert oder bearbeitet werden DANN Ausdrücke über den allgemeinen Dialog zur Bearbeitung von Ausdrücken.

Bedingung: WENN Ausdruck

In diesem Dialog definieren Sie den Ausdruck für den WENN Teil einer WENN-DANN-SONST Bedingung. Dieser Ausdruck muß ein logischer Ausdruck sein, dessen Ergebnis darüber entscheidet, ob der DANN oder der SONST Teil der Bedingung ausgeführt werden soll. Da Sie sich hier bereits innerhalb der Bedingung befinden, müssen Sie die Funktion If() oder Cond() nicht mehr angeben, sondern nur noch den Ausdruck selbst. Statt "If(PREIS > 1000)" schreiben Sie hier nur "PREIS > 1000"

Hinweis: Bei der Definition von WENN Bedingungen sollten Sie darauf achten, daß der Ausdruck stets ein **logischer Ausdruck** ist, ansonsten erhalten Sie vom Ausdrucks-Assistenten eine Fehlermeldung. Ein Ausdruck, der nur die Variable "PREIS" enthält, ist kein logischer Ausdruck. Sein Ergebnis ist nicht entweder WAHR oder FALSCH, sondern einfach der Variableninhalt. Der Ausdruck "PREIS > 1000" hingegen ist ein logischer Ausdruck, sein Ergebnis ist entweder WAHR oder FALSCH.

Definiert oder bearbeitet werden Bedingungen über den allgemeinen Dialog zur Bearbeitung von Ausdrücken.

Arbeiten mit Filtern und Darstellungsbedingungen

Der *List & Label Designer* erlaubt Ihnen, die auszugebenden Daten über [Filterbedingungen](#) genau zu kontrollieren. So lassen sich sowohl Filter bzw. Bedingungen für die Darstellung von Datensätzen als auch solche für die Darstellung von [Objekten](#) angeben.

Bei diesen Filtern oder Darstellungsbedingungen handelt es sich um [logische Ausdrücke](#), deren Ergebnis darüber entscheidet, ob ein bestimmter Datensatz oder ein bestimmtes Objekt gedruckt wird, oder nicht. Ist der logische Ausdruck WAHR, wird der Datensatz oder das Objekt gedruckt. Ist der logische Ausdruck falsch, erscheinen der Datensatz oder das Objekt nicht beim Drucken. Bei den Filtern können **Filter für Datensätze** und **Filter für Objekte** unterschieden werden.

Hinweis: Bei der Definition von Filtern sollte Sie daher darauf achten, daß der Filterausdruck stets ein **logischer Ausdruck** ist, ansonsten erhalten Sie vom Ausdrucks-Assistenten eine Fehlermeldung. Ein Ausdruck, der nur die Variable "PREIS" enthält, ist kein logischer Ausdruck. Sein Ergebnis ist nicht entweder WAHR oder FALSCH, sondern einfach der Variableninhalt. Der Ausdruck "PREIS > 1000" hingegen ist ein logischer Ausdruck, sein Ergebnis ist entweder WAHR oder FALSCH.

Definiert oder bearbeitet werden Filter und Darstellungsbedingungen über den Dialog zur Bearbeitung von [Ausdrücken](#).

Im folgenden finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Filterarten.

Filter für Datensätze

Filterbedingungen für Datensätze kontrollieren, welche Datensätze mit einem [Projekt](#) gedruckt werden sollen und welche nicht. Wenn Sie beispielsweise eine Telefonliste drucken wollen, könnten Sie über eine Filterbedingung dafür sorgen, daß nur solche Einträge in Ihrer Liste erscheinen, bei denen das Feld für die Telefonnummer auch einen Inhalt hat. Einträge, bei denen zwar Firma und Name, jedoch keine Telefonnummer vorhanden ist, würden im Druck nicht erscheinen.

Solche Filter für Datensätze sind für alle Projektarten verfügbar. Ihr Hauptanwendungsbereich liegt jedoch sicher bei Listenprojekten. Diese Filter können sowohl global für ein ganzes Projekt als auch individuell für einzelnen [Variablen](#) definiert werden.

Projektspezifische Filter für Datensätze

Projektspezifische Filter haben immer für ein ganzes Projekt Gültigkeit. Sie gelten damit grundsätzlich für alle Objekte und Variablen, unabhängig davon, ob dort noch individuelle Filter vergeben werden, oder nicht.

Um projektspezifische Filter zu vergeben, wählen Sie den Befehl **Projekt > Filter**. Damit gelangen Sie in den Dialog zur Definition von [Filterbedingungen](#).

Variablenspezifische Filter für Datensätze

Variablenspezifische Filter beziehen sich immer nur auf individuelle Variablen innerhalb von Objekten. Sofern auch projektspezifische Filter definiert sind, gelten die variablenspezifischen Filter zusätzlich, d.h. die beiden Bedingungen werden mit einem logischen UND verknüpft.

Variablenspezifische Filter für Datensätze werden über den [Eigenschaftsdialog](#) des betreffenden Objektes (Textobjekte oder Tabellenobjekte) vergeben. Aus diesen Eigenschaftsdialogen heraus haben Sie jeweils die Möglichkeit, den Dialog zur Definition von [Filterbedingungen](#) aufzurufen.

Filter für Objekte

Filterbedingungen für Objekte kontrollieren, unter welchen Umständen ein Objekt beim Druck erscheinen soll. Es handelt sich dabei also um Darstellungsbedingungen. So können Sie beispielsweise bestimmen, daß ein Firmenlogo nur auf der ersten Seite eines Projektes gedruckt werden soll, nicht jedoch auf den Folgeseiten.

Solche Filter sind für alle Projektarten verfügbar. Sie können global für eine ganze Ebene oder individuell für einzelne Objekte vergeben werden.

Ebenenspezifische Filter für Objekte

Für sämtliche einer Ebene zugeordnete Objekte kann eine gemeinsame, ebenenspezifische Darstellungsbedingung vergeben werden. Dies erfolgt über den Befehl **Ebenendefinition** aus dem Menü **Projekt** oder aus dem Kontextmenü des Ebenenfensters.

Selektieren Sie im Ebenenfenster die Ebene, für die Sie eine Darstellungsbedingung vergeben wollen. Geben Sie die gewünschte Bedingung entweder direkt in das Eingabefeld "Bedingung" ein, oder öffnen Sie über den Button "Bearbeiten" den Dialog zur Definition von Ebenenbedingungen.

Objektspezifische Filter für Objekte

Darstellungsbedingungen lassen sich jedoch auch individuell für einzelne Objekte vergeben. Falls das betreffende Objekt in einer Ebene liegt, für die einen Ebenen-Darstellungsbedingung definiert wurde, so gilt die individuelle Darstellungsbedingung zusätzlich, d.h. die beiden Bedingungen werden für dieses Objekt durch ein logisches UND verknüpft.

Um objektspezifische Filter zu definieren, selektieren Sie das betreffende Objekt und wählen dann den Befehl **Darstellungsbedingung** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü. Sie gelangen in den Dialog zur Bearbeitung von Bedingungen, in dem Sie die gewünschte Darstellungsbedingung definieren können.

Filter definieren

Die Definition von Filterbedingungen erfolgt stets nach dem gleichen Schema und über den gleichen Dialog. Unterschiede ergeben sich lediglich in den verfügbaren Variablen, die je nach Projekttyp und Objekt unterschiedlich sein können.

Dieser Dialog entspricht dem Dialog zur Bearbeitung von Textzeilen oder Tabellenspalten .

Bitte beachten Sie, dass Filterbedingungen immer logische Ausdrücke sein müssen, d.h. Ausdrücke, die als Resultat den Wert "wahr" oder "falsch" liefern. Wenn Sie einen Filter anlegen, der kein logischer Ausdruck ist, meldet der Formelassistent einen Syntaxfehler.

Arbeiten mit Filtern und Darstellungsbedingungen

Der *List & Label Designer* erlaubt Ihnen, die auszugebenden Daten über [Filterbedingungen](#) genau zu kontrollieren. So lassen sich sowohl Filter bzw. Bedingungen für die Darstellung von Datensätzen als auch solche für die Darstellung von [Objekten](#) angeben.

Bei diesen Filtern oder Darstellungsbedingungen handelt es sich um [logische Ausdrücke](#), deren Ergebnis darüber entscheidet, ob ein bestimmter Datensatz oder ein bestimmtes Objekt gedruckt wird, oder nicht. Ist der logische Ausdruck WAHR, wird der Datensatz oder das Objekt gedruckt. Ist der logische Ausdruck falsch, erscheinen der Datensatz oder das Objekt nicht beim Drucken. Bei den Filtern können **Filter für Datensätze** und **Filter für Objekte** unterschieden werden.

Hinweis: Bei der Definition von Filtern sollte Sie daher darauf achten, daß der Filterausdruck stets ein **logischer Ausdruck** ist, ansonsten erhalten Sie vom Ausdrucks-Assistenten eine Fehlermeldung. Ein Ausdruck, der nur die Variable "PREIS" enthält, ist kein logischer Ausdruck. Sein Ergebnis ist nicht entweder WAHR oder FALSCH, sondern einfach der Variableninhalt. Der Ausdruck "PREIS > 1000" hingegen ist ein logischer Ausdruck, sein Ergebnis ist entweder WAHR oder FALSCH.

Definiert oder bearbeitet werden Filter und Darstellungsbedingungen über den Dialog zur Bearbeitung von [Ausdrücken](#).

Im folgenden finden Sie eine Übersicht der verschiedenen Filterarten.

Filter für Datensätze

Filterbedingungen für Datensätze kontrollieren, welche Datensätze mit einem [Projekt](#) gedruckt werden sollen und welche nicht. Wenn Sie beispielsweise eine Telefonliste drucken wollen, könnten Sie über eine Filterbedingung dafür sorgen, daß nur solche Einträge in Ihrer Liste erscheinen, bei denen das Feld für die Telefonnummer auch einen Inhalt hat. Einträge, bei denen zwar Firma und Name, jedoch keine Telefonnummer vorhanden ist, würden im Druck nicht erscheinen.

Solche Filter für Datensätze sind für alle Projektarten verfügbar. Ihr Hauptanwendungsbereich liegt jedoch sicher bei Listenprojekten. Diese Filter können sowohl global für ein ganzes Projekt als auch individuell für einzelnen [Variablen](#) definiert werden.

Projektspezifische Filter für Datensätze

Projektspezifische Filter haben immer für ein ganzes Projekt Gültigkeit. Sie gelten damit grundsätzlich für alle Objekte und Variablen, unabhängig davon, ob dort noch individuelle Filter vergeben werden, oder nicht.

Um projektspezifische Filter zu vergeben, wählen Sie den Befehl **Projekt > Filter**. Damit gelangen Sie in den Dialog zur Definition von [Filterbedingungen](#).

Variablenspezifische Filter für Datensätze

Variablenspezifische Filter beziehen sich immer nur auf individuelle Variablen innerhalb von Objekten. Sofern auch projektspezifische Filter definiert sind, gelten die variablenspezifischen Filter zusätzlich, d.h. die beiden Bedingungen werden mit einem logischen UND verknüpft.

Variablenspezifische Filter für Datensätze werden über den [Eigenschaftsdialog](#) des betreffenden Objektes (Textobjekte oder Tabellenobjekte) vergeben. Aus diesen Eigenschaftsdialogen heraus haben Sie jeweils die Möglichkeit, den Dialog zur Definition von [Filterbedingungen](#) aufzurufen.

Filter für Objekte

Filterbedingungen für Objekte kontrollieren, unter welchen Umständen ein Objekt beim Druck erscheinen soll. Es handelt sich dabei also um Darstellungsbedingungen. So können Sie beispielsweise bestimmen, daß ein Firmenlogo nur auf der ersten Seite eines Projektes gedruckt werden soll, nicht jedoch auf den Folgeseiten.

Solche Filter sind für alle Projektarten verfügbar. Sie können global für eine ganze Ebene oder individuell für einzelne Objekte vergeben werden.

Ebenenspezifische Filter für Objekte

Für sämtliche einer Ebene zugeordnete Objekte kann eine gemeinsame, ebenenspezifische Darstellungsbedingung vergeben werden. Dies erfolgt über den Befehl **Ebenendefinition** aus dem Menü **Projekt** oder aus dem Kontextmenü des Ebenenfensters.

Selektieren Sie im Ebenenfenster die Ebene, für die Sie eine Darstellungsbedingung vergeben wollen. Geben Sie die gewünschte Bedingung entweder direkt in das Eingabefeld "Bedingung" ein, oder öffnen Sie über den Button "Bearbeiten" den Dialog zur Definition von Ebenenbedingungen.

Objektspezifische Filter für Objekte

Darstellungsbedingungen lassen sich jedoch auch individuell für einzelne Objekte vergeben. Falls das betreffende Objekt in einer Ebene liegt, für die einen Ebenen-Darstellungsbedingung definiert wurde, so gilt die individuelle Darstellungsbedingung zusätzlich, d.h. die beiden Bedingungen werden für dieses Objekt durch ein logisches UND verknüpft.

Um objektspezifische Filter zu definieren, selektieren Sie das betreffende Objekt und wählen dann den Befehl **Darstellungsbedingung** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü. Sie gelangen in den Dialog zur Bearbeitung von Bedingungen, in dem Sie die gewünschte Darstellungsbedingung definieren können.

Filter definieren

Die Definition von Filterbedingungen erfolgt stets nach dem gleichen Schema und über den gleichen Dialog. Unterschiede ergeben sich lediglich in den verfügbaren Variablen, die je nach Projekttyp und Objekt unterschiedlich sein können.

Dieser Dialog entspricht dem Dialog zur Bearbeitung von Textzeilen oder Tabellenspalten .

Bitte beachten Sie, dass Filterbedingungen immer logische Ausdrücke sein müssen, d.h. Ausdrücke, die als Resultat den Wert "wahr" oder "falsch" liefern. Wenn Sie einen Filter anlegen, der kein logischer Ausdruck ist, meldet der Formelassistent einen Syntaxfehler.

Grundlagen

Im *List & Label* Ausgabemaskendesigner erstellen oder bearbeiten Sie Ausgabemasken (Listen, Etiketten, Formulare) für den Ausdruck von Informationen, die entweder einer Datenbank entnommen werden oder von Ihnen direkt in die Ausgabemaske geschrieben werden. Die verschiedenen Ausgabemasken werden im Ausgabemaskendesigner "Projekte" genannt. Neben den eigentlichen Informationen sind in einem Projekt vor allem auch Layoutangaben wie etwa Seitengröße und Orientierung, zu verwendende Schriften, Farben, Rahmen, Kreise, Linien, Grafiken, etc. festgelegt.

Der *List & Label Designer* kennt zwei Arten von Projekten: Listen und Etiketten. Komplexer aufgebaute Etikettenprojekte werden zuweilen auch Karteikarten genannt.

Die einzelnen Bestandteile eines solchen Projektes heißen "Objekte". So kann beispielsweise ein Etikettenprojekt aus

je einem Objekt für die Absenderzeile, den Adreßblock und das Logo bestehen.

Diese Objekte wiederum enthalten die zu druckenden Informationen und tragen die zugehörigen Layouteigenschaften wie Schriftarten, Ausrichtungen, Umbrüche, Farben, etc. Der *List & Label Designer* stellt verschiedene Arten von Objekten zur Verfügung, die in dem Arbeitsbereich frei plaziert und in der Größe verändert werden können. Je nach Art kann ein Objekt unterschiedliche Informationen darstellen oder Eigenschaften haben.



Text und Variablen: Diese Objekte können fest eingegebene Texte sowie variable Inhalte einzelner Datensätze enthalten. Darüber hinaus können Attribute wie Schriften und Ausrichtungen der Inhalte oder die Orientierung des Objektes bestimmt werden.



Rechtecke: Diese Objekte sind Rechtecke, für die Layoutoptionen wie Rahmenstärke, Farben und Füllmuster sowie Schatten definiert werden können.



Kreise und Ellipsen: Diese Objekte sind Kreise oder Ellipsen, für die Layoutoptionen wie Rahmenstärke, Farben und Füllmuster definiert werden können.



Linien: Bei diesen Objekten handelt es sich um gerade Linien, für die Layoutoptionen wie Strichstärke und Farbe definiert werden können.



Grafikobjekte: (Metafiles oder Bitmaps): Diese Objekte erlauben das Einbinden von Grafiken (Bitmaps) in Projekte. Dabei kann es sich entweder um feste Grafiken (beispielsweise ein Firmenlogo) oder um variable (d.h. für jeden Datensatz unterschiedliche) Grafiken handeln. Zulässig sind Grafiken der Typen BMP, RLE, DIB, WMF, TIFF, PCX.



Barcodes: Diese Objekte erlauben es, feste Texte oder variable Inhalte als Barcode darzustellen. Dabei können Eigenschaften wie Barcodetyp, Farbe, Klartext und Orientierung eingestellt werden.



Tabellen (Listen): Diese Objekte erlauben die Darstellung von festen Texten und variablen Inhalten über mehrere Datensätze hinweg. Dabei können Layouteigenschaften wie das Aussehen der Liste, verwendete Schriften, Spaltenbreiten und Ausrichtungen, Umbrüche, Fußzeilen, etc. definiert werden.

Formular-Vorlagen: Diese Objekte können als Vorlage im Hintergrund des Arbeitsbereiches plaziert werden, um andere Objekte gezielt daran ausrichten zu können. Dies ist hilfreich bei der Gestaltung komplexer Formulare anhand von Vorlagen.

Die gewünschten Objekte werden in der Regel mit der Maus auf dem Arbeitsbereich aufgezogen und dann mit den entsprechenden Inhalten und Layouteigenschaften versehen.

Um ein existierendes Objekt zu bearbeiten, muß es zuerst selektiert werden. Klicken Sie

dazu mit der linken Maustaste in das zu selektierende Objekt. Ein selektiertes Objekt erkennen Sie an seinem hervorgehobenen Rahmen. Wenn Sie ein neues Objekt erzeugen, ist es automatisch selektiert und es kann direkt verändert werden. Über einen Doppelklick kann direkt der zum Objekt gehörige [Eigenschaftsdialog](#) aufgerufen werden.

Die folgenden Kapitel geben Ihnen einen Überblick über die Arbeitsweisen und Verfahren zum Anlegen und Bearbeiten von Projekten. Eine typische Abfolge von Bearbeitungsschritten wäre das folgende Beispiel:

- [Projektart wählen](#)
- [Seitenlayout festlegen](#)
- [Voreinstellungen und Optionen wählen](#) (nur beim erstem Mal erforderlich)
- [Objekte einfügen](#)
- [Objekte bearbeiten](#)
- [Projekt speichern](#)
- [Projekt drucken](#)
- [List & Label Designer beenden](#)

Dem weniger geübten Benutzer können diese Schritte dabei als Leitfaden für das Erstellen eigener Projekte dienen. Bitte beachten Sie dabei, daß hier im natürlich auf sämtliche Möglichkeiten des *List & Label* Ausgabemaskendesigners eingegangen wird. Für ein konkretes Projekt werden Sie aber zumeist nur einen Teil dieser Funktionen benötigen.

Weitere Themen:

- [Arbeiten mit Variablen, Formeln und Ausdrücken](#)
- [Arbeiten mit Darstellungsebenen](#)
- [Arbeiten mit Filtern](#)

Etiketten erstellen

Um ein neues Etikett zu erstellen können Sie folgendermaßen vorgehen:

Wählen Sie [Projekt > Seitenlayout](#), um die Seite einzurichten, sowie den Aufbau der Etikettenseite einzustellen und den Drucker zu konfigurieren. Um die Papiergröße und Ausrichtung einzustellen, wählen Sie den Button "[Drucker](#)" und dann den Button "[Auswahl](#)". Die Seitenmaße der über den Button "Drucker" > "Auswahl" eingestellten Papiergröße werden bei Etikettenprojekten zur Erinnerung in einem unveränderlichen Feld "Seite" der Layouttabelle in der Einheit Millimeter angezeigt. Das eingestellte Seitenlayout bestimmt auch das Aussehen des [Arbeitsbereiches](#).

Erstellen Sie nun die gewünschten [Objekte](#) auf dem [Arbeitsbereich](#). Das für Etiketten wesentliche Objekt ist das [Textobjekt](#). Es stehen jedoch auch alle übrigen Objekte mit Ausnahme des [Tabellenobjektes](#) zur Verfügung. Tabellenobjekte können nur in [Listenprojekten](#) verwendet werden.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü [Objekte > Einfügen](#), über die [Toolleiste](#) oder über die [Kurzstasten](#). Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat.

Objekte bearbeiten

Die [Eigenschaften](#) des Objektes können nun mit dem "[?-Button](#)" , durch Klicken in das Objekt mit der rechten Maustaste oder durch Drücken der RETURN-Taste bearbeitet werden.

Siehe auch:

- [Grundlagen der Objektbearbeitung](#)
- [Der Arbeitsbereich](#)
- [Erstellen von Listen](#)

Listen erstellen

Um eine neue Liste zu erstellen können Sie folgendermaßen vorgehen:

Wählen Sie [Projekt > Seitenlayout > Drucker](#), um die Seite einzurichten und den Drucker zu konfigurieren. Um die Papiergröße und Ausrichtung einzustellen, wählen Sie im Druckerdialog den Button "[Auswahl](#)". Es wird empfohlen, zudem die Option "[Physikalische Seite](#)" im Menü **Projekt > Seitenlayout** einzustellen, um eventuell relevante nicht druckbare Seitenränder anzuzeigen.

Das Aussehen des [Arbeitsbereiches](#) reflektiert die vorgenommenen Einstellungen.

Erstellen Sie nun die gewünschten [Objekte](#) auf dem Arbeitsbereich. Das für Listen wesentliche Objekt ist das [Tabellenobjekt](#). Es stehen jedoch auch alle übrigen Objekte zur Verfügung.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü [Objekte > Einfügen](#), über die [Toolleiste](#) oder über die [Kurzstasten](#). Der Mauszeiger verwandelt sich in Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat.

Objekte bearbeiten

Die [Eigenschaften](#) des Objektes können nun mit dem "[?-Button](#)" , durch Klicken in das Objekt mit der rechten Maustaste oder durch Drücken der RETURN-Taste bearbeitet werden.

Siehe auch:

- [Grundlagen der Objektbearbeitung](#)
- [Der Arbeitsbereich](#)
- [Erstellen von Etiketten](#)

Formular-Vorlagenobjekte

Formular-Vorlagen sind eingescannte [Bitmaps](#) von Formularen, die Sie sich als Schablone in den Hintergrund Ihres [Arbeitsbereiches](#) legen können, wenn Sie selbst ein entsprechendes Formular erstellen wollen. Die Formular-Vorlagen werden zwar auf dem Arbeitsbereich angezeigt, sie werden jedoch nicht mit gedruckt und können auch nicht weiter bearbeitet werden. (Ausnahme: über die Objektliste sind auch Formular-Vorlagenobjekte bearbeitbar). Wenn Sie beispielsweise bestimmte Adressformulare ausfüllen möchten, können Sie ein solches Formular einscannen (lassen) und zur Arbeitserleichterung als Formular-Vorlage in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches legen. Dann können Sie die gewünschten [Objekte](#), z.B. [Text-](#) oder [Tabellenobjekte](#) mit den gewünschten Variablen) genau an den Stellen auf dem Arbeitsbereich und der Formular-Vorlage plazieren, an der Sie später in das Formular eingetragen werden sollen. Wenn Sie dann das betreffende [Projekt](#) auf das in der Formular-Vorlage verwendete Adressformular ausdrucken, werden Ihre Adressen genau an den entsprechenden Stellen auf das Formular gedruckt.

Siehe auch:

[Formular-Vorlagenobjekte einfügen](#)

Tabellenobjekte

Tabellenobjekte dienen dazu, Tabellen bzw. Listen zu erstellen. Eine Tabelle besteht aus einer Überschriftszeile mit den Spaltenköpfen, den über die einzelnen Spalten gehenden Datenzeilen sowie einer optionalen Fußzeile. Die Anzahl, die Breite und der Inhalt der Spalten in einem Tabellenobjekt können frei bestimmt werden.

Siehe auch:

[Tabellenobjekte einfügen](#)

Barcodeobjekte

Barcodeobjekte haben die Form rechteckiger Rahmen, die mit einem vom mehreren verfügbaren Barcodeformaten gefüllt werden. Barcodes werden z.B. für Produktaufkleber verwendet.

Barcodeobjekte stehen nur in [Etikettenprojekten](#) zur Verfügung. Dort können Sie frei auf dem [Arbeitsbereich](#) positioniert und dimensioniert werden. In [Listenobjekten](#) stehen Sie nicht als eigene [Objekte](#), sondern nur als Einträge in die Spalten einer Liste (Tabelle) zur Verfügung.

Siehe auch:

[Barcodeobjekte einfügen](#)

Bildobjekte

Bildobjekte haben die Form rechteckiger Rahmen, die mit dem Inhalt einer [Bilddatei](#) gefüllt werden. Bildobjekte stehen in jeder [Projektart](#) zur Verfügung. Die Bilddateien können entweder fest (das gleiche Bild für jeden Datensatz) oder variabel (verschiedene Bilder für verschiedene Datensätze) eingefügt werden.

Siehe auch:

[Bildobjekte einfügen](#)

Linienobjekte

Linienobjekte sind nichts anderes als gerade Linien. Linienobjekte sind in jeder [Projektart](#) verfügbar. Sie können jede beliebige Neigung, Dicke und Farbe haben. Diese Eigenschaften können auch nachträglich verändert werden.

Siehe auch:

[Linienobjekte einfügen](#)

Rechteckobjekte

Rechteckobjekte können in jeder [Projektart](#) verwendet werden. Rechteckobjekte können als Rahmen, als Hintergrund oder anderweitig eingesetzt werden. Sie können sich von einem Rechteckobjekt nur den Rahmen anzeigen lassen (transparentes Rechteckobjekt), oder sich auch den Innenraum des Rechteckobjektes mit einem von Ihnen gewählten Muster in einer von Ihnen gewählten Farbe füllen und anzeigen lassen (gefülltes Rechteckobjekt). Außerdem können Sie Rechteckobjekten einen Schatten zuordnen, für den Sie wiederum Farbe und Stärke frei wählen können.

Siehe auch:

[Rechteckobjekte einfügen](#)

Textobjekte

Textobjekte sind [Objekte](#), die Text enthalten können. Hier in diesem Zusammenhang wird die Bezeichnung "Text" sowohl für [freien Text](#), als auch im Zusammenhang mit [Variablen](#) (Platzhaltern) verwendet.

Unter freiem Text werden Eingaben, die Sie direkt über die Tastatur eingeben, verstanden. Freier Text steht für das gesamte Projekt fest. Variablen hingegen bezeichnen Platzhalter, die beim regulären Ausdruck des [Projektes](#) durch bestimmte Inhalte, etwa den Inhalten von Datenbankfeldern oder durch das aktuelle Datum ersetzt werden.

Textobjekte können frei auf dem [Arbeitsbereich](#) positioniert und dimensioniert werden, sowohl in [Listen-](#) als auch in [Etikettenprojekten](#).

Siehe auch:

[Textobjekte einfügen](#)

Objekte

Objekte sind die Bausteine Ihrer [Projekte](#). In *List & Label* haben Objekte immer eine rechteckige Form und sind von einem Rahmen umgeben, über den ihre Größe und Position verändert werden kann. Dieser Rahmen bezeichnet den Platz, den das Objekt auf dem [Arbeitsbereich](#) einnimmt und damit auch die maximale Ausdehnung, die der jeweilige Inhalt eines Objektes annehmen kann. Objekte dürfen sich dabei auch ganz oder teilweise [überlagern](#), wobei das überlagerte Objekt unter Umständen verdeckt werden kann.

Siehe auch:

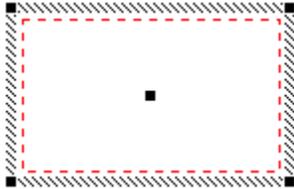
[Objekte einfügen](#)

Anfasser

Als "Anfasser" wird das kleine Rechteck bezeichnet, welches in der Mitte von selektierten Objekten erscheint.

Markierung / Selektion

Der Begriff "Markierung" wird synonym zum Begriff "Selektion" gebraucht und bezeichnet die Hervorhebung eines zur Bearbeitung ausgewählten [Objektes](#). Ein markiertes / selektiertes Objekt sieht folgendermaßen aus:



Siehe auch:

[Objekte selektieren](#)

Programmbereiche

Die Oberfläche des *List & Label Designers* ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt:

- [Menuebereich](#)
- [Toolbereich](#)
- [Arbeitsbereich](#)
- [Ebenenfenster](#)
- [Vorschau / Preview](#)
- [Infobereich](#)

Menuebereich

Der Menuebereich entspricht dem normalen Windows SAA-Standard. Er besteht aus einer Reihe von Oberbegriffen oder Menüs, die beim Anwählen nach unten aufklappen und dabei jeweils eine Reihe von Optionen oder Befehle, die sog. Menüpunkte, anzeigen. Hinter einigen Menüpunkten verbergen sich noch weitere Unterpunkte. Sie erkennen solche Menüpunkte an einem Dreieckssymbol rechts neben dem jeweiligen Menüpunkt.

Wenn Sie einen Menüpunkt auswählen, wird entweder direkt die damit verbundene Aktion ausgeführt oder aber es werden zuvor noch über Dialogfenster weitere Angaben vom Benutzer erfragt. Fast alle Aktionen können im Übrigen unmittelbar nach dem Ausführen über den Menüpunkt **Rückgängig** aus dem Menü **Bearbeiten** wieder Rückgängig gemacht werden.

Wählen Sie Menüs und Menüpunkte wie unter Windows üblich aus:

- durch Anklicken mit der Maus
- durch die Kurzwahl Tasten (Taste ALT+Unterstrichener Buchstabe)
- über das Kontextmenü

Button Ellipsenobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Ellipse oder einen Kreis zu erstellen. Ellipsen können mit Rahmen und Füllfarben versehen werden und dienen als grafische Gestaltungselemente in [Etiketten-](#) und [Listen-Projekten](#).

Kurzwahl für:

[Objekte > Einfügen > Ellipse](#)

Button neues Projekt

Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Projekt anzulegen.

Kurzwahl für:

- [Datei > Neu](#)

Button Projekt laden

Klicken Sie auf diesen Button, um ein bestehendes Projekt zu laden.

Kurzwahl für:

- [Datei > Laden](#)

Button ausschneiden

Klicken Sie auf diesen Button, um die aktuellen Selektion in die Zwischenablage auszuscheiden.

Kurzwahl für:

- [Bearbeiten > Ausschneiden](#)

Button Rückgängig

Klicken Sie auf diesen Button, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

Kurzwahl für:

- [Bearbeiten > Rückgängig](#)

Button Kopieren

Klicken Sie auf diesen Button, um die aktuelle Selektion in die Zwischenablage zu kopieren.

Kurzwahl für:

- [Bearbeiten > Kopieren](#)



Kontextsensitive Hilfe

Über den Befehl **Hilfe > Kontextsensitiv** rufen Sie die kontextsensitive [Hilfe](#) des *List & label Designers* auf. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fragezeichen. Klicken Sie mit diesem Mauszeiger auf das Element, zu dem Sie gezielte Hilfe erhalten wollen. Das entsprechende Hilfethema wird automatisch geladen.

Button Hilfe kontextsensitiv

Klicken Sie auf diesen Button, um die kontextsensitive Hilfe des *List & Label Designer* aufzurufen.

Kurzwahl für:

- [Hilfe > Kontextsensitiv](#)

Button Hilfe

Klicken Sie auf diesen Button, um diese Online Hilfe aufzurufen.

Kurzwahl für:

- [Hilfe](#)

Button Ausrichten unten

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte an der unteren Außenkante auszurichten.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > Ausrichten > unten](#)

Button Ausrichten oben

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte an der oberen Außenkante auszurichten.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > Ausrichten > oben](#)

Button Ausrichten rechts

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte an der rechten Außenkante auszurichten.

Kurzwahl für:

- Objekte > Anordnen > Ausrichten > rechts

Button Ausrichten links

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte an der linken Außenkante auszurichten.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > Ausrichten > links](#)

Button Hintergrund

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte in den Hintergrund zu verschieben.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > In Hintergrund](#)

Button Vordergrund

Klicken Sie auf diesen Button, um um die selektierten Objekte in den Vordergrund zu verschieben.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > In Vordergrund](#)

Button Einfügen

Klicken Sie auf diesen Button, um den Inhalt der Zwischenablage in Ihr Projekt einzufügen.

Kurzwahl für:

- [Bearbeiten > Einfügen](#)

Button Größenanpassung horizontal

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte in ihrer vertikalen Ausdehnung anzupassen.

Kurzwahl für:

- Objekte > Anordnen > Ausrichten > Größenanpassung vertikal

Button Größenanpassung horizontal

Klicken Sie auf diesen Button, um die selektierten Objekte in ihrer horizontalen Ausdehnung anzupassen.

Kurzwahl für:

- [Objekte > Anordnen > Ausrichten > Größenanpassung horizontal](#)



Kurzwahltasten

Kurzwahltasten sind die aus Windows bekannten Tastenkombinationen für Menübefehle und Optionen. In den Menüs und auch in den meisten Dialogen ist immer ein Buchstabe des betreffenden Begriffes unterstrichen dargestellt. Sie können den entsprechenden Menüpunkt aufrufen, in dem Sie die Taste ALT und den jeweils unterstrichenen Buchstaben drücken.

Kurztasten

Kurztasten sind spezielle Tastenkombinationen, mit denen Sie manche Befehle und Optionen in *List & Label* direkt, ohne Umweg über die Maus oder die Menüpunkte, auswählen können. Die Kurztasten werden, soweit verfügbar, in den Menüs rechts neben den Menüpunkten angezeigt.

Kontextmenü

Die jeweils gebräuchlichsten Befehle können auch über ein Kontextmenü, das über die rechte Maustaste aufgerufen wird, aktiviert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element auf dem Arbeitsbereich, zu dem Sie das Kontextmenü aufrufen wollen.

Voraussetzung ist, dass die entsprechende Option über Optionen > Kompatibilität > Rechter Mausbutton Menü eingeschaltet ist.

Gruppierung lösen

Um eine Gruppierung wieder rückgängig zu machen, wählen Sie den Befehl **Gruppierung lösen**. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination STRG+U verwenden.

Gruppieren von Objekten

Mehrere, zusammengehörige **Objekte** können zu einer Gruppe zusammengefaßt und dann wie ein einzelnes Objekt angesprochen werden. Bitte beachten Sie, daß ein Objekt jeweils nur Mitglied einer Gruppe sein kann. Es ist daher nicht möglich, Gruppen wiederum zu übergeordneten Gruppen zusammenzufassen.

Um zwei oder mehr Objekte zu einer Gruppe zusammenzufassen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Selektieren** Sie die betreffenden Objekte
- Wählen Sie den Befehl **Gruppierung erstellen** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination STRG+G verwenden.
- Um eine Gruppierung wieder rückgängig zu machen, wählen Sie den Befehl **Gruppierung lösen**. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination STRG+U verwenden.

Gruppierte Objekte können dann wie ein einzelnes Objekt selektiert und bearbeitet werden. Wird zu einer Gruppe von Objekten der Befehl **Eigenschaften** aufgerufen, so erscheinen nacheinander die Eigenschaftsdialoge der einzelnen Objekte, aus denen die Gruppe besteht.

Mehrfachkopien von Objekten erstellen

Wenn Sie mehrere, gleichartige Objekte mit gleichen Abständen auf dem Arbeitsbereich anordnen wollen, können Sie hierzu die Funktion **Mehrfachkopien erstellen** aus dem Kontextmenü oder dem Menü Objekte > Einfügen nutzen.

In dem Dialog können Sie das selektierte Objekt zeilen- und spaltenweise vervielfältigen. Unter "Anzahl" geben Sie jeweils ein, wie oft das Objekt in horizontaler (=Zeilen) oder vertikaler (=Spalten) Richtung vervielfältigt werden soll. Unter "Abstände" können Sie angeben, welche Abstände dabei zwischen den einzelnen Kopien bestehen sollen. Wenn Sie keine Abstände eingeben (0.0), erscheinen die Kopien unmittelbar neben- oder untereinander.

Objekte bearbeiten

Selektieren Sie das Objekt, das Sie bearbeiten möchten. Das Objekt wird durch den Selektionsrahmen hervorgehoben. Sie können nun:

- Die Größe des Objektes ändern und es auf dem Arbeitsbereich verschieben.
- Die Inhalte (Eigenschaften) des Objektes bearbeiten. Diese Inhalte sind je nach gewähltem Objekt (Text, Bild, Tabelle, etc.) unterschiedlich.
- Die genaue Position eines Objektes auf dem Arbeitsbereich über den Positionsdialog auf 1/10 Millimeter genau bestimmen.
- Darstellungsbedingungen für das Objekt definieren. Mit einer Darstellungsbedingung legen Sie fest, unter welchen Bedingungen das Objekt im Projekt erscheinen soll. So kann bestimmt werden, daß ein Logo nur auf der ersten Seite eines Projektes erscheinen soll und nicht auf den Folgeseiten.
- Dem Objekt einen Namen geben. Mit diesen Namen können Sie auch unter vielen ähnlichen Objekten das gewünschte auf Anhieb herausfinden.
- Das Objekt einer (Darstellungs-) Ebene zuweisen oder es in eine Ebene kopieren. Mehrseitige und / oder komplexe Projekte werden übersichtlicher, wenn zusammengehörige Objekte einer gemeinsamen Ebene zugewiesen werden. So können in einem mehrseitigen Projekt alle zu einer Seite gehörigen Objekte einer gemeinsamen Ebene zugewiesen werden. Zur Bearbeitung einer Seite wird dann nur genau diese Seite eingeblendet.
- Das Objekt vervielfältigen. Wenn Sie mehrere, gleichartige Objekte mit gleichen Abständen auf dem Arbeitsbereich anordnen wollen, können Sie hierzu die Funktion Mehrfachkopien erstellen nutzen.
- Das Objekt über die Objektliste bearbeiten und dort mit anderen Objekten verketteten. Dadurch können Sie erreichen, daß sich die Position oder Größe eines Objektes automatisch anpaßt, falls sich die Position oder Größe desjenigen Objektes ändert, mit dem es verkettet wurde.
- Falls Sie mehr als ein Objekt selektiert haben, können Sie die selektierten Objekte auch zu einer Gruppe zusammenfassen (Gruppieren) oder relativ zu einander anordnen und in der Größe und Position aneinander ausrichten.

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich wird von den Linealen eingerahmt und ist der Platz, an dem Objekte verändert oder definiert werden können. Form und Größe des Arbeitsbereiches ergeben sich aus der im Seitenlayout eingestellten Papiergröße und -Ausrichtung.

Objekte erstellen

Um ein Objekt auf dem Arbeitsbereich zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Wählen Sie den gewünschten Objekt-Typ aus dem Menü **Objekte > Einfügen**, über die Toolleiste oder über die Kurztasten. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz.
- Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf den Punkt, an dem eine Ecke des Objektes beginnen soll. Am besten wählen Sie hierzu die linke obere Ecke des geplanten Objektes.
- Drücken Sie den linken Mausbutton und ziehen Sie - bei gedrücktem Mausbutton - den Mauszeiger zur diagonal entgegengesetzten Ecke des geplanten Objektes. Haben Sie mit der linken oberen Ecke begonnen, ziehen Sie den Mauszeiger zur rechten unteren Ecke des geplanten Objektes.
Während Sie ziehen, erscheint ein gestrichelter Rahmen von der Größe, die das Objekt annehmen würde, wenn Sie jetzt die Maustaste losließen.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt (der gestrichelte Rahmen) die gewünschte Größe hat. Das Objekt ist durch einen leeren rechteckigen Rahmen auf dem Arbeitsbereich repräsentiert und ist automatisch selektiert.

Objekte bearbeiten

Ein neu erstelltes Objekt ist zunächst nicht viel mehr als ein rechteckiger Rahmen auf dem Arbeitsbereich, der von Ihnen mit Inhalten oder Eigenschaften versehen werden muß. Dazu bearbeiten Sie die Eigenschaften des betreffenden Objektes. Versichern Sie sich, daß das betreffende Objekt selektiert ist und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren, um den Eigenschaftsdialog eines Objektes aufzurufen:

- Klicken Sie auf den "?-Button" in der Toolleiste
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt (Funktioniert auch, wenn das Objekt nicht selektiert ist)
- Drücken Sie die RETURN-Taste

Siehe auch:

- Seitenlayout festlegen
- Typen von Objekten
- Eigenschaften von Objekten

Vollbild

Im Darstellungsmodus "Vollbild" wird das betreffende Fenster auf seine maximale Größe (Bildschirmgröße oder Größe des übergeordneten Anwendungsfensters) vergrößert. Dieser Darstellungsmodus entspricht dem Windows Darstellungsmodus "Vollbild".

Vorschau / Preview

Der Preview erlaubt Ihnen eine Vorschau auf das Erscheinungsbild Ihres [Projektes](#). Im Projekt definierte [Objekte](#) werden genau wie formatiert dargestellt. Für [Variablen](#) werden jedoch nicht die tatsächlichen Werte, sondern Beispielwerte angezeigt. Erst beim regulären Ausdruck (nicht beim [Probedruck!](#)) werden die Variablen durch ihre tatsächlichen Werte ersetzt.

Über den Menübefehl **Optionen > Preview** können verschiedene Darstellungsweisen für den Preview eingestellt werden. Diese Darstellungsweisen unterscheiden sich im Wesentlichen in der Detailtreue, mit der Sie Objekte anzeigen. Dabei gilt: je detailgetreuer die Darstellung, um so mehr Zeit benötigt sie auch. So mag es gelegentlich sinnvoll sein, zugunsten der Geschwindigkeit auf Detailmerkmale zu verzichten.

Das Preview-Fenster

Um das schematische Layout des [Arbeitsbereiches](#) zu überprüfen, existiert das sog. Preview-Fenster. Durch die TAB-TASTE kann das Preview-Fenster in den [Vollbildmodus](#) (bzw. zurück) geschaltet werden. Die Größe des Preview-Fensters kann durch Ziehen des Rahmens beliebig verändert werden. Durch Ziehen der Titelleiste kann es zudem nach Belieben verschoben werden. Diese Einstellungen werden global gespeichert, sind also für alle [List & Label](#) Projekte gültig.

Wenn Sie die Maus über das Preview-Fenster bewegen, verändert sich der Mauszeiger zu einer Lupe mit einem Pluszeichen. Das bedeutet, daß beim Betätigen der Maustaste das Preview-Fenster zum Vollbild vergrößert wird. In diesem Vollbild ändert sich der Mauszeiger zu einer Lupe mit einem Minuszeichen, d.h. beim erneuten Betätigen der Maustaste wird das Fenster wieder auf seine vorige Größe verkleinert.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, daß der Preview auch bei geöffneten Dialogen etwaige Layoutänderungen stets sofort anzeigt. Sie können also in Dialogen ohne Weiteres verschiedene Optionen "ausprobieren" und sich jeweils im Preview über die Auswirkungen auf das Layout informieren, ohne daß jedesmal zuvor der Dialog geschlossen werden muß. Ebenso ist es möglich, den Preview bei geöffneten Dialogen mit der Maus in den [Vollbildmodus](#) und auch wieder zurück zu schalten.

Siehe auch:

- [Optionen Preview](#)

Statuszeile

Als Statuszeile wird die Zeile am unteren Rand des [Arbeitsbereiches](#) bezeichnet, in der eine Reihe von Informationen und Statusmeldungen angezeigt wird. Der Infobereich ist in drei Abschnitte aufgeteilt:

- der linke Abschnitt zeigt die momentane Mauszeigerposition in Millimeter an. Der erste Wert gibt den Abstand vom linken, der zweite Wert den Abstand vom rechten Rand des [Arbeitsbereiches](#) an.
- der mittlere Bereich gibt an, in welchem Modus man sich befindet, z.B. Selektieren, Rechteck zeichnen, usw.
- der rechte Bereich gibt im Falle einer [Selektion](#) den Namen oder die Art des selektierten Objektes sowie dessen räumlichen Ausmaße an. Sind mehrere Objekte selektiert, wird die Anzahl der selektierten Objekte angezeigt.

Siehe auch:

[Arbeitsbereich](#)



Projekt neu anlegen

Um ein neues [Projekt](#) zu beginnen, wählen Sie den Menübefehl **Datei > Neu**. Wenn Ihr aktuell geladenes Projekt noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten. *List & Label* lädt dann automatisch das [Default-Projekt](#) für die entsprechende Projektart ([Liste](#) oder [Etikett](#)).

