

Bitte gewünschte Hilfe anklicken:



Bitte gewünschte Hilfe anklicken:

V erschieben	
<u>G</u> röße ändern	
Schließen	Alt+F4
Datei...	
Sprache...	
Optionen...	F2
Hilfe...	F1
✓ Titelzeile	F10
(ELSA) ...	

Nachdem *RUNman* vom Installationsprogramm auf ihrem Computer kopiert wurde, können Sie das Programm jederzeit starten.

Ein einfacher und nützlicher Weg ist, *RUNman* in die AUTOSTART-Gruppe des Programm-Managers zu setzen. So wird er jedesmal, wenn Sie Windows starten, aufgerufen und steht Ihnen zu Diensten.

Die *RUNman*-Titelzeile kann abgeschaltet werden um den benötigten Platz auf dem Bildschirm zu reduzieren.

Es gibt drei Möglichkeiten, die Titelzeile an- bzw. abzuschalten:

1. durch Betätigung der Taste **F10**,
2. im **Systemmenü** oder
3. in der Dialogbox **Optionen**.

Siehe auch

Systemmenü, **Optionen**, **Tastatur- und Mausbefehle**

Tastaturbefehle

Aktion

F1	Hilfe
F2	<u>Optionen</u> einstellen
F10	<u>Titelzeile an- und abschalten</u>
Alt + F4	<i>RUNman</i> beenden.
Einfüg	Neue Datei einfügen (<u>suchen</u>)
Entf	Aktuelle Datei aus <i>RUNman</i> <u>löschen</u>
Enter	Datei <u>öffnen</u>
Alt + Enter	<u>Programmeigenschaften</u> einstellen
Pos1, Ende, Bild^, Bildv, Pfeiltasten	Aktuelle Datei setzen (Fokusrahmen verschieben)
Strg + Umschalt + Einf	Standardkombination für Datei-Import aus Windows-Programm-Manager (vom Benutzer einstellbar)

Mausbefehle

Aktion

Rechte Taste	<u>Programmeigenschaften</u> einstellen
Linke Taste	Aktuelle Datei setzen (Fokusrahmen verschieben)
Linke Taste + Maus bewegen	Position der aktuellen Datei im <i>RUNman</i> ändern
Doppelklick linke Taste	Aktuelle Datei <u>öffnen</u>
Strg + linke Taste	<u>RUNman verschieben</u>
Umschalt + Maus bewegen	<u>RUNman auf alternative Position verschieben</u>

Die Dateien, die Sie über *RUNman* öffnen können, sind in Form von Schaltflächen (Knöpfe) im *RUNman* angeordnet.

Um eine Datei zu öffnen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Verschieben Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Datei, und betätigen Sie zweimal hintereinander die linke Maustaste (Doppelklick).
2. Verschieben Sie den Fokusrahmen auf die gewünschte Datei, und betätigen Sie die Eingabetaste.
3. Verschieben Sie den Fokusrahmen auf die gewünschte Datei, und wählen Sie aus dem **Systemmenü** den Befehl Datei/Öffnen.
4. Drücken Sie die **Tastenkombination**, die Sie bei den **Programmeigenschaften** der gewünschten Datei eingetragen haben (Hotkey).

Siehe auch

Neue Dateien einfügen, **Tastatur- und Mausbefehle**, **Programmeigenschaften**

Verschieben

Mit dem Befehl **Verschieben** aus dem Systemmenü können Sie ein Fenster mit Hilfe der Tastatur auf dem Bildschirm an die gewünschte Position verschieben. Mit der Maus die Titelzeile anklicken und bei gedrückter linker Taste die Maus bewegen hat denselben Effekt.

***RUNman* bei abgeschalteter Titelzeile verschieben**

Wenn die Titelzeile von *RUNman* abgeschaltet ist, haben Sie hierzu eine Alternative:

- Bewegen Sie den Mauszeiger über das *RUNman*-Fenster.
- halten Sie die Strg-Taste (Control) gedrückt, während Sie die linke Maustaste betätigen.
- Jetzt können Sie den *RUNman* wie gewohnt auf dem Bildschirm verschieben.
- Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der *RUNman* an die von Ihnen gewählte Position verschoben.

***RUNman* bei abgeschalteter Titelzeile verschieben**

Wenn Sie die Umschalt-Taste (Shift) gedrückt halten und die Maus über *RUNman* bewegen, wechselt das Programm zu der alternativen Position.

Größe ändern

Mit dem Befehl **Größe ändern** aus dem Systemmenü können Sie die Größe eines Fensters mit Hilfe der Tastatur verändern.

Schließen

Mit dem Befehl **Schließen** aus dem Systemmenü beenden Sie die Anwendung. Die Tastenkombination **Alt + F4** bewirkt dasselbe.

