

Spectrum Benutzeroberfläche V I S I O N 1 . 0

Allgemeines:

Die Benutzeroberfläche kann man als DOS, Disk Operating System, betrachten. Mit ihr ist es, ebenso wie im alten TR-DOS, möglich, mit der Diskette zu arbeiten. Allerdings besteht der Unterschied zu dem herkömmlichen DOS in der Übersichtlichkeit der Handhabung. Während im alten DOS die Befehle und Programmnamen über die Tastatur eingegeben wurden, entfällt die Aufgabe nun. Die Operationen, die durchgeführt werden, sind in ihrer Handhabung verständlicher. Will man beispielsweise einen File löschen, selektiert man es mit dem Pfeil und zieht es auf den Abfall. Die durchgeführte Handlung lautete also: Werfe dieses File weg. Oder ein anderes Beispiel: Man will ein File von der Diskstation A auf die Diskettenstation B kopieren. Man wählt nun das zu kopierende File aus und zieht es auf Disk B. Hier ist die Handlung auch klar zu verstehen: Nehme File von Disk A und kopiere es auf Disk B.

DAS VISION BETRIEBSSYSTEM

Um VISION aufzurufen, kann man den neuen DOS-Befehl ".", eingeben. Da der Controller der Version 4.12 automatisch bootet, wurde bei VISION darauf geachtet, daß ein mit "boot" benanntes File auch startet, ohne daß sich VISION einblendet. Befindet sich aber kein File mit dem Filenamen "boot" auf der Diskette, oder befindet sich keine Diskette im Laufwerk, dann blendet sich "VISION" wie folgt ein:

```

-----
_VISION-Info_  _Laufwerk_  _Diskette_  _Ausgabe_  _Rückkehr_
-----
!  U  !
!A__!

!  U  !
!B__!      ↑

!  U  !
!C__!

!  U  !
!D__!

/M
<! ü !>
! 1 !
! 1 !

!In-!
!_fo!

!  I  I  !
<! I__I !>
/_____/
!Printer_!

```

Das Pfeil Zeichen:

Mit diesem Zeichen werden alle Operationen durchgeführt. Es kann mit den Tasten Q,A,O,P, <Space> bzw. mit dem Sinclair Joystick oder der Joystick-Maus bewegt werden. Die Tasten Q,A,O,P dienen der Steuerung des Pfeils, die Taste <SPACE> wählt dann die entsprechende Operation aus. Im folgenden sprechen wir bei der Auswahl einer Operation von "anklicken". Äquivalent dazu ist der Joystick anzuwenden, bei dem der Feuerknopf der SPACE-Taste entspricht. Bewegen Sie den Pfeil probeweise ein wenig, um damit vertraut zu werden.

Das Floppy-Disk Zeichen:

Wird eines dieser Zeichen angeklickt, gilt es als "aktiv". Erkennt wird das aktive (gerade in Nutzung befindliche) Laufwerk an der schwarzen Farbe, während die inaktiven Laufwerke weiß gefärbt sind. Es sind, falls vorhanden, vier Laufwerke (A-D) anzusprechen. Wird ein Laufwerk aktiviert und danach zweimal kurz hintereinander angeklickt, wird ein sogenanntes Fenster eröffnet. In diesem Fenster erscheint dann das Directory der Disk. Dieser Befehl entspricht also dem CAT-Befehl. Das Laufwerkszeichen hat noch eine weitere Funktion, welche aber erst bei den Kopiefunktionen besprochen wird.

Das Fenster:

In einem Fenster sieht man das Directory der Diskettenstation. Es werden hier, wie bei einem normalen CAT-Befehl, alle verfügbaren Files dargestellt. Allerdings werden hier noch die Startadresse und die Länge des Files angezeigt. Man kann nun ein Programm starten, indem man mit dem Pfeil auf das betreffende Programm fährt und es zweimal kurz hintereinander anklickt. Will man es nicht starten, sondern andere Operationen durchführen, so wird der Filename nur einmal angeklickt. Er erscheint dann in inverser Darstellung. In der unteren linken Ecke ist ein Kreuz zu sehen. Um das Fenster wieder zu schließen, fahren Sie mit dem Pfeil auf dieses Kreuz und klicken es an. Die Anzeige des Katalogs wird dadurch gelöscht. Ein ähnliches Symbol finden Sie in der oberen rechten Ecke. Das Quadrat vergrößert das Fenster auf maximale Größe. Das ist aber nur nötig, wenn Sie mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet haben (was bedeutet, daß die Inhalte von mehreren Diskettenstationen gesehen werden). In diesem Fall steht weniger Sichtfläche zur Verfügung. Will man also einen vollen Fensterinhalt sehen, dann empfiehlt es sich, die rechte obere Ecke mit dem Quadrat anzuklicken. Um das Fenster wieder auf die normale Größe zu bringen, klicken Sie dieses Quadrat erneut an. Es kann der Fall eintreten, daß nicht alle auf der Diskette vorhandenen Files angezeigt werden können, da das Fenster eine begrenzte Höhe hat. An der rechten Seite des Fensters ist ein Balken zu erkennen, mit dem umgeblättert werden kann. Man kann sich die gesamte Höhe des Balkens als vollständigen Katalog der Diskette vorstellen. Der Teil des Balkens, der schwarz dargestellt wird, ist der Teil des Disketteninhaltes, der im Fenster dargestellt wird. Klickt man den weißen Teil des Balkens an, so wird umgeblättert. Das heißt, man sieht den Teil der Filenamen, der aufgrund der Darstellungsmöglichkeit im Dis-