Im Standardfall ist dieses Default-Projekt einfach ein leerer Arbeitsbereich mit einer bestimmten Papiergröße und Ausrichtung. Bei Etikettenprojekten kann zusätzlich ein bestimmtes Etikettenformat (Größe und Anordnung der einzelnen Etiketten auf dem Blatt) voreingestellt sein.

Hinweis: Ein Default-Projekt ist eine Standard-Vorlage für das Erstellen von Projekten. Sie können jedoch das Default-Projekt nach Ihren Wünschen verändern und wieder unter seinem Namen "Default" abspeichern. Beim nächsten Aufruf von **Datei > Neu** wird dann automatisch das geänderte Default-Projekt geladen.

Siehe auch:

- [Seitenlayout von Projekten](#)
- [Objekte erstellen](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)



Bestehendes Projekt zur Bearbeitung laden

Um ein bestehendes [Projekt](#) zu öffnen, wählen Sie **Datei > Laden**. Wenn Ihr aktuell geladenes Projekt noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.

Es erscheint ein Dateiauswahldialog, in dem Sie die zu ladende Datei auswählen können. Sofern einem Projekt eine Beschreibung zugeordnet wurde (siehe **Datei > Speichern Als...**) wird diese im Feld "Beschreibung" angezeigt. Im Feld "Skizze" wird eine Skizze des jeweils angewählten Projektes angezeigt, um es Ihnen so einfach wie möglich zu machen, unter einer Vielzahl an Projekten schnell das Gewünschte herauszufinden.

Hinweis: Die Skizze wird nur angezeigt, wenn die entsprechende [Option](#) nicht unter **Optionen > Kompatibilität > Skizze in Dateidialog** ausgeschaltet wurde.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Speichern](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)



Speichern von Projekten

Projekte können unter beliebigen Namen an beliebigen Orten gespeichert werden. Vorgegeben ist jedoch jeweils die Endung (Dateityp) des Projektes in Abhängigkeit der Projektart (Listen, Etiketten, Karteikarten, etc...)

Wenn Sie ein neues oder geändertes Projekt einfach unter seinem bisherigen Namen und an seinem bisherigen Ort speichern möchten, wählen Sie **Datei > Speichern**.

Neue Projekte basieren zunächst auf dem [Default-Projekt](#) und tragen automatisch den Namen "Default". Wenn Sie ein neues Projekt mit **Datei > Speichern** abspeichern wollen, erscheint automatisch der Dialog **Datei > [Speichern Als...](#)**, in dem Sie einen eigenen Namen für Ihr Projekt festlegen können.

Wenn Sie keinen anderen Namen als "default" angeben, ändern Sie damit das Default-Projekt.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern Als...](#)

Datei > Speichern Als

Um ein neues Projekt zu speichern oder um ein bestehendes Projekt unter einem anderen Namen oder in einem anderen Verzeichnis oder Laufwerk zu speichern, wählen Sie **Datei > Speichern Als**. Der Windows-übliche Dialog erscheint, in dem Sie einen Namen für das Projekt angeben, sowie das Laufwerk und das Verzeichnis auswählen können, in dem das Projekt gespeichert werden soll. Der hier gewählte Dateiname wird automatisch auch zum neuen Namen der in Arbeit befindlichen Projektdatei.

Zusätzlich können Sie im Feld "Beschreibung" eine Beschreibung des jeweiligen Projektes eingeben. Diese Beschreibung wird dann im Dialog **Datei > Laden** angezeigt und erleichtert es Ihnen, schnell das gewünschte Projekt zum Laden auszuwählen.

Siehe auch:

- [Datei - Neu](#)
- [Datei - Laden](#)
- [Datei - Speichern](#)



Probedruck von Projekten

Mit dem Menüpunkt **Datei > Probedruck** oder den entsprechenden Funktionsbuttons wird ein Probedruck Ihres momentanen Projektes durchgeführt. Hiermit kann das Layout eines Projektes überprüft werden, ohne dafür den *List & Label Designer* verlassen zu müssen. **Fester Text** erscheint im Probedruck wie im **Projekt** festgelegt, **Variablen** werden dabei jedoch durch einen vordefinierten Beispieltext ersetzt. Ein Druck mit echten Daten ist direkt aus dem Designer nicht möglich, hierzu dient die [Echtdaten-Druckvorschau](#).

Darstellungsebenen drucken

Über die Option "Nur sichtbare Ebenen" der Registerkarte "**Preview**" des Menüs Optionen kann eingestellt werden, ob beim Probedruck grundsätzlich alle Darstellungsebenen gedruckt werden sollen (Option ausgeschaltet), oder ob nur die derzeit eingeblendeten Darstellungsebenen im Probedruck erscheinen sollen (Option eingeschaltet). Der Probedruck entspricht damit der Darstellung im Vorschaufenster.

Je nach Projektart stehen für den direkten Probedruck verschiedene Optionen zur Verfügung.

- Probedruck bei Etiketten
- Probedruck bei Listen

Probedruck bei Etiketten

Druck mit Konzeptrahmen

Wenn Sie den Menüpunkt **Probedruck > Druck mit Konzeptrahmen** wählen, erscheint beim Etikettendruck ein Rahmen, der die Umrisse der Etiketten darstellt.

Dieser Rahmen erscheint nicht beim normalen Druck mit echten Daten!

Anhand dieses Konzeptrahmens können Sie beispielsweise überprüfen, ob die Etiketten in der gewünschten Größe und an der gewünschten Position gedruckt werden.

Druck ohne Konzeptrahmen

Wenn Sie den Menüpunkt **Probedruck > Druck ohne Konzeptrahmen** wählen, wird eine Seite Ihres Projektes genau so gedruckt - ohne Konzeptrahmen - wie Sie es in dem Projekt festgelegt haben. Einzige Ausnahme: **Variablen** werden durch einen vordefinierten Beispieltext ersetzt.

Probedruck bei Listen

Bei Listenprojekten bietet der Befehl **Datei > Probedruck** die Optionen **Druck Seite 1** und **Druck Folgeseiten**. Bei mehrseitigen Listenprojekten kann man unterscheiden zwischen der ersten Seite, die ggf. einen besonderen Titel oder Kopf enthält, den Folgeseiten, die zwischen der ersten und der letzten Seite liegen und der letzten Seite, auf der beispielsweise ein besonderer Listenfuß erscheinen kann. Die drei Teile einer mehrseitigen Liste können im Probedruck separat ausgedruckt werden.

Erste Seite drucken

Um die erste Seite eines Listenprojektes zu drucken, wählen Sie den Befehl **Datei > Probedruck > Druck Seite 1**. Der *List & Label Designer* druckt daraufhin die erste Seite des Listenprojektes. Sofern das Listenprojekt mehrere Seiten vorsieht, werden diese Folgeseiten nicht mitgedruckt. Sie erhalten damit lediglich einen Probeausdruck der ersten Seite.

Folgeseiten drucken

Um die Folgeseiten eines mehrseitigen Listenprojektes zu drucken, wählen Sie den Befehl

Datei > Probedruck > Druck Folgeseiten. Der *List & Label Designer* druckt daraufhin die Seiten des Listenprojektes, die auf die erste Seite folgen. Sie erhalten damit lediglich einen Probeausdruck der Folgeseiten, Objekte, die nur auf der ersten Seite des Projektes erscheinen, werden hier nicht mitgedruckt.

Letze Seite drucken

Je nach Anzahl der zu druckenden Datensätze in einer Liste kann die erste Seite zugleich auch die letzte Seite sein, oder eine der Folgeseiten wird zur letzten Seite. Für diese letzte Seite können über die Darstellungsbedingung "[Lastpage\(\)](#)" eigene Objekte wie beispielsweise ein besonderer Schlußtext definiert werden, die dann auf der letzten Seite zusätzlich zu den übrigen Objekten erscheinen.

Wenn Sie einen der Probedruck-Befehle verwenden, erscheint daher eine Abfrage, ob für die gewählte Druckseite auch die Objekte für die letzte Seite gedruckt werden sollen, oder nicht. Beantworten Sie die Abfrage mit "Ja", werden auch alle "Lastpage()" Objekte mit gedruckt. Antworten Sie mit "Nein", werden diese Objekte nicht gedruckt.

Sofern Sie keine Objekte mit der Darstellungsbedingung "Lastpage()" für die letzte Seite eingerichtet haben, ist diese Unterscheidung unerheblich.

Hinweis: Bitte beachten Sie, daß die Bedingung "Lastpage()" nur bei verketteten Objekten sinnvoll ist. Näheres über das Verketteten von Objekten finden Sie im Kapitel "[Objektliste](#)".

Siehe auch:

[Drucken mit der Echtdatenvorschau](#)

Etiketten-Vorlagen

Über den Button "Vorlagen" im Dialog ["Seitenlayout"](#) bei [Etikettenprojekten](#) öffnen Sie einen weiteren Dialog, über den Sie das gewünschte Standard - Etikettenformat auswählen können. Klicken Sie auf das gewünschte Etikettenformat und dann auf "OK", um ein Etikettenformat zu laden.



Seitenlayout für Etikettenprojekte

Im Seitenlayout für Etiketten werden zum einen über das Druckersetup Papiergröße und Ausrichtung sowie der zu verwendende Drucker eingestellt. Zum anderen kann entweder eines der vordefinierten Etikettenformate geladen oder ein eigenes frei definiert werden.

Drucker und Papierformat auswählen

Über den Button "Drucker" können Sie neben den Druckeroptionen auch Einstellungen wie Papiergröße und Ausrichtung festlegen. Die Seitenmaße der eingestellten Papiergröße werden zur Erinnerung in einem unveränderlichen Feld "Seite" der Layouttabelle in der Einheit Millimeter angezeigt.

Ebenso kann eingestellt werden, ob für das Projekt der Windows Standarddrucker oder ein spezieller Drucker, beispielsweise ein besonderer Etikettendrucker, verwendet werden soll. Alle Druckereinstellungen werden dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise Etiketten im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Haben Sie gerade ein neues Projekt begonnen, entspricht die [Druckerauswahl](#) und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen im *List & Label Designer* ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Druckreihenfolge festlegen

Zusätzlich zu Drucker und Papierformat können Sie bei Etikettenprojekten auch die Druckreihenfolge für die Etiketten bestimmen. Damit ist die Reihenfolge gemeint, in der die einzelnen Etiketten auf dem Etikettenbogen bedruckt werden. Standard ist es, die Etiketten zeilenweise von links oben nach rechts unten zu bedrucken. Bei angefangenen Etikettenbögen kann es jedoch dazu kommen, daß die ersten Etikettenzeilen schon aufgebraucht sind, womit der Etikettenbogen im oberen Teil seine Festigkeit verliert. Manche Drucker haben Probleme, solche angefangenen Etikettenbögen einzuziehen und reagieren mit einem Papierstau.

Hier hilft es, die Etikettenbögen statt von oben nach unten umgekehrt von unten nach oben zu bedrucken. Auf diese Weise wird die oberste Etikettenzeile auf dem Bogen stets als letztes bedruckt, und der Bogen behält in diesem für den Papiereinzug kritischen Bereich seine Festigkeit.

Wählen Sie die gewünschte Druckreihenfolge durch Anklicken der entsprechenden Option.

Vordefinierte Etikettenformate laden

Im Seitenlayout für Etiketten können Sie über den Button "Vorlagen" unter zahlreichen vordefinierten Etikettenformaten auswählen. Hier müssen Sie sich nicht selbst darum kümmern, wie groß die einzelnen Etiketten sind, und wieviele davon wie auf dem Blatt verteilt sind.

Klicken Sie auf das gewünschte Etikettenformat und dann auf "OK", um ein Etikettenformat zu laden.

Etikettenformate selbst definieren

Sie können jedoch auch beliebige Etikettenlayouts selbst definieren, falls sich das gewünschte Layout nicht unter den Vorlagen befinden sollte. Dazu dienen die folgenden Einstellungen.

Physikalische Seitengröße

Ist diese Option eingeschaltet, steht die ganze physikalische Seite als Arbeitsbereich zur Verfügung, inklusive des nicht bedruckbaren Randbereiches. Dies ist zur korrekten Platzierung von Etiketten gelegentlich notwendig, beispielsweise wenn Sie Etikettenpapier ohne Seitenränder verwenden. Der nicht bedruckbare Rand der Seite wird im Preview jeweils schraffiert angezeigt.

Das ermöglicht Ihnen zwar, bei der Definition des Etikettenlayouts die komplette Etikettenseite zu nutzen, aber der *List & Label Designer* hat keine Möglichkeit, Ihren Drucker dazu zu bewegen, diesen Randbereich auch zu bedrucken. Wenn Sie also Objekte auf solchen Etiketten platzieren, müssen Sie die nicht bedruckbaren Ränder trotzdem beachten.

Ist die Option ausgeschaltet, wird als Arbeitsbereich nur der tatsächlich bedruckbare Bereich der Seite angezeigt.

Offset einstellen

Der Offset gibt den horizontalen bzw. vertikalen Abstand des linken oberen Etiketts zum Rand des unter "Physikalische Seitengröße" gewählten Seitenbereichs (physikalisch/bedruckbar) in mm an.

Hinweis: Die linke obere Ecke des Arbeitsbereichs beginnt in der Bildschirmdarstellung immer bei den Koordinaten 0/0, unabhängig von der ausgewählten Seitengröße und vom eingestellten Offset. Die Wirkung des Offset sehen Sie jedoch im Preview oder beim Ausdrucken.

Größe einstellen

Diese Option gibt die Größe (horizontal=Breite / vertikal=Höhe) des Etiketts in mm an.

Abstand einstellen

Diese Option gibt den Abstand zum nächsten Etikett in Millimeter an. Bei einspaltigen Etiketten muß nur der vertikale Abstand eingetragen werden.

Anzahl einstellen

Diese Option gibt die Anzahl der Etiketten pro Seite an. Die horizontale Anzahl gibt die Anzahl der Etiketten in horizontaler Richtung (Spalten) pro Seite, die vertikale Anzahl gibt die Anzahl der Etiketten in vertikaler Richtung (Zeilen) pro Seite an.

Sollte ein ungültiger Wert in der Layouttabelle eingegeben worden sein, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Das Layout können Sie zusätzlich überprüfen, indem Sie den Menüpunkt **Optionen > Preview -Seiten-Preview** anwählen.

Sollte ein ungültiger Wert in der Layouttabelle eingegeben worden sein, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Das Layout können Sie zusätzlich überprüfen, indem Sie den Menüpunkt **Optionen > Preview > Seitenpreview** anwählen.



Seitenlayout für Listen / Tabellen

Für Listen können Sie für das Seitenlayout zum einen den zu verwendenden Drucker wie auch Papiergröße und Ausrichtung festlegen. Außerdem können Sie bestimmen, ob als Arbeitsbereich die physikalische Seite oder nur der mit dem eingestellten Drucker tatsächlich bedruckbare Bereich der Seite angezeigt werden soll.

Drucker und Papierformat auswählen

Über den Befehl "Drucker" können Sie neben den Druckeroptionen auch Einstellungen wie Papiergröße und Ausrichtung festlegen. Die Seitenmaße eingestellten Papiergröße werden als Arbeitsbereich angezeigt. Ebenso kann eingestellt werden, ob für das Projekt der Windows Standarddrucker oder ein spezieller Drucker, beispielsweise ein besonderer Listendrucker, verwendet werden soll.

Haben Sie gerade ein neues Projekt begonnen, entspricht die Druckerauswahl und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen im *List & Label Designer* ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Drucker auswählen

Über den Button "Auswahl" stellen Sie sowohl den gewünschten Drucker, als auch Optionen wie das Papierformat ein. Die Papierorientierung wird dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise eine Liste im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Seitenabhängige Druckerauswahl

Umfaßt das Projekt nur jeweils eine Seite oder sollen für erste und Folgeseiten jeweils derselbe Drucker und dieselben Druckoptionen gelten, so wählen Sie die Option "Drucker seitenunabhängig".

Bei mehrseitigen Projekten mag es sinnvoll sein, für die erste und die Folgeseiten jeweils unterschiedliche Papiereinzugsschächte oder gar unterschiedliche Drucker zu wählen. Wenn Sie die Option "Drucker seitenabhängig" einschalten, können Sie für die erste und Folgeseiten jeweils eigene Drucker (-optionen) auswählen. Damit können Sie für die erste Seite beispielsweise Papier mit Firmenbriefkopf verwenden und für die Folgeseiten Normalpapier.



Seitenlayout für das Projekt definieren

Bevor Sie daran gehen, die einzelnen Objekte in einem Projekt zu plazieren, sollten Sie das gewünschte Seitenlayout einrichten. Der Arbeitsbereich im *List & Label Designer* paßt sich an das gewählte Layout an und erleichtert Ihnen damit die Arbeit.

Über den Befehl **Projekt > Seitenlayout** können Sie Eigenschaften wie der zu benutzende Drucker und Optionen wie Papiergröße und Ausrichtung festlegen. Je nach Projektmodus (Etikett oder Liste) bestehen unterschiedliche Layoutoptionen.

Siehe auch:

- [Seitenlayout bei Etiketten](#)
- [Seitenlayout bei Listen](#)



List & Label Designer beenden

Wählen Sie **Datei > Beenden**, oder klicken Sie auf diesen Button, um *List & Label* zu verlassen. Wenn Ihr aktuell geladenes [Projekt](#) noch ungesicherte Änderungen enthält, werden Sie gefragt, ob Sie es speichern möchten.

Siehe auch:

- [Datei > Neu](#)
- [Datei > Laden](#)
- [Datei > Speichern](#)
- [Datei > Speichern Als...](#)

Bearbeiten

In dem Menü **Bearbeiten** stehen Ihnen verschiedene Windows-übliche Menüpunkte zur Verfügung. Insbesondere bei der Arbeit mit mehreren Projekten kann es sehr sinnvoll sein, beispielsweise aus einem Etikett einen Textblock in ein anderes Etikett zu übertragen.

Siehe auch:

- Bearbeiten > [Rückgängig](#)
- Bearbeiten > [Löschen](#)
- Bearbeiten > [Ausschneiden](#)
- Bearbeiten > [Kopieren](#)
- Bearbeiten > [Einfügen](#)



Bearbeiten > Rückgängig

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten > Rückgängig** oder der Tastenkombination ALT+RÜCKTASTE können Sie die letzten Bearbeitungsschritte in einem Projekt ungeschehen machen.

Achtung: Es können bis zu drei Schritte rückgängig gemacht werden.

Bearbeiten > Löschen

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten > Löschen** oder der ENTF-Taste können Sie ein oder mehrere selektierte Objekte löschen, ohne daß sie in die Zwischenablage (Clipboard) kopiert werden. Gelöschte Objekte können nur noch mit **Bearbeiten > Rückgängig** wiederhergestellt werden - sofern Sie zwischenzeitlich nicht zu viele (mehr als 3) Bearbeitungsschritte ausgeführt haben.

Siehe auch:

- [Bearbeiten > Rückgängig](#)
- [Bearbeiten > Ausschneiden](#)
- [Bearbeiten > Kopieren](#)
- [Bearbeiten > Einfügen](#)



Bearbeiten > Ausschneiden

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten > Ausschneiden** oder der Tastenkombination STRG+X oder UMSCHALT+ENTF können Sie selektierte Objekte in die Zwischenablage (Clipboard) ausschneiden. Der bisherige Inhalt der Zwischenablage wird dabei überschrieben. Die ursprünglichen Objekte (Quell-Objekte) werden beim Ausschneiden aus Ihrem [Projekt](#) gelöscht. Die ausgeschnittenen Objekte stehen dann wieder zum Einfügen, z.B. in anderen Projekten, zur Verfügung.

Siehe auch:

- [Bearbeiten > Einfügen](#)
- [Bearbeiten > Kopieren](#)
- [Bearbeiten > Löschen](#)



Bearbeiten > Kopieren

Mit dem Menüpunkt **Bearbeiten > Kopieren** oder der Tastenkombination STRG+C oder STRG+EINF können Sie selektierte Objekte oder andere Inhalte (z. B. Text) in die Zwischenablage (Clipboard) kopieren. Der bisherige Inhalt der Zwischenablage wird dabei überschrieben.

Die ursprünglichen Objekte (Quell-Objekte) bleiben in Ihrem Projekt erhalten. Die kopierten Objekte können über den Befehl **Bearbeiten - Einfügen** aus der Zwischenablage in andere oder das gleiche Projekt(e) eingefügt werden.

Siehe auch:

- [Bearbeiten > Ausschneiden](#)
- [Bearbeiten > Einfügen](#)



Bearbeiten > Einfügen

Über den Befehl **Bearbeiten > Einfügen** oder der Tastenkombination STRG+V oder UMSCHALT+EINF kann der momentane Inhalt der Zwischenablage in das aktuell geöffnete [Projekt](#) eingefügt werden.

Siehe auch:

- [Bearbeiten > Kopieren](#)
- [Bearbeiten > Ausschneiden](#)

Objekte einfügen

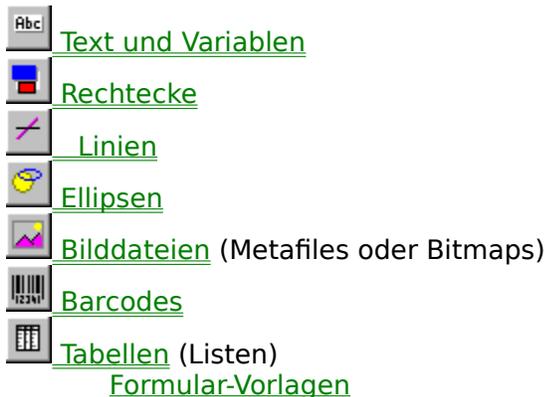
Objekte sind die Bausteine Ihrer **Projekte**. In *List & Label* haben Objekte immer eine rechteckige Form und sind von einem Rahmen umgeben, über den ihre Größe und Position verändert werden kann. Dieser Rahmen bezeichnet den Platz, den das Objekt auf dem **Arbeitsbereich** einnimmt und damit auch die maximale Ausdehnung, die der jeweilige Inhalt eines Objektes annehmen kann. Objekte dürfen sich dabei auch ganz oder teilweise überlagern, wobei das überlagerte Objekt unter Umständen verdeckt werden kann.

Obwohl Objekte immer auf dem Arbeitsbereich eingefügt werden, können sie dort verschiedenen (Darstellungs-) Ebenen zugeordnet werden. Diese Ebenen können nach Wunsch ein- oder ausgeblendet werden. Auf diese Weise können auf ein und demselben Arbeitsbereich bequem mehrseitige Projekte realisiert werden, ohne daß sich die einzelnen Objekte bei der Bearbeitung störend überlagern.

Der Druck von Objekten kann darüber hinaus auch von Bedingungen abhängig gemacht werden. So kann beispielsweise festgelegt werden, daß eine Grafik nur dann im Projekt erscheinen soll, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.

Verfügbare Objekte

Beim Aufruf des Befehls **Objekte > Einfügen** öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie den gewünschten Objekt-Typ auswählen, den Sie in Ihr Projekt einfügen wollen. Alternativ können sie den einzufügenden Objekttyp auch über die Buttonleiste mit der Maus auswählen. Folgende Objekttypen stehen Ihnen in *List & Label* zur Verfügung:



Siehe auch:

- [Mehrfachkopien von Objekten erstellen](#)
- [Objekt erstellen](#)
- [Objekt Eigenschaften](#)

Schriftart wählen

Über den Button "Wählen" öffnen Sie den Windows-üblichen Dialog, in dem Sie die Schriftart, den Schriftstil, die Schriftgröße und die Schriftfarbe wählen können. Zudem können Sie noch zwischen zwei Arten von Unterstreichungen wählen. Als Schriftarten stehen Ihnen alle auf Ihrem System installierten Windows-Schriften zur Verfügung. In der Rubrik "Beispiel" erhalten Sie eine Vorschau der jeweils gewählten Schriftattribute.

Button "Farbe"

Über den Button "Farbe" öffnen Sie den Windows-üblichen Farbauswahldialog. Klicken Sie auf die gewünschte Farbe oder definieren Sie sich über den Button "Definieren" eine Farbe Ihrer Wahl. Klicken Sie zum Abschluß auf "OK", um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Hinweis: Oftmals ist es notwendig, bei Füllungen oder Schatten zunächst ein beliebiges Muster (Raster) auszuwählen, damit die Option "Farbe" für die Füllung oder den Schatten überhaupt zur Verfügung steht. Der Button "Farbe" erscheint dann erst nach dem Anklicken des Buttons "Raster"

Button "Raster"

Über den Button "Raster" können Sie ein Füll-Muster (Raster) aus einer Vielzahl an vordefinierten Mustern auswählen. Über den Button "Farbe" können Sie dem ausgewählten Muster danach eine Farbe zuordnen.

Hinweis: Oftmals ist es notwendig, bei Füllungen oder Schatten zunächst ein beliebiges Muster (außer "Transparent") auszuwählen, damit die Option "Farbe" für die Füllung oder den Schatten überhaupt zur Verfügung steht. Der Button "Farbe" erscheint dann erst nachdem Anklicken des Buttons "Raster" bzw. nachdem ein geeignetes Raster ausgewählt wurde.

Button "Orientierung"

Über den Button "Orientierung" öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie die Zeilenausrichtung des betreffenden Objektes wählen können. Zur Auswahl stehen vier Optionen:

0 Grad: Der Text erscheint in normaler Ausrichtung (um 0° rotiert).

90 Grad: Der Text erscheint um 90° nach Links rotiert.

180 Grad: Der Text erscheint auf dem Kopf stehend (um 180° rotiert)

270 Grad: Der Text erscheint um 270° nach Links rotiert, das entspricht einer Rotation um 90° nach Rechts.

Button "Voreinst."

Über den Button "Voreinst." können Sie die unter **Optionen > Objekte > Objektschriftart** festgelegte Standardschriftart aktivieren.



Barcodeobjekte

Barcodes können für Produktaufkleber, Preisschilder, Seriennummern oder viele andere Möglichkeiten verwendet werden. Barcodes stehen als eigenständiges Objekt sowohl in [Etiketten-Projekten](#) als auch in [Listen-Projekten](#) zur Verfügung. In Listenprojekten können Barcodes zusätzlich als Spalteninhalte von [Tabellenobjekten](#) erscheinen.

Um ein Barcodeobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Barcode** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+B.

- Erstellen Sie ein Barcodeobjekt wie unter dem Kapitel ["Arbeitsbereich"](#) beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das ["?"-Tool](#) an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Datenquelle wählen:

Zunächst legen Sie in der Rubrik "Datenquelle" fest, ob Sie einen festen Text oder den Inhalt einer Variablen als Barcode drucken wollen.

- Wenn Sie [festen Text](#) als Barcode drucken wollen, wählen Sie die Option "Text". In den ersten Teil des Eingabefeldes geben Sie den zu druckenden Wert ein. Aus dem zweiten Teil wählen Sie den gewünschten Barcodetyp aus. Bitte beachten Sie, daß für manche Barcodetypen die Werte bestimmte Anforderungen, wie eine bestimmte Anzahl von Stellen, erfüllen müssen. Falls diese Anforderungen nicht erfüllt sind, erhalten Sie im Meldungsbereich des Dialoges eine entsprechende Fehlermeldung.
- Wenn Sie eine [Variable](#) als Barcode drucken wollen, wählen Sie die Option "Variable". In der Listbox erscheinen alle für Barcodes verfügbare Variablen. Bitte beachten Sie dabei, daß Ihnen hier nur solche Variablen zur Verfügung stehen, deren Feldtyp sie als Barcodevariablen ausweist. An die jeweiligen Variablennamen werden dabei die verfügbaren Barcodetypen angehängt. Um beispielsweise die Variable ZUSATZ4 als EAN13 Code zu drucken, wählen Sie aus der Liste "ZUSATZ4_EAN13".

Schriftart einstellen:

Im Feld "Schrift" können Sie mit der Option "anzeigen" bestimmen, ob der Inhalt des Barcodes auch noch im Klartext erscheinen soll (Option eingeschaltet). Falls die Option eingeschaltet ist, können Sie über den Button "Schriftart" eine beliebige Schriftart auswählen oder über den Button "Voreinst." die unter [Optionen > Objekte > Objektschriftart](#) festgelegte Standardschriftart wählen.

Falls das Barcodeobjekt zu schmal ist, um den gewählten Barcodetyp ordnungsgemäß darstellen zu können, erscheint unterhalb des Listenfeldes eine entsprechende Warnmeldung. Sie haben dann die Möglichkeit, das Barcodeobjekt nachträglich wie unter ["Objekte bearbeiten"](#) beschrieben zu verbreitern.

Farbe einstellen:

Über den Button "Farbe" können Sie die gewünschte Farbe für den gewählten Barcode festlegen.

Orientierung wählen:

Über den Button "Orientierung" rufen Sie den Dialog ["Objekt Richtungen"](#) auf. Die

Orientierung des Barcodes kann durch das Anklicken der entsprechenden Option in 90° Schritten beliebig festgelegt werden.

Formular-Vorlagen

Formular-Vorlagen sind eingescannte Bitmaps von Formularen, die Sie sich als Schablone in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches legen können, damit Sie [Objekte](#) genau passend zu dem Formular in einem [Projekt](#) plazieren können.

Die Formular-Vorlagen werden zwar auf dem [Arbeitsbereich](#) angezeigt, sie werden jedoch nicht mit gedruckt und können auch nicht weiter bearbeitet werden.

Um sich eine Formular-Vorlage in den Hintergrund Ihres Arbeitsbereiches zu legen, verwenden Sie das Formular-Vorlagenobjekt, das Sie über den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Formular-Vorlage** einfügen können.

- Erstellen Sie ein Formular-Vorlagenobjekt wie unter dem Kapitel "[Arbeitsbereich](#)" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das ["?"-Tool](#) an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-Taste oder wählen Sie den Menüpunkt [Objekte > Eigenschaften](#) . Der Windows-übliche Dateiauswahldialog erscheint.

Wählen Sie hier die Datei aus, in der die gewünschte Formular-Vorlage gespeichert ist. *List & Label* unterstützt die folgenden Formate:

- .BMP Bitmaps
- .RLE Bitmaps
- .DIB Bitmaps
- .WMF Aldus Meta Files
- .TIFF Tagged Image File Format
- .PCX Bitmaps

Um ein Formularvorlagen - Objekt auf dem Arbeitsbereich zu positionieren oder seine Größe zu verändern, ziehen Sie das [Anfasserkästchen](#) (verschieben) oder den Rahmen (Größe verändern). Wenn Sie die Größe eines Formularvorlagen - Objektes ändern, bleiben seine Proportionen automatisch erhalten, nur die Größe ändert sich. Um ein Formularvorlagen-Objekt exakt zu plazieren, rufen Sie am besten über den Befehl **Objekte - Positionsdialog** oder die Kurztasten UMSCHALT+RETURN den [Positionsdialog](#) auf, in dem Sie Position und Größe des Objektes auf 1/10 Millimeter genau bestimmen können.

Hinweis: Wenn Sie Formular-Vorlagen verwenden, um selbst ein Formular nach der Vorlage zu erstellen oder um ein Formular auszufüllen, sind Größe und Position der Vorlage von kritischer Bedeutung. Für diese Fälle empfehlen wir Ihnen, die Vorlage über den Positionsdialog zu plazieren, da dieser in der Regel ein präziseres Arbeiten ermöglicht, als die entsprechenden Mausverfahren.

Formularvorlagen-Objekte erneut selektieren

Formularvorlagen-Objekte sind per Voreinstellung nicht bearbeitbare Objekte. Das bedeutet insbesondere, daß Sie nicht einfach durch Anklicken mit der Maus selektiert und bearbeitet werden können. Um ein Formularvorlagen-Objekt erneut zu selektieren, rufen Sie über **Objekte > Objektliste** oder die Taste "x" im numerischen Tastenfeld die Objektliste auf, klicken in der Liste auf die gewünschte Formularvorlage und dann auf den Button "OK". Jetzt ist die Formularvorlage wieder selektiert und kann bearbeitet werden.

Siehe auch:

- [Objekte verschieben](#)

- Größe von Objekten ändern
- Positionsdialog

Objekte

Objekte sind die Bausteine Ihrer Projekte. In *List & Label* haben Objekte immer eine rechteckige Form und sind von einem Rahmen umgeben, über den ihre Größe verändert werden kann. Dieser Rahmen bezeichnet den Platz, den das Objekt auf dem [Arbeitsbereich](#) einnimmt und damit auch die maximale Ausdehnung, die der jeweilige Inhalt eines Objekte annehmen kann. Objekte dürfen sich dabei auch ganz oder teilweise überlagern, wobei das überlagerte Objekt unter Umständen verdeckt werden kann.

List & Label stellt verschiedene Arten von Objekten zur Verfügung, die in dem Arbeitsbereich frei platziert und in der Größe verändert werden können.

- [Text und Variablen](#)
- [Rechtecke](#)
- [Ellipsen](#)
- [Linien](#)
- [Bilddateien](#) (Metafiles oder Bitmaps)
- [Barcodes](#)
- [Tabellen \(Listen\)](#)
- [Formular-Vorlagen](#)

Siehe auch:

[Objekte erstellen](#)

Verschieben eines Objekts

Sie können jedes selektierte [Objekt](#) in seiner Position verändern. Wenn mehrere Objekte selektiert sind, können diese wie ein einziges Objekt behandelt werden. Um ein Objekt auf dem [Arbeitsbereich](#) zu verschieben, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Selektieren Sie das gewünschte Objekt.
- In der Mitte des Rahmens erscheint ein kleines Quadrat, der sog. "[Anfasser](#)". Wenn der Mauszeiger sich über diesem Anfasser befindet, verändert sich sein Aussehen zu einem Vierfach-Pfeil. Wenn nun die linke Maustaste gedrückt wird, kann das Objekt verschoben werden. Während des Verschiebens erscheint ein gestrichelter Rahmen, an dem Sie jeweils die aktuelle Position des Objektes ablesen können.
- Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Objekt die gewünschte Position erreicht hat.

Hinweis: Während des Bearbeitens kann die Bearbeitung rückgängig gemacht werden, indem zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt wird.

Siehe auch:

- [Verschieben über Positionsdialog](#)

Größe verändern

Sie können jedes selektierte [Objekt](#) in seiner Größe verändern. Wenn mehrere Objekte selektiert sind, können diese wie ein einziges Objekt behandelt werden. Um die Größe eines Objektes zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

- Selektieren Sie das Objekt.
- Wenn der Mauszeiger sich über dem Rahmen befindet, ändert sich der Mauszeiger zu einem bidirektionalen Pfeil. Die Größe kann in diesem Zustand verändert werden, indem bei gedrückter linker Maustaste der Rahmen in einer der beiden Pfeilrichtungen gezogen wird. Um das Objekt gleichzeitig sowohl horizontal als auch vertikal zu verändern, muß sich der Mauszeiger auf einer Ecke des Rahmens befinden.
- Während Sie ziehen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Vierfachpfeil, dem ein gestrichelter Rahmen folgt, der die neue Größe des Objektes widerspiegelt.
- Lassen Sie den Mausbutton los, wenn das Objekt die gewünschte Größe erreicht hat.

Hinweis: Während des Bearbeitens kann die Bearbeitung rückgängig gemacht werden, indem zusätzlich die rechte Maustaste gedrückt wird.

Siehe auch:

- [Größe verändern über Positionsdialog](#)



Selektionsmodus

Der Modus, der es erlaubt, Objekte zur Bearbeitung auszuwählen.

Siehe auch:

- [In den Selektionsmodus wechseln](#)
- [Objekte selektieren](#)



Selektionsmodus

Über den Menüpunkt **Objekte > Selektieren > Selektionsmodus**, durch Drücken der Tastenkombination STRG+S, oder durch Anklicken des [Pfeil-Tools](#) wechseln Sie in den [Selektionsmodus](#), in dem Sie [Objekte](#) zur Bearbeitung [selektieren](#) können.

Objekte Selektieren

Bevor Objekte bearbeitet werden können, müssen sie zunächst selektiert werden, damit der *List & Label Designer* weiß, worauf sich die nachfolgend zur Bearbeitung gewählten Befehl beziehen sollen. Selektierte Objekte sind an einem speziellen Selektionsrahmen zu erkennen.

Beim Aufruf des Befehls **Objekte > Selektieren** öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie verschiedene Selektionsoptionen einstellen können.

- [Selektionsmodus](#)
- [Alle selektieren](#)
- [Selektierung Invertieren](#)
- [Nächstes Objekt](#)
- [Voriges Objekt](#)

Außerdem können Sie alle Objekte auch über die [Objektliste](#) selektieren. Die Objektliste erlaubt einen unmittelbaren Zugriff auf alle Objekte eines [Projektes](#), unabhängig davon, wo sie platziert sind.



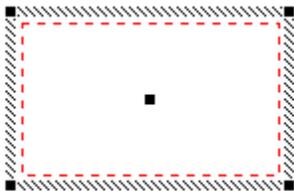
Objekte zur Bearbeitung selektieren

Damit ein **Objekt** selektiert werden kann, müssen Sie sich im **Selektionsmodus** befinden. Der jeweils aktive Modus wird im mittleren Bereich der **Infozeile** angezeigt. Um in den Selektionsmodus zu wechseln, verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Menü: **Objekte > Selektieren > Selektionsmodus**
- über Kurztaste **STRG+S**
- Tooleiste: **Pfeiltool**

Um im Selektionsmodus ein Objekt zu selektieren, klicken Sie einfach mit der linken oder rechten Maustaste in das zu selektierende Objekt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wird das Objekt nur selektiert. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wird das Objekt selektiert und gleichzeitig der Befehl **Objekte > Eigenschaften** oder das **Kontextmenü** aufgerufen, mit dem Sie die Eigenschaften des Objektes bearbeiten können.

Selektierte Objekte werden mit einem speziellen Selektionsrahmen angezeigt, über den Sie auch bearbeitet (verschoben oder gedehnt) werden können. Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Selektion eines einzelnen Objektes

Stellen Sie sicher, daß Sie sich im Selektionsmodus befinden, und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Um ein Objekt zu selektieren, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Objekt.
- Ebenso kann ein Objekt selektiert werden, indem Sie den Mauszeiger über das zu selektierende Objekt ziehen. Dabei erscheint ein dünner Rahmen. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das zu selektierende Objekt vollständig von dem Rahmen umschlossen ist.
Beachten Sie: Damit ein Objekt selektiert wird, muß es vollständig von dem Selektionsrahmen umschlossen sein!
- Um ein einzelnes Objekt zu selektieren und direkt dessen Eigenschaften zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt.

Selektion von mehreren Objekten

Stellen Sie sicher, daß Sie sich im Selektionsmodus befinden, und verwenden Sie eines der folgenden Verfahren:

- Um mehrere Objekte zu selektieren, drücken Sie die UMSCHALT-TASTE und klicken Sie in die zu selektierenden Objekte.
- Ziehen Sie mit der Maus über die zu selektierenden Objekte. Alle Objekte, die dabei von dem Selektionsrahmen vollständig umschlossen werden, werden selektiert. Nur teilweise umschlossene Objekte werden nicht selektiert.

Siehe auch:

- [Objekte](#)
- [Objekte verschieben](#)
- [Objektgröße ändern](#)
- [Positionsdialog für Objekte](#)

Alle Selektieren

Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Selektieren > Alle Selektieren** oder drücken Sie die Tastenkombination STRG+A, wenn Sie alle [Objekte](#) auf dem [Arbeitsbereich](#) selektieren möchten. Ein Rahmen legt sich um alle Objekte. Mit diesem Rahmen können alle Objekte gemeinsam bearbeitet werden.

Siehe auch:

- [Objekte Selektieren](#)

Selektion invertieren

Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Selektieren > Selektion invertieren** oder drücken Sie die Tastenkombination STRG+Y, um alle [Objekte](#), die selektiert sind, zu deselektieren, sowie alle Objekte die nicht selektiert sind, zu selektieren.

Siehe auch:

- [Objekte Selektieren](#)

Nächstes Objekt

Die Reihenfolge, in der [Objekte](#) erstellt wurden, ist für diesen Menüpunkt wichtig: Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Selektieren > Nächstes Objekt** oder drücken Sie die PLUS-Taste im numerischen Tastenfeld, um das Objekt zu selektieren, das nach dem momentan selektierten Objekt erstellt wurde.

Dieser Menüpunkt ist hilfreich, wenn ein Objekt so nahe an einem anderen Objekt liegt, daß es mit der Maus nur schwer zu selektieren ist.

Siehe auch:

- [Objekte selektieren](#)

Vorheriges Objekt

Die Reihenfolge, in der [Objekte](#) erstellt wurden, ist für diesen Menüpunkt wichtig: Wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Selektieren > Voriges Objekt** oder drücken Sie die MINUS-Taste im numerischen Tastenfeld, um das Objekt zu selektieren, das vor dem momentan selektierten Objekt erstellt wurde.

Dieser Menüpunkt ist hilfreich, wenn ein Objekt so nahe an einem anderen Objekt liegt, daß es mit der Maus nur schwer zu selektieren ist.

Siehe auch:

- [Objekte selektieren](#)



Objekt-Eigenschaften

Wenn Sie ein Objekt selektieren und dann den Befehl **Eigenschaften** aus dem Menü **Objekte** oder dem Kontextmenü wählen oder die Taste RETURN drücken oder indem Sie mit der **rechten** Maustaste in das Objekt klicken, können Sie in einem Dialogfenster die zum jeweiligen Objekt gehörenden Eigenschaften bearbeiten.

Siehe auch:

- [Text Eigenschaften](#)
- [Rechteck Eigenschaften](#)
- [Ellipsen Eigenschaften](#)
- [Linie Eigenschaften](#)
- [Bilddatei Eigenschaften](#)
- [Barcode Eigenschaften](#)
- [Tabelle Eigenschaften](#)
- [Formular-Vorlagen Eigenschaften](#)

Fester Text

Unter "freiem" oder "festem" Text werden Eingaben verstanden, die Sie direkt über die Tastatur oder über die Registerkarte "Text" in ein Objekt eingeben. Freier Text steht für das gesamte [Projekt](#) fest.

Leerzeichen-Optimierung

Über die Leerzeichen-Optimierung können unerwünschte Leerzeichen (führende, eingeschlossene und übriggebliebene Leerzeichen) aus Zeilen von [Textobjekten](#) entfernt werden.

Stellen Sie sich vor, Sie drucken in einem [Etikettenprojekt](#) eine Zeile mit den [Variablen](#) <ANREDE> <VORNAME> <NAME> wobei die einzelnen Variablen jeweils durch Leerzeichen getrennt werden. Falls nun zu einem Datensatz einmal keine Anrede existiert, bleibt diese Variable leer, das folgende Leerzeichen würde jedoch gedruckt. Vorname und Name erschienen um eine Stelle eingerückt (führendes Leerzeichen).

Oder stellen Sie sich vor, die Variable "Vorname" wäre leer. Zwischen "Anrede" und "Name" stünden dann zwei Leerzeichen (eingeschlossene Leerzeichen). Das sieht im Druck dann wenig professionell aus.

Wenn nun gar alle drei Variablen ohne Inhalt wären, so blieben doch die beiden Leerzeichen stehen (übriggebliebene Leerzeichen). Diese Zeile ist damit nicht leer und wird folglich auch nicht automatisch unterdrückt.

In diesen Fällen hilft die Option "Leerzeichen-Optimierung", mit der führende, eingeschlossene und übriggebliebene Leerzeichen automatisch herausgefiltert werden können. Mehrfach vorkommende eingeschlossene Leerzeichen werden dabei automatisch auf ein einzelnes Leerzeichen zurückgesetzt.



Textobjekte

Textobjekte sind **Objekte**, die Text enthalten können. Hier in diesem Zusammenhang wird die Bezeichnung "Text" sowohl für festem Text, als auch im Zusammenhang mit Variablen (Platzhaltern) verwendet.

Unter **festem Text** werden Eingaben, die Sie direkt über die Tastatur eingeben, verstanden.