Hilfe

Mit dem Befehl **Hilfe** rufen Sie das Hilffsystem auf, in dem Sie sich gerade befinden.

Titelzeile an- und abschalten

Mit dem Befehl **Titelzeile** können Sie die Titelzeile an- und abschalten. Eine weitere Möglichkeiten hierzu haben Sie in der Dialogbox **Optionen** und durch die Taste **F10**.

Im Dateimenü finden Sie Befehlen, um Dateien zum *RUNman* hinzuzufügen, zu löschen, zu starten oder die Eigenschaften zu ändern.

Bitte gewünschte Hilfe anklicken:

Neu...	Einfg
Öffnen	Enter
Eigenschaften...	Alt+Enter
Löschen	Entf

Untermenü um die Sprache von *RUNman* zu ändern.

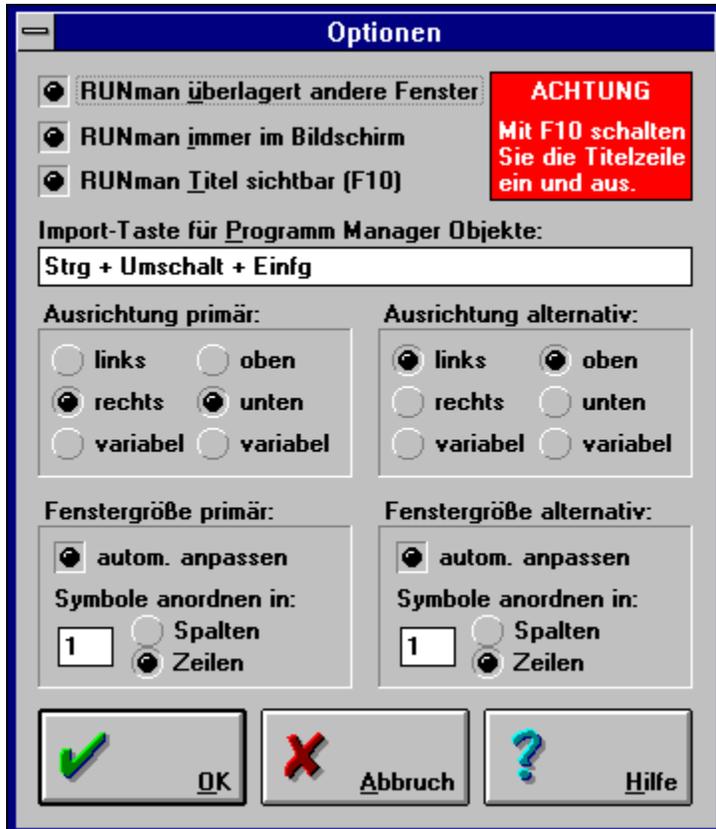
Alle z.Z. verfügbaren Sprachen werden hier aufgelistet. Der Name einer Sprache wird in der jeweiligen Sprache angezeigt. Sie wechseln die Sprache, indem Sie einfach mit der Maus oder der Tastatur die gewünschte Sprache auswählen.



In diesem Beispiel sind die Sprachen Deutsch und Englisch verfügbar, und Deutsch ist z.Z. ausgewählt.

In diesem Menü können Sie verschiedene Einstellungen für *RUNman* wählen.

Bitte die gewünschte Hilfe anklicken:



***RUNman* überlagert andere Fenster**

Hier können Sie einstellen, ob *RUNman* sich wie andere Programme verhält und von anderen Anwendungen überlagert werden kann, oder ob *RUNman* immer sichtbar ist, d.h. immer die anderen Fenster überlagert.

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, beachten Sie bitte:

1. Alle Fenster, die zu *RUNman* gehören, haben diese Eigenschaft auch.
2. Sollten andere Anwendungen diese Eigenschaften auch besitzen (z.B. **Uhr**), ist nicht sichergestellt, daß *RUNman* immer sichtbar ist.

***RUNman* immer im Bildschirm**

Hier können Sie einstellen, ob *RUNman* immer vollständig im Bildschirm ist. Ist diese Einstellung aktiviert, können Sie *RUNman* nicht mehr aus dem Bildschirm herauschieben. Nur bei virtuellen Bildschirmen kann es dann noch vorkommen, daß *RUNman* außerhalb des sichtbaren Bereiches ist.

***RUNman*-Titel sichtbar**

Hier können Sie die Titelzeile von *RUNman* ab- und anschalten. Eine weitere Möglichkeit hierzu haben Sie im **Systemmenü** oder mit der Taste **F10**.

Import-Taste für Programm-Manager

Mit der hier angegebenen Tastenkombination können Sie Dateien (Symbole) aus dem Windows-Programm-Manager in *RUNman* laden:

- Gehen Sie in den Programm-Manager.
- Wählen Sie das gewünschte Symbol.
- Drücken Sie die Import-Tastenkombination.