play nicht mehr zu sehen war. Das gleiche Verfahren ist auch auf den Balken am unteren Fensterrand anzuwenden. Allerdings ist dies nicht notwendig, wenn nur ein Fenster geöffnet ist, da man hier alle verfügbaren Daten sieht. Sind jedoch zwei oder mehr Fenster geöffnet, so wird der hintere Teil der Daten abgeschnitten. Hier kann man durch Verschieben des Balkens auch die hinteren Informationen lesen. Die obere Leiste des Fensters gibt die Disketteninformationen aus. Oben links steht der Index des ausgewählten Laufwerks. Dann folgt der Diskettenname und das Format der Diskette (z.B. 2*80 Tracks). Die nächsten beiden Zahlen geben an, wieviele Files sich auf der Diskette befinden und wieviele gelöscht wurden (OBJ steht für Objekte). Die Anzahl der freien Sektoren ist als letzte Information aufgeführt.

Der Abfalleimer:

Dies ist das Symbol für das Löschen von Daten. Die Funktion des Abfalleimers entspricht der ERASE-Funktion. Um ein File zu löschen, geht man wie folgt vor: Man läßt sich den Inhalt der Diskette in einem Fenster ausgeben (zweimal kurz anklicken). man fährt mit dem Pfeil auf das zu löschende Programm und klickt es an; der Programmname ist nun invertiert dargestellt. Jetzt wird der Programmname nochmals angeklickt und gleichzeitig eine der Bewegungstasten gedrückt. Man erkennt einen rechteckigen Rahmen in der Umgebung des Pfeils. Bewegen sie nun den Pfeil auf den Abfalleimer und lassen Sie die SPACE-Taste bzw. den Feuerknopf erst los, wenn Sie sich mit dem Pfeil über dem Abfalleimer befinden. Die Daten werden nun gelöscht. Sie können auch mehrere Files aus dem Directory anklicken (es sind dann die ausgewählten Files alle invers dargestellt) und dann auf eines dieser Files fahren. Wieder muß die Auswahl-taste zusammen mit der Bewegungstaste gedrückt werden. Allerdings ist der gezeigte Kasten sehr viel größer und umfaßt alle vorher selektierten Files. Der Pfeil wird wieder über den Abfalleimer gefahren und die SPACE-Taste losgelassen. Es werden jetzt alle vorher ausgewählten Files gelöscht.

Das Infozeichen:

Ist dieses Zeichen angeklickt worden, beginnt es zu blinken. Man kann nun ein File aus dem Fenster mit einem Doppelklick auswählen, um es als Zahlen oder Zeichen ausgeben zu lassen. Man wirft also einen Blick in das File, ähnlich wie bei einem Diskettenmonitor. Die Auswahl, ob es sich um Buchstaben oder um Zahlen handeln soll, können Sie selber treffen. Dazu aber später mehr. Das ausgewählte File wird nun als Auflistung von Daten in einem Fenster dargestellt. Will man abbrechen, wird die Box mit dem Eintrag "Abbruch" angeklickt. Möchte man weiter in das File gucken, dann klickt man "weiter" an. Möchten Sie dann wieder in den Lademodus übergehen, dann klicken Sie das Infozeichen nochmals an. Es hört dann auf zu blinken, was bedeutet, daß die Info-funktion wieder aufgehoben wurde.

Der Drucker:

Alle Ausgaben, die auf dem Bildschirm getätigt werden, können wahlweise auf dem Drucker ausgegeben werden. Falls Sie z.B. den

Katalog einer Diskette ausgedruckt haben wollen, klicken Sie das Printer-Zeichen an. Es beginnt zu blinken. Nun klicken Sie, wie oben beschrieben, das entsprechende Laufwerk zweimal kurz hintereinander an. Jetzt sollte das Directory der Diskette auf dem Drucker ausgegeben werden.