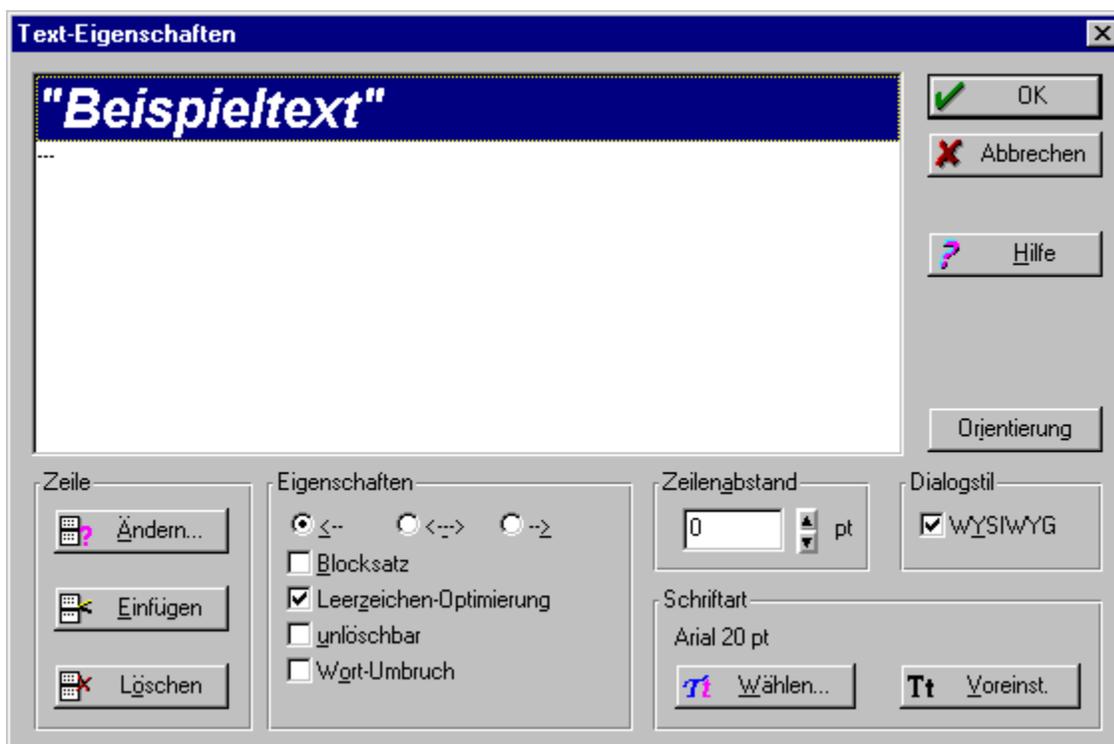
Fester Text steht für das gesamte Projekt fest. **Variablen** hingegen bezeichnen Platzhalter, die beim regulären Ausdruck des Projektes durch bestimmte Inhalte, etwa den Inhalten von Datenbankfeldern oder durch das aktuelle Datum, ersetzt werden.

Textobjekte können frei auf dem **Arbeitsbereich positioniert** und **dimensioniert** werden, sowohl in Listen als auch in Etikettenprojekten.

Über die Toolbuttons, den Befehl **Objekte > Einfügen > Text** oder die Tastenkombination STRG+T fügen Sie Textobjekte in Ihr **Projekt** ein.

- Erstellen Sie ein Textobjekt wie unter dem Kapitel "**Arbeitsbereich**" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das **"?"-Tool** an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Eigenschaften** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem **Kontextmenü**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Das Text-Eigenschaftsfenster sieht folgendermaßen aus: Klicken Sie den Bereich an, für den Sie Hilfe benötigen.



Liste der Textzeilen

In diesem Listenfeld werden die einzelnen Textzeilen eines [Textobjektes](#) angezeigt. Bei neuen Textobjekten ist dieses Feld zunächst leer. Textobjekte sind zeilenorientiert, d.h. jede Zeile kann für sich bearbeitet und formatiert werden. Um mehrere Zeilen gleichzeitig zu bearbeiten, müssen Sie diese zuvor markieren.

- Um eine Zeile in einem Textobjekt zu erstellen, klicken Sie auf den Button "[Einfügen](#)". *List & Label* fügt eine leere Zeile oberhalb der aktuell markierten Zeile ein und öffnet den unten beschriebenen Dialog.
- Um eine bestehende Zeile wieder zu löschen, markieren Sie die betreffende(n) Zeile(n) durch Anklicken mit der Maus und klicken Sie auf den Button "[Löschen](#)".

Um eine bestehende, markierte Zeile zu ändern, können Sie entweder auf den "[Ändern](#)" Button klicken oder auf der entsprechenden Zeile doppelklicken. Daraufhin erscheint der Dialog zur [Definition von Ausdrücken](#). Ein solcher Ausdruck kann nun einfach einen festen Text, eine Variable oder eine Funktion oder aber auch eine beliebige Kombination dieser Elemente enthalten.

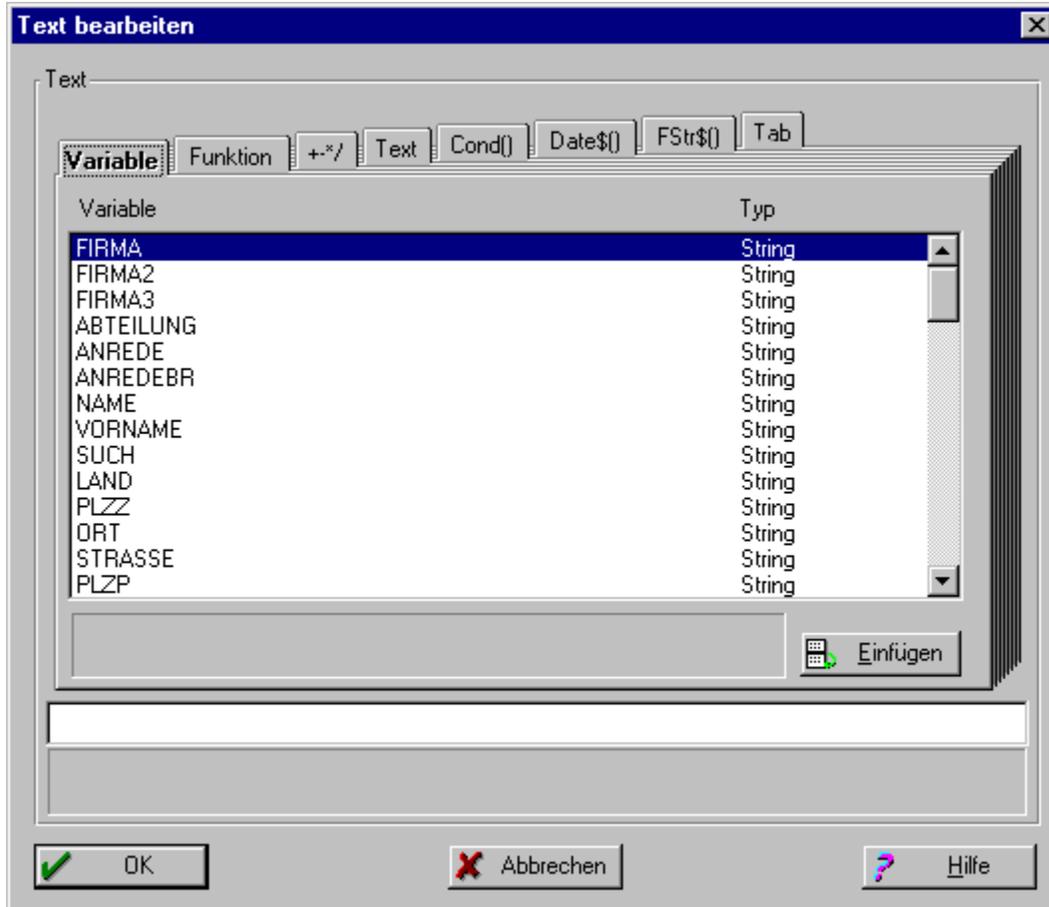
Bei Textobjekten enthält der Definitionsdialog noch eine besondere Registerkarte "Tab", über die die nur in Textobjekten verfügbaren Tabulatoren formatiert werden können.

Button "Löschen"

Durch Anklicken des Buttons "Löschen" werden alle markierten Zeilen aus dem Textobjekt gelöscht. Zeilen werden markiert, in dem die betreffende(n) Zeile(n) mit der Maus angeklickt werden.

Button "Ändern"

Um eine bestehende Zeile zu ändern, können Sie entweder die Zeile durch Anklicken selektieren und auf den "Ändern" Button klicken oder auf der entsprechenden Zeile doppelklicken. Daraufhin erscheint der Dialog zur Bearbeitung von Ausdrücken



Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Bestätigen Sie die Eingabe mit "OK" oder klicken Sie auf den Button "Abbrechen", um zum Dialog "Text-Eigenschaften" zurückzukehren.

Liste der verfügbaren Variablen

Variablen dürften mit die wichtigsten Elemente von [Ausdrücken](#) und damit auch die wichtigsten Inhalte von [Objekten](#) sein. Die Variablen dienen bei der Konfiguration von [Projekten](#) als Platzhalter für Informationen, die später beim Drucken aus der Datenbank übernommen werden. So unterschiedlich wie die Inhalte Ihrer Datenbank können daher auch die sogenannten "Wertetypen" Ihrer Variablen sein: "[String](#)" (Text), "[Zahl](#)", "[Datum](#)", "[Boolean](#)" (logische Werte), "[Zeichnung](#)" und "[Barcode](#)". Der Wertetyp wird wichtig, wenn Sie Variablen als Parameter in [Funktionen](#) verwenden wollen, da diese in der Regel immer nur bestimmte Wertetypen als Parameter zulassen. So können Sie einen Zahlenwert eben auch nur mit einem Zahlenwert und beispielsweise nicht mit einer Zeichnung multiplizieren.

Die Registerkarte "Variable" enthält eine Übersicht der für das bearbeitete Objekt verfügbaren Variablen. In der Spalte "Typ" ist zudem der Wertetyp dieser Variablen angezeigt.

- Doppelklicken Sie auf die gewünschte Variable, um sie in die [Bearbeitungszeile](#) zu übernehmen. Alternativ können Sie die Variable auch anklicken und dann mit dem Button "[Einfügen](#)" in die Bearbeitungszeile übernehmen.
- Die betreffende Variable wird daraufhin in der korrekten Schreibweise (Variablen werden außerhalb von Funktionen in spitze Klammern eingeschlossen) in die Bearbeitungszeile übernommen.

Um weitere Variablen in Ihren Ausdruck aufzunehmen, wiederholen Sie obige Schritte. Falls zwischen den einzelnen Variablen Leerzeichen stehen sollen, beispielsweise um VORNAME und NAME zu trennen, achten Sie darauf, diese Leerzeichen in die Bearbeitungszeile einzugeben.

Die Bearbeitungszeile

Die Bearbeitungszeile enthält den **Ausdruck**, den Sie über die verschiedenen Registerkarten zusammengesetzt oder direkt eingegeben haben. Die einzelnen Elemente eines Ausdruckes werden dabei über den Button "**Einfügen**" oder durch Doppelklick auf das gewünschte Element in die Bearbeitungszeile übernommen.

Dieser Ausdruck kann aus einer einzelnen **Variable**, **festem Text** oder einer Kombination von Variablen, Text, **Funktionen** und **Operatoren** bestehen.

Der Ausdruck wird dabei bereits während seiner Entstehung beständig auf seine korrekte Schreibweise geprüft. Eventuelle Syntaxfehler werden im **Infofeld** unterhalb der Bearbeitungszeile angezeigt, zusammen mit einem Hinweis auf die Ursache des Syntaxfehlers. Solange der Ausdruck nicht vollständig ist, wird die Prüfroutine zumeist einen Syntaxfehler anzeigen. Daran sollten Sie sich nicht stören. Wenn jedoch der Ausdruck komplett ist und immer noch ein Syntaxfehler angezeigt wird, enthält der Ausdruck einen Fehler, den Sie beheben müssen. Die Fehlermeldung gibt Ihnen nach Möglichkeit Hinweise darauf, wo der Fehler zu suchen ist.

Syntaxprüfung

Im Infocfeld der Syntaxprüfung wird das Ergebnis der aktuellen Syntaxprüfung für den **Ausdruck** in der **Bearbeitungszeile** angezeigt. Sofern der Ausdruck noch Fehler enthält, erscheint hier eine entsprechende Fehlermeldung.

Bei Tabellenobjekten kann auch eine Meldung wegen Überschreitung der maximalen Spaltenbreiten angezeigt werden.

Der Ausdruck wird dabei bereits während seiner Entstehung beständig auf seine korrekte Schreibweise geprüft. Eventuelle Syntaxfehler werden im Infocfeld unterhalb der Bearbeitungszeile angezeigt, zusammen mit einem Hinweis auf die Ursache des Syntaxfehlers. Solange der Ausdruck nicht vollständig ist, wird die Prüfroutine zumeist einen Syntaxfehler anzeigen. Daran sollten Sie sich nicht stören. Wenn jedoch der Ausdruck komplett ist und immer noch ein Syntaxfehler angezeigt wird, enthält der Ausdruck einen Fehler, den Sie beheben müssen. Die Fehlermeldung gibt Ihnen nach Möglichkeit Hinweise darauf, wo der Fehler zu suchen ist.

Element in Ausdruck einfügen

Dieser Dialog zur Bearbeitung von **Ausdrücken** besteht aus einer Reihe von Registerkarten, die jeweils verschiedene Elemente zur Bearbeitung enthalten.

Auf jeder dieser Registerkarten finden Sie einen Button "Einfügen", über den das ausgewählte Element in die Bearbeitungszeile übernommen werden kann. Die gleiche Wirkung hat oft ein Doppelklick auf das entsprechende Element.

Für die unterschiedlichen Elemente eines Ausdruckes (**Variablen**, **Text**, **Funktionen**, etc.) gelten jeweils bestimmte Regeln für die Schreibweise und für die Verknüpfung der einzelnen Elemente zu einem Ausdruck. Ein in den Dialog integrierter Assistent achtet darauf, daß diese Regeln eingehalten werden.

Aus diesem Grund sollten Sie die verschiedenen Elemente stets über die jeweilige Registerkarte dieses Dialoges in die Bearbeitungszeile einfügen. Um also Variablen einzufügen, sollten Sie die Karte "Variable" benutzen, für Funktionen die Karte "Funktionen" und um Text einzugeben die Karte "Text" etc. Um das jeweilige Element in den Ausdruck zu übernehmen, wählen Sie den Button "Einfügen".

Es ist zwar für erfahrene Benutzer ebenfalls möglich, den gewünschten Ausdruck direkt in die Bearbeitungszeile einzugeben oder den Ausdruck dort noch zu bearbeiten (z.B. Klammern setzen), doch setzt dies die Kenntnis der jeweiligen Syntaxregeln voraus.

Erläuterung zum gewählten Element

Haben Sie auf der Registerkarte ein Element selektiert, erscheint in diesem Infobereich eine Erläuterung zu dem gewählten Element. Daraus können Sie zumeist die Funktion dieses Elements und Hinweise zu seiner Benutzung entnehmen.

Diese Erläuterungen können Sie aus dazu nutzen, durch die verfügbaren Elemente zu "blättern" und das für Ihre Zwecke am besten geeignete Element auswählen.

Die Funktion "AskString\$({String}[,{Boolean},{String},{Zahl}])"

Eine besondere Bewandnis hat es mit der Funktion **AskString\$({String}[,{Boolean},{String},{Zahl}])**. Hierüber können während der Laufzeit des Drucks Informationen vom Anwender abgefragt werden.

Ein typisches Anwendungsbeispiel wäre das **Projekt** eines Überweisungsformulars. Feststehende Angaben wie Name und Bankverbindungen des Absenders lassen sich über **festen Text** oder **Variablen** direkt in das Projekt integrieren. Die zu überweisenden Beträge werden sich jedoch von Fall zu Fall unterscheiden und können daher schlecht im Projekt vorgegeben werden. Über die Funktion **AskString\$()** kann jedoch eine solche Information während des Drucks vom Anwender erfragt werden. Beim Druck erscheint dann eine Dialogabfrage, in der die gewünschte Information einzugeben ist. Für diesen Dialog können über die Funktion "**AskString\$()**" die folgenden Einstellungen festgelegt werden.

Parameter Bedeutung

{String}	Der erste Parameter {String} enthält den Text, der als Eingabeaufforderung in dem Dialog zur Benutzereingabe erscheinen soll. Da es sich hier um Text handelt, muß dieser in Anführungszeichen eingegeben werden, beispielsweise "Überweisungsbetrag:". Dieser erste Parameter muß angegeben werden, die übrigen Parameter sind optional. Falls keine weiteren Parameter angegeben werden, ist der erste String zugleich der voreingestellte Wert für die Benutzereingabe.
{Boolean}	Der zweite Parameter {Boolean} ermöglicht es, festzulegen, ob die Benutzerabfrage nur einmal zu Beginn des Drucks erscheinen soll, oder ob die Information für jeden Datensatz individuell abgefragt werden soll. Folgende Werte sind zulässig: .T. Die Abfrage erscheint nur zu Beginn des Drucks .F. Die Abfrage erscheint für jeden Datensatz Dieser wie auch die folgenden Parameter ist optional.
{String}	Der dritte Parameter {String} enthält den String, der als Vorschlagswert im Eingabefeld des Dialogs zur Benutzereingabe erscheinen soll. Da es sich hier um Text handelt, muß dieser in Anführungszeichen eingegeben werden, beispielsweise "50,00 DM".
{Zahl}	Der letzte Parameter {Zahl} gibt die Anzahl der Stellen an, die als Benutzereingabe zulässig sein sollen. Ein Wert von 8 beispielsweise bedeutet, daß der Benutzer maximal 8 Stellen eingeben kann.

Der Dialog zur Benutzereingabe erlaubt den eingegebenen Wert entweder zu übernehmen (Button "OK") oder die Funktion abzubrechen (Button "Abbrechen").

Über den Button "Alles" können alle noch ausstehenden Benutzereingaben automatisch durch den aktuell eingegebenen Wert beantwortet werden. Dies ist hilfreich, wenn der Dialog für jeden einzelnen Datensatz erscheint, jedoch für alle Datensätze derselbe Wert eingegeben werden soll.

WENN-DANN-SONST Bedingung

In den drei Rubriken der Registerkarte "**Cond()**" geben Sie jeweils den WENN, DANN und SONST - Teil der Bedingung an. Jeder dieser Teile kann ein frei zusammengesetzter Ausdruck sein. Das Ergebnis des WENN - Teils muß jedoch ein logischer Wert (WAHR. oder FALSCH) sein, ansonsten erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Ein Beispiel:

Nehmen wir an, Sie hätten in einer Datenbank sowohl Haus- als auch Postfachanschriften erfaßt. Jetzt möchten Sie Adreßaufkleber für diese Daten drucken. Dabei soll natürlich nur entweder die Haus- oder die Postfachanschrift gedruckt werden und nicht beide. Sie entscheiden sich, wenn möglich die Postfachanschrift zu verwenden und nur auf die Hausanschrift zurückzugreifen, wenn keine Postfachanschrift verfügbar ist. Mit Hilfe einer WENN-DANN-SONST Bedingung ist eine solche Aufgabe kein Problem.

In das Feld "Bedingung" geben Sie den Ausdruck ein, der auf WAHR oder FALSCH geprüft werden soll. Dabei können Sie über den Button "Bearbeiten" den Dialog zur Definition von Ausdrücken aufrufen. In unserem Beispiel wurde mit Hilfe der Funktion Empty() geprüft, ob das Feld POSTFACH leer ist.

Bitte beachten Sie, daß es hier nicht notwendig ist, noch eigens eine Funktion IF() oder Cond() zu verwenden, da der ganze Dialog bereits eine WENN-DANN-SONST Bedingung darstellt. Es genügt, den WENN Ausdruck einzugeben. Hier könnte also stehen:

Empty(POSTFACH)

In die Rubrik "WAHR" geben Sie den Ausdruck ein, der gelten soll, wenn die oben angegebene Bedingung WAHR ist.

Wenn der *List & Label Designer* für diesen Fall nichts tun soll, geben Sie einfach zwei aufeinanderfolgende Anführungszeichen ("") als Ausdruck. ein. Auch hier können Sie über den Button "Bearbeiten" auf den bekannten Dialog zur Definition von Ausdrücken zurückgreifen. In unserem Beispiel ist die Bedingung wahr, wenn das Feld POSTFACH leer ist, und für diesen Fall soll stattdessen die STRASSE gedruckt werden. Hier müßte also stehen:

STRASSE

In der Rubrik "FALSCH" geben Sie den Ausdruck ein, der gelten soll, wenn die oben angegebene Bedingung FALSCH ist. Wenn der *List & Label Designer* für diesen Fall nichts tun soll, geben Sie einfach zwei aufeinanderfolgende Anführungszeichen ("") als Ausdruck. ein. Auch hier können Sie über den Button "Bearbeiten" auf den bekannten Dialog zur Definition von Ausdrücken zurückgreifen.

In unserem Beispiel ist die Bedingung falsch, wenn das Feld POSTFACH nicht leer ist, und für diesen Fall soll dann der Inhalt von POSTFACH gedruckt werden. Hier müßte also stehen:

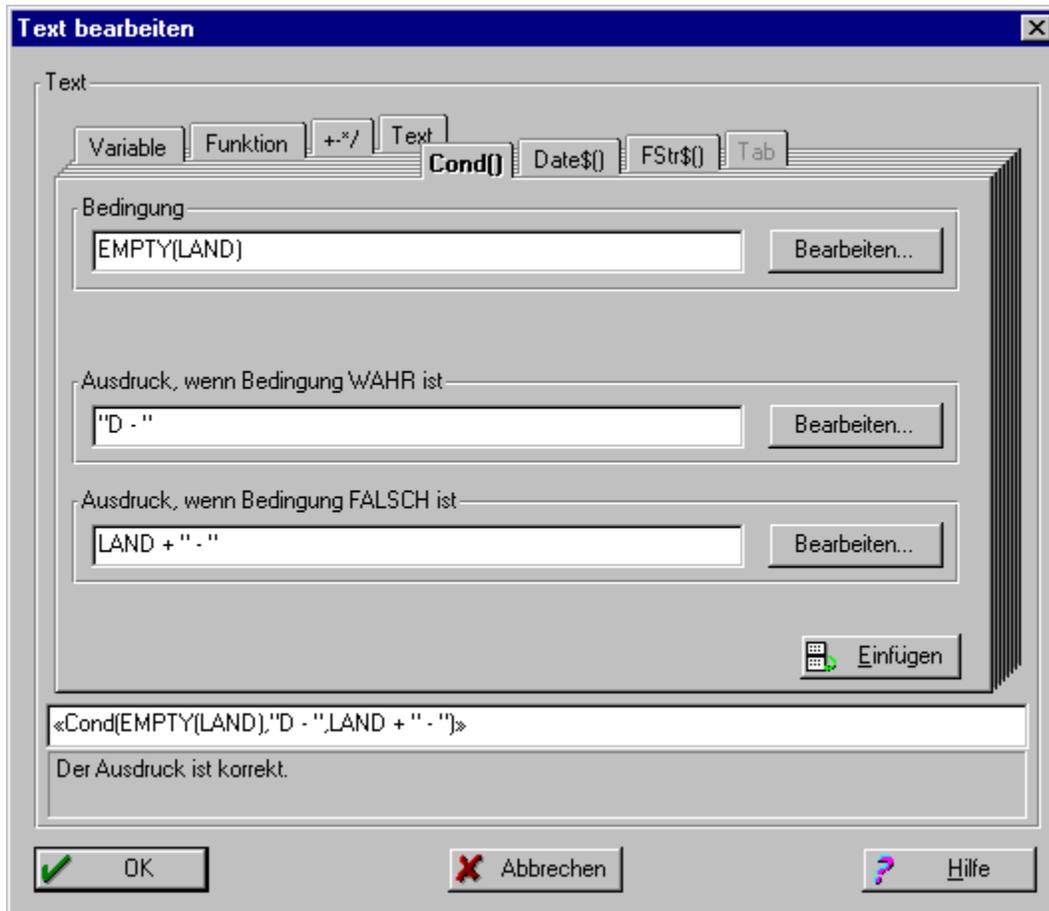
POSTFACH

Über den Button "Einfügen" können Sie die fertige Bedingung in Ihre Bearbeitungszeile übernehmen. Sie kann dort als eigenständiger Ausdruck oder als Teil eines anderen Ausdrucks erscheinen. Unser Beispiel ergäbe in der Bearbeitungszeile den Ausdruck

Cond(Empty(POSTFACH),STRASSE,POSTFACH)

Logische Bedingungen einfügen

Eine spezielle Art von **Funktion** bietet die Registerkarte "**Cond()**". Hierbei handelt es sich um eine WENN-DANN-SONST Bedingung: WENN der erste Teil des **Ausdrucks** wahr ist, DANN soll das geschehen, was im zweiten Teil des Ausdrucks definiert ist, SONST soll geschehen, was im dritten Teil des Ausdrucks definiert ist.



Ein Beispiel:

Nehmen wir an, Sie hätten in einer Datenbank sowohl Haus- als auch Postfachanschriften erfaßt. Jetzt möchten Sie Adreßaufkleber für diese Daten drucken. Dabei soll natürlich nur entweder die Haus- oder die Postfachanschrift gedruckt werden und nicht beide. Sie entscheiden sich, wenn möglich die Postfachanschrift zu verwenden und nur auf die Hausanschrift zurückzugreifen, wenn keine Postfachanschrift verfügbar ist. Mit Hilfe einer WENN-DANN-SONST Bedingung ist eine solche Aufgabe kein Problem.

In das Feld "Bedingung" geben Sie den Ausdruck ein, der auf WAHR oder FALSCH geprüft werden soll. Dabei können Sie über den Button "**Bearbeiten**" den Dialog zur Definition von Ausdrücken aufrufen. In unserem Beispiel wurde mit Hilfe der Funktion Empty() geprüft, ob das Feld POSTAFCH leer ist.

Bitte beachten Sie, daß es hier nicht notwendig ist, noch eigens eine Funktion IF() oder Cond() zu verwenden, da der ganze Dialog bereits eine WENN-DANN-SONST Bedingung darstellt. Es genügt, den WENN Ausdruck einzugeben. Hier könnte also stehen:

Empty(POSTFACH)

In die Rubrik "WAHR" geben Sie den Ausdruck ein, der gelten soll, wenn die oben angegebene Bedingung WAHR ist. Wenn der *List & Label Designer* für diesen Fall nichts tun soll, geben Sie einfach zwei aufeinanderfolgende Anführungszeichen ("") als Ausdruck. ein. Auch hier können Sie über den Button "[Bearbeiten](#)" auf den bekannten Dialog zur Definition von Ausdrücken zurückgreifen. In unserem Beispiel ist die Bedingung wahr, wenn das Feld POSTFACH leer ist, und für diesen Fall soll stattdessen die STRASSE gedruckt werden. Hier müßte also stehen:

STRASSE

In der Rubrik "FALSCH" geben Sie den Ausdruck ein, der gelten soll, wenn die oben angegebene Bedingung FALSCH ist. Wenn der *List & Label Designer* für diesen Fall nichts tun soll, geben Sie einfach zwei aufeinanderfolgende Anführungszeichen ("") als Ausdruck. ein. Auch hier können Sie über den Button "[Bearbeiten](#)" auf den bekannten Dialog zur Definition von Ausdrücken zurückgreifen.

In unserem Beispiel ist die Bedingung falsch, wenn das Feld POSTFACH nicht leer ist, und für diesen Fall soll dann der Inhalt von POSTFACH gedruckt werden. Hier müßte also stehen:

POSTFACH

Über den Button "[Einfügen](#)" können Sie die fertige Bedingung in Ihre [Bearbeitungszeile](#) übernehmen. Sie kann dort als eigenständiger [Ausdruck](#) oder als Teil eines anderen Ausdrucks erscheinen. Unser Beispiel ergäbe in der Bearbeitungszeile den Ausdruck

Cond(Empty(POSTFACH),STRASSE,POSTFACH)

Liste der verfügbaren Funktionen

In der Liste finden Sie die verfügbaren [Funktionen](#) angezeigt. In der Spalte "Funktionen/Parameter" finden Sie jeweils den Funktionsnamen gefolgt von Anzahl und [Wertetyp](#) der Parameter. Jeder einzelne Parameter ist dabei in geschweifte Klammern { } eingeschlossen. Optionale Parameter, die angegeben werden können, aber nicht müssen, sind zusätzlich in eckige Klammern [] eingeschlossen.

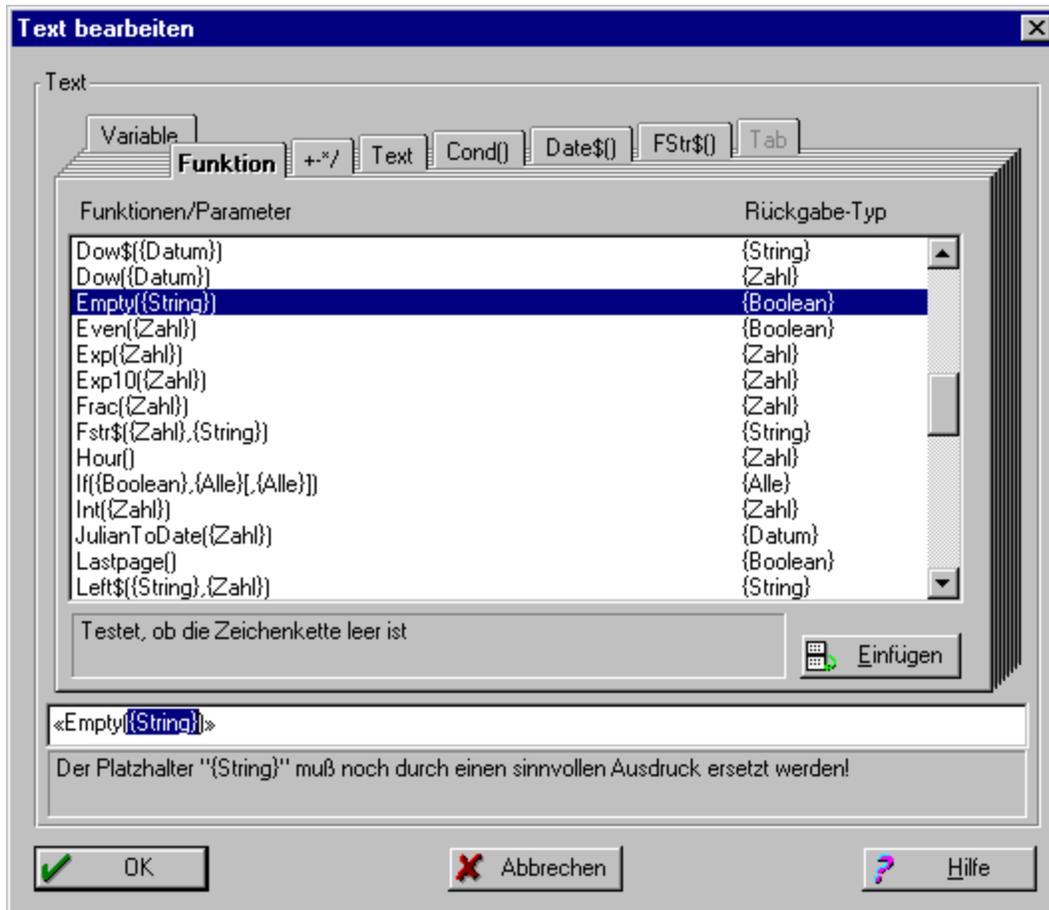
In der Spalte "Rückgabe-Typ" ist der Wertetyp des Ergebnisses der Funktion aufgeführt. Dieser Wertetyp ist wichtig, wenn Sie die Funktion als Argument einer anderen Funktion verwenden wollen.

Funktionen in Ausdruck einfügen

Mit **Funktionen** wird es bei der Definition von **Ausdrücken** erst richtig interessant, hier eröffnen sich unzählige neue Möglichkeiten. So können Sie mit Hilfe dieser Funktionen rechnen, die Ergebnisse von **Variablen** oder deren Erscheinungsbild beeinflussen, Werteypen umwandeln und vieles mehr.

Eine **Übersicht** der verfügbaren Funktionen und ihrer Parameter finden Sie auf der Karte "Funktionen" im Dialog zur Bearbeitung von Ausdrücken.

Wenn Sie eine der Funktionen selektieren, erhalten Sie im **Infobereich** unten eine kurze Erläuterung dazu. Um die Funktion in die **Bearbeitungszeile** zu übernehmen, doppelklicken Sie auf die gewünschte Funktion oder betätigen Sie den Button "Einfügen".



Beispiele:

In der Bearbeitungszeile erscheint dann die gewählte Funktion. Ein Beispiel wäre die Funktion **«Dow\$({Datum})»**, die als Ergebnis den Wochentag des angegebenen Datums im Klartext liefert, beispielsweise "Montag". Dabei wird die Funktion in der entsprechenden Schreibweise (in spitzen Doppelklammern = Chevrons) in die Bearbeitungszeile übertragen. Mit eingefügt werden Platzhalter für die Parameter, welche die Funktion erwartet oder zuläßt. Der erste dieser Parameter ist automatisch markiert und Sie werden aufgefordert, diesen Platzhalter durch einen gültigen Wert zu ersetzen.

Es empfiehlt sich, zuerst alle Parameter der Funktion durch die entsprechenden Werte zu ersetzen, bevor Sie mit der Definition des Ausdrucks fortfahren. Für manche Parameter sind auch wiederum Funktionen als Werte zulässig. Solange Sie diese ebenfalls über die Registerkarte "Funktion" einfügen, achtet der *List & Label Designer* auf die korrekte

Schreibweise.

Anstelle des Parameters **{Datum}** könnte beispielsweise die Funktion **Today()** eingefügt werden, die als Ergebnis das aktuelle Datum liefert. Weil wir uns hier bereits innerhalb der Funktion **«Dow\$({Datum})»** befinden, wird **Today()** ohne Chevrons "« »" eingefügt:

«Dow\$Today()»

Als Ergebnis dieses Ausdruckes erhalten Sie dann den Wochentag des aktuellen Datums im Klartext. Weitere Beispiele für die Verwendung von Funktionen finden Sie im Anhang "[Arbeiten mit Funktionen](#)".

Hinweis: Über die Funktionen [If\({Boolean},{Alle},{Alle}\)](#) oder [Cond\({Boolean},{Alle},{Alle}\)](#) können Sie beliebige Bedingungen formulieren, so etwa, welcher Text und/oder welche Variable angezeigt werden sollen, wenn ein bestimmtes Feld einen bestimmten Inhalt hat, oder was angezeigt werden soll, wenn das Feld leer ist oder einen anderen Inhalt hat. Besonders komfortabel lassen sich Bedingungen über die Registerkarte "[Cond\(\)](#)" realisieren.

Siehe auch:

- [Benutzerabfragen über Funktionen](#)
- [Logische Bedingungen einfügen](#)

Liste der verfügbaren Operatoren

Auf der Karte "+/-" finden Sie in der Spalte ganz links die jeweiligen Operatoren, in der mittleren Spalte die Schreibweise und in der rechten Spalte die Wertetypen, auf welche der jeweilige Operator anwendbar ist.

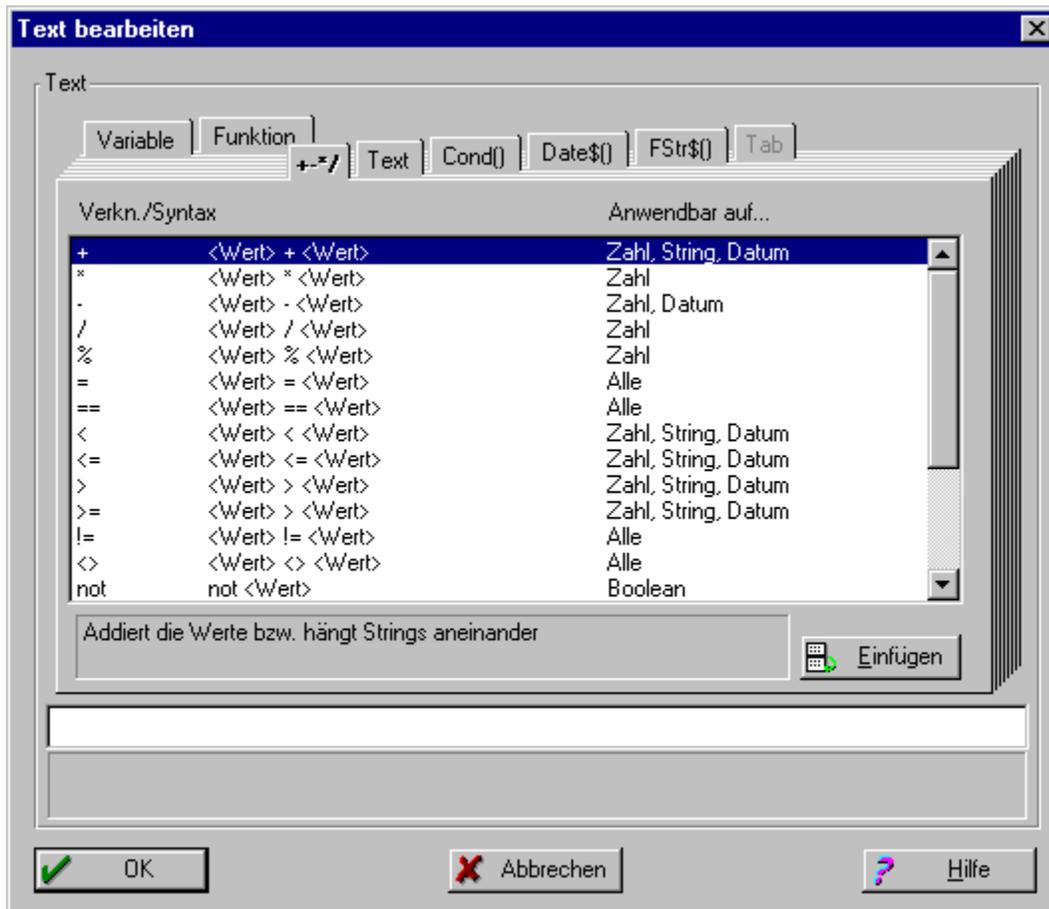
Von besonderer Bedeutung ist dabei der Operator "+", der sich nicht nur für Additionen (Wertetypen "Zahl" und "Datum") eignet, sondern auch zur Verknüpfung von Variablen mit festem Text dient (Wertetyp "String").

Verknüpfungen und Operatoren einfügen

Über die Registerkarte "+*/-" (Operatoren) öffnen Sie die Liste der verfügbaren Verknüpfungsoperatoren. Diese Operatoren dienen sowohl dazu, Variablen mit Text zu verbinden, als auch zu rechnen oder logische Vergleiche durchzuführen. Die verfügbaren Operatoren lassen sich in die Kategorien "[logische Operatoren](#)" (logisches UND bzw. ODER bzw. NICHT), "[arithmetische Operatoren](#)" (Grundrechenarten) und "[Vergleichsoperatoren](#)" (Größer als, ist gleich, etc.) einteilen.

Hierfür gelten die üblichen Bearbeitungsregeln: Logische Operatoren werden vor arithmetischen Operatoren und die vor Vergleichsoperatoren ausgewertet. Eine ausführliche Erläuterung aller Operatoren finden Sie im Anhang im Kapitel "[Arbeiten mit Verknüpfungen](#)". Dort ist auch die Bearbeitungshierarchie für die verschiedenen Operatoren und Verknüpfungen beschrieben. Anhand dieser Hierarchie wird bei Ausdrücken mit mehreren Operatoren entschieden, welcher zuerst zur Anwendung kommen soll.

Auf der Karte "+*/-" finden Sie in der Spalte ganz links die jeweiligen Operatoren, in der mittleren Spalte die Schreibweise und in der rechten Spalte die Wertetypen, auf welche der jeweilige Operator anwendbar ist.



Von besonderer Bedeutung ist dabei der Operator "+", der sich nicht nur für Additionen (Wertetypen "Zahl" und "Datum") eignet, sondern auch zur Verknüpfung von Variablen mit festem Text dient (Wertetyp "String").

Beispiel:

Hier wird beispielsweise der Text "Betrag: " mit der Variablen SUMME verknüpft und anschließend noch der Text " DM" angehängt.

"Betrag: "+SUMME+" DM"

Diese Form der Verknüpfung von festem Text und Variablen ist innerhalb von Funktionen, d.h. in Ausdrücken, die von spitzen Doppelklammern (Chevrons "« »") umschlossen sind, notwendig. Außerhalb solcher Funktionen können Variablen und fester Text auch ohne "+" Operator verknüpft werden.

Zeilenübrüche einfügen

Über den Button "Umbruch" fügen Sie einen Zeilenumbruch in Ihre Textzeile ein. Ein solcher Umbruch wirkt sich jedoch nur aus, wenn Sie für das betreffende Objekt (Zeile eines Textobjektes oder Spalte eines Tabellenobjektes) Umbrüche zulassen. In diesem Fall werden die Worte, die nicht mehr in die Zeile/Spalte passen, in eine neue Zeile umgebrochen und die darunterliegenden Zeilen um eine Zeile nach unten verschoben. (Achtung: Besteht der Text nicht aus mehreren Worten, sondern nur aus einem langen Wort, wird er nicht umgebrochen, sondern abgeschnitten).

- Bei Textobjekten muß hierfür die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" des Dialogs "Text-Eigenschaften" eingeschaltet sein.
- Bei Tabellenobjekten muß hierfür in der Rubrik "Spaltenlayout" die Option "Anpassung" auf "Wortumbruch" stehen.

Tabulatoren einfügen

Tabulatoren sind nur in [Textobjekten](#) zulässig, in [Tabellenobjekten](#) erscheint dieser Button daher nicht. Zwischen [Textelementen](#) oder [Variablen](#) kann in Textobjekten pro Zeile genau ein Tabulator eingefügt werden. Dessen Position läßt sich, nachdem der Tabulatorbutton betätigt wurde, über die Registerkarte "Tab" einstellen. Näheres finden Sie im Kapitel "[Textobjekte einfügen](#)".

Bitte beachten Sie dabei, daß Tabulatoren im *List & Label Designer* systembedingt anders funktionieren, als beispielsweise in einer Textverarbeitung.

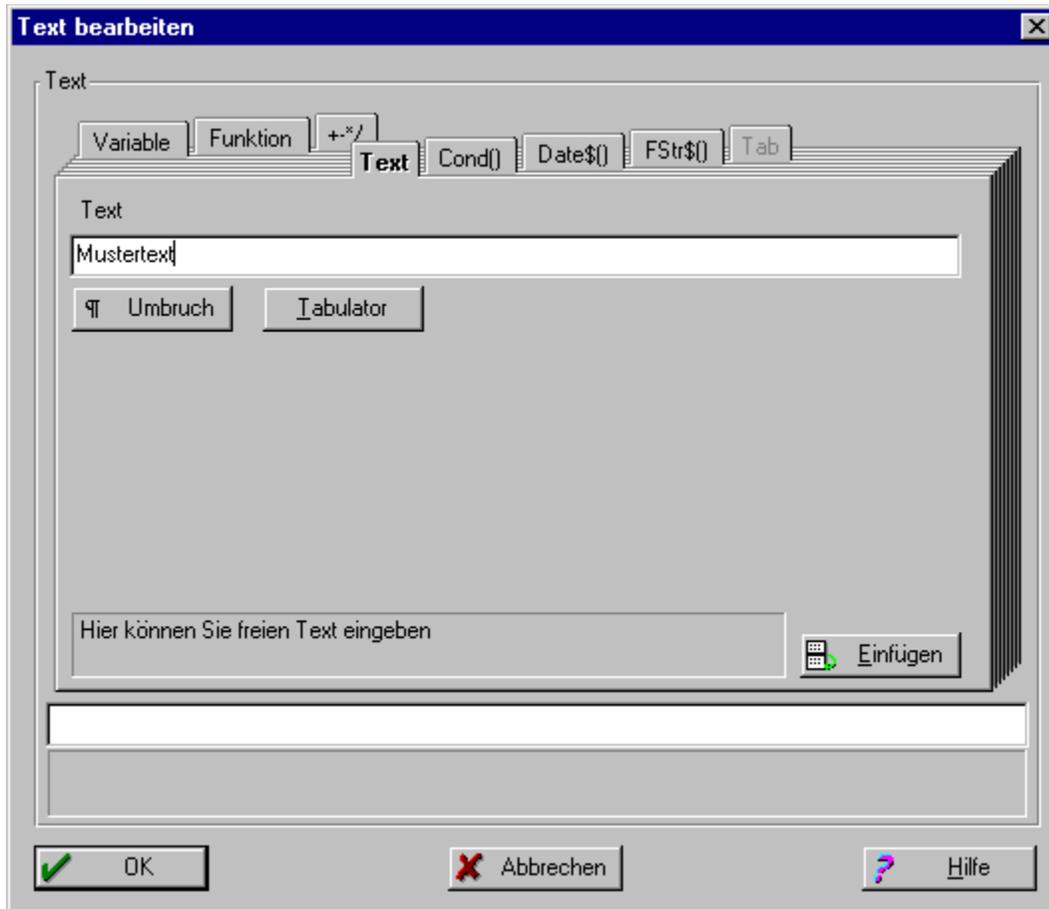
Bearbeitungszeile für festen Text

In diese Zeile können Sie beliebigen festen Text eingeben oder aus der Zwischenablage einfügen.