Im Programm-Manager wird dann das Eigenschaften-Fenster des gewählten Symbols geöffnet, und *RUNman* liest die benötigten Informationen.

Bitte beachten: Diese Möglichkeit funktioniert nicht mit beliebigen Windows-Versionen.

Aus dem HP Dashboard oder Microsoft Datei Manager können Sie die Dateien direkt mit der Maus in *RUNman* ziehen, um sie zu importieren (drag & drop).

***RUNman*-Positionen und Größen**

RUNman hat jeweils zwei Einstellungen für Fensterposition und Fenstergröße. Dies ermöglicht einen schnellen Platzwechsel, falls *RUNman* benötigte Informationen überlagert.

Wechsel zur anderen *RUNman*-Position:

Drücken Sie die Umschalttaste (Shift) und bewegen Sie den Mauszeiger über dem *RUNman*-Fenster. Automatisch wird *RUNman* auf die Alternativ-Position gesetzt und hat damit auch die Alternativ-Größe.

Sollten sich die beiden Positionen an der Stelle befinden, auf der der Mauszeiger steht, wird kein Positionswechsel vorgenommen.

***RUNman*-Ausrichtung horizontal**

RUNman kann sich automatisch an dem **linken** oder **rechten** Bildschirmrand ausrichten. Wenn Sie *RUNman* mit der Maus verschieben, steht diese Einstellung auf **variabel**.

RUNman-Ausrichtung vertikal

RUNman kann sich automatisch an dem **oberen** oder **unteren** Bildschirmrand ausrichten. Wenn Sie *RUNman* mit der Maus verschieben, steht diese Einstellung auf **variabel**.

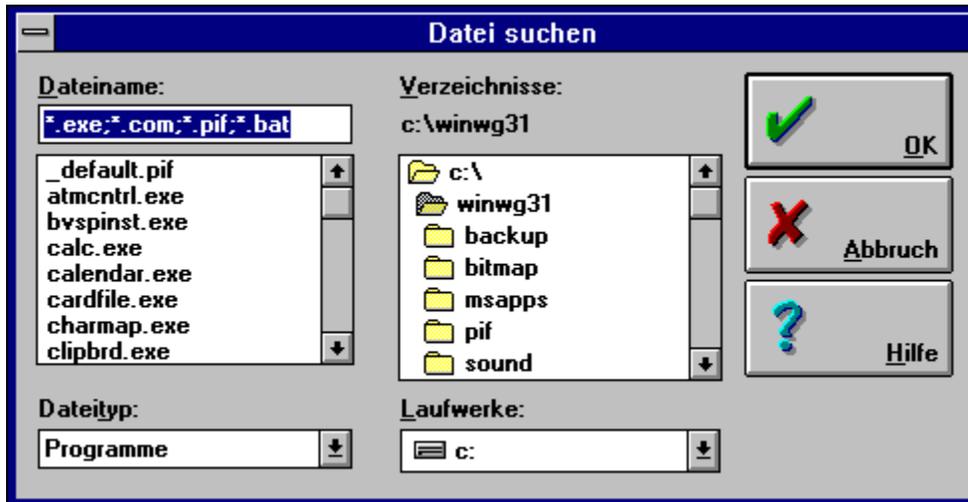
***RUNman* automatisch anpassen**

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, verändert *RUNman* seine Fenstergröße in Abhängigkeit der Anzahl der geladenen Dateien.

Sie können dann angeben, ob die Symbole in Reihen oder Spalten angeordnet werden und wieviele es sein sollen.

In dieser Dialogbox können Sie Ihren Computer nach Dateien durchsuchen oder einen neuen Dateinamen eingeben.

Bitte die gewünschte Hilfe anklicken:



Dateinamen eingeben

In diesem Feld können Sie einen beliebigen Dateinamen eingeben.
Beim Öffnen des Dialoges stehen hier die gültigen Dateitypen.

Dateinamen-Liste

In dieser Auswahlliste finden Sie alle Dateien des aktuellen Verzeichnisses, die eine gültige Endung haben.

Dateityp

In diesem Dialogfeld wählen Sie aus, welche Dateitypen angezeigt werden sollen.

Aktuelles Verzeichnis

In diesem Feld wird das aktuelle Verzeichnis angezeigt.

Verzeichnis wechseln

In diesem Feld können Sie das aktuelle Verzeichnis wechseln.

Laufwerk wechseln

In diesem Feld wird das aktuelle Laufwerk angezeigt. Hier können Sie zu einem neuen Laufwerk wechseln.