Kopieren:

Wollen Sie Files von einem Laufwerk auf ein anderes Laufwerk kopieren, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie das gewünschte File im Fenster an (inverse Darstellung). Bewegen Sie es dann wie bei "Abfalleimer" auf das Fenster, in das das Programm kopiert werden soll. Lassen Sie dort die Tasten los, worauf der Kopiervorgang beginnt.

Die Kopfleiste

Die einzelnen in der Leiste angegebenen Menüpunkte werden mit dem Pfeil angesteuert. Wenn der gewünschte Punkt erreicht wird, muß er angeklickt werden. Es erscheint dann ein sogenanntes "Pull-downmenü".

VISION Info:

Wenn Sie diese Zeichen anklicken, erscheinen Copyrightmeldung und die Versionsnummer des VISION-Betriebssystems. Um sie wieder zu löschen, klicken Sie bitte die Copyrightmeldung innerhalb des Kästchens an.

Laufwerk:

```
-----  
40 Spur  
80 Spur      Pull-downmenü zu "Laufwerk"  
Test  
-----
```

Hier können Sie das Format der Diskettenstation einstellen. Es stehen die Auswahlpunkte 40/80 Track und Test zur Verfügung. Mit Test wird die Stepperrate gewählt, die ihrem Laufwerk optimal entspricht. Der Controller arbeitet dann mit der entsprechenden Stepperrate. Der 40/80-Befehl entspricht dem DOS-Befehl 40, 80.

Diskette:

```
-----  
Move  
Formatieren  Pull-downmenü zu "Diskette"  
umbenennen  
-----
```

Move entspricht dem MOVE-DOS-Befehl. Er ist immer für das aktive Laufwerk gültig. Um zu "moven", fahren Sie den Pfeil auf "Move" und klicken den Befehl an. Formatieren entspricht dem DOS-Befehl "FORMAT", allerdings sind hier Sicherungen eingebaut. Hat man wie bei move "Formatieren" angeklickt, wird zuerst der Hinweis "Format löscht alle Daten auf der Disk" ausgegeben. Man kann nun mit dem Pfeil den Kasten "OK" oder den Kasten "Abbruch" wählen. Wählt man "OK", erscheint die Formatspur. Durch anklick-

ken des entsprechenden Kästchens wird mitgeteilt, ob die Diskette einseitig oder zweiseitig formatiert werden soll. Den Namen der Diskette muß man bei Disknamen eintragen. Dazu muß dieses Feld angeklickt werden, damit ein Curser erscheint. Daraufhin wird über die Tastatur der Diskettenname eingetragen. Nach Beendigung der Eintragung wird mit ENTER abgeschlossen und der Formatiervorgang beginnt. Ist das Formatieren abgeschlossen, erscheint wieder der Pfeil. Der Punkt "umbenennen" entspricht dem NEW-Befehl des DOS. Es muß zuerst ein CAT eingegeben werden. Das File, das einen neuen Namen erhalten soll, wird einmal angeklickt (inverse Darstellung). Danach fährt man mit dem Pfeil auf die Menüleiste "Diskette" und klickt diesen Punkt an. Es muß jetzt "umbenennen" angeklickt werden. Dann erscheint in einem Feld der alte Name des Programms zweimal. In der unteren Darstellung des Namens ist ein Cursor zu sehen, mit dem über die Tastatur der neue Name eingegeben wird. Mit ENTER wird dann die Operation durchgeführt. Es wird immer nur ein File umbenannt.

Ausgabe:

```
-----  
DEZ-Zahl  
HEX-Zahl      Pulldownmenü zu "Ausgabe"  
Text-Info  
Zahl-Info  
-----
```

Wie aus der Beschreibung des Infozeichens bereits bekannt, kann ein File als Zahl oder als ASCII-Zeichen dargestellt werden. Die Auswahl erfolgt über die Menüleiste "Ausgabe". Hat man die Ausgabe als ASCII-Zeichen gewählt, dann werden die Daten, aus denen sich das File zusammensetzt, als ASCII-Zeichen ausgegeben. Ist Bit 7 des gelesenen Bytes gesetzt, so wird das ASCII-Zeichen invers dargestellt. Wenn man sich für die Ausgabe als Zahl entschieden hat, kann man außerdem auch zwischen dezimaler und hexidezimaler Ausgabe wählen.

Rückkehr:

```
-----  
mit CLR  
ohne CLR      Pulldownmenü zu "Rückkehr"  
-----
```

Wird dieser Punkt der Menüleiste angeklickt, kann man zum normalen DOS zurückkehren. Grafik und Fensterinformationen von VISION belegen Platz im BASIC-Speicher. Um diese Informationen wieder zu löschen, wählen Sie die Option "mit CLR". Um nur kurzfristig in den Kommandomodus des TR-DOS zu gehen, wählen Sie die Option "ohne CLR".