Text einfügen

Ein weiteres wichtiges Element von **Ausdrücken** ist **fester Text**, mit dem Sie beispielsweise einer Variablen eine Bezeichnung voranstellen können, etwa "Telefon: 1234567". Weitere Anwendungsfälle von festem Text sind Listenüberschriften, Absenderangaben, etc.

Über die Karte "Text" können Sie freien Text in Ihren Ausdruck aufnehmen, Tabulatoren setzen und Zeilenumbrüche festlegen.



Geben Sie den gewünschten Text ein und klicken Sie auf "**Einfügen**" um Ihre Eingabe in die **Bearbeitungszeile** zu übernehmen. Dabei wird der Text je nach Erfordernis automatisch in Anführungszeichen gesetzt (in Funktionsausdrücken) oder nicht (in Textausdrücken). Aus diesem Grund sollten Sie Texte stets über die Karte "Text" einfügen.

Beispiele:

Telefon: <TELEFON>

In diesem Beispiel wurde zuerst über die Karte "Text" der feste Text "Telefon: " eingefügt und anschließend über die Karte "Variable" die Variable TELEFON. Gedruckt würde damit zuerst der Text "Telefon: " gefolgt von der jeweiligen Telefonnummer aus der Datenbank.

Bitte beachten Sie, daß auch Leerzeichen, die beispielsweise als Trennzeichen zwischen

Variablen oder zwischen Variablen und Text stehen sollen, als "fester Text" gelten.

Wenn Sie sich innerhalb von Funktionen befinden, können Variablen und fester Text nicht einfach zusammengesetzt werden. Im Funktionsmodus müssen Variablen und fester Text stets über den Verknüpfungsoperator "+" verbunden werden.

"Telefon: "+TELEFON

In diesem Beispiel wird der feste Text "Telefon: " über den Operator "+" mit der Variablen TELEFON verbunden.

Summenvariablen definieren

Summenvariablen sind zulässig für alle numerischen Werte, d.h. für numerische Variablen oder für Ausdrücke, die als Ergebnis einen numerischen Wert liefern. Bis zu 25 solcher Summenvariablen pro Projekt sind möglich. Für diese Summenvariablen gilt die Logik:

@SummeXX = <numerischer Ausdruck>

"@SummeXX" ist dabei die Summenvariable, in der das Ergebnis der Summierung gespeichert wird, "<numerischer Ausdruck>" steht für die Variable oder den Ausdruck, über den summiert werden soll. Für jeden Datensatz, der gedruckt wird, liest der *List & Label Designer* den Wert von "<numerischer Ausdruck>" und addiert ihn zur "@SummeXX".

Um solche Summenvariablen "@SummeXX" in Projekten nutzen zu können, müssen diesen also zuerst die gewünschten numerischen Ausdrücke zugewiesen werden. Dies geschieht über den Befehl **Projekt > Summen-Variablen**.

In diesem Dialog finden Sie eine Liste mit den 25 Summenvariablen "@SummeXX". Diesen müssen zunächst die entsprechenden Variablen oder Ausdrücke zugewiesen werden, über die summiert werden sollen.

Hierzu selektieren Sie die Summenvariable "@SummeXX", der Sie einen Ausdruck zuweisen wollen und klicken dann auf den Button "Bearbeiten". Damit gelangen Sie in den Dialog zur Definition von Ausdrücken.

Seitensummen oder Gesamtsummen

Über die Option "Seitensumme" des Dialogs zur Bearbeitung von Summenvariablen können Sie wählen, ob die Summen jeweils für eine Druckseite (Option eingeschaltet) oder für den gesamten Druckjob berechnet werden sollen (Option ausgeschaltet).

Beispiele:

Im einfachsten Fall wählen Sie einfach eine numerische Variable aus, zum Beispiel PREIS. Die Ergebnisformel wäre damit

@SummeXX = <PREIS>

d.h. die Summe über alle Preise würde in der Summenvariable "@SummeXX" gespeichert.

Ebensogut können Sie jedoch auch über beliebig komplexe Ausdrücke summieren, solange das Ergebnis nur ein numerischer Wert ist. So könnte beispielsweise im Ausdruck aus NETTOPREIS und MWST der Bruttopreis berechnet und dieses Ergebnis dann summiert werden. Hier wäre die Ergebnisformel

@SummeXX = <NETTOPREIS + NETTOPREIS * (MWST/100)>

d.h. die Summe der Ergebnisse des Ausdrucks (NETTOPREIS + NETTOPREIS * (MWST/100)) würde in der Summenvariable "@SummeXX" gespeichert.

Zähler definieren

Über Summenvariablen können Sie auch bequem Zähler definieren, die für jeden gedruckten Datensatz entsprechend aktualisiert wird. Im einfachsten Fall ist so ein Zähler eine fortlaufende Nummer, die sich für jeden Datensatz um 1 erhöht. Hier wäre die Ergebnisformel ganz simpel

@SummeXX = +1

Für jeden gedruckten Datensatz erhöht sich der Zähler jeweils um 1. Nach dem gleichen Prinzip kann auch ein Zähler mit vorgegebenen Startwert realisiert werden.

Siehe auch:

- [Summenvariablen einsetzen](#)

Summenvariablen einsetzen

Nachdem Sie über **Projekt > Summen-Variablen** definiert haben, welche Summe in welcher Summenvariable gespeichert werden soll, können Sie diese Summenvariablen in Ihren Objekten (Textobjekte oder Listenobjekte) verwenden.

Rufen Sie hierzu den jeweiligen Eigenschaftsdialog des betreffenden Objektes auf und aktivieren Sie den Dialog zur Definition von Ausdrücken. In der Karte "Variable" finden Sie auch die Summenvariablen "**@SummeXX**" aufgelistet. Diese können Sie nun genauso in Ihren Ausdruck übernehmen, wie normale Variablen.

Um beispielsweise die Summenvariable "@Summe01" in Ihr Objekt aufzunehmen, doppelklicken Sie auf der Registerkarte "Variable" auf diese Summenvariable, um sie in die Bearbeitungszeile zu übernehmen.

Ausdruck für Summenvariable bearbeiten

Ausdrücke für Summenvariablen werden über den gleichen Dialog definiert, wie allgemeine [Ausdrücke](#).

Arbeiten mit Summenvariablen

Überlicherweise sind im *List & Label Designer* nur Berechnungen innerhalb von Datensätzen möglich. Nehmen wir zum Beispiel an, wir hätten eine Datenbank mit Artikeln, für die Ausgabemasken erstellt werden sollen. Zu einem Artikel X könnte damit aus den Informationen MENGE und PREIS der Gesamtpreis für eine bestimmte Artikelmenge berechnet werden ($\text{Menge} \times \text{Preis} = \text{Gesamtpreis}$).

Es ist jedoch auf diese Weise nicht möglich, die Gesamtkosten für eine ganze Auswahl von Artikeln (X, Y, Z,...) zu berechnen. Für diese Zwecke gibt es jedoch über die in der Datenbank definierten Variablen hinaus noch eine besondere Variablenform, die Summenvariablen.

Diese können dazu benutzt werden, Summen über Datensätze hinweg zu bilden, beispielsweise in einer Tabelle die Summe über die Spalte PREIS.

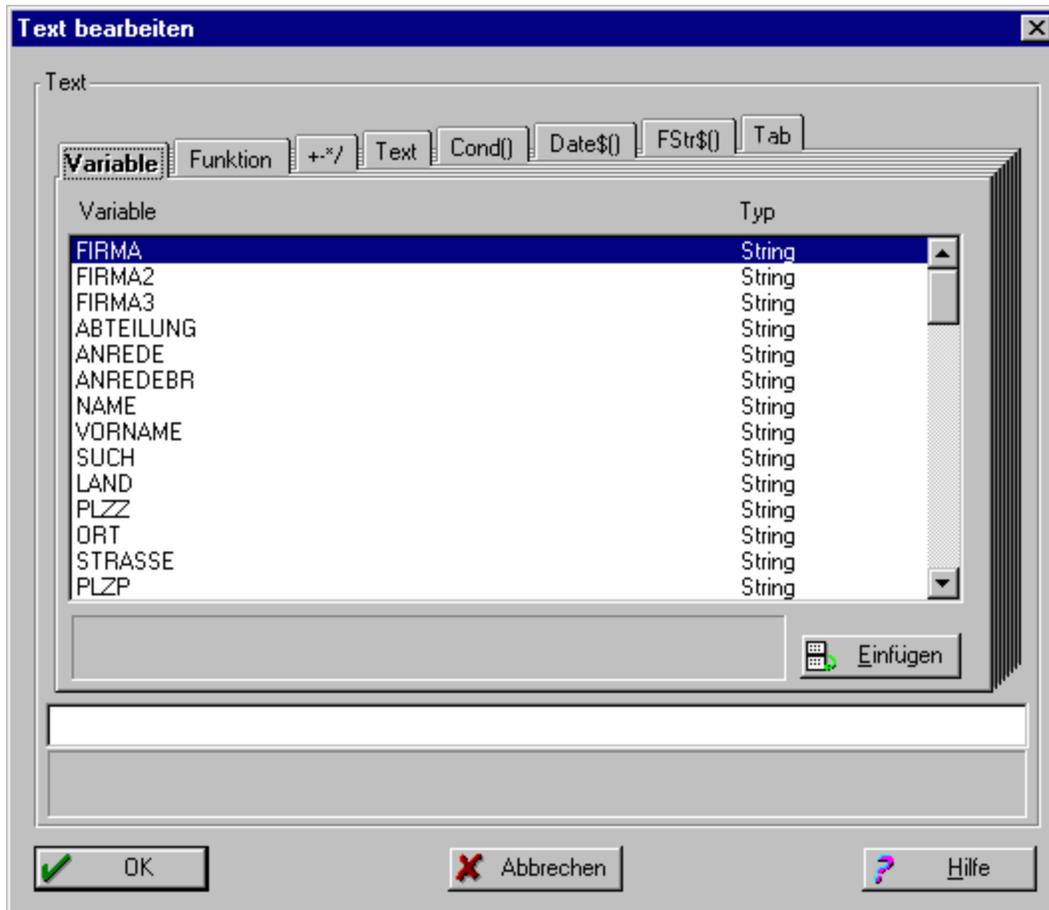
Summiert werden kann dabei wahlweise über alle Datensätze einer Druckseite (Seitensummen) oder über das gesamte Projekt (Gesamtsummen).

Näheres finden Sie unter:

- [Summenvariablen definieren](#)
- [Summenvariablen einsetzen](#)

Variablen einfügen

Variablen dürften mit die wichtigsten Elemente von **Ausdrücken** und damit auch die wichtigsten Inhalte von **Objekten** sein. Die Variablen dienen bei der Konfiguration von **Projekten** als Platzhalter für Informationen, die später beim Drucken aus der Datenbank übernommen werden. So unterschiedlich wie die Inhalte Ihrer Datenbank können daher auch die sogenannten "Wertetypen" Ihrer Variablen sein: "**String**" (Text), "**Zahl**", "**Datum**", "**Boolean**" (logische Werte), "**Zeichnung**" und "**Barcode**". Der Wertetyp wird wichtig, wenn Sie Variablen als Parameter in **Funktionen** verwenden wollen, da diese in der Regel immer nur bestimmte Wertetypen als Parameter zulassen. So können Sie einen Zahlenwert eben auch nur mit einem Zahlenwert und beispielsweise nicht mit einer Zeichnung multiplizieren.



Die Registerkarte "Variable" enthält eine Übersicht der für das bearbeitete Objekt verfügbaren Variablen. In der Spalte "Typ" ist zudem der Wertetyp dieser Variablen angezeigt.

- Doppelklicken Sie auf die gewünschte Variable, um sie in die **Bearbeitungszeile** zu übernehmen. Alternativ können Sie die Variable auch anklicken und dann mit dem Button "**Einfügen**" in die Bearbeitungszeile übernehmen.
- Die betreffende Variable wird daraufhin in der korrekten Schreibweise (Variablen werden außerhalb von Funktionen in spitze Klammern eingeschlossen) in die Bearbeitungszeile übernommen.

Um weitere Variablen in Ihren Ausdruck aufzunehmen, wiederholen Sie obige Schritte. Falls zwischen den einzelnen Variablen Leerzeichen stehen sollen, beispielsweise um VORNAME und NAME zu trennen, achten Sie darauf, diese Leerzeichen in die Bearbeitungszeile einzugeben.

Siehe auch:

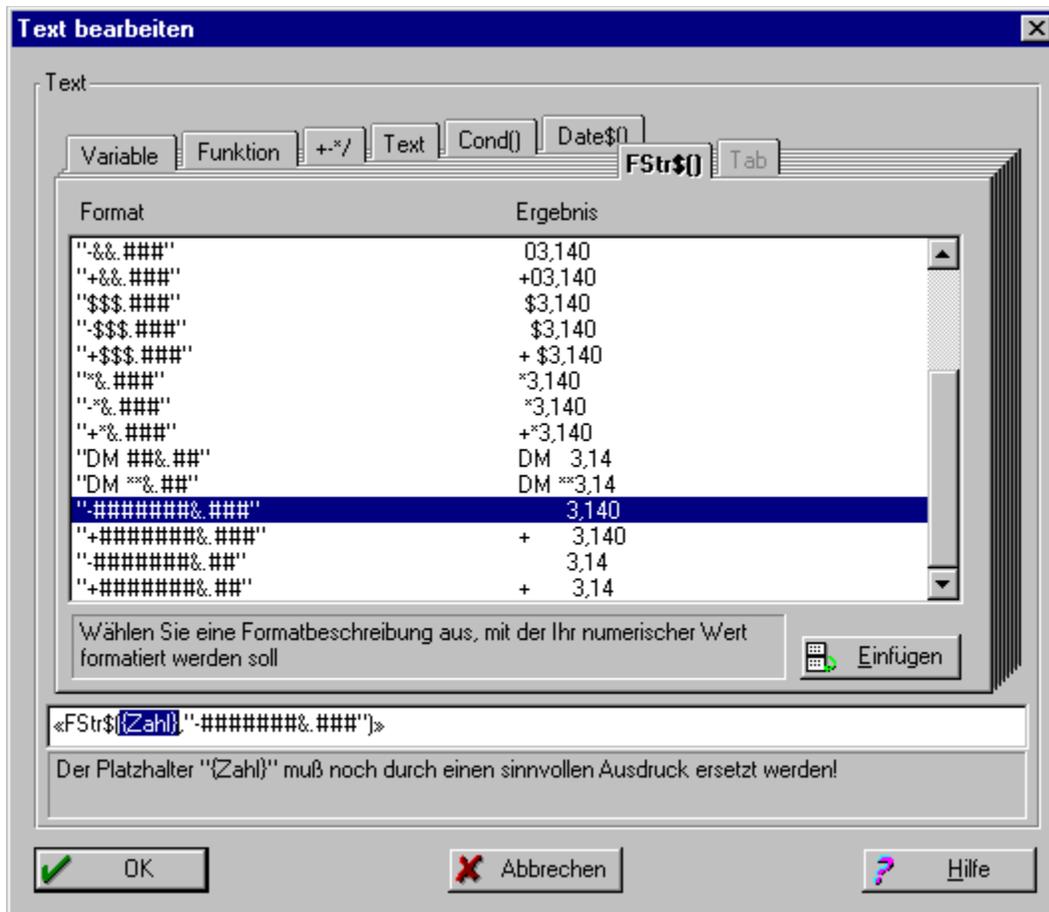
- [Arbeiten mit Summenvariablen](#)

Liste der verfügbaren Zahlenformate

In der Formatliste finden Sie links die jeweiligen Formatstrings und rechts das jeweilige Ergebnis. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Zahlenformat, oder betätigen Sie den Button "[Einfügen](#)", um es in die Bearbeitungszeile zu übernehmen. Fügen Sie dann als Parameter den zu formatierenden Zahlenwert ein.

Zahlenwerte formatieren

Über die Karte "**FStr\$()**" können Sie beliebige **Zahlenwerte** mit Hilfe der Funktion "**FStr\$()**" formatieren. So können Sie die Anzahl der Vor- und Nachkommastellen, führende Zeichen und dergleichen einstellen. Dabei sollten Sie grundsätzlich so vorgehen, daß Sie zuerst über die Karte "FStr\$()" das gewünschte Zahlenformat auswählen und dann als Parameter den zu formatierenden Wert oder Ausdruck einfügen. Achten Sie bei komplexeren Ausdrücken mit Berechnungen darauf, daß Sie das Ergebnis formatieren und nicht einen Wert, der in der Rechenformel vorkommt. Sonst kann die Berechnung nicht durchgeführt werden.



In der Formatliste finden Sie links die jeweiligen Formatstrings und rechts das jeweilige Ergebnis. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Zahlenformat, oder betätigen Sie den Button "**Einfügen**", um es in die Bearbeitungszeile zu übernehmen. Fügen Sie dann als Parameter den zu formatierenden Zahlenwert ein.

Beispiel:

In diesem Beispiel wird der Inhalt von "{Zahl}" formatiert auf 2 Vor- und 3 Nachkommastellen. Falls "{Zahl}" einen Wert kleiner als 1 annimmt, würde vor dem Komma eine 0 ergänzt.

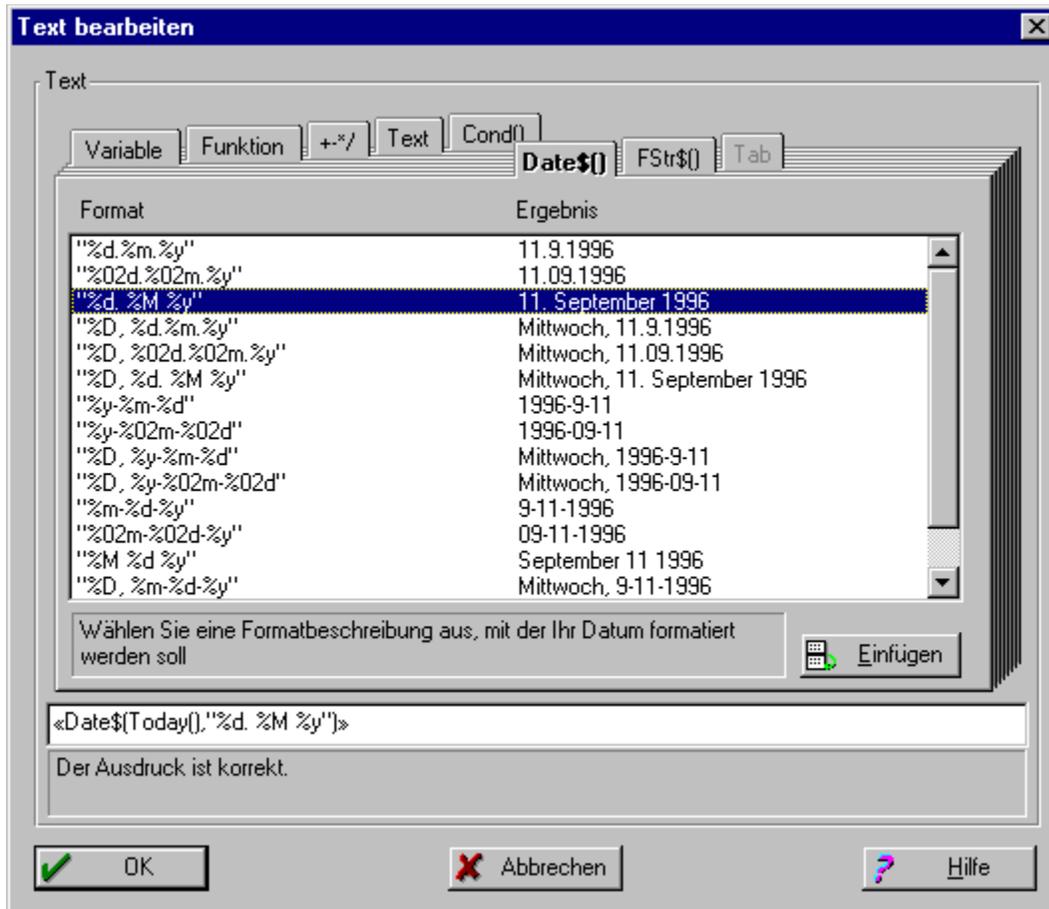
FStr\$({Zahl}, "#&.###)

Verfügbare Datumsformate

In der Formatliste finden Sie links die jeweiligen Formatstrings und rechts das jeweilige Ergebnis. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Datumsformat, oder betätigen Sie den Button "[Einfügen](#)", um es in die Bearbeitungszeile zu übernehmen.

Datumswerte formatieren

Über die Karte "**Date\$()**" können Sie Datumswerte mit Hilfe der Funktion "**Date\$()**" formatieren. So können Sie bestimmen, ob Tage oder Monate ausgeschrieben werden sollen, oder ob das Jahr mit 2 oder 4 Stellen angegeben werden soll, etc. Dabei sollten Sie grundsätzlich so vorgehen, daß Sie zuerst über die Karte "Date\$()" das gewünschte Datumsformat auswählen und dann als Parameter den zu formatierenden Wert oder Ausdruck einfügen.



In der Formatliste finden Sie links die jeweiligen Formatstrings und rechts das jeweilige Ergebnis. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Datumsformat, oder betätigen Sie den Button "Einfügen", um es in die Bearbeitungszeile zu übernehmen.

Beispiel:

Als Datumswert wird hier automatisch die Funktion "**Today()**" gewählt, die das aktuelle Datum liefert. Wenn Sie dagegen einen anderen Datumswert formatieren wollen, ersetzen Sie in dem Ausdruck "Today()" durch den gewünschten Datumswert.

Date\$(Today(), "%d. %M %y")

In diesem Beispiel wird die Datums-Funktion "Today()" so formatiert, daß der Tag als 2stellige Zahl, der Monat ausgeschrieben und das Jahr als 4stellige Zahl erscheint.

Eigenschaften für Tabulatoren

Ausrichtung des Tabulators

Ein Tabulator bewirkt, daß der Text davor bis max. zum Tabstop läuft. Falls die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" des Dialogs "Text-Eigenschaften" eingeschaltet ist, wird der Text vor dem Tabulator bei Bedarf in die nächste Zeile umgebrochen, andernfalls wird er abgeschnitten.

Der Text nach dem Tabulator wird abhängig von der Art des Tabstops umgebrochen - wenn die Option "Wort-Umbruch" angekreuzt ist:

- **linksbündig:** der Text erscheint linksbündig im Bereich zwischen Tabulator und dem rechten Rand des Textobjekts.
- **rechtsbündig:** der Text erscheint rechtsbündig im o.g. Bereich.
- **dezimal:** die Zahl nach dem Tabulator wird am Dezimaltabulator ausgerichtet. (Vorsicht! Text oder Zahlen vor einem Dezimaltabulator werden nicht umgebrochen!).

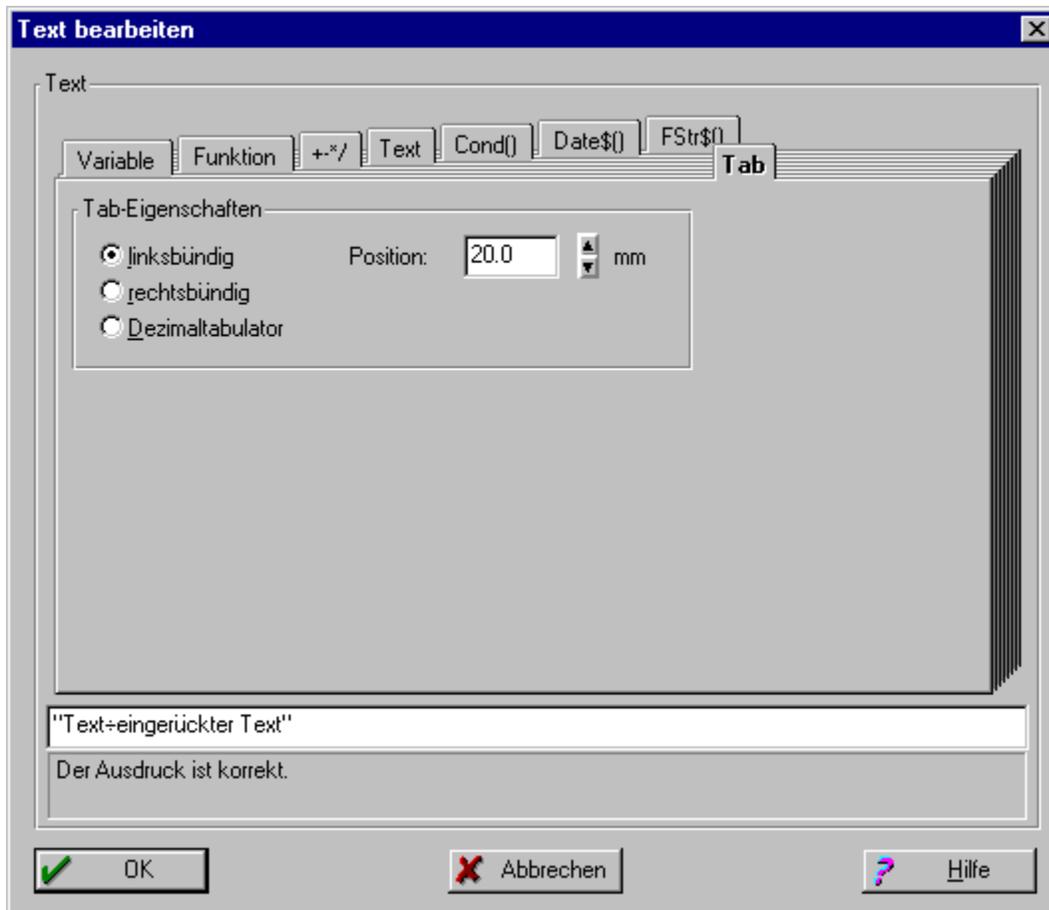
Position des Tabulators

Die Position des Tabulators innerhalb des betreffenden Objektes wird in Millimeter angegeben. Ein positiver Wert im Eingabefeld bedeutet, daß vom linken Rand des Textobjektes aus gerechnet wird, ein negativer Wert, daß vom rechten Rand aus gerechnet wird.

Eine Position von "50,0" würde bedeuten, daß der Text vor dem Tabulator bis maximal 50 Millimeter vom linken Rand des Objektes läuft, danach wird er umgebrochen oder abgeschnitten. Der auf den Tabulator folgende Text beginnt mit einem Abstand von 50 Millimeter zum linken Rand des Objektes und läuft bis maximal zum rechten Rand des Objektes.

Tabulatoren formatieren

Über die Karte "**Tab**" werden Tabulatoren, die Sie zuvor über die Karte "**Text**" des allgemeinen [Definitionsdialoges](#) gesetzt haben, formatiert. Sie können hier sowohl die Ausrichtung als auch die Position eines Tabulators einstellen.



Ausrichtung des Tabulators

Ein Tabulator bewirkt, daß der Text davor bis max. zum Tabstop läuft. Falls die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" des Dialogs "Text-Eigenschaften" eingeschaltet ist, wird der Text vor dem Tabulator bei Bedarf in die nächste Zeile umgebrochen, andernfalls wird er abgeschnitten.

Der Text nach dem Tabulator wird abhängig von der Art des Tabstops umgebrochen - wenn die Option "Wort-Umbruch" angekreuzt ist:

- **linksbündig:** der Text erscheint linksbündig im Bereich zwischen Tabulator und dem rechten Rand des Textobjekts.
- **rechtsbündig:** der Text erscheint rechtsbündig im o.g. Bereich.
- **dezimal:** die Zahl nach dem Tabulator wird am Dezimaltabulator ausgerichtet. (Vorsicht! Text oder Zahlen vor einem Dezimaltabulator werden nicht umgebrochen!).

Position des Tabulators

Die Position des Tabulators innerhalb des betreffenden Objektes wird in Millimeter angegeben. Ein positiver Wert im Eingabefeld bedeutet, daß vom linken Rand des Textobjektes aus gerechnet wird, ein negativer Wert, daß vom rechten Rand aus gerechnet

wird.

Eine Position von "50,0" würde bedeuten, daß der Text vor dem Tabulator bis maximal 50 Millimeter vom linken Rand des Objektes läuft, danach wird er umgebrochen oder abgeschnitten. Der auf den Tabulator folgende Text beginnt mit einem Abstand von 50 Millimeter zum linken Rand des Objektes und läuft bis maximal zum rechten Rand des Objektes.

Beispiel:

In der Bearbeitungszeile erscheint der Tabulator als Zeichen "÷". In diesem Beispiel stünde vor dem Tabulator der Text "Betrag: " und nach dem Tabulator die Variable SUMME gefolgt vom Text " DM".

"Betrag: "÷SUMME+" DM"

Wenn für diesen Tabulator auf der Registerkarte "Tab" die Eigenschaft "Dezimaltabulator" eingeschaltet würde, so würde der Wert von SUMME am Dezimalpunkt ausgerichtet.

Zeile einfügen

Über den Button "Einfügen" wird eine neue, leere Zeile oberhalb der aktuellen Zeile in das Textobjekt eingefügt. Dabei öffnet sich automatisch der Dialog zur Bearbeitung von [Ausdrücken](#).

Arbeiten mit Variablen, Formeln und Ausdrücken

Der Hauptzweck Ihrer [Projekte](#) dürfte das Drucken von Informationen aus einer Datenbank sein. Daß Sie diese Informationen dann noch mit [Ellipsen](#), [Rechtecken](#), [Linien](#), [Grafiken](#) und dergleichen gestalten können ist sicher schön, aber letztlich nur Beiwerk.

Was zählt, sind also die echten Informationen. Diese können zum einen als "[fester Text](#)" direkt ins Projekt eingegeben werden, wie beispielsweise eine Absenderzeile in einem Adreßetikett oder eine Überschrift über einer Liste. Fester Text wird also genau so gedruckt, wie im Projekt angegeben.

Zum anderen können diese Informationen aus der jeweils geladenen Datenbank übernommen werden. Solche Informationen werden als "[Variablen](#)" in die Projekte eingefügt. So können Sie beispielsweise als Inhalt für die Spalte einer Liste die Variable TELEFON wählen. Gedruckt werden dann in dieser Spalte die verschiedenen Telefonnummern zu den Datensätzen der Datenbank. Variablen dienen also als Platzhalter für Informationen aus einer Datenbank.

Mit diesen beiden Informationsarten lassen sich bereits ansprechende Projekte gestalten, die für viele Zwecke genügen. Der *List & Label Designer* bietet jedoch noch weitaus mehr: Mit Hilfe von Formeln und Ausdrücken können die in Variablen und festem Text enthaltenen Informationen nahezu beliebig verknüpft und sogar verändert werden. Hierzu dienen "**Formeln**" oder "**Ausdrücke**" (beliebige Kombinationen von Text und Zahlenwerten und logische Bedingungen). In Formeln oder Ausdrücken können fester Text und Variablen in "[Funktionen](#)" eingesetzt und über "[Operatoren](#)" mit einander verknüpft werden.

Logische und andere Ausdrücke

Bei den Ausdrücken lassen sich zwei Typen unterscheiden, [logische](#) und andere Ausdrücke. Ein logischer Ausdruck kennt nur zwei mögliche Ergebnisse, WAHR oder FALSCH. Logische Ausdrücke finden beispielweise in [Filtern](#) Anwendung. Ein Ausdruck, der nur die Variable "PREIS" enthält, ist kein logischer Ausdruck. Sein Ergebnis ist nicht entweder WAHR oder FALSCH, sondern einfach der Variableninhalt. Der Ausdruck "PREIS > 1000" hingegen ist ein logischer Ausdruck, sein Ergebnis ist entweder WAHR oder FALSCH.

Die übrigen Ausdrücke können beliebige Ergebnisse haben, beispielsweise einen numerischen Wert oder einen Text oder einen Barcode etc. Hier wäre auch ein Ausdruck "PREIS" zulässig.

Beispiele zu Ausdrücken

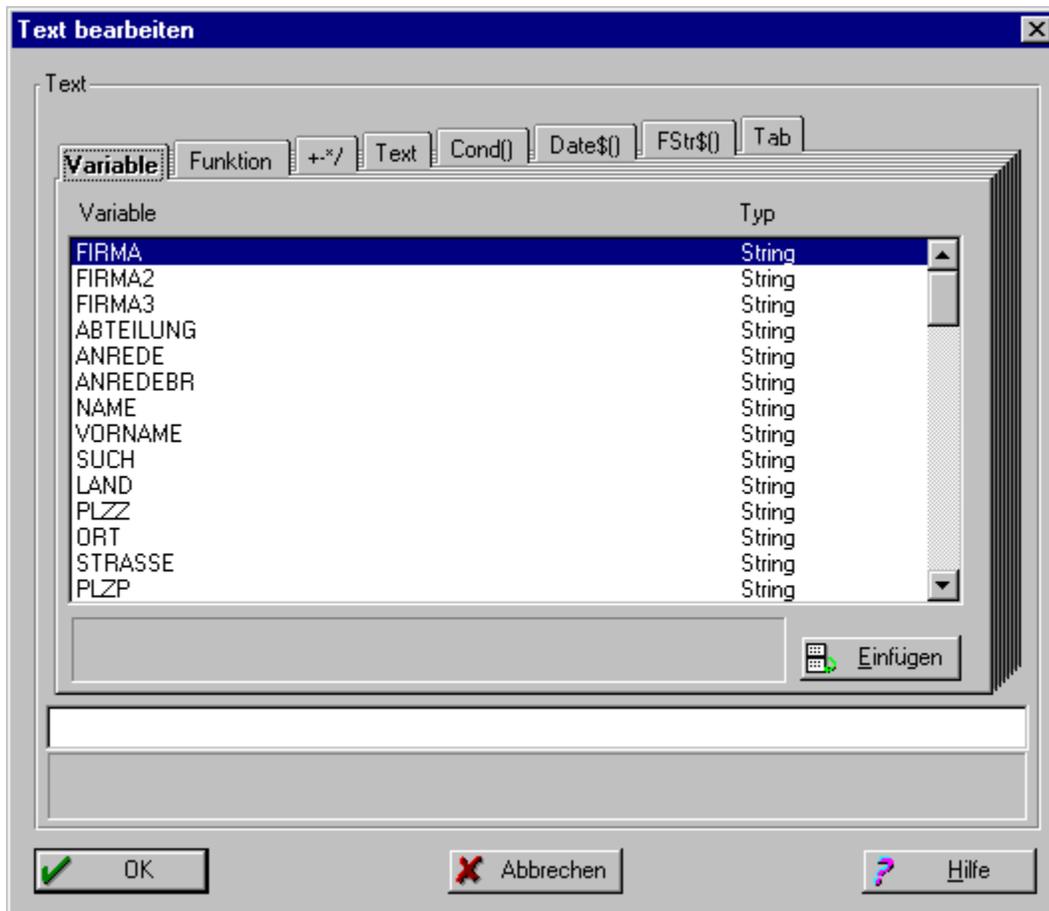
Bei Projekten zum Druck von Adreßetiketten können Sie beispielsweise über einen Ausdruck zu einer in einer Variablen POSTFACH gespeicherten Postfachnummer automatisch den Text "Postfach" ergänzen. Damit erschiene auf dem Etikett nicht nur die nackte Postfachnummer, sondern eben etwas wie "Postfach 111111".

Oder stellen Sie sich vor, Sie hätten in einer Variable PREIS die Nettopreise von Artikeln zur Verfügung, wollten in Ihrer Liste jedoch die Preise inklusive Mehrwertsteuer drucken. Hier hilft eine Formel, die aus dem Nettopreis die Mehrwertsteuer berechnet und diese hinzuaddiert. Gedruckt würde damit der Bruttopreis.

Sehr nützlich sind auch logische [Bedingungen](#). Damit können Sie in ein und demselben Projekt flexibel auf verschiedene Situationen reagieren. So ist es bei Adreßetiketten beispielsweise üblich, bei ausländischen Adressen vor die Postleitzahl auch das jeweilige Länderkennzeichen zu drucken. Bei inländischen Adressen gilt das Länderkennzeichen hingegen als "unfein". Wenn Sie nun einfach die Variablen LAND und PLZ kombinieren, würde das Länderkennzeichen immer vor der Postleitzahl gedruckt. Lassen Sie hingegen die Variable LAND weg, würde es nie gedruckt. Die Lösung ist eine Bedingung, die prüft, ob die jeweilige Adresse inländisch ist. Falls ja, wird die Variable LAND weggelassen, falls nein, wird sie vor die Postleitzahl gedruckt. Nach dem Prinzip solcher WENN-DANN-SONST Bedingungen können Sie auf die unterschiedlichsten Situationen reagieren.

Die Elemente eines Ausdrucks

Fester Text, Variablen, Formeln, Funktionen, Verknüpfungen und dergleichen - im Folgenden allgemein als "Elemente von Ausdrücken" bezeichnet - werden alle über einen über einen gemeinsamen Dialog eingefügt und kombiniert. Dieser Dialog enthält einen Assistenten, der Sie bei der Wahl der korrekten Schreibweise unterstützt und Erläuterungen und Hilfestellungen gibt. Dieser Dialog besteht aus einer Reihe von Registerkarten, die jeweils verschiedene Elemente zur Bearbeitung enthalten. Klicken Sie mit der Maus auf die jeweilige Registerkarte, um mehr darüber zu erfahren.



Elemente in den Ausdruck einfügen

Auf jeder dieser Registerkarten finden Sie einen Button "Einfügen" über den das ausgewählte Element in die Bearbeitungszeile übernommen werden kann. Die gleiche Wirkung hat oft ein Doppelklick auf das entsprechende Element.

Assistent für Ausdrücke

Für die unterschiedlichen Elemente eines Ausdruckes (Variablen, Text, Funktionen, etc.) gelten jeweils bestimmte Regeln für die Schreibweise und für die Verknüpfung der einzelnen Elemente zu einem Ausdruck. Ein in den Dialog integrierter Assistent achtet darauf, daß diese Regeln eingehalten werden. Aus diesem Grund sollten Sie die verschiedenen Elemente stets über die jeweilige Registerkarte dieses Dialoges in die Bearbeitungszeile einfügen. Um also Variablen einzufügen, sollten Sie die Karte "Variable" benutzen, für Funktionen die Karte "Funktionen" und um Text einzugeben die Karte "Text" etc.

Es ist zwar für erfahrene Benutzer ebenfalls möglich, den gewünschten Ausdruck direkt in die Bearbeitungszeile einzugeben oder den Ausdruck dort noch zu bearbeiten (z.B. Klammern setzen), doch setzt dies die Kenntnis der jeweiligen Syntaxregeln voraus.

Stellen Sie den gewünschten Ausdruck mit Hilfe der einzelnen Registerkarten und des Buttons "Einfügen" zusammen. Bestätigen Sie die Eingabe mit "OK" oder klicken Sie auf den Button "Abbruch", um zum vorherigen Dialog zurückzukehren.

Option "Wort-Umbruch"

Bei eingeschalteter Option wird Text (Wörter), der nach rechts über den vom Objekt definierten Raum hinausgeht, in eine neue Zeile umgebrochen. Wenn die Option nicht gewählt ist, wird der Text abgeschnitten.

(Falls der Text nicht aus mehreren Wörtern, sondern nur aus einem langen Wort besteht, wird er immer abgeschnitten, gleichgültig, ob die Option eingeschaltet ist oder nicht).

Option "Unlösbar"

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob eine Zeile als Leerzeile erhalten werden soll, falls ihr Inhalt nach dem Ersetzen der Variablen durch Inhalte leer sein sollte.

Wenn die Option nicht gewählt ist, werden solche leeren Zeilen von *List & Label* automatisch unterdrückt und die nachfolgenden Zeilen rücken nach oben.

Schriftart

Schriftart ändern:

Sie erhalten ein Auswahlmeneue, das sich auf die momentan markierte Zeile bezieht, um die Schriftart und Größe einzustellen.

Voreinst.:

Wenn Sie diesen Button wählen, wird die Schriftart und Schriftgröße eingestellt, die unter dem Menue **Optionen - Voreinstellung Objekte - Schriftart** festgelegt wurde.

Option Blocksatz

Mit der Option "Blocksatz" können Sie Zeilen im Blocksatz ausrichten. Eine solche Einstellung wirkt sich natürlich nur aus, wenn die betreffende Zeile überhaupt umgebrochen wird, d.h. die Zeile muß zum einen länger als der zur Verfügung stehende Platz sein, zum anderen muß sie aus mehreren Worten bestehen (damit ein Umbruch möglich ist) und die Option "Wort-Umbruch" muß eingeschaltet sein.

Bitte beachten Sie zudem, daß zusätzlich zur Option "Blocksatz" jeweils noch eine der übrigen Optionen "[linksbündig](#)", "[zentriert](#)" und "[rechtsbündig](#)" eingeschaltet ist. Diese Einstellung wirkt sich auf die letzte angefangene Zeile des Blocksatzes aus, d.h. diese wird der Einstellung entsprechend ausgerichtet. Üblicherweise wird bei Blocksatz die angefangene letzte Zeile linksbündig ausgerichtet.

Siehe auch:

[Optionen "links", "zentriert", "rechts"](#)

Optionen "links", "zentriert", "rechts"

Hier können Sie die Ausrichtung der einzelnen Textzeilen festlegen. Wählen Sie zwischen linksbündig, rechtsbündig und zentriert aus. Diese Auswahlen beziehen sich immer auf die gerade markierten Zeilen.

Siehe auch:

[Option Blocksatz](#)

Zeile

Zeile einfügen:

Klicken Sie mit der Maus auf die Zeile, vor der eine Zeile eingefügt werden soll und anschließend auf den Zeile einfügen Button.

Zeile löschen:

Klicken Sie mit der Maus auf die Zeile, die gelöscht werden soll und anschließend auf den Zeile löschen Button. Die Zeile wird gelöscht.

Zeile ändern:

Wählen Sie diesen Button um die markierte Zeile zu ändern.

Das Feld "Dialogstil"

Ist die Option "WYSIWYG" eingestellt, wird die Schrift der einzelnen Zeilen im Dialog "Text-Eigenschaften" genau so dargestellt, wie Sie diese formatiert haben. Ist die Option nicht gewählt, wird stattdessen eine Standardschrift zur Darstellung verwendet und Formatierungen wie Größe oder Farbe werden nicht dargestellt.

Zeilenabstand

Der Zeilenabstand wird in Punkten angegeben: Um beispielsweise einen 1,5 zeiligen Abstand bei einer 10 Punktschrift zu erreichen, geben Sie 5 Punkte an. Auch negative Werte sind erlaubt.

Textzeile

Hier geben Sie entweder freien Text ein, oder wählen über den Variable-Button einen Platzhalter aus.

Text Eingabezeile

Geben Sie in diese Zeile den gewünschten freien Text ein.

Feld "Syntaxüberprüfung"

Bereits während der Eingabe Ihres Textes oder Ausrucks wird dieser auf die korrekte Schreibweise und Syntax überprüft. Das Ergebnis dieser Überprüfung finden Sie in dem Feld direkt unterhalb des "Bedingung" oder "Inhalt" Feldes angezeigt. Solange Ihr Text oder Ausruck noch unvollständig ist, ergibt die Auswertung in der Regel eine Fehlermeldung, die Sie in diesem Fall noch nicht zu bekümmern braucht. Erscheint jedoch auch nach der vollständigen Eingabe des Textes oder Ausrucks eine Fehlermeldung, haben Sie den Text oder Ausruck nicht korrekt eingegeben. Meistens erlaubt die Fehlermeldung bereits Rückschlüsse auf die Ursache des Fehlers.

Text Eingabezeile

Hier geben Sie entweder freien Text ein, oder wählen über den Variable-Button einen Platzhalter aus.

Button "Umbruch"

Über den Button "Umbruch" fügen Sie einen Zeilenumbruch in Ihre Textzeile oder Spalte ein. Der auf den Umbruch folgende Teil der Textzeile oder Spalte wird in einer neuen Zeile fortgesetzt.

Hinweis: Ein solcher Umbruch wirkt sich jedoch nur aus, wenn zudem die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" (bei Textobjekten) bzw. unter der Option "Anpassung" (bei Tabellenobjekten) eingeschaltet ist. In diesem Fall werden die Worte, die nicht mehr in die Zeile passen, in eine neue Zeile umgebrochen und die darunterliegenden Zeilen um eine Zeile nach unten verschoben. (Achtung: Besteht der Text nicht aus mehreren Worten, sondern nur aus einem langen Wort, wird er nicht umgebrochen, sondern abgeschnitten).

Hilfe

Wählen Sie diesen Button, um die Online-Hilfe zu erhalten.

Feld "Tab-Eigenschaften"

Der Text nach dem Tabulator wird abhängig von der Art des Tabstops umgebrochen - wenn die Option "Wort-Umbruch" angekreuzt ist:

- **linksbündig:** der Text erscheint linksbündig im Bereich zwischen Tabulator und dem rechten Rand des Textobjekts.
- **rechtsbündig:** der Text erscheint rechtsbündig im o.g. Bereich.
- **dezimal:** die Zahl nach dem Tabulator wird am Dezimaltabulator ausgerichtet.
(Vorsicht! Text oder Zahlen vor einem Dezimaltabulator werden nicht umgebrochen!).