Datei öffnen

Mit diesem Befehl öffnen Sie die aktivierte Datei (das Symbol mit Fokusrahmen).
Eine weitere Möglichkeit hierzu haben Sie, indem Sie die entsprechende Schaltfläche zweimal hintereinander mit der **linken Maustaste** anwählen (Doppelklick) oder die **Eingabetaste (ENTER, RETURN)** betätigen.

Datei löschen

Mit dem Befehl löschen Sie das z.Z. aktivierte Programm (das Symbol mit Fokusrahmen) aus *RUNman*. Eine weitere Möglichkeit hierzu haben Sie, indem Sie die **Entf-Taste** betätigen.

Kontextabhängige Hilfe

Durch Betätigen dieser Schaltfläche rufen Sie die kontextabhängige Hilfe auf.

In dieser Dialogbox können Sie die Eigenschaften eines Programms einstellen.

Bitte die gewünschte Hilfe anklicken:



Beschreibung

Hier geben Sie an, welcher Text erscheint, wenn sich der Mauszeiger auf einer Schaltfläche befindet. Dieser Text ist sehr hilfreich, wenn Sie Dokumente in *RUNman* laden, da bei diesen i.a. das Symbol der verknüpften Anwendung angezeigt wird.

Befehlszeile

Hier geben Sie an, welches Kommando ausgeführt wird, wenn Sie die Schaltfläche aktivieren.
Hier kann ein Programmaufruf oder ein Dokument, für das eine Verknüpfung existiert, angegeben werden.

Arbeitsverzeichnis

Hier geben Sie an, in welches Verzeichnis gewechselt werden soll, bevor die Befehlszeile ausgeführt wird.

Tastenkombination (Hotkey / Shortcut)

Hier können Sie eine Tastenkombination angeben, mit der die Anwendung aktiviert wird. Diese Tastenkombination funktioniert auch, wenn *RUNman* nicht aktiv ist.

Beachten Sie:

Es kann zu Konflikten kommen, wenn andere Anwendungen dieselbe Tastenkombination benutzen.

Als Symbol starten

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, wird die Anwendung als Symbol gestartet.

Laufende Applikation aktivieren

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, wird vor einem Programmstart untersucht, ob die Anwendung bereits läuft, und in diesem Fall nur aktiviert.

Aktuelles Symbol

In diesem Fenster wird das aktuelle Symbol angezeigt. Mit der Schaltfläche **Symbol** können Sie dieses ändern.

In dieser Dialogbox können Sie das aktuelle Symbol einer Datei auswählen.

Bitte die gewünschte Hilfe anklicken:



Dateiname

In diesem Feld können Sie angeben, aus welcher Datei das Symbol geladen werden soll. I.a. ist dies die Programmdatei selbst oder bei Dokumenten die verknüpfte Anwendung.

Liste der Symbole

In diesem Feld werden alle Symbole der Symboldatei angezeigt. Das aktive Symbol ist farblich unterlegt.
Mit der Tastatur oder der Maus können Sie aus dieser Liste ein neues Symbol auswählen.

In dieser Dialogbox können Sie wählen, ob und wo die Initialisierungsdatei von *RUNman* abgespeichert werden soll.

Sie erscheint immer, wenn beim Start von *RUNman* keine Initialisierungsdatei gefunden wurde.

Bitte die gewünschte Hilfe anklicken:



Die Information hierfür wird in der Datei WIN.INI im Windows-Verzeichnis unter dem Eintrag **RUNman** abgespeichert und kann dort notfalls noch geändert werden.

Initialisierungsdatei im *RUNman*-Verzeichnis

Wenn Sie diese Einstellung wählen, wird die Initialisierungsdatei in demselben Verzeichnis angelegt, in dem sich auch der *RUNman* befindet.

Bei Einzelplatzbetrieb ist dies die sinnvollste Lösung, da alle Dateien, die zu *RUNman* gehören, in einem Verzeichnis zu finden sind.

Initialisierungsdatei im Windows-Verzeichnis

Wenn Sie diese Einstellung wählen, wird die Initialisierungsdatei im Windows-Verzeichnis angelegt. Bei Netzwerkbetrieb ist dies die sinnvollste Lösung, da dann alle Benutzer unterschiedliche *RUNman*-Konfigurationen haben können.

Initialisierungsdatei nirgendwo anlegen

Wenn Sie diese Einstellung wählen, wird keine Initialisierungsdatei angelegt, und alle Einstellungen, die Sie während des Programmlaufes machen, gehen verloren.

Beim Verlassen von *RUNman* werden Sie dann wiederum gefragt, wo die Initialisierungsdatei gespeichert werden soll, falls Sie Ihre Meinung geändert haben.



RUNman

Version 1.3

Copyright © 1993-95 ELSA GmbH, Aachen (Germany)