Im Eingabefeld "Position" legen Sie die Position des Tabulators fest. Ein positiver Wert im Eingabefeld bedeutet, daß vom linken Rand des Textobjektes aus gerechnet wird, ein negativer Wert, daß vom rechten Rand aus gerechnet wird.

Button "Tabulator"

Zwischen Textelementen oder Variablen kann ein Tabulator eingefügt werden. Durch Betätigen des "Tabulator"-Buttons wird in der Textzeile an der aktuellen Position der Einfügemarke das Symbol für einen Tabulator eingefügt. Dessen Position läßt sich danach über das Feld "Tab-Eigenschaften" einstellen.

Der Tabulator bewirkt, daß der Text davor bis max. zum Tabstop läuft. Falls die Option "Wort-Umbruch" im Feld "Eigenschaften" des Dialogs "Text-Eigenschaften" eingeschaltet ist, wird der Text vor dem Tabulator bei Bedarf in die nächste Zeile umgebrochen, andernfalls wird er abgeschnitten. Der Text nach dem Tabulator wird in Abhängigkeit der im Feld "Tab-Eigenschaften" gewählten Optionen behandelt.



Ellipsen - Objekte

Ellipsenobjekte können in jeder [Projektart](#) verwendet werden. Ellipsen und Kreise dienen zur Hervorhebung, zur Abtrennung oder allgemein als Gestaltungsmittel; sie können als Rahmen, als Hintergrund oder anderweitig eingesetzt werden. Sie können sich von einem Ellipsenobjekt nur den Rahmen anzeigen lassen (transparentes Ellipsenobjekt), oder sich auch den Innenraum des Ellipsenobjektes mit einem von Ihnen gewählten Muster in einer von Ihnen gewählten Farbe füllen und anzeigen lassen (gefülltes Ellipsenobjekt).

Um ein Ellipsenobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Ellipse** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+I.

- Erstellen Sie ein Ellipsenobjekt wie unter dem Kapitel "[Arbeitsbereich](#)" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das ["?"-Tool](#) an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Eigenschaften** . Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Einstellungsmöglichkeiten:

- Über die Rubrik "Rand" können Sie bestimmen, ob das Ellipsenobjekt von einer Rahmenlinie umgeben sein soll, oder nicht. Sofern Sie eine Rahmenlinie aktiviert haben, können Sie hierfür auch Farbe und Strichstärke einstellen.
- Über die Rubrik "Füllung" können Sie bestimmen, ob das Ellipsenobjekt transparent, d.h. ohne Füllung erscheinen soll, oder mit Füllung. Haben Sie eine Füllung aktiviert, können Sie hierfür die Füllfarbe wählen.
- Über die Option "immer Kreis" können Sie bestimmen, dass die Ellipse immer als Kreis erscheinen soll, auch wenn Sie auf dem Arbeitsbereich das zugehörige Objekt dehnen.

Siehe auch:

[Voreinstellungen für Objekte](#)



Rechteck - Objekte

Rechteckobjekte können in jeder Projektart verwendet werden. Rechtecke dienen zur Hervorhebung, zur Abtrennung oder allgemein als Gestaltungsmittel; sie können als Rahmen, als Hintergrund oder anderweitig eingesetzt werden. Sie können sich von einem Rechteckobjekt nur den Rahmen anzeigen lassen (transparentes Rechteckobjekt), oder sich auch den Innenraum des Rechteckobjektes mit einem von Ihnen gewählten Muster in einer von Ihnen gewählten Farbe füllen und anzeigen lassen (gefülltes Rechteckobjekt).

Um ein Rechteckobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Einfügen - Rechteck** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+R.

- Erstellen Sie ein Rechteckobjekt wie unter dem Kapitel ["Arbeitsbereich"](#) beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das ["?-Tool](#) an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte - Eigenschaften** . Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Das Feld "Rahmen"

- Im Feld "Rahmen" legen Sie die gewünschte Rahmenstärke und [Farbe](#) fest.

Das Feld "Füllung"

- Im Feld "Füllung" können Sie wählen, ob das Rechteck-Objekt keine Füllung haben soll (Option "Transparent") oder ob es mit einem Muster und/oder einer Farbe gefüllt werden soll. Über den Button ["Raster"](#) und den darunter verborgenen Button ["Farbe"](#) können Sie unter einer Vielzahl von Möglichkeiten wählen.

Das Feld "Schatten"

- Über das Feld "Schatten" können Sie einem Rechteck einen Schatten zuordnen. Breite, Raster und Farbe des Schattens können frei gewählt werden. Wählen Sie die gewünschte Breite des Schattens und klicken Sie auf den Button ["Raster"](#), um das gewünschte Raster (Muster) und die gewünschte [Farbe](#) festzulegen.

Siehe auch:

[Voreinstellungen für Objekte](#)



Linienobjekte

Linien dienen zur Abtrennung oder allgemein als Gestaltungsmittel. Strichstärke und Farbe einer Linie lassen sich frei wählen. Um ein Linienobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Linie** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+L.

- Erstellen Sie ein Linienobjekt wie unter dem Kapitel "[Arbeitsbereich](#)" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "[? -Tool](#)" an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Strichstärke

- Geben Sie hier die gewünschte Strichstärke in Millimeter ein.

Button "Farbe"

- Wählen Sie in dem Dialog auf Windows-übliche Weise die gewünschte Farbe aus oder definieren Sie sich die Farbe Ihrer Wahl.

Siehe auch:

[Voreinstellungen für Objekte](#)



Grafikobjekte

Bilddateien folgender Formate können in *List & Label* eingebunden werden:

- .BMP Bitmaps
- .RLE Bitmaps
- .DIB Bitmaps
- .WMF Aldus Meta Files
- .TIFF Tagged Image File Format
- .PCX Bitmaps

Um ein Grafikobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Bild** oder Sie drücken die Tastenkombination STRG+D.

- Erstellen Sie ein Textobjekt wie unter dem Kapitel "Arbeitsbereich" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das "?-Tool an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie verschiedene Einstellungen und Eingaben vornehmen können.

Einstellungsmöglichkeiten:

- Wenn Sie eine **feste**, d.h. auf jeder Seite gleiche, **Grafik** plazieren möchten, schalten Sie die Option "Dateiname" ein und klicken dann auf den Button "Wählen". Danach wählen Sie mit dem Windows-üblichen Dateiauswahldialog die gewünschte Bilddatei aus.
- Wenn Sie eine **variable Zeichnung** plazieren möchten, schalten Sie die Option "Variable" ein und wählen dann aus der Listbox die gewünschte Variable aus. In der Listbox finden Sie alle Felder vom Typ "Drawing", die in Ihrer Datenbank definiert sind.
- Über die Option "**Erhalte Proportionen**" können Sie festlegen, ob sich die Grafik vollständig dem Rahmen des Bildobjektes anpassen soll (Option ausgeschaltet), oder ob die Grafik so eingefügt werden soll, daß ihre Proportionen erhalten bleiben (Option eingeschaltet).

Eingabezeile

Geben Sie hier den gewünschten Text oder Ausdruck für die betreffende Spalte ein.

Tabellenlayout für Schriftart

Im Feld "Schriftart-Voreinstellung" können Sie für die gesamte Tabelle eine Schriftart als Standardschrift (Button "Wählen") einstellen. Über den Button "Tt Voreinst." können Sie die unter Optionen > Objekte > Objektschriftart festgelegte Schrift als Standard einstellen

Tabellenlayout für Gruppenzeilen

In der Rubrik "Gruppenzeilen" können Sie über die Option "Folgezeile auf gleiche Seite" bestimmen, daß eine Gruppenzeile (Zwischenüberschrift) nicht durch einen Seitenumbruch von den nachfolgenden Datenzeilen getrennt werden kann.

Ist die Option eingeschaltet, würde eine am Ende einer Druckseite übrig bleibende Gruppenzeile automatisch auf die nächste Seite übernommen.

Tabellenlayout für Tabellenfarben

In der Rubrik "Farben" können Sie sowohl für den Tabellenrahmen als auch für den Tabellenhintergrund Farben einstellen. Eine Füllfarbe für eine Tabelle ist jedoch nur möglich, wenn die Option "transparent" ausgeschaltet ist.

Tabellenlayout für Tabellengröße

Über die Option "Fixe Größe" können Sie bestimmen, daß die Tabelle Ihre Größe nicht automatisch anpassen soll, wenn Sie nach dem Ersetzen der Variablennamen durch Feldinhalte weniger Datenzeilen enthält, als Platz im [Tabellenobjekt](#) verfügbar ist. Bei ausgeschalteter Option rückt das Ende der Tabelle in diesem Fall automatisch nach oben.

Eine eventuell definierte Fußzeile wird bei eingeschalteter Option "Fixe Größe" um einen Leerraum von mindestens einer Zeile von der übrigen Tabelle abgesetzt. Der Leerraum übernimmt dabei die Rahmendefinition aus dem Zeilenlayout Nr 1 der Datenzeilen. Bei ausgeschalteter Option erscheint die Fußzeile unmittelbar unter der Tabelle. Beachten Sie bei der Wahl dieser Option, daß mit der Tabelle eventuell verkettete Objekte ihre Position natürlich nur dann automatisch an eine veränderte Tabellengröße anpassen können, wenn die Option "Fixe Größe" ausgeschaltet ist.

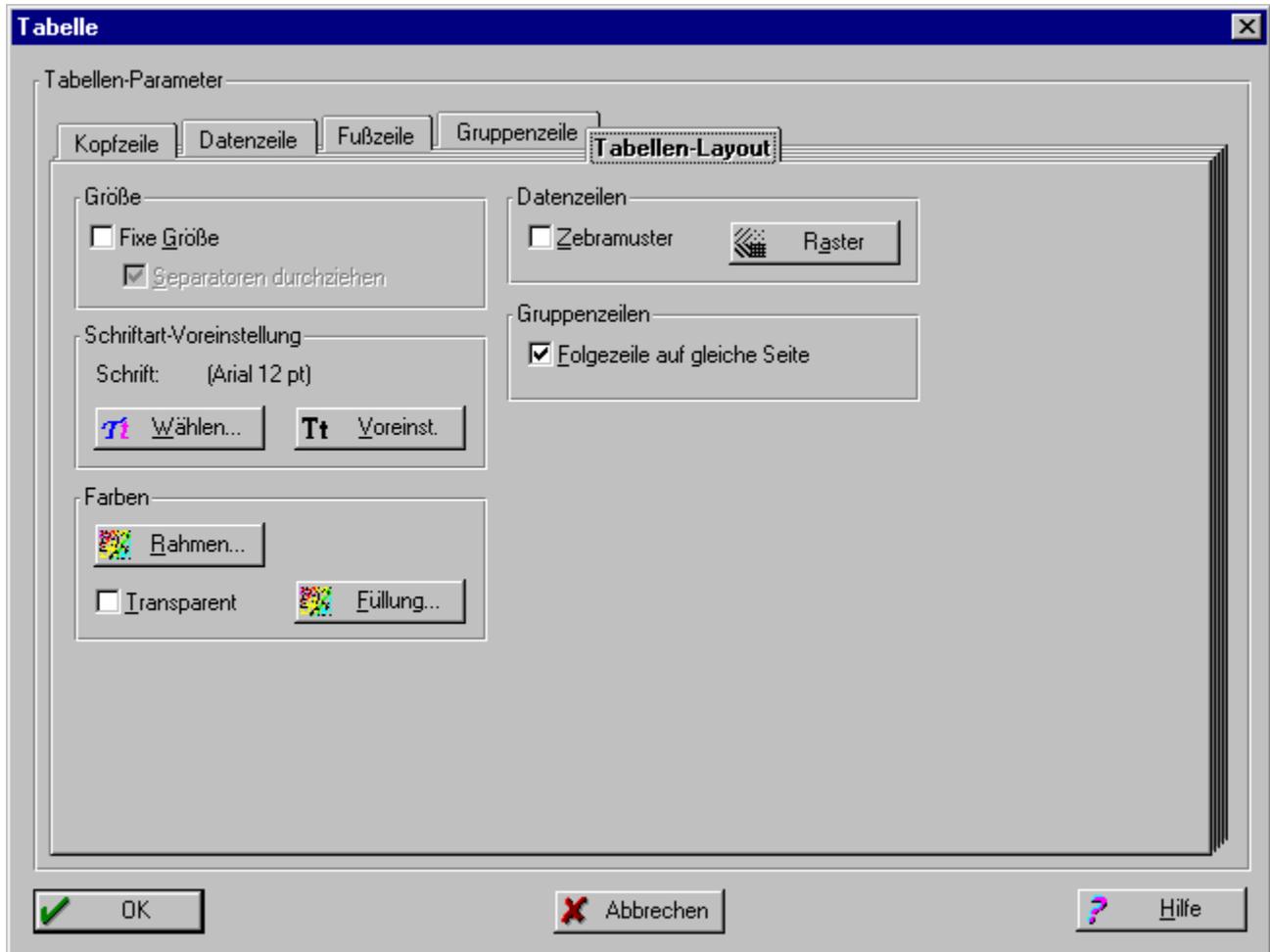
Tabellenlayout für Datenzeilen

Mit der Option "Zebromuster" können Sie bestimmen, ob die Datenzeilen abwechselnd dunkel und hell unterlegt werden sollen. Damit können Sie die Übersichtlichkeit insbesondere von großen Tabellen verbessern.

Ist die Option "Zebromuster" eingeschaltet, können Sie über den Button "Raster" das Muster bestimmen, mit dem die Datenzeilen abwechselnd hinterlegt werden sollen. Über den Button "Farbe" können Sie zudem die Farbe des gewählten Musters einstellen.

Allgemeines Tabellenlayout bestimmen

Über die Registerkarte "Tabellen-Layout" können Sie das Erscheinungsbild der gesamten Tabelle bestimmen. Klicken Sie auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Diese allgemeinen Layouteinstellungen wirken zum Teil wie Voreinstellungen für die gesamte Tabelle. Die hier getroffenen allgemeinen Einstellungen können dann später noch individuell geändert werden.

Zeilenlayout von bestehendem Zeilentyp übernehmen

Sofern Sie für einen Zeilentyp noch nichts definiert haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine bestehende Zeilendefinition von einem der anderen Zeilentypen übernehmen wollen.

Falls Sie für einen Zeilentyp verschiedene Zeilendefinitionen angelegt haben, können Sie wählen, welche dieser Zeilendefinitionen in den neuen Zeilentyp übernommen werden soll.

Falls Sie die Tabelle komplett neu erstellen und noch keine Zeilen definiert haben, erscheint diese Abfrage nicht.

Zeilenlayouts für Tabellenzeilen

Im *List & Label Designer* haben Sie die Möglichkeit, für ein und dieselbe Tabellenzeile verschiedene Layouts zu definieren. In Abhängigkeit von Darstellungsbedingungen wird dann je nach Situation das jeweils passende Layout verwendet. Auf diese Weise können beispielsweise die Tabellenzeilen für manche Datensätze im Fettdruck erscheinen, während sie für die übrigen in normaler Schrift erscheinen. Oder im einen Fall enthält die Tabellenzeile andere Spalten...

Pro **Zeilentyp** (Kopf-, Daten-, Fuß- oder Gruppenzeile) sind unterschiedlich viele Zeilenlayouts möglich.

Zeilentyp	Anzahl möglicher Zeilenlayouts
Kopfzeile	3
Datenzeile	20
Fußzeile	5
Gruppenzeile	20

Zeilentypen für Tabellen

Bei Tabellenzeilen unterscheidet der *List & Label Designer* zwischen verschiedenen Zeilentypen, die sich unabhängig voneinander definieren lassen. So können beispielsweise die Spalten in einer Kopfzeile ganz anders aussehen, als in den darunterliegenden Datenzeilen oder den Fußzeilen. Die verfügbaren Typen sind **Kopfzeile**, **Datenzeile**, **Fußzeile** und **Gruppenzeile**.

Für die einzelnen Zeilentypen lassen sich zusätzlich noch verschiedene [Zeilenlayouts](#) definieren. Über spezielle Darstellungsbedingungen können dann je nach Bedarf die verschiedenen Zeilenlayouts aktiviert werden.

Spalten einfügen

Um eine Spalte in einem Tabellenobjekt zu erstellen, klicken Sie auf den Button "Einfügen". *List & Label* fügt eine leere Spalte vor der aktuell markierten Spalte ein und öffnet den Dialog zur Bearbeitung von [Ausdrücken](#).

Spalten löschen

Um eine bestehende Spalte wieder zu löschen, markieren Sie die betreffende(n) Spalte(n) und klicken Sie auf den Button "Löschen". Die Spalte wird mit allen Inhalten komplett gelöscht.

Spalten bearbeiten

Um eine bestehende Spalte zu ändern, können Sie entweder auf den "Inhalt" Button klicken oder auf der entsprechenden Spalte doppelklicken.

Sie gelangen damit in den bekannten Eigenschaftsdialog, in dem Sie beliebige Ausdrücke als Spalteninhalte definieren können. Dort finden Sie beschrieben, wie Sie einzelne Variablen, festen Text, oder komplexere Ausdrücke als Spalteninhalte definieren können.

Spalten bearbeiten

Tabellenzeilen sind spaltenorientiert, d.h. jede Spalte kann für sich bearbeitet und formatiert werden. Das Feld "Spalten" wird bei der Zeilendefinition mit denjenigen Feldern aufgefüllt, die in der Tabelle erscheinen sollen. Jede Spalte des Tabellenobjektes wird dabei durch eine Zeile im Feld "Spalten" repräsentiert. Dabei können auch mehrere [Ausdrücke](#) oder [Variablen](#) in einer Spalte erscheinen, sofern Ihre Applikation dies erlaubt.

Spalten einfügen

Um eine Spalte in einem Tabellenobjekt zu erstellen, klicken Sie auf den Button "Einfügen". *List & Label* fügt eine leere Spalte vor der aktuell markierten Spalte ein und öffnet den Dialog zur Bearbeitung von [Ausdrücken](#).

Spalten löschen

Um eine bestehende Spalte wieder zu löschen, markieren Sie die betreffende(n) Spalte(n) und klicken Sie auf den Button "Löschen". Die Spalte wird mit allen Inhalten komplett gelöscht.

Spalten bearbeiten

Um eine bestehende Spalte zu ändern, können Sie entweder auf den "Inhalt" Button klicken oder auf der entsprechenden Spalte doppelklicken. Sie gelangen damit in den bekannten [Eigenschaftsdialog](#), in dem Sie beliebige Ausdrücke als Spalteninhalte definieren können. Dort finden Sie beschrieben, wie Sie einzelne [Variablen](#), [festen Text](#), oder komplexere [Ausdrücke](#) als Spalteninhalte definieren können.

Optionen zur Spaltenformatierung

In der Liste der verfügbaren Spalteneigenschaften stehen links die verfügbaren Layout-Optionen und rechts daneben die jeweils getroffenen Einstellungen. Um eine Eigenschaft zu ändern, klicken Sie einfach auf die betreffende Zeile in der Liste der Spalteneigenschaften.

Direkt unterhalb der Liste erscheinen dann die für die gewählte Option verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten. Diese Optionen ändern sich je nach gewählter Option.

Spalten individuell formatieren

In der Sektion "Spalteneigenschaften" der Registerkarte können Sie zu den jeweils in der Liste "**Spalten**" markierten Spalten verschiedene Einstellungen vornehmen. Haben Sie mehrere Spalten markiert, können Sie die den markierten Spalten gemeinsamen Eigenschaften in einem Durchgang bearbeiten. Eigenschaften, die nicht allen markierten Spalten gemeinsam sind, stehen bei Mehrfachmarkierungen nicht zur Verfügung.

In der Liste der verfügbaren Spalteneigenschaften stehen links die verfügbaren Layout-Optionen und rechts daneben die jeweils getroffenen Einstellungen. Um eine Eigenschaft zu ändern, klicken Sie einfach auf die betreffende Zeile in der Liste der Spalteneigenschaften. Direkt unterhalb der Liste erscheinen dann die für die gewählte Option verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten.

Breite einstellen

Über die Option "Breite" legen Sie die Breite (in mm) für die markierten Spalten fest. Beim Anklicken der Option "Breite" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Breite", in dem Sie die gewünschte Spaltenbreite festlegen können. Überschreitet dabei die Summe der Spaltenbreiten die Gesamtbreite des Tabellenobjekts, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Horiz. Ausrichtung

Über diese Option legen Sie fest, wie die markierten Spalten waagrecht ausgerichtet sein sollen. Beim Anklicken der Option "Horiz. Ausrichtung" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Horizontale Ausrichtung" mit den Optionen "Links", "Zentriert", "Rechts" und "Dezimal". Schalten Sie die gewünschte Option ein, um die markierten Spalten entsprechend auszurichten.

Vert. Ausrichtung

Über diese Option legen Sie fest, wie die markierten Spalten senkrecht ausgerichtet sein sollen. Beim Anklicken der Option "Vert. Ausrichtung" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Vertikale Ausrichtung" mit den Optionen "Oben", "Zentriert" und "Unten". Schalten Sie die gewünschte Option ein, um die markierten Spalten entsprechend auszurichten.

Trennlinie

Über diese Option können Sie eine Spaltentrennlinie am linken Rand der markierten Spalten einfügen. Beim Anklicken der Option "Trennlinie" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Trennlinie links" mit den beiden Optionen "mit Trennlinie" und "ohne Trennlinie".

Trennlinienbreite

Über diese Option können Sie die Breite der aktivierten Spaltentrennlinie bestimmen. Eine Breite von "0,0" bedeutet dabei, daß die Trennlinie als feine Haarline gezeichnet wird. Falls Sie keine Trennlinie haben möchten, können Sie diese über die Option "Trennlinie" ausschalten.

Anpassung

Über diese Option legen Sie fest, ob der Inhalt der markierten Spalten bei Erreichen der Spaltengrenze in eine neue Zeile umgebrochen oder abgeschnitten wird. Beim Anklicken der Option erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Anpassung" mit den beiden Optionen "Abschneiden" und "Wortumbruch".

Hinweis: Es können nur Spalteneinträge umgebrochen werden, die auch aus mehreren Worten bestehen. Einzelne Worte werden prinzipiell nicht umgebrochen, sondern bei Erreichen der Spaltenbegrenzung immer abgeschnitten.

Hintergrund

Über diese Option können Sie den Hintergrund für die Spalten festlegen. Beim Anklicken der Option "Hintergrund" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Hintergrund" mit dem Button "Raster". Per Voreinstellung ist das Raster "transparent", d.h. kein Muster ausgewählt, und folglich kann dem Hintergrund auch keine Farbe zugeordnet werden. Um eine Farbe zuordnen zu können, muß erst ein anderes Muster als "transparent" gewählt werden.

Schriftart

Über diese Option können Sie für die markierten Spalten Schriftart, -Stil, -Größe und -Farbe festlegen. Beim Anklicken der Option "Schriftart" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Schriftart" mit den beiden Buttons "Wählen" und "Voreinst." Klicken Sie auf "Wählen" um beliebige Schriftoptionen einzustellen oder klicken Sie auf "Voreinst." um die unter Objekte > Voreinstellungen > Schriftart festgelegten Standardeinstellungen zu wählen.

Leerzeichen-Optimierung

Über die Leerzeichen-Optimierung können unerwünschte Leerzeichen (führende, eingeschlossene und übriggebliebene Leerzeichen) aus Tabellenspalten entfernt werden. Stellen Sie sich vor, Sie drucken in einer Tabelle eine Spalte mit den Variablen <ANREDE> <VORNAME> <NAME>

wobei die einzelnen Variablen jeweils durch Leerzeichen getrennt werden. Falls nun zu einem Datensatz einmal keine Anrede existiert, bleibt diese Variable leer, das folgende Leerzeichen würde jedoch gedruckt. Vorname und Name erschienen um eine Stelle eingerückt (führendes Leerzeichen).

Oder stellen Sie sich vor, die Variable "Vorname" wäre leer. Zwischen "Anrede" und "Name" stünden dann zwei Leerzeichen (eingeschlossene Leerzeichen). Das sieht im Druck dann wenig professionell aus.

Wenn nun gar alle drei Variablen ohne Inhalt wären, so blieben doch die beiden Leerzeichen stehen (übriggebliebene Leerzeichen).

In diesen Fällen hilft die Option "Leerzeichen-Optimierung", mit der führende, eingeschlossene und übriggebliebene Leerzeichen automatisch herausgefiltert werden können. Mehrfach vorkommende eingeschlossene Leerzeichen werden dabei automatisch auf ein einzelnes Leerzeichen zurückgesetzt.

Wenn Sie die Eigenschaft "Leerzeichen-Optimierung" anklicken, erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Leerzeichen-Optimierung" mit der Möglichkeit, diese Option ein- oder auszuschalten.

Zellenränder einstellen

Für die einzelnen Zellen einer Tabelle können Sie über die Eigenschaften "Rand ..." bestimmen, wie weit der Zelleninhalt jeweils vom Zellenrand abgesetzt werden soll. Zusammen mit der gewählten Schriftgröße bestimmen die Zellenränder "oben" und "unten" die Höhe der Tabellenzeile.

Bitte beachten Sie, daß die über das [Zeilenformat](#) eingestellten Zeilenrahmen die eingestellte Zellengröße verringern können.

Zeilenlayout bestimmen

Über den Button "Layout" legen Sie das Erscheinungsbild für das neue Zeilenlayout als Ganzes fest. So können Sie für ein Zeilenlayout beispielsweise besondere Schriftarten, Abstände und Rahmenlinien definieren.

Schriftarten einstellen

Über die Schriftart-Voreinstellung können Sie die Schriftart für die ganze Tabellenzeile voreinstellen. Neu eingefügte Spalten erscheinen dann zunächst in dieser Schriftart. Über die entsprechende Option der [Spalteneigenschaften](#) können Sie jedoch auch für jede Spalte eine eigene Schriftart wählen.

Abstände vom Druckbereich

Über die Rubrik "Abstände vom Druckbereich" können Sie die Abstände einstellen, die die Tabellenzeilen relativ zum Tabellenobjekt haben sollen.

Die Abstände "oben" bzw. "unten" bewirken dabei auch entsprechende Leerräume zwischen den einzelnen Tabellenzeilen. Ein Abstand unten von 3.0 mm würde beispielsweise bewirken, das zwischen den Zeilen des betreffenden Typs jeweils ein Abstand von 3.0 mm bleibt. Wenn zusätzlich noch eine oberer Abstand definiert wird, vergrößert sich der Leerraum entsprechend. Jede einzelne Datenzeile wird dabei mit den unter der Rubrik "Rahmen" definierten Rahmenlinien gedruckt.

Über die Abstände "links" bzw. "rechts" können Sie Einzüge relativ zum Tabellenobjekt oder auch relativ zu anderen Tabellenzeilen erreichen. Haben Sie beispielsweise für die Kopfzeilen einen linken Abstand von 0.0 definiert und für die Datenzeilen einen linken Abstand von 10.0, so erschienen die Datenzeilen relativ zur Kopfzeile um 10 mm eingerückt.

Kopfzeile

Datenzeilen

...

Rahmenlinien

Über die Rubrik "Rahmen" können Sie die einzelnen Rahmenlinien um die Tabellenzeilen bestimmen. Über die Checkboxen "oben", "unten", "links" und "rechts" werden die jeweiligen Rahmenlinien aktiviert. Zu den eingeschalteten Rahmenlinien können Sie dann jeweils die Rahmenstärke festlegen.

Eine Rahmenstärke von "0.0" bedeutet dabei nicht, daß die Linie nicht erscheint, sondern daß sie in der Stärke "Haarlinie", also als ganz feine Linie, erscheint. Soll die Linie nicht erscheinen, muß die entsprechende Checkbox deaktiviert werden.

Darstellungsbedingungen für Zeilenlayouts

Ganz wichtig bei der Arbeit mit verschiedenen Zeilenlayouts sind die jeweiligen Darstellungsbedingungen, die bestimmen, wann welches Zeilenlayout verwendet werden soll.

Sie gelangen dabei in den bekannten Dialog zur Definition von logischen Ausdrücken. Diese Darstellungsbedingungen gelten zusätzlich zu eventuell über **Projekt > Filter** vergebenen und für das gesamte Projekt gültigen Darstellungsbedingungen.

Achten Sie dabei darauf, daß die verschiedenen Darstellungsbedingungen, die Sie für die einzelnen Zeilenlayouts vergeben, sich gegenseitig ausschließen. Ansonsten wird ein und derselbe Datensatz mehrfach in der Tabelle erscheinen - einmal für jedes Zeilenlayout, bei dem die Darstellungsbedingung auf den Datensatz paßt.

Verschiedene Zeilenlayouts definieren

Im *List & Label Designer* haben Sie die Möglichkeit, für ein und dieselbe Tabellenzeile verschiedene Layouts zu definieren. In Abhängigkeit von Darstellungsbedingungen wird dann je nach Situation das jeweils passende Layout verwendet. Auf diese Weise können beispielsweise die Tabellenzeilen für manche Datensätze im Fettdruck erscheinen, während sie für die übrigen in normaler Schrift erscheinen. Oder im einen Fall enthält die Tabellenzeile andere Spalten...

Pro **Zeilentyp** (Kopf-, Daten-, Fuß- oder Gruppenzeile) sind unterschiedlich viele Zeilenlayouts möglich.

Zeilentyp	Anzahl möglicher Zeilenlayouts
Kopfzeile	3
Datenzeile	20
Fußzeile	5
Gruppenzeile	20

Um mehrere Zeilenlayouts pro Zeile anzulegen, wählen Sie aus der Combobox zunächst die Zeilendefinition aus, die Sie bearbeiten möchten. Sofern Sie bereits für mindestens eine Zeile ein Layout definiert haben, erhalten Sie die Möglichkeit, eines der bestehenden Layouts für das neue Zeilenlayout als Vorgabe zu übernehmen. Sie können es dann immer noch individuell anpassen, müssen aber nicht mehr bei Null anfangen.

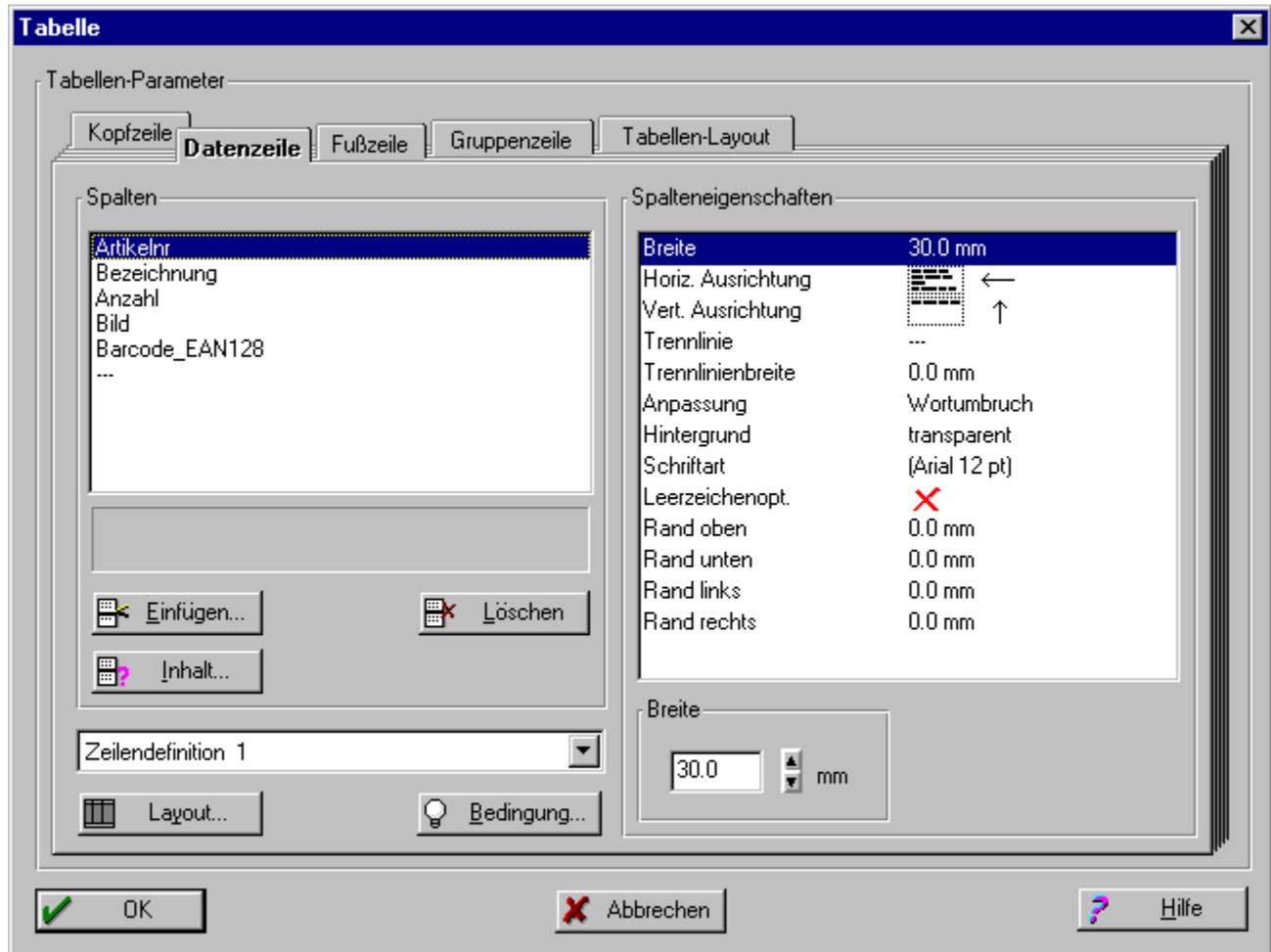
Näheres finden Sie unter:

- [Layout für Zeilendefinition festlegen](#)
- [Darstellungsbedingung für Zeilendefinition festlegen](#)

Tabellen: Datenzeilen bearbeiten

Datenzeilen sind diejenigen Zeilen einer Tabelle, welche die zu druckenden Daten darstellen. Sie können durch Kopfzeilen und Fußzeilen ergänzt und durch Gruppenzeilen geliedert werden.

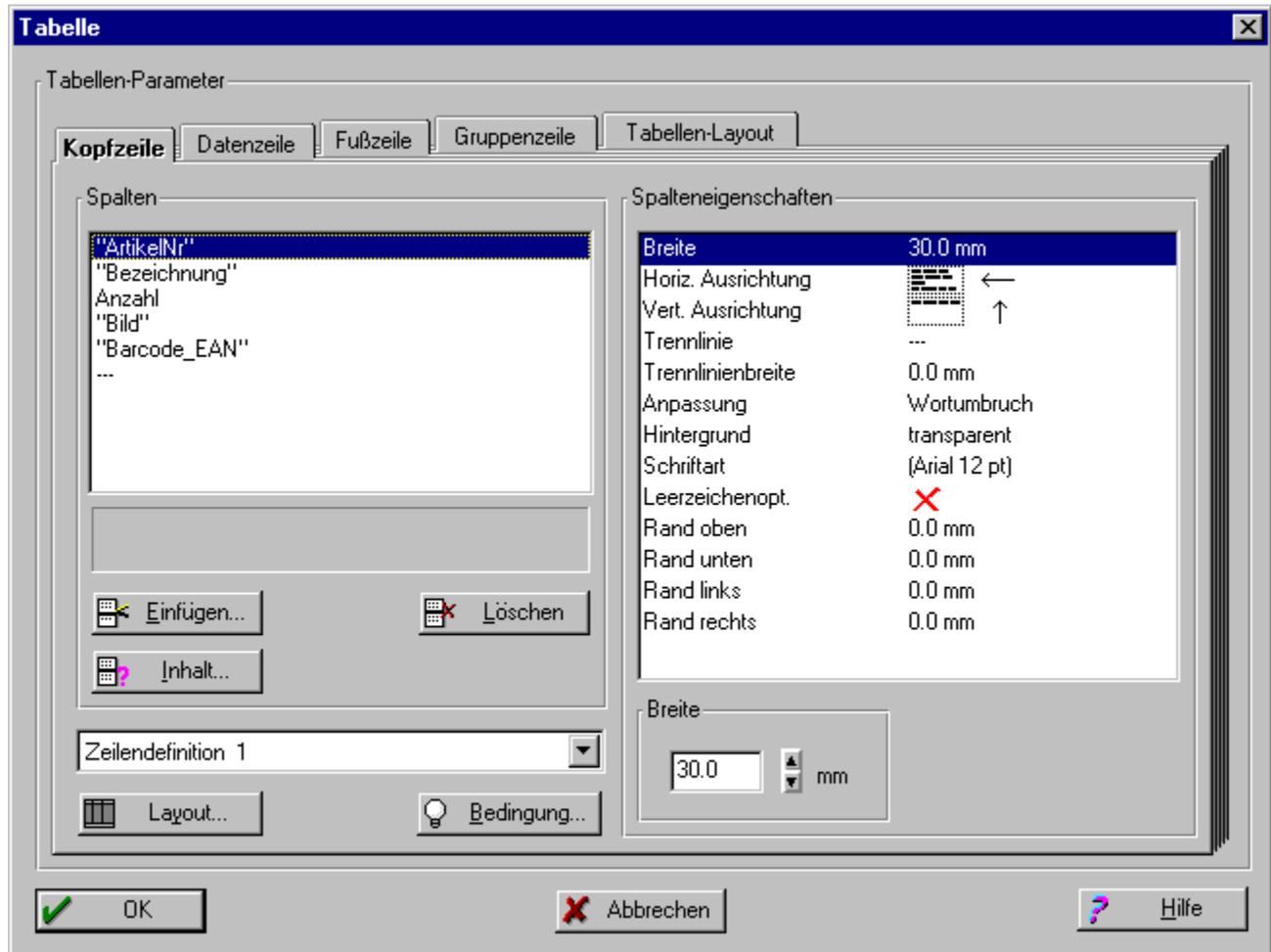
Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Tabellen: Kopfzeilen bearbeiten

Kopfzeilen sind die (Spalten-) Überschriften einer Tabelle. Sie können unabhängig von den Datenzeilen definiert werden. Damit ist es beispielsweise auch möglich, für mehrere Datenspalten eine gemeinsame Kopfspalte zu definieren.

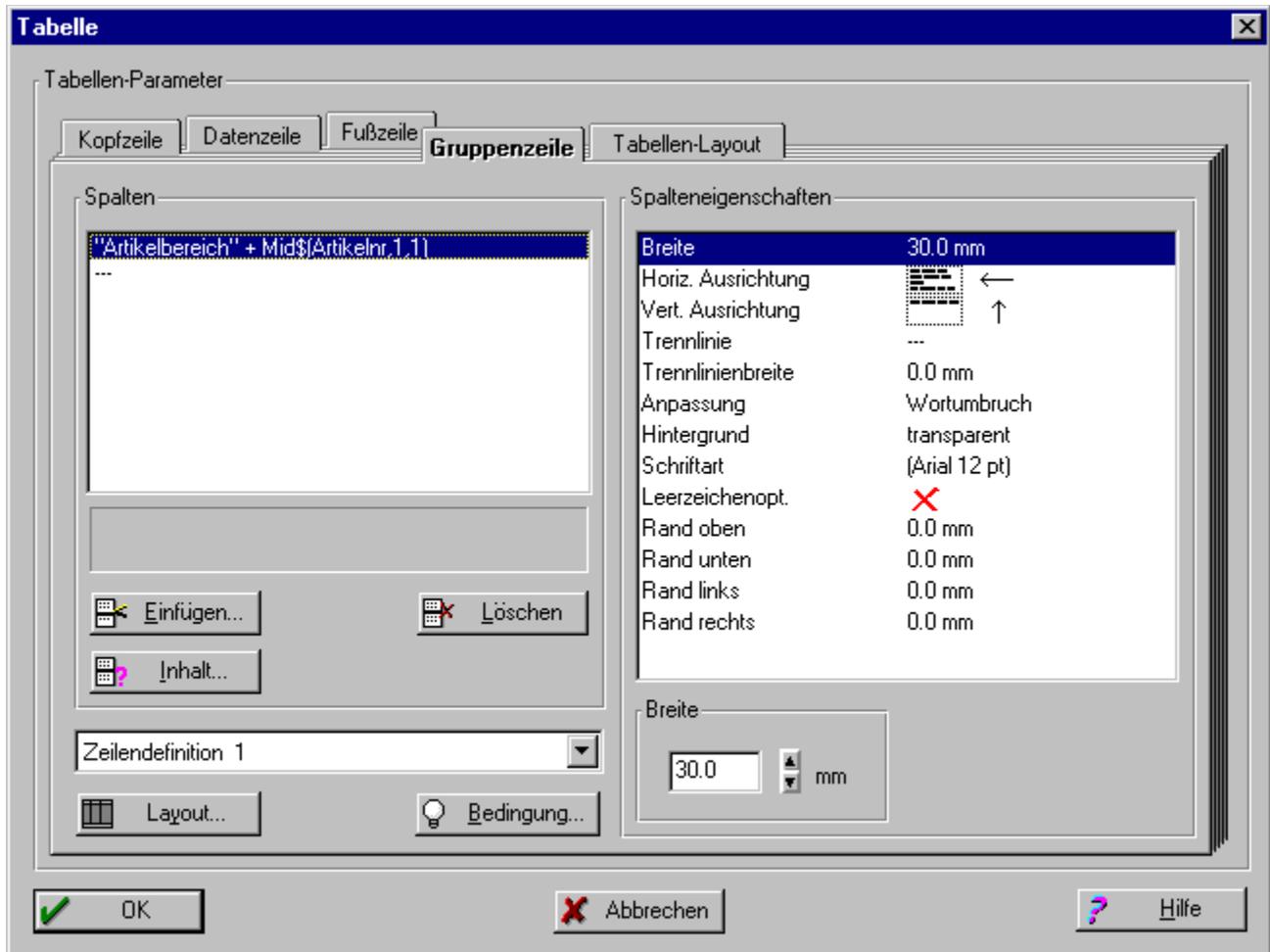
Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Tabellen: Gruppenzeilen bearbeiten

Ein weiterer besonderer Zeilentyp sind die Gruppenzeilen. Diese dienen dazu, die zu druckenden Datenzeilen zu Gruppen zusammenzufassen. Ein Beispiel hierfür wäre ein alphabetisches Namensverzeichnis, bei dem vor jedem neuen Anfangsbuchstaben eine Zwischenüberschrift mit dem betreffenden Buchstaben erscheinen soll. Die zu druckenden Datenzeilen würden dabei nach dem Anfangsbuchstaben des Namens in Gruppen zusammengefaßt.

Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Darstellungsbedingungen für Gruppenzeilen

Auch hier sind wieder die Bedingungen wichtig. Als Bedingung kann hier ein beliebiger Ausdruck dienen, beispielsweise `Left$(NAME,1)`. Jedesmal, wenn sich das Ergebnis des Ausdrucks von einer Datenzeile zur nächsten ändert, wird die zur Bedingung gehörige Gruppenzeile als Zwischenüberschrift in die Liste gedruckt.

Bei diesem Beispiel ist das Ergebnis des Ausdrucks `Left$(NAME,1)` das erste Zeichen der Variablen NAME. Mit jedem neuen Anfangsbuchstaben wird also eine entsprechende Zwischenüberschrift in die Liste gedruckt.

Die zugehörige Spaltendefinition für die Gruppenzeile könnte dabei folgendermaßen aussehen: `«Buchstabe: <Left$(NAME,1)>»` oder `«Buchstabe: +Left$(NAME,1)>»`, je nachdem, in welchem Modus Sie sich befinden. Die automatische Syntaxprüfung des Assistenten zeigt

Ihnen an, welches die richtige Schreibweise ist. Für jeden neuen Anfangsbuchstaben bei NAME würde dann als Zwischenüberschrift der Text "Buchstabe: " gefolgt vom jeweiligen Buchstaben gedruckt.

Buchstabe: A
Aal
Abercrombie
...
Buchstabe: B
Baal
Barker
...
...

Zeilenlayouts für Gruppenzeilen

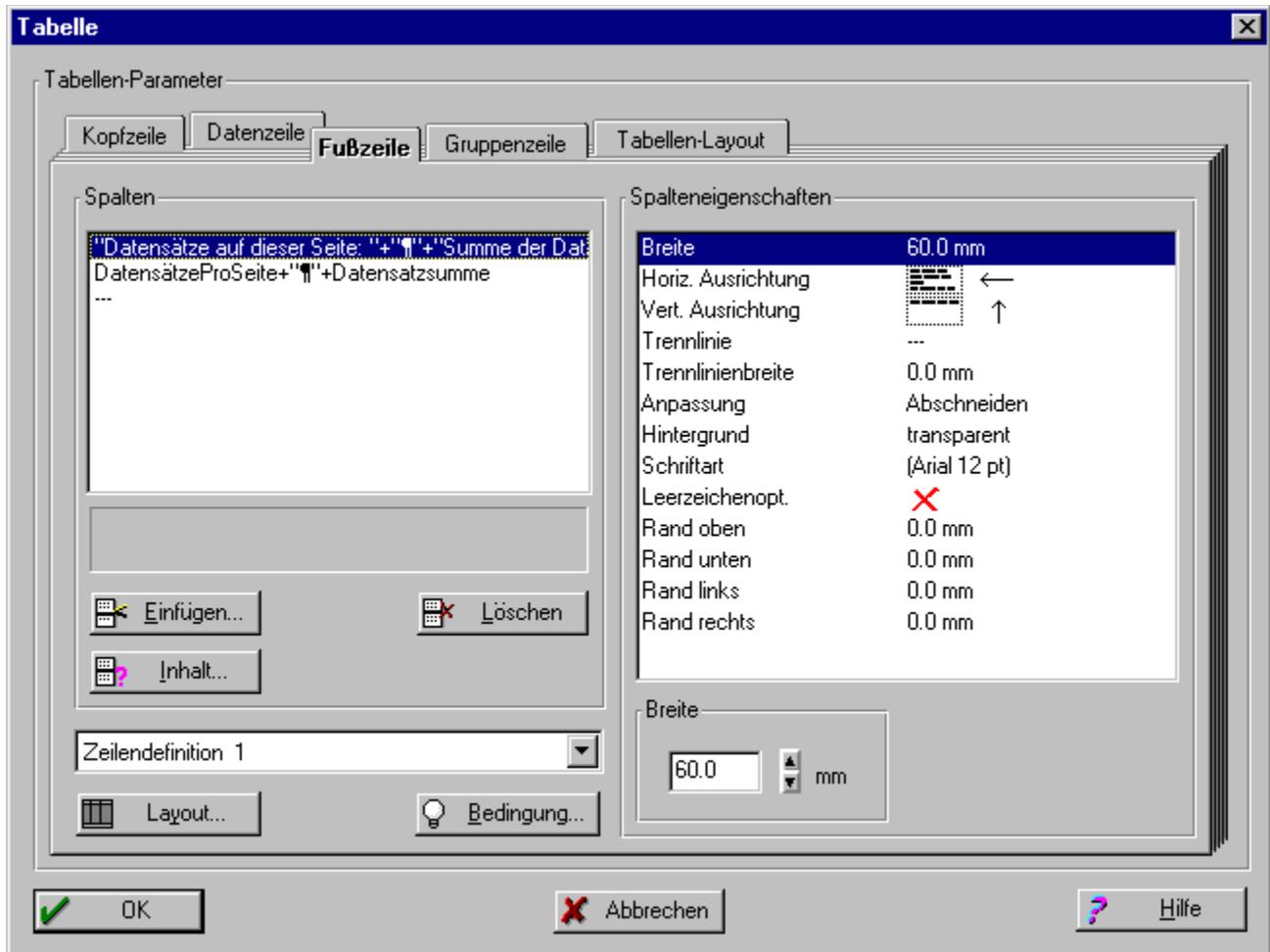
Auch hier ist mehr als ein Zeilenlayout möglich. Damit lassen sich beispielsweise hierarchisch abgestufte Zwischenüberschriften realisieren. So können Sie ein Zeilenlayout definieren, das wie im obigen Beispiel Zwischenüberschriften anhand des ersten Buchstabens der Variable NAME erzeugt. Zusätzlich definieren ein zweites Zeilenlayout, das Zwischenüberschriften anhand der ersten beiden Zeichen von NAME erzeugt. Der Bedingungsdruck hierfür wäre "Left\$(NAME,2)", eine passende Spaltendefinition wäre "Buchstaben: «Left\$(NAME,2)»". Für dieses zweite Zeilenlayout können Sie dann über den Button "Layout" noch einen besonderen Abstand einstellen, beispielsweise "links" = 10.0 mm. Das Ergebnis könnte dann etwa folgendermaßen aussehen:

.....
Buchstabe: A
Buchstaben: AA
...
Datenzeilen
...
Buchstaben: AB
...
Datenzeilen
...
...
Buchstabe: B
Buchstaben: BA
...
Datenzeilen
...
Buchstaben: BB
...
Datenzeilen
...
...

Tabellen: Fußzeilen bearbeiten

Fußzeilen sind spezielle Zeilen einer Tabelle, die am Ende der Tabelle ausgedruckt werden können. Darin können zum Beispiel Informationen wie die Summe der Datensätze in der Tabelle, oder Gesamtsummen über Einzelpreise etc. ausgedruckt werden. Diese Fußzeilen werden vom *List & Label Designer* wie normale Tabellenzeilen behandelt, mit der Ausnahme, daß Fußzeilen immer nur am Ende der Tabelle gedruckt werden. Darüber hinaus stehen alle üblichen Variablen und Funktionen zur Verfügung.

Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie mehr erfahren möchten.

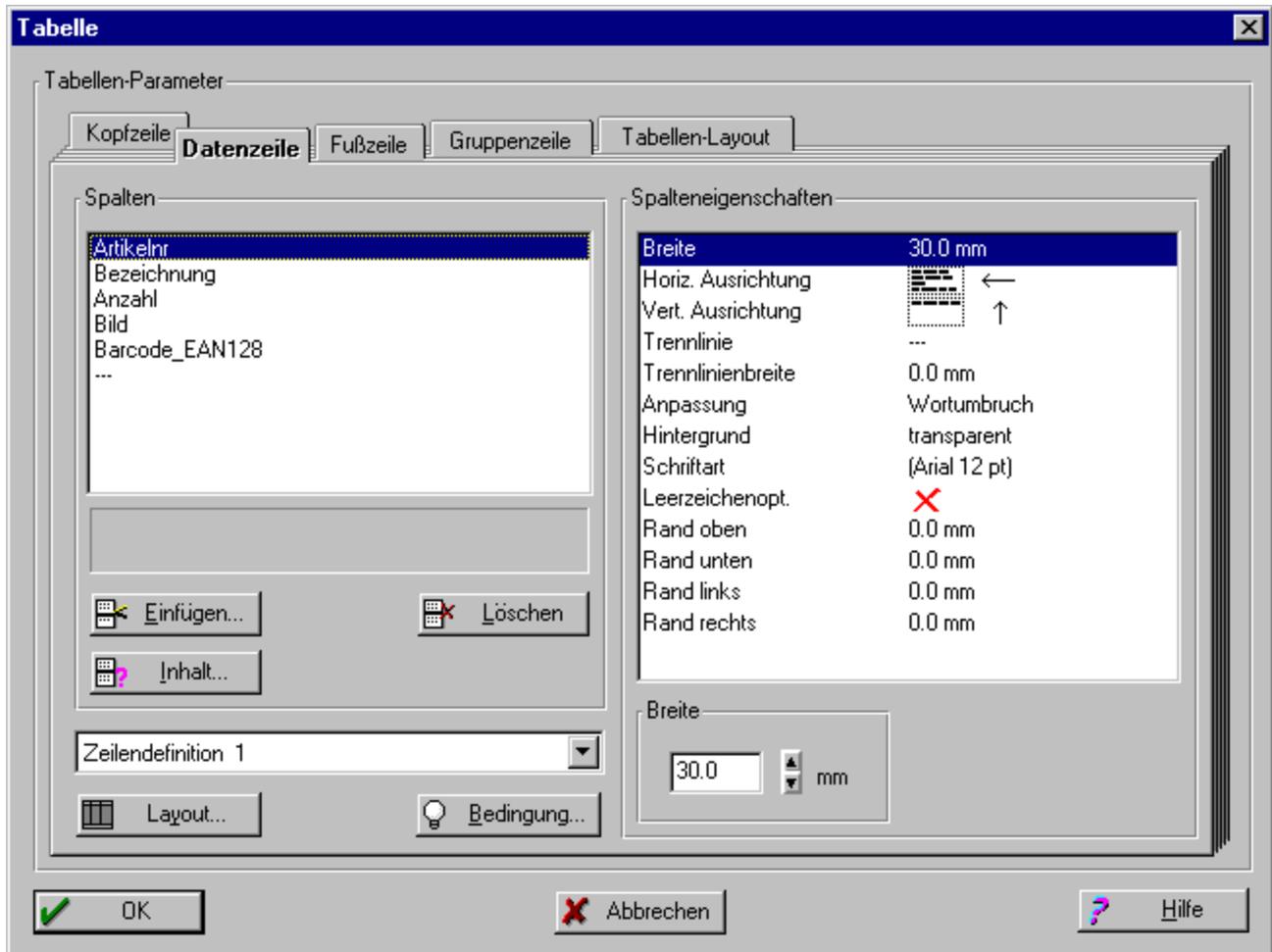


Tabellen: Zeilen und Spalten definieren

Bei Tabellenzeilen unterscheidet der *List & Label Designer* zwischen verschiedenen Zeilentypen, die sich unabhängig voneinander definieren lassen. So können beispielsweise die Spalten in einer Kopfzeile ganz anders aussehen, als in den darunterliegenden Datenzeilen oder den Fußzeilen.

Für die einzelnen Zeilentypen lassen sich zusätzlich noch verschiedene Zeilenlayouts definieren. Über spezielle Darstellungsbedingungen können dann je nach Bedarf die verschiedenen Zeilenlayouts aktiviert werden.

Klicken Sie in der folgende Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Das Vorgehen bei der Definition der verschiedenen Tabellenzeilen ist dabei stets das Gleiche. Entsprechend sehen auch die Registerkarten für Kopfzeilen, Datenzeilen, Fußzeilen und Gruppenzeilen gleich aus.

Wählen Sie zunächst den Zeilentyp aus, den Sie bearbeiten wollen, indem Sie auf die entsprechende Registerkarte klicken. Sofern Sie für diesen Zeilentyp noch nichts definiert haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine bestehende Zeilendefinition von einem der anderen Zeilentypen übernehmen wollen.

Falls Sie für einen Zeilentyp verschiedene Zeilendefinitionen angelegt haben, können Sie

wählen, welche dieser Zeilendefinitionen in den neuen Zeilentyp übernommen werden soll.

Falls Sie die Tabelle komplett neu erstellen und noch keine Zeilen definiert haben, erscheint diese Abfrage nicht.



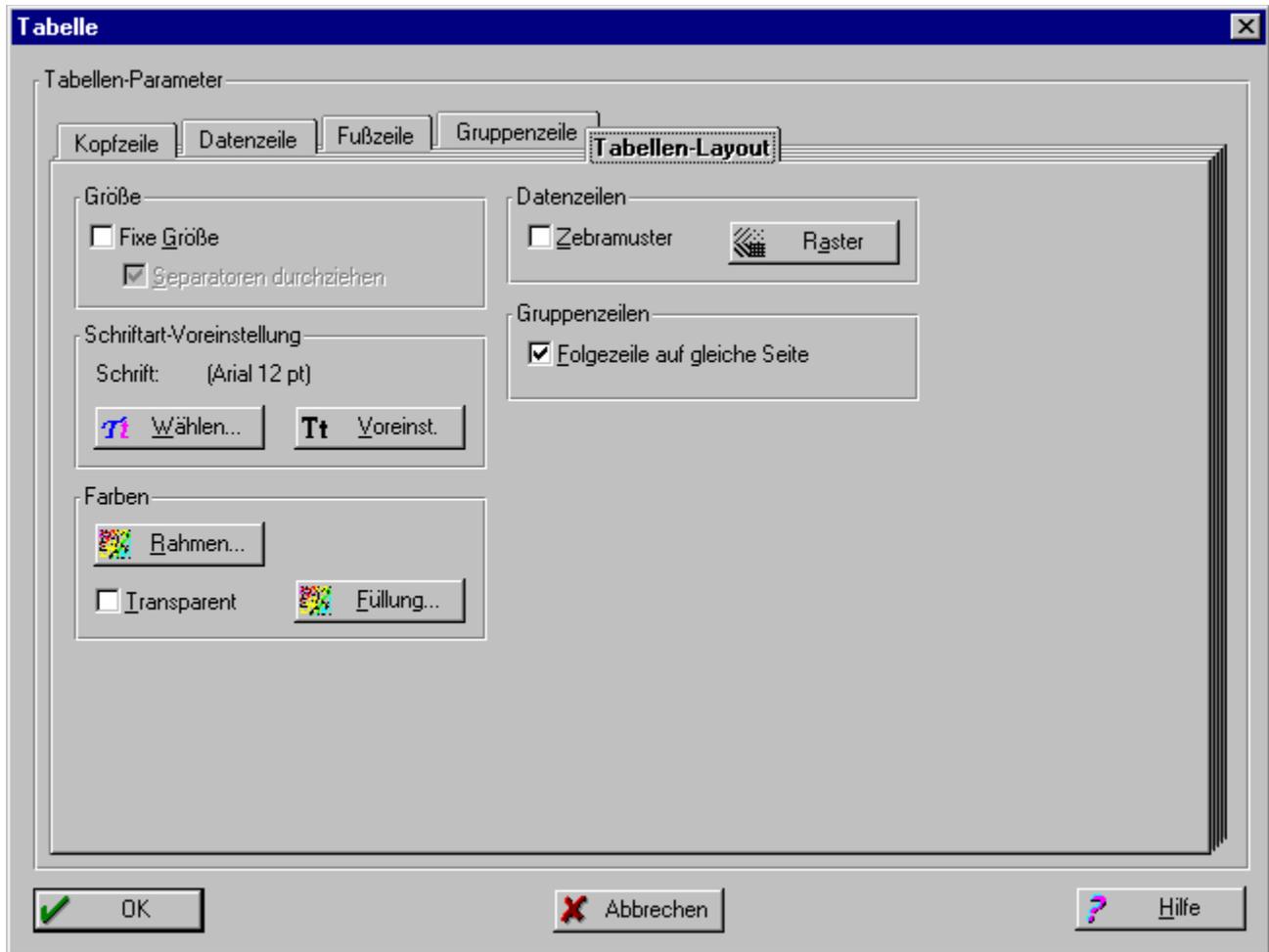
Tabellenobjekte

Um Listen, Tabellen, Reports oder manche Formulare zu erstellen, benötigen Sie das **Tabellenobjekt**. Damit lassen sich Ihre Daten in Form einer Liste oder Tabelle darstellen. Eine Tabelle besteht aus den Elementen "**Kopfzeilen**", "**Datenzeilen**", "**Fußzeilen**" und "**Gruppenzeilen**". Die Anzahl, die Breite und der Inhalt der Spalten in den einzelnen **Zeilentypen** kann frei bestimmt werden. Darüberhinaus können für die einzelnen Zeilentypen noch verschiedene **Zeilenlayouts** eingerichtet werden. Über Bedingungen bestimmen Sie, wann welches Zeilenlayout für einen Datensatz verwendet werden soll. Eine solche Tabelle kann mit Hilfe von **Darstellungsebenen** auch bequem mit unterschiedlichen Layouts für erste Seite und Folgeseiten versehen werden. Anhand von **Filterbedingungen** kann bestimmt werden, welche Datensätze in der Tabelle erscheinen sollen, und welche nicht.

Zusätzlich lassen sich andere Objekte an eine Tabelle anhängen (**Verkettung**), d.h. die angehängten Objekte passen sich in Ihrer Position der Größe der Tabelle an.

Um ein Tabellenobjekt zu erstellen, wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Einfügen > Tabelle** oder klicken auf den Button "Tabelle" oder betätigen die Tastenkombination Strg+E.

- Erstellen Sie ein Tabellenobjekt wie unter dem Kapitel "**Arbeitsbereich**" beschrieben. Das Objekt ist automatisch selektiert.
- Klicken Sie das **"?"-Tool** an oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Objekt oder betätigen Sie die RETURN-TASTE oder wählen Sie den Menüpunkt **Objekte > Eigenschaften**. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie das Layout der Tabelle bestimmen können.



Der Eigenschaftsdialog für Tabellen enthält eine Reihe von Registerkarten, über die sich die verschiedenen Zeilentypen (Kopfzeilen, Datenzeilen, Fußzeilen, Gruppenzeilen) sowie das Gesamlayout der Tabelle bestimmen lassen.

Bitte beachten Sie, daß Sie bei der Bestimmung des Layouts einer Tabelle auch bei geöffneten Dialogen jederzeit im Preview-Fenster die Auswirkungen der von Ihnen getroffenen Auswahlen angezeigt bekommen. So können Sie die verschiedenen Optionen einfach ausprobieren und sich dann für das Layout entscheiden, das Ihnen am besten gefällt.

Bei der Definition von Tabellen empfiehlt es sich, zunächst das allgemeine Tabellenlayout zu bestimmen. Daraufhin können Sie die einzelnen Tabellenzeilen und Spalten einrichten.

Näheres finden Sie unter

- [Tabellenlayout bestimmen](#)
- [Tabellenzeilen definieren](#)

Eingabezeile

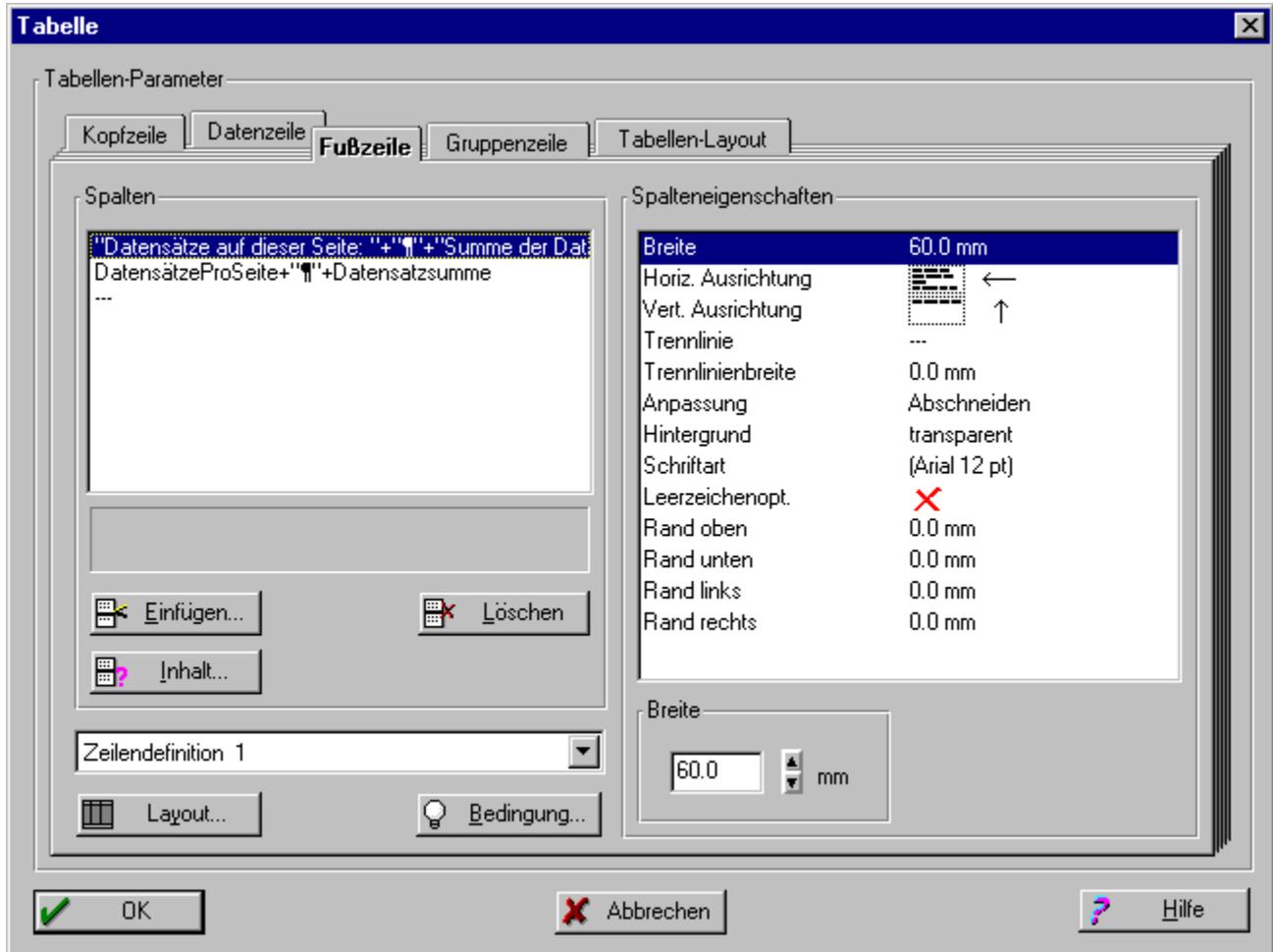
Geben Sie hier freien Text für die aktuelle Tabellenzeile ein. Wenn Sie das über das Symbol "Ländereinstellungen" in der Windows - Systemsteuerung gewählte Dezimaltrennzeichen eingeben, wird es von *List & Label* als Dezimaltabulator interpretiert. Dessen Position können Sie dann über die Layout-Option "Horiz. Ausrichtung" festlegen.

Trennlinie

Über diese Option können Sie eine Spaltentrennlinie am linken Rand der markierten Spalten einfügen. Beim Anklicken der Option "Trennlinie" erscheint unter dem Listenfeld das Feld "Trennlinie links" mit den beiden Optionen "mit Trennlinie" und "ohne Trennlinie".

Fusszeile definieren

Die Fußzeile kann getrennt von den normalen Spalten definiert werden. Die Definition erfolgt analog zu den normalen Spaltendefinitionen. Klicken Sie in der Abbildung auf den Bereich, zu dem Sie Näheres erfahren wollen.



Zoomfaktoren

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Zoom

Um auch bei großen Arbeitsbereichen hinreichend genau arbeiten zu können, stehen Ihnen verschiedene Vergrößerungs-Stufen zur Verfügung:

Voll ALT-1
2-fach ALT-2
4-fach ALT-3
8-fach ALT-4

Der momentane Vergrößerungs-Zustand ist über einen Haken im entsprechenden Menue erkennbar.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Optionen

Fensterfarben

Stellen Sie hier auf Windows-übliche Art die Farben für verschiedene Programm-Bereiche ein.

Text in Arbeitsfeld

Wenn diese Option angekreuzt ist, erscheint im Text-Objekt ein schematischer Text, der allerdings nicht genau dem Layout entspricht. Wenn diese Option nicht angekreuzt ist, ist der Arbeitsbereich-Bildschirm Aufbau etwas schneller.

Seiten-Preview

Wenn Sie ein Etikett bearbeiten können Sie hier unterscheiden, ob nur ein Etikett oder die gesamte Seite im Preview erscheint.

Lineale

Die Lineale umrahmen den Arbeitsbereich. Die auf den Linealen verwendeten Einheiten passen sich automatisch dem jeweiligen Darstellungsmodus an. Die momentane Position des Mauszeigers wird durch Striche auf den Linealen angezeigt, so daß Sie stets die aktuellen Koordinaten ablesen können.

Default Project

Das Default-Projekt ist eine Vorlage für das Erstellen von [Projekten](#). Beim Erstellen eines neuen Projektes mit **Datei > Neu** wird von *List & Label* automatisch das Default-Projekt für die entsprechende Projektart geladen. Standardmäßig ist das Default-Projekt ein leerer [Arbeitsbereich](#). Sie können jedoch das Default-Projekt nach Ihren Wünschen verändern und wieder unter seinem Namen "Default" abspeichern. Wählen Sie dazu den Menübefehl **Datei > Speichern Als** und geben Sie als Dateinamen "Default" und als Dateikennung die entsprechende Projektart an. Beim nächsten Aufruf von **Datei > Neu** wird dann automatisch das geänderte Default-Projekt geladen.

Der Button "Auswahl"

Über den Button "Auswahl" öffnen Sie den Konfigurationsdialog für die Druckerauswahl. Hier können Sie unter anderem das Papierformat und die Ausrichtung des Papiers festlegen. Format und Ausrichtung des Papiers bestimmen das Seitenlayout für [Listenprojekte](#) und das Aussehen des [Arbeitsbereiches](#).

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Auswahl" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen.

Siehe auch:

- [Button "Drucker"](#)
- [Projekt Seitenlayout](#)
- [Etiketten erstellen](#)
- [Listen erstellen](#)

Druckerauswahl

Über den Dialog zur Druckerauswahl wählen bzw. definieren Sie den zu benutzenden Drucker. Haben Sie gerade ein neues [Projekt](#) begonnen, entspricht die Druckerauswahl und -Einstellung den in der Windows Systemsteuerung getroffenen Festlegungen. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, werden die geänderten Einstellungen mit Ihrem Projekt gespeichert.

Ebenso kann eingestellt werden, ob für das [Projekt](#) der Windows Standarddrucker oder ein spezieller Drucker, beispielsweise ein besonderer Listen- oder Etikettendrucker, verwendet werden soll.

Alle Druckereinstellungen werden dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise Listen oder Etiketten im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Drucker konfigurieren

Über den Button "Auswahl" stellen Sie sowohl den gewünschten Drucker, als auch Optionen wie das Papierformat ein. Die Papierorientierung wird dabei mit dem jeweiligen Projekt gespeichert und ändert nicht die Einstellungen in der Windows Systemsteuerung. Haben Sie also beispielsweise eine Liste im Querformat gedruckt und wollen danach mit Ihrer Textverarbeitung einen ganz normalen Brief drucken, müssen Sie den Drucker nicht erst wieder in das Hochformat umstellen.

Seitenunabhängige Druckerauswahl

Umfaßt das Projekt nur jeweils eine Seite oder sollen für erste und Folgeseiten jeweils derselbe Drucker und dieselben Druckoptionen gelten, so wählen Sie die Option "Drucker seitenunabhängig".

Seitenabhängige Druckerauswahl

Bei mehrseitigen Projekten mag es sinnvoll sein, für die erste und die Folgeseiten jeweils unterschiedliche Papiereinzugsschächte oder gar unterschiedliche Drucker zu wählen. Wenn Sie die Option "Drucker seitenabhängig" einschalten, können Sie für die erste und Folgeseiten jeweils eigene Drucker (-optionen) auswählen. Damit können Sie für die erste Seite beispielsweise Papier mit Firmenbriefkopf verwenden und für die Folgeseiten Normalpapier.

Papiergröße und Ausrichtung festlegen

Um Papiergröße und -Ausrichtung für ein Projekt festzulegen, klicken Sie auf den Button "Auswahl" im Druckerdialog. Dort können Sie neben weiteren, druckerspezifischen Optionen auch die Papiergröße und das Papierformat (Hochformat; Querformat) einstellen.

Siehe auch:

- [Button "Auswahl"](#)
- [Projekt Seitenlayout](#)
- [Etiketten erstellen](#)
- [Listen erstellen](#)

Ausdrücke

"Ausdruck" ist eine allgemeine Bezeichnung für Texte, Variablen, Formeln und Funktionen. Im einfachsten Fall ist ein Ausdruck einfach ein fester Text oder eine Variable.

Beispiel:

Ausdruck: <FIRMA>

Ausdruck: "combit GmbH"

Ein Ausdruck kann jedoch auch Kombinationen von festem Text, Variablen und Funktionen enthalten. Das Ergebnis eines solchen Ausdrucks kann dann ein Text (String), eine Zahl, ein Datum oder ein logischer Wert sein.

Beispiel:

Ausdruck: **IF(Empty(POSTFACH),STRASSE,"Postfach: "+POSTFACH)**

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich wird von den Linealen eingerahmt und ist der Platz, an dem Objekte verändert oder definiert werden können. Form und Größe des Arbeitsbereiches ergeben sich aus der eingestellten Papiergröße und -Ausrichtung (siehe Seitenlayout).

Projekte

In *List & Label* erstellen Sie Ausgabemasken für den Ausdruck von Informationen, die entweder einer Datenbank entnommen werden, oder von Ihnen direkt in die Ausgabemaske geschrieben werden. Diese Ausgabemasken werden **Projekte** genannt. Darin enthalten sind die zu druckenden Informationen (fester Text, Variablen, Ausdrücke) und Layouteinstellungen.

List & Label kennt zwei Arten von Projekten - Listen und Etiketten. Die einzelnen Elemente eines solchen Projektes heißen Objekte.

Variablen

Variablen bezeichnen Platzhalter, die beim regulären Ausdruck des [Projektes](#) durch bestimmte Inhalte aus der angebundenen Datenquelle ersetzt werden. Als Variablen stehen in der Regel die Felder von Datenbanken und einige Systeminformationen wie das aktuelle Datum oder der Name der verwendeten Datenbank zur Verfügung.

Listen-Projekt

Ein Projekt zur Erstellung von Tabellen/Listen. In Listenprojekten sind alle Objekte zulässig.

Etiketten-Projekt

Ein Projekt zur Erstellung von Etiketten. In Etikettenprojekten sind alle Objekte außer Tabellen (Listen) zulässig.

Preview

Der Preview erlaubt Ihnen eine Vorschau auf das Layout Ihres Projektes. Im Projekt definierte Objekte werden genau wie formatiert dargestellt. Für Variablen werden jedoch nicht die tatsächlichen Werte, sondern Beispielwerte angezeigt. Erst beim regulären Ausdruck (nicht beim Probedruck) werden die Variablen durch ihre tatsächlichen Werte ersetzt.

Optionen für die Vorschau (Preview)

Über die Registerkarte "[Preview](#)" können Sie die Voreinstellungen für die Vorschau bestimmen.

Farben für Vorschau einstellen

In der Rubrik "Farben" können Sie über den Button "Hintergrund wählen" die Farbe für den Hintergrund des Vorschau Fensters bestimmen. Über den Button "Randfarbe wählen" können Sie bestimmen, wie die Farbe des simulierten Papierrandes in der Vorschau aussehen soll.

Anzeige bei Etiketten

Bei Etiketten oder Karteikartenprojekten können Sie über die Option "Seiten-Preview" bestimmen, ob in der Vorschau jeweils nur ein einzelnes Etikett mit hoher Detailauflösung gezeigt werden soll (Option ausgeschaltet), oder ob jeweils eine komplette Druckseite mit entsprechend geringerer Detailauflösung angezeigt werden soll.

Darstellung optimieren

In der Rubrik "Ausgabeoptimierungen" können Sie verschiedene Details in der Vorschau ausblenden, um die Darstellung zu beschleunigen.

Seiten Preview optimiert

Diese Option steht nur in [Etikettenprojekten](#) zur Verfügung. Sie sorgt bei eingeschalteter Option "Seitenpreview" für einen beschleunigten Bildaufbau.

Tabellenkörper reduziert

Nur in [Listen-Projekten](#) verfügbar. Bei eingeschalteter Option werden nur die erste und die letzte Datenzeile von Tabellen angezeigt und die dazwischenliegenden Zeilen ausgespart. Der Vorteil ist eine deutlich höhere Geschwindigkeit beim Bildaufbau im Preview-Fenster. Bei ausgeschalteter Option werden alle Datenzeilen im Preview dargestellt.

Zeichnungen als Rechtecke

Bei eingeschalteter Option werden Zeichnungen nur durch einen leeren Rahmen angezeigt, um den Bildaufbau im Preview-Fenster zu beschleunigen. Bei ausgeschalteter Option werden die Zeichnungen vollständig dargestellt.

Nur sichtbare Ebenen

Bei eingeschalteter Option werden im Vorschau Fenster nur diejenigen [Ebenen](#) angezeigt, die auch im [Ebenenfenster](#) aktiviert sind.

Bei ausgeschalteter Option werden im Vorschau Fenster sämtliche Ebenen des Projektes angezeigt, unabhängig davon, ob diese Ebene im Ebenenfenster aktiviert ist oder nicht.

Optionen für den Arbeitsbereich

Über die Registerkarte "Arbeitsbereich" können verschiedene Voreinstellungen für den [Arbeitsbereich](#) eingestellt werden.

Maßstäbe einrichten

- In der Rubrik "Maßstäbe" können Sie Vorder- und Hintergrundfarben für die Lineale definieren, die den Arbeitsbereich umrahmen.

Anzeige der Objekte

- In der Rubrik "Text in Objekten" können Sie bestimmen, ob in Objekten enthaltene Texte auf dem Arbeitsbereich angezeigt werden sollen, oder nicht.
- Die Option "WYSIWYG" stellt dabei die gewählten Schriftarten und Formatierungen nach Möglichkeit so dar, wie sie auch gedruckt werden.

Vorgaben für die Bedienung

In der Rubrik "Bedienung" können Sie verschiedene Voreinstellungen für die Bedienung des *List & Label Designers* festlegen.

- Über die Option "Toolbar Aktionen anzeigen" können Sie bestimmen, ob die entsprechende Tooleiste auf dem Arbeitsbereich eingeblendet werden soll, oder nicht.
- Über die Option "Toolbar Objekte anzeigen" können Sie bestimmen, ob die entsprechende Tooleiste auf dem Arbeitsbereich eingeblendet werden soll, oder nicht.
- Über die Option "Toolfenster Ebenen anzeigen" können Sie bestimmen, ob das Ebenenfenster auf dem Arbeitsbereich eingeblendet werden soll, oder nicht.
- Über die Option "Objekt-Info" kann die Bezeichnung des Objektes, auf dem der Mauscursor gerade steht, in einem Infofeld unterhalb der Symbolleiste angezeigt werden.

Optionen zur Kompatibilität

Hier können verschiedene Optionen eingestellt werden, die das Zusammenspiel des Ausgabemaskendesigners mit anderen Programmen oder mit Hardwarekomponenten betreffen.

Clipboard Format ist Text

Diese Option legt fest, in welchem Format im *List & Label Designer* in die Zwischenablage kopierte [Objekte](#) gespeichert werden. Für das Arbeiten im *List & Label Designer* macht das keinen Unterschied, wirksam wird diese Option beim Einfügen von Inhalten aus der Zwischenablage in andere Programme.

Ist die Option eingeschaltet, kann die interne Beschreibung des Objektes über die Zwischenablage in andere Programme eingefügt werden, auch wenn diese mit dem hinterlegten Code nicht viel anfangen können. Eventuell in der Zwischenablage befindlicher Text wird dabei durch die *List & Label* Objekte überschrieben.

Ist die Option ausgeschaltet, können im *List & Label Designer* in die Zwischenablage übertragene Objekte nicht in anderen Programmen eingefügt werden. Eventuell in der Zwischenablage befindlicher Text wird auch nicht durch die *List & Label* Objekte überschrieben.

Skizze in Dateidialog

Diese Option legt fest, ob im Dateiauswahldialog eine Skizze des jeweils angewählten [Projektes](#) angezeigt wird. Ist die Option eingeschaltet, wird eine entsprechende Skizze beim Speichern eines Projektes erzeugt und mitgespeichert. Wenn Sie nun das nächste Mal dieses Projekt im Dateiauswahldialog anwählen, wird die Skizze in einem separaten Feld des Dateiauswahldialogs angezeigt. Auf diese Weise können Sie leicht das gewünschte Projekt zur Bearbeitung oder zur Datenausgabe auswählen.

Manche Grafiktreiber haben leider einen Fehler in der Unterstützung dieser Funktion. In diesem Fällen ist es hilfreich, die Option "Skizze in Dateidialog" auszuschalten, um Störungen im Betrieb von *List & Label* zu vermeiden.

Kompatibilität mit früheren Versionen

In der Rubrik "Arbeitsbereich" können Sie einige Optionen einstellen, die den [Arbeitsbereich](#) entweder entsprechend der Vorgängerversion oder mit neuen Möglichkeiten der aktuellen Version präsentieren.

- Über die Option "Rechter Mausbutton Menü" können Sie bestimmen, ob ein Klick mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü mit häufig genutzten Befehlen öffnen oder direkt den Eigenschaftsdialog des angeklickten Objektes aufrufen soll.
- Über die Option "Standard-Selektionsrahmen" können Sie wählen, ob selektierte Objekte mit einem MS Office üblichen Selektionsrahmen angezeigt werden, oder ob ein spezieller Selektionsrahmen verwendet werden soll.

Projektspezifische Optionen

Die über die Registerkarte "Projekt" eingestellten Optionen gelten jeweils für ein individuelles Projekt.

Ausrichtungsgitter definieren

Hier können Sie über die Option "Gitter anzeigen" bestimmen, ob zur Orientierung ein Gitternetz in den Hintergrund des Arbeitsbereiches gelegt werden soll. Dabei können Sie angeben, welche Abstände die Gitterlinien jeweils haben sollen. Die Option "horiz./vertikal synchron" erzwingt gleiche Gitterabstände in beiden Richtungen.

Über die Option "Ausrichten an Gitter" können Sie bestimmen, daß Objekte nicht frei auf dem Arbeitsbereich, sondern nur entlang der Gitterlinien auf dem Arbeitsbereich eingefügt oder bewegt werden können.

Anzahl Dezimalstellen

Über die Rubrik "Dezimale" können Sie die Anzahl von Dezimalstellen für Zahlenwerte bestimmen. Sobald Sie Zahlenwerte in Text umwandeln, wird der Wert automatisch auf die hier angegebene Anzahl Dezimalstellen gerundet, sofern der Wert nicht explizit über die Funktion [FStr\\$\(\)](#) formatiert wird.

Preview Anzeige

Die Option "Seiten Preview" in der Rubrik "Preview Anzeige" ist nur in Etiketten-Projekten verfügbar. Bei eingeschalteter Option wird die ganze Seite mit allen Etiketten im Preview angezeigt. Bei ausgeschalteter Option wird hingegen nur ein Etikett im Preview angezeigt, was den Bildaufbau beschleunigt.

Objektspezifische Optionen

Über die Registerkarte "Objekt" können Sie verschiedene Voreinstellungen für **Objekte** festlegen. Neu angelegte Objekte entsprechen dann zunächst diesen Voreinstellungen; Sie können die entsprechenden Einstellungen aber auch im Nachhinein für jedes Objekt individuell ändern. Es empfiehlt sich, zu Beginn eines neuen Projektes diese Voreinstellungen auf geeignete Werte zu setzen, damit der Aufwand für manuelle Anpassungen auf ein Minimum beschränkt bleibt.

Die Voreinstellungen gelten nur für das jeweils geladene Projekt. Das heißt, Sie können in verschiedenen Projekten mit verschiedenen Voreinstellungen arbeiten.

Objektschriftart festlegen

Unter der Rubrik "Objektschriftart" können Sie über den Button "TT Wählen" bestimmen, welche Schriftart als Voreinstellung für neu eingefügte Objekte gelten soll. Über den Button "TT Voreinst." kann die die Schriftart auch auf eine voreingestellte Systemschrift gesetzt werden.

Diese Einstellungen sind nur wirksam für Objekte, die Text enthalten können, also Textobjekte und Listenobjekte.

Objekt Farben

Über die Rubrik "Objekt-Voreinstellungen" können Sie Optionen für das Erscheinungsbild von Objekten einstellen. Über die Buttons "Rahmenfarbe" und "Füllfarbe" können verschiedene Farben für Objekte voreingestellt werden. Diese Einstellungen wirken sich jedoch nur auf Objekte vom Typ Kreis/Ellipse, Rechteck oder Linie aus.

Voreinstellungen und Optionen

Bevor Sie damit beginnen, die einzelnen Objekte zu einem Projekt auf dem Arbeitsbereich einzufügen und ihre Eigenschaften festzulegen, sollten Sie über den Befehl **Projekt > Optionen** die gewünschten Voreinstellungen definieren. So haben Sie später weniger Arbeit. Denselben Optionsdialog können Sie auch über das Menü **Optionen** aufrufen. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Wegen ist, daß über den Befehl **Projekt > Optionen** automatisch die Registerkarte "Projekt" im Vordergrund steht, während über das Menü **Optionen** automatisch die Registerkarte "Preview" im Vordergrund steht. Die einzelnen Optionen des Dialoges werden jeweils durch Tooltips erläutert. Wenn Sie mit dem Mauszeiger kurz über einer Option verharren, wird automatisch ein Infofeld mit einer Erläuterung dieser Option eingeblendet.

Die Optionen des *List & Label Designers* befinden sich alle in einem durch einzelne Registerkarten übersichtlich gegliederten Dialog. Klicken Sie auf die jeweilige Registerkarte, um die entsprechenden Optionen angezeigt zu bekommen.

- [Projektspezifische Optionen](#)
- [Objektspezifische Optionen](#)
- [Optionen für den Preview](#)
- [Optionen für den Arbeitsbereich](#)
- [Optionen zur Kompatibilität](#)

Objekte auf dem Arbeitsbereich anordnen

Auf dem [Arbeitsbereich](#) können Sie verschiedene [Objekte](#) plazieren. Diese Objekte können sich gegenseitig verdecken und dabei mehrere Schichten oder Ebenen bilden. Mit dem Menüpunkt **Objekte > Anordnen** können die Objekte von einer Ebene in eine andere verschieben.

[Selektieren](#) Sie zunächst die Objekte, die Sie auf dem Arbeitsbereich anordnen wollen. Wählen Sie dann eine der nachfolgend beschriebenen Optionen.



Vordergrund

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Vordergrund** oder die Tastenkombination STRG+POS1 werden alle selektierten Objekte der obersten - d.h. der auf jeden Fall sichtbaren - Ebene zugeordnet.



Hintergrund

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Hintergrund** oder die Tastenkombination STRG+ENDE werden alle selektierten Objekte der hintersten (untersten) Ebene zugeordnet.

Eine Ebene vor

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Eine Ebene vor** oder die Tastenkombination STRG+BILDAUF werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach vorne (oben) gestellt.

Eine Ebene zurück

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Eine Ebene zurück** oder die Tastenkombination STRG+BILDAB werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach hinten (unten) gestellt.

Siehe auch:

[Objekte Ausrichten](#)

Eine Ebene vor

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Eine Ebene vor** oder die Tastenkombination STRG+BILDAUF werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach vorne (oben) gestellt.

Eine Ebene zurück

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Eine Ebene zurück** oder die Tastenkombination STRG+BILDAB werden alle selektierten Objekte eine Ebene weiter nach hinten (unten) gestellt.

Hintergrund

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Hintergrund** oder die Tastenkombination STRG+ENDE werden alle selektierten Objekte der hintersten (untersten) Ebene zugeordnet.

Vordergrund

Über den Befehl **Objekte > Anordnen > Vordergrund** oder die Tastenkombination STRG+POS1 werden alle selektierten Objekte der obersten - d.h. der auf jeden Fall sichtbaren - Ebene zugeordnet.

Option "Unverändert"

Wollen Sie die Objekte in einer Dimension (horizontal oder vertikal) unverändert lassen, wählen Sie die Option "Unverändert".



Option "Größenanpassung vertikal"

Über die Option "Größenanpassung" werden die markierten Objekte in der jeweiligen Dimension (horizontal oder vertikal) auf eine gemeinsame Größe gezogen. Maßgeblich ist dabei das jeweils größte Objekt bzw. die am weitesten außen liegenden Kanten.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) aufrufen.



Option "Größenanpassung horizontal"

Über die Option "Größenanpassung" werden die markierten Objekte in der jeweiligen Dimension (horizontal oder vertikal) auf eine gemeinsame Größe gezogen. Maßgeblich ist dabei das jeweils größte Objekt bzw. die am weitesten außen liegenden Kanten.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) aufrufen.

Option "Größenanpassung"

Über die Option "Größenanpassung" werden die markierten Objekte in der jeweiligen Dimension (horizontal oder vertikal) auf eine gemeinsame Größe gezogen. Maßgeblich ist dabei das jeweils größte Objekt.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) aufrufen.



Größenanpassung horizontal



Größenanpassung vertikal

Option Ausrichten "unten"

Richtet die selektierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante aus. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der selektierten Objekte.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) oder über Tastenkürzel aufrufen.



oder **Strg+PfeilLinks**: Objekte an der linken Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilRechts**: Objekte an der rechten Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilOben**: Objekte an der oberen Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilUnten**: Objekte an der unteren Kante ausrichten.

Option Ausrichten "oben"

Richtet die selektierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante aus. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der selektierten Objekte.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) oder über Tastenkürzel aufrufen.



oder **Strg+PfeilLinks**: Objekte an der linken Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilRechts**: Objekte an der rechten Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilOben**: Objekte an der oberen Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilUnten**: Objekte an der unteren Kante ausrichten.

Option Ausrichten "rechts"

Richtet die selektierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante aus. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der selektierten Objekte.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) oder über Tastenkürzel aufrufen.



oder **Strg+PfeilLinks**: Objekte an der linken Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilRechts**: Objekte an der rechten Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilOben**: Objekte an der oberen Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilUnten**: Objekte an der unteren Kante ausrichten.

Option Ausrichten "links"

Richtet die selektierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante aus. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der selektierten Objekte.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) oder über Tastenkürzel aufrufen.



oder **Strg+PfeilLinks**: Objekte an der linken Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilRechts**: Objekte an der rechten Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilOben**: Objekte an der oberen Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilUnten**: Objekte an der unteren Kante ausrichten.

Optionen "links", "rechts", "oben", "unten"

Wählen Sie in den Feldern "Horizontal" und "Vertikal" die gewünschte Art der Ausrichtung. Über die Optionen "links", "rechts", "oben", "unten" werden die markierten Objekte an einer entsprechenden gemeinsamen Kante ausgerichtet. Maßgeblich ist dabei das jeweils am weitesten außen stehende der markierten Objekte.

Diese Funktionen können Sie alternativ auch über Funktionsbuttons aus der Buttonleiste (sofern diese eingeschaltete ist) oder über Tastenkürzel aufrufen.



oder **Strg+PfeilLinks**: Objekte an der linken Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilRechts**: Objekte an der rechten Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilOben**: Objekte an der oberen Kante ausrichten.



oder **Strg+PfeilUnten**: Objekte an der unteren Kante ausrichten.

Konstante Zwischenräume

Über die Option "konstante Zwischenräume" werden zwischen den Rändern der selektierten Objekte konstante Abstände eingestellt. Maßgeblich sind dabei auch hier die jeweils am weitesten außen liegenden Kanten. Aus Ihnen wird der durchschnittliche Zwischenraum ermittelt und die Objekte entsprechend angeordnet.

Falls sich die selektierten Objekte überlagern, d.h. negative Zwischenräume haben, werden die Objekte durch diese Ausrichtung nicht auseinandergeschoben sondern lediglich der Überlappungsgrad auf den Durchschnittswert gesetzt.

Konstante Abstände

Über die Option "konstante Abstände" werden zwischen den Zentren der selektierten Objekte konstante Abstände eingestellt. Dabei wird aus den Abständen der Zentren der Durchschnittswert errechnet und die Objekte werden entsprechend angeordnet. Falls sich die selektierten Objekte überlagern, werden die Objekte durch diese Ausrichtung nicht auseinandergeschoben, sondern lediglich der Überlappungsgrad auf den Durchschnittswert gesetzt.

Auswahl der Sortierung

Sofern Ihre Applikation dies unterstützt, bietet der *List & Label Designer* die Möglichkeit, für ein [Projekt](#) bestimmte Sortierungen und Gruppierungen fest einzustellen.

Sofern verfügbar, können Sie diese Option über den Befehl **Sortierung der Daten** aus dem Menü **Projekt** aufrufen. Es erscheint ein Dialog mit einer Liste der in Ihrer Applikation verfügbaren Sortierungen. Klicken Sie mit der Maus auf die gewünschte Sortierung, um sie auszuwählen.

Sofern zur gewählten Sortierung auch Gruppierungen verfügbar sind, können Sie diese über die Combobox unterhalb der Liste einstellen. Ihre Datensätze werden dann beim Druck entsprechend dieser Gruppierungsbedingung in Gruppen mit entsprechenden Zwischentiteln aufgeteilt. Den Inhalt des Zwischentitels definieren Sie über die Registerkarte "[Gruppenzeile](#)" des [Tabelleneigenschaftsdialoges](#).

Bitte beachten Sie, daß bei dieser Form der Gruppierung die Bedingung für die Gruppenzeile aus Ihrer Applikation stammt. Daher kann über die Registerkarte "Gruppenzeile" des Tabelleneigenschaftsdialoges keine Bedingung für die Gruppierung eingestellt werden.

Ausrichtung von Objekten aneinander

Mit dem Befehl **Anordnen > Ausrichtung** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem [Kontextmenü](#) können Sie mehrere [Objekte](#) aneinander ausrichten. Es müssen mindestens 2 Objekte [selektiert](#) sein, damit das Menü anwählbar wird. Es erscheint dann der folgende Dialog:



Bestätigen Sie zuletzt Ihre Auswahl mit "OK", um die Objekte auszurichten.

Siehe auch:
[Objekte Anordnen](#)

OK

Schließt das Dialogfenster und speichert alle Änderungen.

Button "Hilfe"

Über diesen Button rufen Sie die Hilfe zu dem betreffenden Dialog auf.

Button "Abbrechen"

Schließt das Dialogfenster, ohne Änderungen zu sichern. Der Ausgangszustand, bevor das Dialogfenster aufgerufen wurde, wird wieder hergestellt.

Button Speichern

Klicken Sie auf diesen Button um die momentane Projektdatei zu speichern.

Kurzwahl für:

- [Datei > Speichern](#)

Button Selektionsmodus

Klicken Sie auf diesen Button, um in den Selektionsmodus zu wechseln.

Kurzwahl für:

[Objekte - Selektieren - Selektionsmodus](#)

Button Textobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um ein [Textobjekt](#) zu erstellen. Das Textobjekt ist der Hauptbestandteil von [Etiketten-Projekten](#).

Kurzwahl für:

[Objekte - Einfügen - Text](#)

Button Rechteckobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um ein Rechteck zu erstellen. Rechtecke können mit Rahmen und Füllfarben versehen werden und dienen als grafische Gestaltungselemente in [Etiketten-](#) und [Listen-Projekten](#).

Kurzwahl für:

[Objekte - Einfügen - Rechteck](#)

Button Linienobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Linie zu erstellen. Linien können beliebige Strichstärken und Farben haben und dienen als grafische Gestaltungselemente in [Etiketten-](#) oder [Listenprojekten](#).

Kurzwahl für:

[Objekte](#) - Einfügen - Linie

Button Grafikobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um eine [Bilddatei](#) einzufügen. Eine solche Bilddatei könnte zum Beispiel Logo sein, das auf [Etiketten](#) oder [Listen](#) erscheinen soll.

Kurzwahl für:

[Objekte - Einfügen - Bilddatei](#)

Button Barcodeobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um einen Barcode einzufügen. Barcodes stehen als eigenständige [Objekte](#) nur in [Etiketten-Projekten](#) zur Verfügung; in [Listen-Projekten](#) können Barcodes jedoch als Einträge in Tabellenspalten verwendet werden.

Kurzwahl für:

[Objekte](#) - Einfügen - Barcode

Button - Listenobjekt/Tabellenobjekt

Klicken Sie auf diesen Button, um eine [Liste](#) zu erstellen. Das Listenobjekt ist der Hauptbestandteil für [Listen-Projekte](#).

Kurzwahl für:

[Objekte -Einfügen - Tabelle](#)



Button Objekteigenschaften

Klicken Sie auf diesen Button, um die Eigenschaften des selektierten Objektes zu bestimmen. Sofern mehr als ein Objekt selektiert ist (Gruppenselektion), werden nacheinander die Eigenschaftsdialoge der betreffenden Objekte aufgerufen.

Kurzwahl für:

- Objekte > Eigenschaften

Button Probedruck ohne Konzeptrahmen

Klicken Sie auf diesen Button, um einen [Probedruck](#) ohne Konzeptrahmen zu starten. Dabei stehen je nach [Projektart](#) verschiedene Optionen zu Auswahl.

Kurzwahl für:

- [Datei > Probedruck > ohne Konzeptrahmen](#)

Button Probedruck mit Konzeptrahmen

Klicken Sie auf diesen Button, um einen [Probedruck](#) mit Konzeptrahmen zu starten. Dabei stehen je nach [Projektart](#) verschiedene Optionen zu Auswahl.

Kurzwahl für:

- [Datei > Probedruck > mit Konzeptrahmen](#)

Button Probedruck der Folgeseiten

Klicken Sie auf diesen Button, um einen [Probedruck](#) der auf die ersten Seite folgenden Seiten zu starten. Dabei stehen je nach [Projektart](#) verschiedene Optionen zu Auswahl.

Kurzwahl für:

- [Datei > Probedruck > Folgeseiten](#)

Button Probedruck der ersten Seite

Klicken Sie auf diesen Button, um einen [Probedruck](#) der ersten Seite zu starten. Dabei stehen je nach [Projektart](#) verschiedene Optionen zu Auswahl.

Kurzwahl für:

- [Datei > Probedruck > erste Seite](#)

Button Projektlayout

Klicken Sie auf diesen Button, um die [Seitendefinition](#) (Größe, Ausrichtung, Ränder, Drucker, etc.) für das aktuelle [Projekt](#) vorzunehmen.

Kurzwahl für:

[Projekt - Seitenlayout](#)

Button Exit

Klicken Sie auf diesen Button, um *List & Label* zu verlassen. Wenn das momentane [Projekt](#) nicht gesichert ist, werden Sie gefragt, ob Sie die Änderungen vor dem Verlassen von *List & Label* speichern wollen.

Kurzwahl für:

[Datei - Beenden](#)

Maßbänder / Lineale

Die Lineale umrahmen den Arbeitsbereich. Die momentane Position des Mauszeigers wird durch Striche angezeigt.

Copyright

© Copyright 1992 -1996 by combit GmbH
All rights reserved

Objekte Positionsdialog

Über den Menüpunkt **Objekte > Positionsdialog** oder die Tastenkombination UMSCHALT+ENTER können Sie die genaue Position des jeweils selektierten Objekts auf dem Arbeitsbereich festlegen. Sie können hier die kompletten Positionsdaten verändern.

Koordinaten		
	horizontal (x):	vertikal (y):
linke obere Ecke	24.8 mm	61.5 mm
rechte untere Ecke	143.8 mm	203.9 mm
Größe des Objekts	119.0 mm	142.4 mm

Buttons:

Druckoptionen

Vor dem Ausdruck können Sie einige Einstellungen vornehmen. So können Sie einen anderen als den voreingestellten Drucker wählen, Anzahl und Bereich der zu druckenden Seiten festlegen oder - bei Etikettenprojekten - das Anfangsetikett für den Druck auswählen. Klicken Sie in der Abbildung auf den entsprechenden Bereich, um die weitere Hilfetexte zu erhalten:



Start Druck

Klicken Sie hier, um den Druck zu starten, nachdem Sie alle anderen Einstellungen gewählt haben.

Weitere Druckoptionen

In der Rubrik "Optionen" können Sie die gewünschte Anzahl der Druckexemplare (Option "Kopien"), die Anfangsseite und den zu druckenden Seitenbereich angeben.

Beim Etikettendruck können Sie zusätzlich über den Button "Wählen" die Anfangsposition für den Druck des Etikettenbogens wählen. So können auch bereits angebrauchte Etikettenbögen zum Druck verwendet werden.

Im Dialog zur Auswahl der Anfangsposition finden Sie einen Muster-Etikettenbogen Ihres Etikettenprojektes. Klicken Sie einfach mit der Maus auf das Etikett, bei dem der Druck beginnen soll. Bitte beachten Sie dabei die gewählte Druckreihenfolge. Der *List & Label Designer* kann nicht nur zeilenweise von links oben nach rechts unten drucken, sondern auch spaltenweise oder umgekehrt. Von dem gewählten Anfangsetikett aus wird dann in der angegebenen Reihenfolge gedruckt. Das Ergebnis wird dann entweder auf dem Drucker oder in der Vorschau ausgegeben.

Druckerwahl

In der Rubrik "Drucker" haben Sie noch Gelegenheit, einen anderen als den voreingestellten Drucker auszuwählen. Klicken Sie hierzu auf den Button "Ändern" und wählen Sie den gewünschten Drucker aus. Diese Änderung kann wahlweise einmalig (Option "Permanente Änderung" ausgeschaltet) sein, oder als neue Voreinstellung mit Ihrem Projekt gespeichert werden (Option "Permanente Änderung" eingeschaltet).

In der Rubrik "Optionen" können Sie die gewünschte Anzahl der Druckexemplare (Option "Kopien"), die Anfangsseite und den zu druckenden Seitenbereich angeben.

Koordinaten

Tragen Sie die absoluten Koordinaten ein, die Ihr **Objekt** besitzen soll. Änderungen eines Wertes wirken sich auf die zusammenhängenden Werte aus.

Die Angaben haben dabei folgende Bedeutung:

	horizontal (x):	vertikal (y):
linke obere Ecke	Abstand vom linken Seitenrand in mm	Abstand vom oberen Seitenrand in mm
rechte untere Ecke	Abstand vom linken Seitenrand in mm	Abstand vom oberen Seitenrand in mm
Größe des Objektes	Horizontale Größe des Objektes in mm	Vertikale Größe des Objektes in mm

Mit "Seitenrand" ist hier jeweils der von Ihnen über den Menüpunkt **Projekt > Seitenlayout** festgelegte Seitenrand ohne Berücksichtigung eines evtl. Offset gemeint.

Über die Eingabefelder des Dialogs können Sie die gewünschte Position des selektierten Objektes auf 1/10 Millimeter genau festlegen. Beachten Sie dabei bitte, daß eine Veränderung in einem Eintrag eine automatische Berechnung der damit zusammenhängenden anderen Werte ergibt.

Hilfe Inhalt

Aktiviert das Inhaltsverzeichnis der Online-Hilfe.

Hilfe Index

Aktiviert den Index der Online-Hilfe.

Hilfe über Hilfe

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um eine Anleitung zur Arbeit mit der Windows-Online-Hilfe zu erhalten.

Wertetyp "BOOLEAN"

Werte vom Typ "BOOLEAN" sind die logischen Werte WAHR oder FALSCH (bzw. TRUE oder FALSE). Dieser Wertetyp ergibt sich meist als Ergebnis einer Bedingung. Ist die Bedingung erfüllt, ist der Ergebniswert TRUE, andernfalls FALSE.

Logische Ausdrücke sind dementsprechend Ausdrücke, deren Ergebnis nur entweder WAHR oder FALSCH sein kann. Ausdrücke, die andere als diese beiden Ergebnisse zulassen, gelten nicht als logische Ausdrücke.

Wertetyp "STRING"

Ein String ist eine beliebige Zeichenkette. Diese Zeichenkette kann Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten. Sie Strings müssen in Anführungszeichen (") gesetzt werden, damit *List & Label* sie von Variablennamen unterscheiden kann.

Wertetyp "DATUM"

Werte vom Typ "DATUM" sind Datumswerte nach dem Julianischen Kalender.

Unterstützte Bildformate

Folgende Bildformate werden von *List & Label* unterstützt:

- .BMP Bitmaps
- .RLE Bitmaps
- .DIB Bitmaps
- .WMF Aldus Meta Files
- .TIFF Tagged Image File Format
- .PCX Bitmaps

Wertetyp "ZAHL"

Ein Wert vom Typ "ZAHL" ist eine Zeichenkette, die nur aus den Ziffern 0, 1, ..., 9 besteht; andere Zeichen sind nicht erlaubt. Zeichenketten vom Typ ZAHL müssen nicht in Anführungszeichen eingeschlossen werden.

Wertetyp "BARCODE"

Ein Wert vom Typ "BARCODE" ist eine Zeichenkette, die aus den für Barcodes verwendeten Zeichen besteht.

Wertetyp "ZEICHNUNG"

Ein Wert vom Typ "ZEICHNUNG" ist eines der von *List & Label* unterstützen [Bildformate](#).

Wertetypen

List & Label kennt die folgenden Wertetypen:

BOOLEAN

Werte vom Typ "BOOLEAN" sind die logischen Werte WAHR oder FALSCH (bzw. TRUE oder FALSE). Dieser Wertetyp ergibt sich meist als Ergebnis einer Bedingung. Ist die Bedingung erfüllt, ist der Ergebniswert TRUE, andernfalls FALSE.

STRING

Ein String ist eine beliebige Zeichenkette. Diese Zeichenkette kann Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten. Sie Strings müssen in Anführungszeichen (") gesetzt werden, damit *List & Label* sie von Variablennamen unterscheiden kann.

DATUM

Werte vom Typ "DATUM" sind Datumswerte nach dem Julianischen Kalender.

ZAHL

Ein Wert vom Typ "ZAHL" ist eine Zeichenkette, die nur aus den Ziffern 0, 1,..., 9 besteht; andere Zeichen sind nicht erlaubt. Zeichenketten vom Typ ZAHL müssen nicht in Anführungszeichen eingeschlossen werden.

BARCODE

Ein Wert vom Typ "BARCODE" ist eine Zeichenkette, die aus den für Barcodes verwendeten Zeichen besteht.

ZEICHNUNG

Ein Wert vom Typ "ZEICHNUNG" ist eines der von *List & Label* unterstützen [Bildformate](#).

Siehe auch:

- [Funktionen](#)
- [Argumente](#)
- [Rückgabewert](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Argumente

Unter "Argumenten" versteht man die Werte, die eine [Funktion](#) benutzt, um daraus den [Rückgabewert](#) zu erzeugen. Die Argumente schließen sich unmittelbar, d.h. ohne dazwischenliegendes Leerzeichen, an den Funktionsnamen an. Eine Funktion kann keine, eines oder mehrere Argumente haben.

Meist erwarten Funktionen Argumente eines bestimmten [Wertetyps](#). Es ist wichtig, daß die Wertetypen der Argumente den von der Funktion erwarteten Typen entsprechen, andernfalls gibt *List & Label* eine Fehlermeldung aus.

Bitte beachten Sie, daß die Klammern () zum Funktionsnamen dazugehören. Sie sind also auch dann anzugeben, wenn eine Funktion keine Argumente hat!

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- [Funktionen](#)
- [Wertetypen](#)
- [Rückgabewert](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Funktion()

Die Bezeichnung "Funktion()" steht hier für den Namen der jeweiligen Funktion in seiner korrekten Schreibweise. Bitte beachten Sie, daß die Klammern () für die Argumente zum Funktionsnamen dazugehören. Selbst wenn eine Funktion keine Argumente hat, müssen die Klammern - in diesem Fall als Paar leerer Klammern "()" - angegeben werden.

Beispiel: "Today()" liefert als Rückgabewert das aktuelle Datum im Wertetyp DATUM.

Rückgabewert

Der Rückgabewert ist der Wert, den *List & Label* als Ergebnis einer [Funktion](#) zurückgibt. Der [Wertetyp](#) eines Rückgabewertes hängt von der jeweiligen Funktion bzw. dem Wertetyp der [Argumente](#) ab.

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- [Funktionen](#)
- [Wertetypen](#)
- [Argumente](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Arbeiten mit Funktionen

Die über die Registerkarte "Funktion" in Text- und Tabellenobjekten verfügbaren [Funktionen](#) sind ein mächtiges Mittel zur Formulierung von [Ausdrücken](#) und [Bedingungen](#) an Datensätze und Objekte. In Verbindung mit den Vergleichs- und [Verbindungsoperatoren](#) eröffnen Sie Ihnen ein weites Spektrum an Datenausgabe- und Modifikationsmöglichkeiten.

Schreibweise von Funktionen

Die Funktionen in *List & Label* folgen alle der gleichen, an die Programmiersprache BASIC angelehnten Schreibweise:

Rückgabewert = Funktion (Argumente)

Sie geben dabei nur die Funktion und die Argumente in die Eingabezeile ein. Die Groß- und Kleinschreibung ist bei Funktionsnamen bedeutungslos, nicht jedoch bei den Argumenten. Insbesondere wenn [Variablen](#) als Argumente benutzt werden, ist die Groß- und Kleinschreibung wichtig.

List & Label wertet den Ausdruck aus und ersetzt bei der Interpretation des Ausdruckes den Teil "Funktion(Argumente)" durch den "Rückgabewert". D.h. Sie geben in die Eingabezeile ein:

Funktion(Argumente)

und *List & Label* macht daraus den

Rückgabewert

Beispiel:

Die Funktion `Left$("combit",1)` liefert als Rückgabewert (Ergebnis) das erste Zeichen der Zeichenkette "combit". Hierbei ist `Left$()` die Funktion, "combit", 1 sind die Argumente und das Zeichen "c" wäre der Rückgabewert.

Siehe auch:

- [Übersicht der Funktionen](#)
- [Wertetypen](#)
- [Argumente](#)
- [Rückgabewert](#)

Die Funktion CStr\$(ZAHL,STRING)

Formatiert die Zahl mit Hilfe der Format-Zeichenkette. Diese ist identisch mit der Formatierinformation für die printf()-Funktion der Sprache C. Hierbei muß man wissen, daß der ZAHL-Parameter als numerischer Wert doppelter Präzision übergeben wird, der Konversionsoperator also nur folgende Werte annehmen darf:

'f', 'g', 'G', 'e', 'E'.

Vorsicht: es wird kein weiterer Parameter übergeben; weitere "%"-Konversionsanforderungen in derselben Formatier-Zeichenkette oder ein falsches Konversionsformat führen mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zum Systemabsturz!

Beispiel:

CStr(Pi,"%5.1f") -> " 3.1"

CStr(100*Pi,"nun: %g") -> "nun: 3.141593e+02"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DateYMD(ZAHL, ZAHL, ZAHL)

Gibt ein zu den Tag-Monat-Jahr-Parametern passenden Datumswert (julianisch) zurück.

Beispiel:

```
Cond(DateYMD(1994,1,20)=Today(),"ja","nein")
```

Gibt "ja" zurück, wenn heute der 01.20.1994 wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Date(String)

Die Zeichenkette wird in einen Wertetyp vom Typ Datum umgewandelt.

- Wenn sie einen Punkt "." enthält, wird die Zeichenkette als "t.m.j" eingelesen (deutsch).
- Wenn sie ein Schrägstrich "/" enthält, wird die Zeichenkette als "m/t/j" eingelesen (englisch).
- Wenn sie einen Strich "-" enthält, wird die Zeichenkette als "j-m-t" eingelesen (ANSI).
- Wenn sie nicht fehlerlos interpretiert werden kann, repräsentiert das Datum einen Wert, der größer ist als alle anderen Daten (1e100), das Rückgabedatum kann also über "<JulianToDate(1e100)" auf Korrektheit geprüft werden.

Beispiel:

`Date("20.1.1994")`

`Date("1/20/1994")`

`Date("1994-1-20")`

`Date(Datum)`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Date\$(DATUM,STRING)

Wandelt das Datum in eine entsprechend formatierte Zeichenkette um.

Aufbau der Format-Zeichenkette: Dies ist eine ganz gewöhnliche Zeichenkette, in der Platzhalter eingebettet werden können.

Platzhalter Bedeutung

%d	Tag (1..31)
%<n>d	Tag auf <n> Stellen
%0<n>d	Tag auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%w	Wochentag(1..7)
%<n>w	Wochentag auf <n> Stellen
%0<n>w	Wochentag auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%m	Monat (1..12)
%<n>m	Monat auf <n> Stellen
%0<n>m	Monat auf <n> Stellen, links mit '0'ern aufgefüllt
%y	Jahr
%<n>y	Jahr, auf <n> Stellen
%0<n>y	Jahr, auf <n> Stellen, links mit '0'ernaufgefüllt
%D	Wochentag, ausgeschrieben
%M	Monat, ausgeschrieben

Beispiel:

`Date$(Today(),"Datum: %D, %d.%m.%y")` -> "Datum: Donnerstag, 20.1.1994"

`Date$(Today(),"%2w.Woche; %D, %2d.%2m.%4y")` -> " 4.Woche, Donnerstag, 20. 1.1994"

`Date$(Today(),"%D, %3d.%02m.%4y")` -> "Donnerstag, 20.01.1994"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Day(DATE)

Bestimmt den Monatstag (1..31) und gibt ihn als ZAHL zurück.

Beispiel:

`Day(Today())` -> 20

Wenn heute z.B. der 20.01.1994 wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Day\$(DATE)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die den Monatstag angibt.

Beispiel:

Day\$(Today()) -> "20"

Day\$(Date("1.1.1994")) -> "1"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DoW(DATUM)

Gibt den Wochentag als Zahl zurück (1..7), 1=Sonntag.

Beispiel:

`DoW(Today()) -> 4`

wenn heute Mittwoch wäre.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Empty(String)

Gibt ein logisches TRUE oder FALSE zurück in Abhängigkeit davon, ob die zu testende Zeichenkette leer oder voll ist.

Beispiel:

Empty("xyz") -> FALSE

Empty("") -> TRUE

Empty(FIRMA) -> TRUE, wenn das Feld FIRMA leer ist

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Even(ZAHL)

Testet, ob die Zahl gerade ist oder nicht. Im geraden Fall wird TRUE zurückgegeben, sonst FALSE.

Beispiel:

"Seitenzahl "+Cond(Even(Page()),"gerade","ungerade")

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Exp(ZAHL)

Gibt den Exponenten zur Basis e zurück (e^x)

Beispiel:

Exp(3) -> 20.08553692

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Exp10(ZAHL)

Gibt den 10er Exponenten zurück (10^x)

Beispiel:

Exp10(3) -> 1000

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion `Frac(ZAHL)`

Gibt den Nachkommaanteil der Zahl zurück

Beispiel:

`Frac(Pi)` -> 0.1415926535

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion FStr\$(ZAHL, STRING)

Formatiert eine Zahl mit Hilfe der Format-Zeichenkette. Diese besteht aus folgenden Zeichen ('wenn negativ' bezieht sich auf den zu formatierenden Wert):

- * Ziffer oder '*'-Präfix
- \$ Ziffer oder '\$'-Präfix
- Ziffer oder Vorzeichen, wenn negativ
- + Ziffer oder Vorzeichen
- (Ziffer oder '('-Präfix wenn negativ
-) ')' -Postfix wenn negativ
- # Ziffer oder Leerzeichen-Präfix
- & Ziffer oder '0'
- . Dezimalpunkt
- , Komma, oder Leerzeichen-Präfix

Wenn die Zahl zu groß ist für die gewünschte Formatierung, wird eine Zeichenkette aus '*' erstellt.

Der Rückgabewert ist eine Zeichenkette.

Beispiel:

```
FStr(Pi, "#.###") -> "3.142"  
FStr(Pi, "#####") -> "*****"  
FStr(Pi, "(#.###)") -> " 3.142 "  
FStr(-Pi, "(#.###)") -> "(3.142)"  
FStr(Pi, "+#.###") -> "+3.142"  
FStr(Pi, "-#.###") -> " 3.142"  
FStr(-Pi, "-#.###") -> "-3.142"  
FStr(Pi, "&&&.&&&") -> "003.142"  
FStr(Pi, "**** **") -> "***3.142"  
FStr(Pi, "$$$.$$$") -> "$$3.142"  
FStr(Pi, "###.****") -> " 3.142"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Int(ZAHL)

Gibt den ganzzahligen Anteil der Zahl zurück.

Beispiel:

$\text{Int}(\text{Pi}) \rightarrow 3$

$\text{Int}(-\text{Pi}) \rightarrow -3$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion JulianToDate(ZAHL)

Interpretiert die angegebene Zahl als julianisches Datum (julianisches Datum: jedem Tag zwischen dem 01.01.0000 wird eine eindeutige Zahl zugeordnet). Gibt ein entsprechendes Datum zurück.

Beispiel:

`JulianToDate(1e100)`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Lastpage()

Gibt an, ob die momentane Seite die letzte Seite dieses Ausdrucks ist. Kann nur in Fußzeilen von Tabellen oder in an Tabellen angehängten Objekten verwendet werden; in allen anderen Fällen ist `Lastpage()` immer FALSE.

Beispiel:

```
Cond>Lastpage(),"End","Zwischen")+Summe"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Len(**STRING**)

Es wird die Anzahl der Zeichen in der Zeichenkette zurückgegeben.

Beispiel:

```
Len("1234"+"12") -> 6
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Log(ZAHL)

Gibt den Logarithmus zur Basis e zurück ($\ln(x)$)

Beispiel:

$\text{Log}(\text{Exp}(1)) \rightarrow 1$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Log10(ZAHL)

Gibt den 10er Logarithmus zurück ($\log(x)$)

Beispiel:

$\text{Log10}(1000) \rightarrow 3$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Lower\$(STRING)

Die Zeichenkette wird in Kleinbuchstaben umgewandelt.

Beispiel:

Lower\$("Otto") -> "otto"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion LTrim\$(STRING)

Führende Leerzeichen der Zeichenkette werden entfernt.

Beispiel:

```
LTrim$("  Otto") -> "Otto"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Mid\$(STRING, ZAHL[, ZAHL])

Parameter:

Zeichenkette STRING
Anfangsposition ZAHL (das erste Zeichen hat die Position 0)
Anzahl der gewünschten Zeichen ZAHL (opt.)

Aufgabe:

Ohne 3.Parameter:

Die resultierende Zeichenkette wird aus der ursprünglichen gewonnen, indem man links die der Anfangsposition entsprechende Zahl Zeichen weglöscht.

Mit 3.Parameter:

Die resultierende Zeichenkette wird aus der ursprünglichen gewonnen, indem man ab der Anfangsposition die der gewünschten Länge entsprechende Zahl Zeichen nimmt.

Beispiel:

Mid\$("Normalverbraucher",6) -> "verbraucher"
Mid\$("Normalverbraucher",6,30) -> "verbraucher"
Mid\$("Normalverbraucher",6,3) -> "ver"
Mid\$(Name,0,6) -> "Normal"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Month(DATUM)

Bestimmt den Monat (1..12) als Zahlenwert.

Beispiel:

`Month(Today()) -> 1`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Month\$(DATUM)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die den Monatsnamen charakterisiert.

Beispiel:

Month\$(Today()) -> "Januar"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion NumInRange(ZAHL, ZAHL, ZAHL)

Parameter:

Zahl	ZAHL
Untere Grenze	ZAHL
Obere Grenze	ZAHL

Aufgabe:

Testet, ob die Zahl sich innerhalb des durch die Grenzen angegebenen Intervalls befindet. Das Intervall ist abgeschlossen, also ist ein mit einer Grenze identischer Wert noch innerhalb.

Beispiel:

`NumInRange(Page(),1,10)` ->ist TRUE, wenn die Seite zwischen 1 und 10 liegt

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Odd(ZAHL)

Testet, ob die Zahl ungerade ist oder nicht. Im ungeraden Fall wird TRUE zurückgegeben, sonst FALSE.

Beispiel:

```
"Seitenzahl "+Cond(Odd(Page()),"ungerade","gerade")
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Ord(String)

Liefert den ASCII-Wert des ersten Zeichens zurück.

Beispiel:

Ord("A") -> 65

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Page()

Gibt die momentane Seitenzahl zurück.

Beispiel:

```
Case(Odd(Page()),"Ungerade","Gerade")+ " Seitenzahl"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Pow(ZAHL, ZAHL)

Entspricht der Funktion (Basis) \wedge (Exponent).

Beispiel:

Pow(2,3) -> 8

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Rep\$(STRING, ZAHL)

Es wird eine Zeichenkette erstellt, die aus der entsprechenden Anzahl der Zeichenkette des ersten Parameters gebildet wird.

Beispiel:

Rep\$("-",10) -> "-----"

Rep\$("+-",5) -> "+-+-+-+--"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Right\$(STRING, ZAHL)

Die ursprüngliche Zeichenkette wird links um so viele Zeichen gekürzt, so daß die resultierende Zeichenkette eine maximale Länge besitzt, wie durch den zweiten Parameter angegeben.

Wenn die ursprüngliche Zeichenkette schon klein genug ist, wird sie nicht verändert

Beispiel:

Right\$("Normalverbraucher", 11) -> "verbraucher"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion `RTrim$(STRING)`

Leerzeichen am Ende der Zeichenkette werden entfernt.

Beispiel:

```
RTrim$(Vorname+" ") -> "Otto"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Sqrt(ZAHL)

Gibt die Quadratwurzel aus der Zahl zurück.

Beispiel:

$\text{Sqrt}(4) \rightarrow 2$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Str\$(ZAHLDATUM[,ZAHL[,ZAHL]])

Parameter:

Zahl	ZAHL
Länge	ZAHL
Dezimalstellen	ZAHL
Rückgabewert:	String

Aufgabe:

Erstellt eine je nach Parameterzahl formatierte Zeichenkette.

- 1. Parameter: Die Zahl wird mit 6 Nachkommastellen formatiert, dabei eventuell gerundet. Die Länge ist variabel.
- 2. Parameter: gibt die Länge der gewünschten Zeichenkette an. Wenn die Zahl für dieses Format jedoch zu groß ist, kann die resultierende Zeichenkette länger als gewünscht werden. Wenn die Zahl zu klein ist, werden Leerstellen angehängt, je nach Vorzeichen rechts (negativ) oder links (positiv).
- 3. Parameter: gibt die Zahl der Nachkommastellen an. Ist er positiv, wird die Zahl als Gleitkommazahl dargestellt, ist er negativ, in wissenschaftlicher Schreibweise.

Beispiel:

```
Str$(Pi) -> "3.141593"  
Str$(Page()) -> "5.000000"  
Str$(Pi,3) -> "3.1"  
Str$(Page(),10) -> " 5.000000"  
Str$(Page(),-10) -> "5.000000 "  
Str$(Pi,3,0) -> " 3"  
Str$(-Pi,12,-3) -> " -3.141e+00"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion StrPos(String,String[,Zahl])

Parameter:

Zeichenkette	STRING
Such-Zeichenkette	STRING
Position	Zahl (opt.)
Rückgabewert:	Zahl

Aufgabe:

Ohne 3. Parameter: Es wird die erste Position der Such-Zeichenkette in der Zeichenkette des ersten Parameters zurückgegeben.

Mit 3. Parameter: Es wird erst ab der dem dritten Parameter entsprechende Position gesucht. -1 als Rückgabewert bedeutet, daß die Zeichenkette nicht vorkommt.

Beispiel:

```
StrPos("Normalverbraucher","or") -> 1  
StrPos(Name,"r") -> 2  
StrPos(Name,"r",1) -> 2  
StrPos(Name,"r",2) -> 8
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion StrRPos(STRING,STRING[,ZAHL])

Parameter:

Zeichenkette	STRING
Such-Zeichenkette	STRING
Position	NUMBER (opt.)
Rückgabewert:	NUMBER

Aufgabe:

Ohne 3. Parameter: Es wird die letzte Position der Such-Zeichenkette in der Zeichenkette des ersten Parameters zurückgegeben.

Mit 3. Parameter: Es wird erst ab der dem dritten Parameter entsprechende Position gesucht. -1 als Rückgabewert bedeutet, daß die Zeichenkette nicht vorkommt.

Beispiel:

```
StrRPos(Name,"or") -> 1  
StrRPos(Name,"r") -> 16  
StrRPos(Name,"r",1) -> 16  
StrRPos(Name,"r",3) -> 8
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Today()

Gibt das Datum des Aufrufzeitpunkts zurück.

Beispiel:

`Date$(Today(),"%D, %3d.%02m.%4y")` -> "Donnerstag, 20.01.1994"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Upper\$(STRING)

Die Zeichenkette wird in Großbuchstaben umgewandelt.

Beispiel:

Upper\$(Vorname) -> "OTTO"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Val(STRING)

Die Zeichenkette wird als Zahl interpretiert. Wenn ein Fehler auftritt, ist das Resultat 0.

Beispiel:

```
Val("3.141") -> 3.141  
Val("3,141") -> 3  
Val("3.141e2") -> 314.2  
Val(ChrSubst$("3,141", ",", ".")) -> 3.141
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Year(DATUM)

Gibt die Jahreszahl von DATUM zurück.

Beispiel:

`Year(Today())` -> 1994

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Year\$(DATUM)

Gibt eine Zeichenkette zurück, die das Jahr angibt.

Beispiel:

Year\$(Today()) -> "1994"

Year\$(Date("1.1.2004")) -> "2004"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Asc({STRING})

Die Funktion `Asc({STRING})` gibt den ASCII Code des ersten Zeichens von {STRING} zurück.

Beispiel:

`Asc({A})` -> 65

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion `AskString$({String}[{Boolean}[,{String}[,{Zahl}]]]`

Eine besondere Bewandnis hat es mit der Funktion `AskString$({String},{Boolean},{String},{Zahl})`. Hierüber können während der Laufzeit des Drucks Informationen vom Anwender abgefragt werden. Ein typisches Anwendungsbeispiel wäre das Projekt eines Überweisungsformulars. Feststehende Angaben wie Name und Bankverbindungen des Absenders lassen sich über festen Text oder Variablen direkt in das Projekt integrieren. Die zu überweisenden Beträge werden sich jedoch von Fall zu Fall unterscheiden und können daher schlecht im Projekt vorgegeben werden. Über die Funktion `AskString$()` kann jedoch eine solche Information während des Drucks vom Anwender erfragt werden. Beim Druck erscheint dann eine Dialogabfrage, in der die gewünschte Information einzugeben ist.

Für diesen Dialog können über die Funktion "`AskString$()`" die folgenden Einstellungen festgelegt werden.

Parameter	Bedeutung
<code>{String}</code>	Der erste Parameter <code>{String}</code> enthält den Text, der als Eingabeaufforderung in dem Dialog zur Benutzereingabe erscheinen soll. Da es sich hier um Text handelt, muß dieser in Anführungszeichen eingegeben werden, beispielsweise "Überweisungsbetrag:". Dieser erste Parameter muß angegeben werden, die übrigen Parameter sind optional. Falls keine weiteren Parameter angegeben werden, ist der erste String zugleich der voreingestellte Wert für die Benutzereingabe.
<code>{Boolean}</code>	Der zweite Parameter <code>{Boolean}</code> ermöglicht es, festzulegen, ob die Benutzerabfrage nur einmal zu Beginn des Drucks erscheinen soll, oder ob die Information für jeden Datensatz individuell abgefragt werden soll. Folgende Werte sind zulässig: .T. Die Abfrage erscheint nur zu Beginn des Drucks .F. Die Abfrage erscheint für jeden Datensatz Dieser wie auch die folgenden Parameter ist optional.
<code>{String}</code>	Der dritte Parameter <code>{String}</code> enthält den String, der als Vorschlagswert im Eingabefeld des Dialogs zur Benutzereingabe erscheinen soll. Da es sich hier um Text handelt, muß dieser in Anführungszeichen eingegeben werden, beispielsweise "50,00 DM".
<code>{Zahl}</code>	Der letzte Parameter <code>{Zahl}</code> gibt die Anzahl der Stellen an, die als Benutzereingabe zulässig sein sollen. Ein Wert von 8 beispielsweise bedeutet, daß der Benutzer maximal 8 Stellen eingeben kann.

Der Dialog zur Benutzereingabe erlaubt den eingegebenen Wert entweder zu übernehmen (Button OK) oder die Funktion abzurechnen (Button Abbrechen).

Über den Button "Alles" können alle noch ausstehenden Benutzereingaben automatisch durch den aktuell eingegebenen Wert beantwortet werden. Dies ist hilfreich, wenn der Dialog für jeden einzelnen Datensatz erscheint, jedoch für alle Datensätze derselbe Wert eingegeben werden soll.

Die Funktion `Asc({STRING})` gibt den ASCII Code des ersten Zeichens von `{STRING}` zurück.

Beispiel:

```
AskString$("Überweisungsbetrag",.F.,"50,00 DM",8)
```

Ergibt eine Dialogbox mit dem Titel "Überweisungsbetrag", dem vorgeschlagenen Wert "50,00 DM" und zulässigen Stellenanzahl von 8 Stellen für die Eingabe. Da der zweite Parameter .F. lautet, erscheint diese Abfrage für jeden Datensatz im Druck.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Cond({BOOLEAN},{ALLE}[,{ALLE}])"

Die Funktion "Cond({BOOLEAN},{ALLE}[,{ALLE}])" erlaubt das Formulieren beliebiger Bedingungen. Das erste Argument, BOOLEAN, ist ein logischer Ausdruck, der auf seinen Wahrheitsgehalt geprüft wird. Ist der Ausdruck wahr (TRUE), so wird das zweite Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist der Ausdruck falsch (FALSE), so wird das dritte Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist kein drittes Argument angegeben, nimmt der Rückgabewert bei FALSE in Abhängigkeit vom Wertetyp des zweiten Argumentes folgende Standardwerte an:

hat das 2. Argument den Typ:	so wird das Ergebnis bei FALSE:
Boolean	FALSE
String	"" (leerer String)
Datum	Julianischer Datumswert 0
Zahl	0
Zeichnung	"" (leerer String)
Barcode	"" (leerer String)

Mit der Funktion "Cond({BOOLEAN},{ALLE}[,{ALLE}])" können Sie sich auf einfache Weise selbst WENN - DANN - SONST Bedingungen formulieren: WENN <erstes Argument> DANN <zweites Argument> SONST <drittes Argument>.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, Sie hätten in Ihrer Datenbank ein Feld LAND in dem Sie die Länderkennzeichen der Adressen Ihrer Geschäftspartner verwalten. Nehmen wir an, bei nicht allen Datensätzen wäre ein Eintrag für LAND vorhanden. Sie wollten nun Adress-Etiketten ausgeben, bei denen das Länderkennzeichen der PLZ mit einem Bindstrich vorangestellt wird. Falls das Feld LAND leer ist, soll natürlich kein Bindestrich vor der PLZ eingefügt werden. Anstatt nun einfach in einem Textobjekt die Zeile "LAND"- "PLZ ORT" einzugeben, schreiben Sie:

```
Cond(LAND<>"" ,LAND+"-", "")PLZ ORT
```

WENN nun LAND nicht leer ist, wird "LAND-" vor PLZ geschrieben, andernfalls wird nichts, auch kein Leerzeichen, vor PLZ geschrieben.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Round({ZAHL}[,{ZAHL}])

Die Funktion `Round({ZAHL}[,{ZAHL}])` rundet den Wert des ersten Argumentes {ZAHL} auf die im zweiten Argument {ZAHL} angegebene Anzahl Nachkommastellen. Die Voreingestellte Anzahl Nachkommastellen ist 0.

Beispiel:

`Round(3.1454,2)` -> 3,15

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Übersicht der verfügbaren Funktionen

In der folgenden Tabelle finden Sie alle in *List & Label* verfügbaren Funktionen. In der linken Spalte stehen die Funktionsnamen, in der mittleren Spalte Anzahl und zulässige Wertetypen der Argumente und in der rechten Spalte der Wertetyp des jeweiligen Rückgabewertes. Die Funktionen sind alphabetisch sortiert. Um nähere Informationen zu einer Funktion zu erhalten, klicken Sie einfach auf den Funktionsnamen.

Funktion	Argumente	Rückgabewert
Abs	ZAHL	ZAHL
AddMonths	DATUM, ZAHL	DATUM
AddWeeks	DATUM, ZAHL	DATUM
AddYears	DATUM	DATUM, ZAHL
Asc	STRING	ZAHL
AskString\$	STRING, BOOL, STRING, ZAHL	STRING
ATrim\$	STRING	STRING
Barcode	STRING,STRING	BARCODE
Barcode\$	BARCODE	STRING
Case\$	ZAHL,STRING[,STRING]	STRING
Chr\$	ZAHL	STRING
ChrSubst\$	STRING,STRING[,STRING]	STRING
CStr\$	ZAHL,STRING	STRING
Cond	BOOLEAN, ALLE, ALLE	ALLE
DateInRange	DATUM,DATUM,DATUM	BOOLEAN
DateToJulian	DATUM	ZAHL
DateYMD	ZAHL,ZAHL,ZAHL	DATUM
Date	STRING	DATUM
Date\$	DATUM,STRING	STRING
Day	DATUM	ZAHL
Day\$	DATUM	STRING
DoW\$	DATUM	STRING
Empty	STRING	BOOLEAN
Even	ZAHL	BOOLEAN
Exp	ZAHL	ZAHL
Exp10	ZAHL	ZAHL
Frac	ZAHL	ZAHL
FStr\$	ZAHL,STRING	STRING
Hour		ZAHL
If	BOOLEAN,ALLE[,ALLE]	ALLE
Int	ZAHL	ZAHL
JulianToDate	ZAHL	DATUM
LastPage		BOOLEAN
Left\$	STRING,ZAHL	STRING
Len	STRING	ZAHL
Log	ZAHL	ZAHL
Log10	ZAHL	ZAHL
Lower\$	STRING	STRING
LTrim\$	STRING	STRING
Mid\$	STRING,ZAHL,[ZAHL]	STRING
Minute		ZAHL
Month	DATUM	ZAHL
Month\$	DATUM	STRING
NumInRange	ZAHL,ZAHL,ZAHL	BOOLEAN
Odd	ZAHL	BOOLEAN
Ord	STRING	ZAHL
Page		ZAHL
Pow	ZAHL,ZAHL	ZAHL
Rep\$	STRING,ZAHL	STRING
Right\$	STRING,ZAHL	STRING
Round	ZAHL, ZAHL	ZAHL
RTrim\$	STRING	STRING
Second		ZAHL

<u>Sqrt</u>	ZAHL	ZAHL
<u>Str\$</u>	ZAHL DATUM[,ZAHL[,ZAHL]]	STRING
<u>StrPos</u>	STRING,STRING[,ZAHL]	ZAHL
<u>StrRPos</u>	STRING,STRING[,ZAHL]	ZAHL
<u>StrSubst\$</u>	STRING,STRING[,STRING]	STRING
<u>Time\$</u>	STRING	ZAHL
<u>Today</u>		DATUM
<u>Upper\$</u>	STRING	STRING
<u>Val</u>	STRING	ZAHL
<u>Year</u>	DATUM	ZAHL
<u>Year\$</u>	DATUM	STRING

Die Funktion "Time\$(STRING)"

Die Funktion "Time\$(STRING)" liefert als Rückgabewert die aktuelle Zeit. Dabei ist "Time\$()" der Funktionsname und STRING ein oder mehrere Schalter, über die festgelegt wird, in welchem Format die ermittelte Zeit angezeigt werden soll. Der zurückgegebene Zeitwert hat den Wertetyp ZAHL.

Folgende Formatschalter stehen zur Verfügung:

Schalter	Bedeutung
%h	Sunden im 24-Stundenformat
%H	Stunden im 12-Stundenformat
%m	Minuten
%s	Sekunden
%P	Anzeige der Tageshälfte (A.M. / P.M.)
%p	Anzeige der Tageshälfte (a.m. / p.m.)

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Berechnung die aktuelle Zeit verwenden

Der Ausdruck

`Time$(%h%m%s)`

liefert als Rückgabewert die aktuelle Zeit im 24-Stundenformat und mit Angabe der Minuten und Sekunden.

aus **würde im Rückgabewert z.B.**
"Time\$(%h%m%s)" "18:30:45"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Second()"

Die Funktion "Second()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Sekunde. Dabei ist "Second()" der Funktionsname. Die Funktion "Second()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Sekundenwert hat den Wertetyp ZAHL. Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Sekunde den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Sekunde ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

`Second()=10`

liefert die Funktion "Second()" zunächst den Zahlenwert der aktuellen Sekunde, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Sekunde "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Second()"	"Zahlenwert der aktuellen Sekunde"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Minute()"

Die Funktion "Minute()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Minute. Dabei ist "Minute()" der Funktionsname. Die Funktion "Minute()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Minutenwert hat den Wertetyp ZAHL.

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Minute den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Minute ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

Minute()=10

liefert die Funktion "Minute()" zunächst den Zahlenwert der aktuelle Minute, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Minute "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Minute()"	"Zahlenwert der aktuellen Minute"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Hour()"

Die Funktion "Hour()" liefert als Rückgabewert den Zahlenwert der aktuellen Stunde. Dabei ist "Hour()" der Funktionsname. Die Funktion "Hour()" hat keine weiteren Argumente. Der zurückgegebene Stundenwert hat den Wertetyp ZAHL.

Nehmen Sie an, Sie wollten in einer Bedingung prüfen, ob die aktuelle Stunde den Wert "10" hat. Dazu müssen Sie zunächst den Wert der aktuellen Stunde ermitteln und diesen dann mit dem Wert "10" vergleichen.

Im Ausdruck

Hour()=10

liefert die Funktion "Hour()" zunächst den Zahlenwert der aktuelle Stunde, der dann über den Vergleichsoperator "=" mit dem Wert 10 verglichen wird. Der Gesamtausdruck ist WAHR, wenn die aktuelle Stunde "10" ist und FALSCH in allen übrigen Fällen.

aus	würde im Rückgabewert
"Hour()"	"Zahlenwert der aktuellen Stunde"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "Left\$(STRING,ZAHL)"

Die Funktion "Left\$(STRING, ZAHL)" kürzt die Zeichenkette STRING von rechts um so viele Zeichen, das gerade noch die unter ZAHL angegebene Anzahl von Zeichen übrigbleibt.

Dabei ist "Left\$()" der Funktionsname und "STRING, ZAHL" sind die Argumente.

Nehmen Sie an, Sie hätten eine Kunden-Datenbank, die unter anderem das Feld NAME für den Familiennamen enthält. Sie wollen nun alle Kunden herausuchen, deren Familiennamen mit einem "C" beginnt. Dazu müssen Sie zuerst die jeweiligen Anfangsbuchstaben identifizieren.

Der Ausdruck

```
Left$(NAME, 1)
```

liefert als Rückgabewert den ersten Buchstaben des Strings NAME.

aus **würde im Rückgabewert**

```
"Left$("combit", 1)" "c"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "ATrim\$(STRING)"

Die Funktion "ATrim\$(STRING)" entfernt Leerzeichen von Anfang und Ende einer Zeichenkette vom Typ STRING. Dabei ist "ATrim\$()" der Funktionsname und "STRING" das Argument. Nehmen Sie an, Sie hätten eine Adress-Datenbank, die unter anderem das Feld FIRMA für den Firmennamen enthält. Sie wollen nun ein Etikett drucken, das den Firmennamen enthält. Um keinen Platz zu verschwenden, sollen dabei eventuell vor oder nach dem Firmennamen stehende Leerzeichen natürlich nicht mit ausgedruckt werden.

Der Ausdruck

ATrim\$(FIRMA)

entfernt alle Leerzeichen im Feld FIRMA die vor oder nach dem Firmennamen stehen.

aus	würde im Rückgabewert
" combit GmbH	" "combit GmbH"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "StrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])"

Die Funktion "StrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])" durchsucht die Zeichenkette des ersten Argumentes STRING nach Vorkommen des zweiten Argumentes STRING und ersetzt sie durch die Zeichenkette des dritten Argumentes STRING. Ist kein drittes Argument vorhanden, wird die dem zweiten Argument entsprechende Zeichenkette einfach aus der Zeichenkette des ersten Argumentes gelöscht.

Nehmen Sie an, Sie wollten Adressaufkleber drucken, in denen der Firmenname enthalten ist. Sie haben auf dem Etikett jedoch nur wenig Platz, und können es sich daher nicht leisten, lange Firmenbezeichnungen wie "Universität Konstanz" auszusprechen.

Mit dem Ausdruck

```
StrSubst$(FIRMA,"Universität","Uni")
```

ersetzen Sie jedes Vorkommen von "Universität" im Feld FIRMA durch "Uni":

aus	würde im Rückgabewert
"Universität Konstanz"	"Uni Konstanz"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Abs(ZAHL)

Die Funktion [Abs\(ZAHL\)](#) gibt den Absolutwert einer Zahl zurück, d.h. eine evtl. negative Zahl wird positiv zurückgegeben, eine positive Zahl bleibt gleich.

Beispiel:

$$\text{Abs}(-3) = 3$$

$$\text{Abs}(3.12) = 3.12$$

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddMonth(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddMonth(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Monatszahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

```
Day(AddMonths(Today(),5))      -> 2  
Month(AddMonths(Today(),2))   -> 3  
Year(AddMonths(Today(),-4))   -> 1993  
wenn Today() z.B. der 02.01.1994 wäre
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddWeeks(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddWeeks(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Wochenzahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

`Month(AddWeeks(Today(),2))` -> 1
`Month(AddWeeks(Today(),-4))` -> 12
wenn `Today()` z.B. der 02.01.1994 wäre

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion AddYears(DATUM, ZAHL)

Die Funktion `AddYears(DATUM, ZAHL)` addiert die durch Differenz angegebene Jahreszahl zu dem Datum hinzu.

Beispiel:

`Year(AddYears(Today(),2))` -> 1996

`Year(AddYears(Today(),-4))` -> 1990

wenn `Today()` z.B. der 02.01.1994 wäre

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Barcode(String,String)

Mit dieser Funktion kann man aus einer Zeichenkette einen Barcode-Wert erhalten. Diese Funktion kann nur in Listen verwendet werden. Der Barcodetyp muß eine der folgenden Zeichenketten sein:

"EAN13"

"EAN8"

"EAN128"

"Code128"

"UPCE"

"UPCA"

"3OF9"

"25IND"

"25INT"

"25DATA"

"25MATRIX"

"POSTNET"

"FIM"

"CODABAR",

dabei ist die Großschreibung unwichtig.

Wenn der Barcode nicht korrekt interpretiert werden kann, wird er auch nicht gedruckt.

Beispiel:

`Barcode(Upper$(Name),"3of9")`-> Stellt den Barcode in einer Spalte dar

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Barcode\$(BARCODE)

Die Funktion Barcode\$(BARCODE) gibt den Inhalt des Barcode-Parameters als STRING zurück.

Beispiel:

Barcode\$(BC_3OF9) -> Artikel xyz

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Case\$(NUMBER,STRING[,STRING])

Das Zeichenkettenfeld ist eine Ansammlung von verketteten Zeichenketten, die durch ein bestimmtes Zeichen getrennt sind. Wenn kein 3. Parameter existiert, ist dies "|", ansonsten das erste Zeichen dieses Parameters. In die Rückgabezeichenkette wird nun der n-te Wert des Zeichenkettenfeldes kopiert, wenn nicht genug Werte existieren, ist die Zeichenkette leer.

Beispiel:

Case\$(Page(),"0|I|II|III|IV|V|VI|VII|VIII|IX|X") -> "III" // wenn Page() = 3

Case\$(Page(),"0,I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X",",") -> "III" // wenn Page() = 3

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion Chr\$(NUMBER)

Erstellt eine 1-Zeichen-Zeichenkette. Dieses Zeichen hat den ANSI-Code mit dem angegebenen Wert.

Beispiel:

Chr\$(64) -> "@"

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion ChrSubst\$(STRING,STRING[,STRING])

Die Zeichenkette wird auf Zeichen untersucht, die im zweiten Parameter angegeben sind. Jedes Vorkommen eines dieser Zeichen wird durch die Zeichenkette im dritten Parameter ersetzt. Wenn kein dritter Parameter existiert, wird das Zeichen einfach entfernt.

Beispiel:

```
ChrSubst$(Vorname,"Oo","_")      -> "_tt_"
ChrSubst$(Name,"aeiou","??")    -> "N??rm??lv??rbr????ch??r"
ChrSubst$(Name,"aeiou")         -> "Nrmlvrbrchr"
ChrSubst$(Pi,".",",")           -> "3,1415926535"
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion `DateInRange(DATE,DATE,DATE)`

Testet, ob das Datum sich innerhalb des durch die Grenzen angegebenen Intervalls befindet. Das Intervall ist abgeschlossen, also ist ein mit einer Grenze identischer Wert noch innerhalb. Um halboffene Intervalle zu definieren, kann man die `JulianToDate()`-Funktion verwenden:

Minimales Datum: `JulianToDate(0)`

Maximales Datum: `JulianToDate(1e100)`

Rückgabewert ist ein `BOOL`.

Beispiel:

```
DateInRange(Datum,Date("29.2.1964"),Today())-> TRUE
```

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion DateToJulian(DATE)

Bestimmt den julianischen Wert des Datums. Dabei wird eine eindeutige Zahl jedem möglichen Tag (auch Vergangenheit) zugeordnet. Rückgabewert: ZAHL.

Beispiel:

`DateToJulian(Today())`

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Die Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])"

Die Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])" erlaubt das Formulieren beliebiger Bedingungen. Das erste Argument, BOOLEAN, ist ein logischer Ausdruck, der auf seinen Wahrheitsgehalt geprüft wird. Ist der Ausdruck wahr (TRUE), so wird das zweite Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist der Ausdruck falsch (FALSE), so wird das dritte Argument ALLE als Ergebnis zurückgegeben. Ist kein drittes Argument angegeben, nimmt der Rückgabewert bei FALSE in Abhängigkeit vom Wertetyp des zweiten Argumentes folgende Standardwerte an:

hat das 2. Argument den Typ:	so wird das Ergebnis bei FALSE:
Boolean	FALSE
String	"" (leerer String)
Datum	Julianischer Datumswert 0
Zahl	0
Zeichnung	"" (leerer String)
Barcode	"" (leerer String)

Mit der Funktion "If(<BOOLEAN>,<ALLE>[,<ALLE>])" können Sie sich auf einfache Weise selbst WENN - DANN - SONST Bedingungen formulieren: WENN <erstes Argument> DANN <zweites Argument> SONST <drittes Argument>.

Stellen Sie sich beispielsweise vor, Sie hätten in Ihrer Datenbank ein Feld LAND in dem Sie die Länderkennzeichen der Adressen Ihrer Geschäftspartner verwalten. Nehmen wir an, bei nicht allen Datensätzen wäre ein Eintrag für LAND vorhanden. Sie wollten nun Adress-Etiketten ausgeben, bei denen das Länderkennzeichen der PLZ mit einem Bindstrich vorangestellt wird. Falls das Feld LAND leer ist, soll natürlich kein Bindstrich vor der PLZ eingefügt werden. Anstatt nun einfach in einem Textobjekt die Zeile "LAND"- "PLZ ORT" einzugeben, schreiben Sie:

```
If(LAND<>"" ,LAND+"-","")PLZ ORT
```

WENN nun LAND nicht leer ist, wird "LAND-" vor PLZ geschrieben, andernfalls wird nichts, auch kein Leerzeichen, vor PLZ geschrieben.

Siehe auch:

- [Einführung in Funktionen](#)
- [Übersicht der Funktionen](#)

Projekt Seitenlayout - Physikalische Seite

Ist die Option "Physikalische Seite" eingeschaltet, wird als [Arbeitsbereich](#) die gesamte, physikalische Seitengröße (z.B. DIN A 4) angezeigt. Der bei manchen Druckern unvermeidliche nicht bedruckbare Seitenrand wird dabei zu Ihrer Orientierung als schraffierter Rahmen auf dem Arbeitsbereich angezeigt. [Objekte](#), die in den schraffierten Bereich hineinragen, werden beim Ausdruck auf dem betreffenden Drucker abgeschnitten. Ist die Option "Physikalische Seite" ausgeschaltet, wird nur der mit dem gewählten Drucker tatsächlich bedruckbare Bereich der Seite auf dem Arbeitsbereich angezeigt. Befinden sich beim Ausschalten der Option "Physikalische Seite" bereits Objekte auf dem Arbeitsbereich, werden Sie um die Distanz des nicht bedruckbaren Randes nach rechts unten verschoben.

Hinweis: Wir empfehlen, die Option "Physikalische Seite" immer eingeschaltet zu lassen. Auf diese Weise haben Sie den besten Überblick über etwaige nicht bedruckbare Seitenränder und können Objekte so positionieren, daß sie auf dem über Projekt - Seitenlayout - Drucker ausgewählten Drucker korrekt gedruckt werden. In jedem Fall sollten Sie es vermeiden, die Option "Physikalische Seite" während der Arbeit mit einem [Projekt](#) umzuschalten, da es in diesem Fall möglich ist, daß Objekte auf dem Arbeitsbereich verschoben werden. Müssen Sie dennoch wechseln, kontrollieren Sie vor dem Ausdrucken die Position der Objekte auf dem Arbeitsbereich.

Siehe auch:
[Projekt Seitenlayout](#)

Button "Text"

Geben Sie in die Eingabezeile den gewünschten festen Text ein.

Anzeigefeld "Name"

In diesem Feld wird der Name des jeweils selektierten Objektes angezeigt. Dies ist entweder die interne Bezeichnung des betreffenden Objektes oder ein von Ihnen selbst vergebener Name.

Bedingung

In das Eingabefeld "Bedingung" können Sie Kriterien eingeben, die bestimmen, ob ein Objekt in Ihrem Projekt erscheinen soll oder nicht. Der Dialog impliziert bereits eine WENN - DANN - SONST Bedingung. WENN der in das Feld "Bedingung" eingetragene Ausdruck wahr ist, DANN wird das betreffende Objekt beim Ausdrucken in dem Projekt erscheinen, SONST wird es nicht erscheinen.

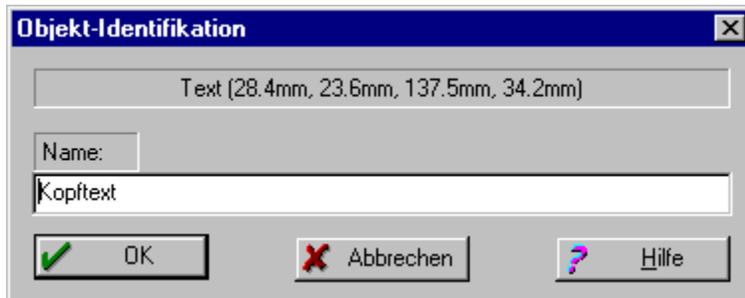
Als Kriterium können Sie dabei einen beliebigen logischen Ausdruck eingeben, der Funktionen, Variablen, Verknüpfungsoperatoren und festen Text enthalten darf. Der Ausdruck muß als Ergebnis (Rückgabewert) einen logischen Wert (TRUE oder FALSE) ergeben. Achten Sie zudem auf die jeweilige Syntax der verwendeten Funktionen und Operatoren.

Eingabezeile "Name"

In das Feld "Name" des Dialogs "Objekt-Identifikation" geben Sie den von Ihnen gewünschten Namen für das betreffende Objekt ein. Der Name kann aus mehreren Worten bestehen und Leerzeichen enthalten.

Namen für Objekte vergeben

Über den Befehl **Name** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem [Kontextmenü](#) oder über die Tastenkombination STRG+UMSCHALT+ENTER können Sie einem selektierten [Objekt](#) einen [Namen](#) geben. Mit diesen Namen können Sie auch unter vielen ähnlichen Objekten das gewünschte auf Anhieb herausfinden.



Objekte verketten

Über das Verketteten von [Objekten](#) können Sie bewirken, daß manche Objekte zeitlich nachgeordnet zu anderen Objekten gedruckt werden und diese im Überlappungsfall überlagern ("[zeitliche Verkettung](#)"), oder daß sich manche Objekte in Größe und Position automatisch an Änderungen in anderen Objekten anpassen ("[räumliche Verkettung](#)").

Die verknüpften Objekte werden beim Verketteten in eine Art "Eltern - Nachkommen" Hierarchie gestellt. Das Objekt, an das andere Objekte angehängt werden, wird zum "**Eltern**"-Objekt. Die Objekte, die an ein anderes Objekt angehängt werden, sind die "**Nachkommen**"-Objekte. Die "Nachkommen"-Objekte können den "Eltern"-Objekten zeitlich oder räumlich nachgeordnet werden.

Hinweis: Räumliche Verkettungen sind nur wirksam, wenn sich die Größe oder Position des "Eltern"-Objektes beim Ersetzen der [Variablen](#) durch die jeweiligen Feldinhalte ändert. Manuelle Änderungen der Größe oder Position des "Eltern"-Objektes im [Arbeitsbereich](#) haben hingegen keine Auswirkungen auf die "Nachkommen"-Objekte.

Siehe auch:

- [Objekte verketten](#)
- [Verkettungstypen](#)

Objekt-Namen

Unter dem Namen eines [Objektes](#) versteht man die Bezeichnung, die Sie dem betreffenden Objekt anstelle seiner [internen Bezeichnung](#) zugeordnet haben.

Siehe auch:

[Objekte benennen](#)

Interne Bezeichnung von Objekten

Objekte werden in *List & Label* intern durch den jeweiligen Objektyp und die Koordinaten (Positionsangaben) des betreffenden Objektes bezeichnet.

Tip: Wenn Sie viele gleichartige Objekte haben, können Sie diese nur anhand der in Klammern stehenden Positionsdaten unterscheiden. In diesen Fällen ist es ratsam, den Objekten selbstgewählte Namen zuzuordnen.

Siehe auch:
[Objekte benennen](#)

Objektliste

Die Objektliste listet alle in Ihrem Projekt vorhandenen Objekte auf. Die Objekte werden dabei durch Ihre interne Bezeichnung oder, sofern vorhanden, den zugeordneten Namen repräsentiert.

Verkettungen von Objekten werden in der Objektliste durch eine Art "Stammbaum" angezeigt, aus dem hervorgeht, welches Objekt das "Eltern"-Objekt und welches das "Nachkommen"-Objekt ist. Ein kleines Symbol in dem Stammbaum zeigt dabei jeweils an, welcher Verkettungstyp gewählt ist.

Sie können Objekte aus der Objektliste zur Bearbeitung auswählen, indem Sie die gewünschten Objekte mit der Maus anklicken. Dabei gelten die windows-üblichen Regeln für das Markieren, d.h. mit zusätzlich gedrückter STRG-Taste können Sie mehrere, auch nicht aufeinanderfolgende Objekte selektieren, während sich bei zusätzlich gedrückter UMSCHALT-Taste mehrere aufeinanderfolgende Objekte selektieren lassen. Befehle, die nur für einzelne selektierte Objekte zur Verfügung stehen, erscheinen bei einer Mehrfachselektion abgeblendet.

Button "Voreinst"

Über den Button "Voreinst" können Sie den Namen des in der Objektliste selektierten Objektes wieder auf seine interne Bezeichnung zurücksetzen.

Das Feld "Name"

In dem Eingabefeld "Name" können Sie einen Namen für das in der Liste selektierte Objekt vergeben. Diese Namensvergabe entspricht der auch über den Befehl **Objekte - Name** möglichen Namensvergabe.

Button "Verkettung auflösen"

Wenn Sie ein "[Nachkommen](#)"-Objekt in der [Objektliste](#) selektiert haben, steht Ihnen der Button "Verkettung auflösen" zur Verfügung. Über ihn können Sie eine bestehende [Verkettung](#) wieder lösen.

Siehe auch:

[Objekte verketteten](#)

Verkettungstyp "Größe"

Eine räumliche Verkettung bezüglich der Größe bedeutet, daß sich das "Nachkommen"-Objekt in seiner Größe automatisch den Änderungen in der Größe des "Eltern"-Objektes anpaßt.

Option "horizontal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner horizontalen Ausdehnung an horizontale Größenänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Option "vertikal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner vertikalen Ausdehnung an vertikale Größenänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Sind beide Optionen "horizontal" und "vertikal" eingeschaltet, paßt sich das "Nachkommen"-Objekt an beide Arten von Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an.

Siehe auch:

- [Verkettung von Objekten](#)
- [Typen von Verkettungen](#)

Verkettungstyp "Position"

Eine räumliche Verkettung bezüglich der Position bedeutet, daß sich das "Nachkommen"-Objekt in seiner Position automatisch den Änderungen in der Position des "Eltern"-Objektes anpaßt. Dabei haben Sie zwei mal zwei Optionen:

Option "horizontal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner Position an horizontale Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Welche Ecke des "Eltern"-Objektes dabei für die Positionsanpassung des "Nachkommen"-Objektes maßgeblich ist, hängt von der gewählten Option ("Anfang" oder "Ende") ab.

Option "vertikal"

Das "Nachkommen"-Objekt paßt sich in seiner Position an vertikale Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Welche Ecke des "Eltern"-Objektes dabei für die Positionsanpassung des "Nachkommen"-Objektes maßgeblich ist, hängt von der gewählten Option ("Anfang" oder "Ende") ab.

Sind beide Optionen "horizontal" und "vertikal" eingeschaltet, paßt sich das "Nachkommen"-Objekt an beide Arten von Positionsänderungen des "Eltern"-Objektes an. Die für die Positionsanpassung maßgebliche Ecke des "Eltern"-Objektes wird dabei wie üblich über die Optionen "Anfang" und "Ende" bestimmt.

Option "Anfang"

Maßgeblich für Positionsanpassungen ist die linke obere Ecke des "Eltern"-Objektes.

Option "Ende"

Maßgeblich für Positionsanpassungen ist die rechte untere Ecke des "Eltern"-Objektes.

Siehe auch:

- [Verkettung von Objekten](#)
- [Typen von Verkettungen](#)

Verkettungstypen

Sobald ein verkettetes Objekt in der [Objektliste](#) ausgewählt wurde - z.B. durch Anklicken mit der Maus - , stehen im Feld "Verkettung" eine Reihe von Verkettungstypen zur Auswahl, die im Folgenden näher erläutert werden.

Zeitliche Verkettung

Eine zeitliche Verkettung bedeutet, daß die ["Nachkommen"-Objekte](#) dem ["Eltern"-Objekt](#) zeitlich nachgeordnet werden. Das heißt, daß ein "Nachkommen"-Objekt nach dem "Eltern"-Objekt ausgedruckt wird. Falls sich "Nachkommen"-Objekt und "Eltern"-Objekt überlappen, wird in jedem Falle das "Eltern"-Objekt durch das "Nachkommen"-Objekt überlagert, gleichgültig welche Einstellungen Sie unter [Objekte - Anordnen](#) vorgenommen haben.

Die zeitliche Verkettung ist die Voreinstellung nach dem Verketteten von Objekten. Sie wird durch das Symbol einer Sanduhr in der Objektliste angezeigt.

Räumliche Verkettung

Eine räumliche Verkettung bedeutet, daß die ["Nachkommen"-Objekte](#) dem ["Eltern"-Objekt](#) räumlich nachgeordnet werden. Dabei kann ein "Nachkommen"-Objekt mit einem "Eltern"-Objekt bezüglich seiner Größe oder seiner Position oder beidem verknüpft werden. Ändert sich das "Eltern"-Objekt in seiner Größe oder Position, weil die in ihm enthaltenen Variablen weniger Raum einnehmen, als das Objekt zur Verfügung stellt, passen sich die "Nachkommen"-Objekte automatisch diesen Änderungen an.

Räumliche Verkettungen sind nur wirksam, wenn sich die Größe oder Position des ["Eltern"-Objektes](#) beim Ersetzen der [Variablen](#) durch die jeweiligen Feldinhalte ändert. Manuelle Änderungen der Größe oder Position des "Eltern"-Objektes im [Arbeitsbereich](#) haben hingegen keine Auswirkungen auf die ["Nachkommen"-Objekte](#).

Um aus einer zeitliche Verkettung eine räumliche zu machen, selektieren Sie die betreffenden "Nachkommen"-Objekte in der [Objektliste](#) und wählen dann die gewünschte Option. Räumliche Verkettungen werden in der Objektliste durch ein Rechtecksymbol gekennzeichnet.

Bei räumlichen Verkettungen unterscheidet man zwischen den beiden Typen "Position" und "Größe", für die jeweils eine Reihe von Optionen zu Verfügung stehen.

Siehe auch:

- [Verkettungstyp "Position"](#)
- [Verkettungstyp "Größe"](#)

Option "Bearbeitbar"

Ist die Option "Bearbeitbar" für ein Objekt ausgeschaltet, kann das betreffende Objekt im Arbeitsbereich nicht mehr selektiert und folglich auch nicht bearbeitet (Ändern von Größe, Position und Eigenschaften) werden. Es kann jedoch nach wie vor in der Objektliste bearbeitet werden. Bei eingeschalteter Option kann das Objekt hingegen auch im Arbeitsbereich selektiert und bearbeitet werden.

Liste unverknüpfter Objekte

Hier werden alle bisher unverknüpften [Objekte](#) Ihres [Projekt](#) aufgelistet. Nur unverknüpfte Objekte stehen als "[Nachkommen](#)"-Objekte für [Verkettungen](#) zur Verfügung. Um ein Objekt als "Nachkommen"-Objekt für eine Verkettung auszuwählen, klicken Sie mit der Maus auf das gewünschte Objekt.

Hinweis: Es kann jeweils nur ein einzelnes Objekt ausgewählt werden.

Objekte verketten

Über den Button "anzuhängendes Objekt wählen" aus dem Objektlistendialog können Sie an das in der [Objektliste](#) selektierte [Objekt](#) andere Objekte "anhängen" bzw. mit diesem [verketten](#). Nach dem Anklicken des Buttons erscheint eine Liste mit den zur Verknüpfung verfügbaren Objekten in Ihrem Projekt.



Wählen Sie das Objekt, das Sie an das in der Objektliste selektierte Objekt anhängen wollen. Die Verknüpfung wird in der Objektliste durch eine Art "Stammbaum" angezeigt, aus dem hervorgeht, welches Objekt das "[Eltern](#)"-Objekt und welches das "[Nachkommen](#)"-Objekt ist. Der [Verkettungstyp](#) "zeitliche Verkettung" ist dabei die Voreinstellung nach dem Verketten von Objekten. Sie wird durch das Symbol einer Sanduhr in der Objektliste angezeigt. Um den Typ einer Verkettung festzulegen, selektieren Sie das betreffende "Nachkommen"-Objekt aus der Objektliste und wählen dann im Feld "Typ" des Dialogs die gewünschte Option.

Um mehrere Objekte an ein Objekt anzuhängen, wiederholen Sie die oben beschriebenen Schritte.

Siehe auch:

[Die Objektliste](#)

Button "Löschen"

Mit dem Button "Löschen" können Sie die in der [Objektliste](#) selektierten [Objekte](#) aus dem [Projekt](#) löschen.

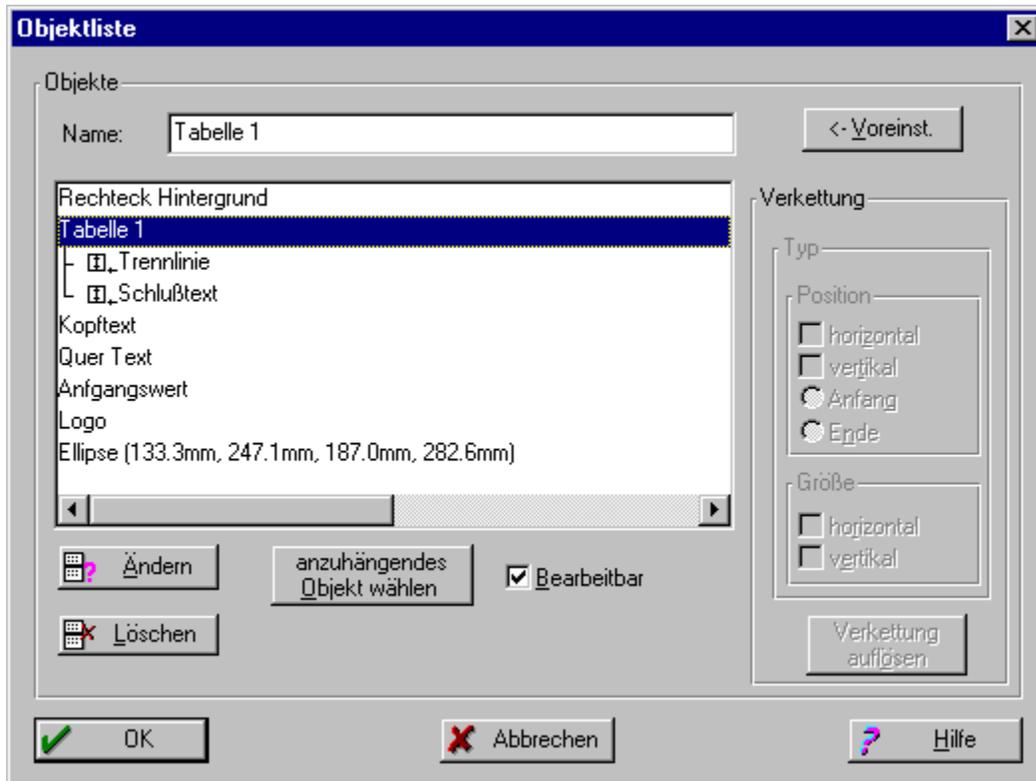
Hinweis: Wollen das Löschen von Objekten ungeschehen machen, verlassen Sie die Objektliste über den Button "OK" und wählen Sie unmittelbar darauf den Befehl **Bearbeiten > Rückgängig** bzw. drücken Sie die Tastenkombination ALT+RÜCKTASTE. Falls Sie die Objektliste über den Button "Abbruch" verlassen, werden Löschungen zwar ebenfalls unwirksam, doch gehen dabei auch alle übrigen in der Objektliste eventuell vorgenommenen Änderungen verloren.

Button "Ändern"

In diesem Dialog können Sie alle [Objekte](#) auch bearbeiten. Durch einen Doppelklick auf ein Objekt in der [Liste](#) oder durch Anklicken des Buttons "Ändern" rufen Sie den [Eigenschafts-Dialog](#) des betreffenden Objektes auf. Dort können Sie das betreffende Objekt nach Ihren Wünschen verändern.

Arbeiten mit der Objektliste

Über den Befehl **Objektliste** aus dem Menü **Objekte** oder aus dem Kontextmenü oder über die Taste NUMx (Taste x im numerischen Tastenfeld) rufen Sie einen Dialog mit einer Liste aller in Ihrem Projekt vorhandenen Objekte auf. Die Objekte werden dabei durch Ihre interne Bezeichnung oder, sofern vorhanden, den zugeordneten Namen repräsentiert.



Um Objekte für eine Verkettung auszuwählen, selektieren Sie das gewünschte "Eltern"-Objekt in der Objektliste und klicken anschließend auf den Button "anzuhängendes Objekt wählen", um das gewünschte "Nachkommen"-Objekt auszuwählen.

Tabellenkörper reduziert

Nur in [Listen-Projekten](#) verfügbar. Bei eingeschalteter Option werden die Datenzeilen von Tabellen nicht genau wie formatiert, sondern nach einem Standardschema angezeigt. Vorteil: höhere Geschwindigkeit beim Bildaufbau im Preview-Fenster.
Bei ausgeschalteter Option werden die Datenzeilen im Preview genau wie formatiert dargestellt.

Optionen Arbeitsbereich Gitter einrichten

Gitter einrichten

Über diesen Menüpunkt können Sie ein Gitternetz definieren, das im [Arbeitsbereich](#) angezeigt werden kann und Ihnen das genaue [Positionieren](#) von Objekten erleichtert. Beim Aufruf des Befehls erscheint ein Dialog, in dem Sie die gewünschten Strichabstände einstellen können. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **Strichabstände:** Im Feld "Strichabstände" können Sie die horizontalen und vertikalen Abstände zwischen den Gitternetzlinien festlegen. Dabei können Sie für die horizontalen und vertikalen Abstände auch Unterschiedliche Werte angeben.
- **Option "Synchron":** Wenn Sie die Option "Synchron" einschalten, passen sich die Strichabstände bei Änderungen in einer Dimension in der anderen Dimension automatisch an. In diesem Modus sind also keine unterschiedlichen Abstände für "horizontal" und "vertikal" möglich.
- **Option "Gitter zeigen":** Die Option "Gitter zeigen" bewirkt in eingeschaltetem Zustand, daß das definierte Gitter auch im Arbeitsbereich angezeigt wird. Bei ausgeschalteter Option wird das Gitter nicht angezeigt und Sie können auch keine Objekte am Gitter ausrichten.

Ausrichten an Gitter:

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn die Option "Gitter zeigen" im Dialog "Gitter einrichten" eingeschaltet ist. Bei eingeschalteter Option "Ausrichten an Gitter" werden Objekte beim Erstellen oder Bearbeiten automatisch an den Gitterlinien ausgerichtet. Bei ausgeschalteter Option können Objekte hingegen völlig frei auf dem Arbeitsbereich plziert werden.

Sie können die Option über den Menüpunkt **Optionen > Arbeitsbereich > Ausrichten an Gitter** oder über die Tastenkombination ALT+Y ein- und ausschalten.

Operatoren

Operatoren verknüpfen zwei oder mehr Werte bzw. [Variablen](#) zu einem neuen [Wert](#). Sie können damit arithmetische Ausdrücke (Grundrechenarten) oder logische Ausdrücke formulieren. Der [Werttyp](#) des Ergebnisses eines Ausdruckes ist dabei abhängig von den Werttypen der einzelnen Elemente des Ausdruckes.

Siehe auch:

[Funktionen & Verknüpfungen](#)

Logische Operatoren

Logische Operatoren dienen der Formulierung logischer Ausdrücke. Das Ergebnis (Rückgabewert) eines logischen Ausdrucks ist immer ein BOOLEAN-Wert: TRUE falls der Ausdruck wahr ist und FALSE, wenn der Ausdruck falsch ist.

Bitte beachten Sie, daß für logische Operatoren eine Bearbeitungshierarchie ähnlich wie für arithmetische Operatoren ("Punkt- vor Strichrechnung") gilt. Zuerst werden NEGIERUNGEN ausgewertet, dann das logische UND und zuletzt das logische ODER. Wenn Sie eine andere Bearbeitungsreihenfolge wünschen, müssen Sie Klammern setzen. Die am weitesten "innen" stehende Klammer wird jeweils zuerst ausgewertet.

Operator	Bedeutung	Datentyp
NOT oder .NOT.	Negierung	BOOLEAN
AND oder .AND.	logisches UND	BOOLEAN
OR oder .OR.	logisches ODER	BOOLEAN
XOR oder .XOR.	logisches exklusiv-ODER	BOOLEAN

Ein Beispiel für die Verwendung von logischen Operatoren wäre der Ausdruck

`PLZ >= 70000 AND PLZ <= 80000`

Hiermit würden alle Datensätze ausgewählt deren Inhalte im Feld PLZ größer gleich 70000 UND gleichzeitig kleiner gleich 80000 sind.

Ein anderes Beispiel wäre

`NOT(PLZ >= 70000 AND PLZ <= 80000)`

Hiermit würden alle Datensätze ausgewählt, deren Inhalte im Feld PLZ nicht im Bereich zwischen 70000 und 80000 liegen.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Arithmetische Operatoren](#)
- [Vergleichsoperatoren](#)

Arithmetische Operatoren

Bitte beachten Sie, daß für arithmetische [Operatoren](#) die bekannte Bearbeitungshierarchie -"Punkt- vor Strichrechnung"- gilt.

Zuerst wird der Operator "Modulo" ausgewertet, dann die Punktrechnung ("*" und "/") zuletzt die Strichrechnung ("+" und "-"). Wenn Sie eine andere Bearbeitungsreihenfolge wünschen, müssen Sie Klammern setzen. Die am weitesten "innen" stehende Klammer wird jeweils zuerst ausgewertet.

Operator	Bedeutung	Datentypen
%	Modulo	ZAHL
*	Multiplikation	ZAHL
/	Division	ZAHL
+	Addition	STRING, DATUM, ZAHL
-	Subtraktion	DATUM, ZAHL

Ein Beispiel für die Verwendung von arithmetischen Operatoren wäre der Ausdruck:

$\text{NETTOPREIS} + (\text{NETTOPREIS} * 0,15)$

Damit würde zum Wert des Feldes NETTOPREIS der Betrag von 15% (=MWSt.) des Inhaltes von NETTOPREIS hinzuaddiert.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Logische Operatoren](#)
- [Vergleichsoperatoren](#)

Vergleichsoperatoren

Relationen oder Vergleichsoperatoren bestehen aus zwei Werten desselben Datentyps, die miteinander dahingehend verglichen werden, ob die gewählte Relation für die beiden Werte zutrifft oder nicht. Das Ergebnis (Rückgabewert) ist der BOOLEAN-Wert TRUE wenn die Relation zutrifft und FALSE im anderen Fall.

Relation	Bedeutung	Datentypen
>	Größer	STRING, ZAHL, DATUM
>=	Größer oder gleich	STRING, ZAHL, DATUM
<	Kleiner	STRING, ZAHL, DATUM
<=	Kleiner oder gleich	STRING, ZAHL, DATUM
=	Gleich	STRING, ZAHL, DATUM
==	Gleich	STRING, ZAHL, DATUM
<>	Ungleich	STRING, ZAHL, DATUM
!=	Ungleich	STRING, ZAHL, DATUM

Ein Beispiel für die Verwendung von Relationen wäre die Vergleichsbedingung:

PLZ >= 70000

Hiermit würden beispielsweise alle Datensätze ausgewählt, deren Wert im Feld PLZ größer oder gleich 70000 ist.

Siehe auch:

- [Funktionen & Verknüpfungen](#)
- [Arithmetische Operatoren](#)
- [Logische Operatoren](#)

Funktionen / Verknüpfung

Funktionen und Verknüpfungen dienen dazu, [Variablen](#) und frei eingegebenen [Text](#) zu komplexeren [Ausdrücken](#) und [Filterbedingungen](#) zusammensetzen und Vergleiche oder Berechnungen durchzuführen.

In ein und derselben Bedingung können Sie mehrere - auch unterschiedliche - Verknüpfungen miteinander kombinieren. Beachten Sie dabei die jeweiligen Bearbeitungshierarchien der verwendeten Operatoren und setzen Sie bei Bedarf Klammern.

Die allgemeine Bearbeitungshierarchie ist

Priorität	Operatortyp
1	Klammern ()
2	Funktionen
3	Logische Operatoren
4	Arithmetische Operatoren
5	Relationen (Vergleichsoperatoren)

Siehe auch:

- [Arbeiten mit Ausdrücken](#)
- [Arbeiten mit Funktionen](#)

Preview Scrollbar

Mit Hilfe des Scrollbars können Sie in der Windows-üblichen Weise durch den Preview-Ausdruck blättern.

Preview-Button "Ende"

Mit diesem Button springen Sie an das Ende (letzte Seite) des jeweiligen Preview-Drucks.

Button "Exit"

Über diesen Button verlassen Sie den Echtzeitdatenpreview und kehren zu Ihrer Anwendung zurück.

Button "aktuelle Seite drucken"

Über diesen Button starten Sie den Ausdruck der aktuellen Preview-Druckseite auf dem eingestellten regulären Drucker.

Siehe auch:

[Gesamtdruck](#)

Button "Druck gesamt"

Über diesen Button starten Sie den Ausdruck des gesamten Preview-Druckes auf dem eingestellten regulären Drucker.

Siehe auch:

[Einzeldruck](#)

Tool "Zoom 1:1"

Mit diesem Tool können Sie die Preview-Anzeige an die aktuelle Fenstergröße anpassen, so daß in jedem Fall ein ganze Druckseite angezeigt bekommen.

Tool "Zoom verkleinern"

Mit diesem Button können Sie die Ansicht um jeweils eine Zoomstufe (Faktor 2) verkleinern.

Tool "Zoom vergrößern"

Mit diesem Button können Sie die Ansicht um jeweils eine Zoomstufe (Faktor 2) vergrößern.

Hinweis: Sie können auch beliebige Ausschnitte der Ansicht nahezu beliebig vergrößern, indem Sie bei gedrückter Maustaste mit der Maus über den zu vergrößernden Bereich ziehen. Es erscheint dabei ein gestrichelter Rahmen, der den Zoom-Bereich kennzeichnet. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der durch den Rahmen bezeichnete Bereich vergrößert. Wünschen Sie eine weitere Vergrößerung, wiederholen Sie den Vorgang.

Preview-Button "1 Seite zurück"

Mit diesem Button blättern Sie im Preview-Druck um jeweils eine Seite zurück (nach oben).

Preview-Button "1 Seite vor"

Mit diesem Button blättern Sie im Preview-Druck um jeweils eine Seite weiter vor (nach unten).

Preview-Button "Anfang"

Mit diesem Button springen Sie an den Anfang (erste Seite) des jeweiligen Preview-Drucks.

Drucken mit der Echtdatenvorschau

Neben dem [Probedruck](#) mit Dummy-Daten direkt aus dem Designer bietet *List & Label* auch eine komfortable Echtdatenvorschau. Diese kann jedoch nicht direkt aus dem *List & Label Designer*, sondern nur aus Ihrem Anwendungsprogramm aufgerufen werden.

Alle Druckausgaben können mit Echtdaten in einem Preview-Fenster auf den Bildschirm angesehen werden. Auf diese Weise können Sie das Layout eines Druckes überprüfen, ohne dafür Papier verschwenden zu müssen. Die Ausgabe am Bildschirm erfolgt detailgetreu (WYSIWYG) genau so, wie sie auch beim echten Druck erfolgen würde.

Sie können nach erfolgter Layoutkontrolle den eigentlichen Druck auch direkt aus der Vorschau starten, ohne den Druckbefehl nochmals aufrufen zu müssen.

Ganz wie beim normalen Drucken werden Sie bei der Echtdatenvorschau aufgefordert, die gewünschte Ausgabemaske und die [Druckoptionen](#) auszuwählen. Die jeweiligen Dialoge entsprechen exakt jenen beim normalen Druck. Der einzige Unterschied ist, daß das Ergebnis des Druckvorganges nicht sofort auf dem Drucker ausgegeben, sondern am Bildschirm angezeigt wird. Gehen Sie dabei genauso vor, wie Sie den normalen Druckablauf starten.

Im Echtdaten Preview erhalten Sie eine Vorschau auf das Layout Ihres Projektes, ganz so, wie es auch gedruckt würde. Variablen werden hier nicht durch einen Beispieltext, sondern durch die echten Daten ersetzt. Beim Vorschauenfenster handelt es sich um ein normales Windowsfenster, das Sie auf die gewohnte Weise auf dem Bildschirm plazieren und vergrößern oder verkleinern können. Das Fenster enthält eine Werkzeugleiste, über welche die verschiedenen Funktionen der Vorschau gesteuert werden.

Klicken Sie auf den betreffenden Button, um näheren Informationen darüber zu erhalten.



Im Fenster werden die einzelnen Druckseiten mit den jeweiligen Datensätzen dargestellt. Die nicht bedruckbaren Ränder einer Seite werden dabei schraffiert angezeigt.

Siehe auch:

[Probedruck im List & Label Designer](#)

