

Nr. 148

KnowWare

€ 4,-

Übungen und Erläuterungen

Windows 95 für Einsteiger

Über 300
Illustrationen

Viele Übungen



Die Grundlagen
leicht verständlich

Im Vordergrund
die Hauptthemen

www.KnowWare.de

Palle Grønbaek

Deutschland: 4,- EUR Österreich: 4,60 EUR
Schweiz: 8 SFR Luxemburg: 4,70 EUR Italien: 5,50 EUR

Acrobat Reader: Wie ...

F5/F6 öffnet/schließt die Ansicht **Lesezeichen**

Strg+F sucht

Im Menü Ansicht stellst du ein, wie die Datei gezeigt wird

STRG+0 = Ganze Seite **STRG+1** = Originalgrösse **STRG+2** = Fensterbreite

Im selben Menü kannst du folgendes einstellen:: **Einzelne Seite**, **Fortlaufend** oder **Fortlaufend - Doppelseiten** .. Probiere es aus, um die Unterschiede zu sehen.

Navigation

Pfeil Links/Rechts: eine Seite vor/zurück

Alt+ Pfeil Links/Rechts: Wie im Browser: Vorwärts/Zurück

Strg++ vergrößert und **Strg+-** verkleinert

Bestellung und Vertrieb für den Buchhandel

Bonner Pressevertrieb, Postfach 3920, D-49029 Osnabrück

Tel.: +49 (0)541 33145-20

Fax: +49 (0)541 33145-33

bestellung@knowware.de

www.knowware.de/bestellen

Autoren gesucht

Der KnowWare-Verlag sucht ständig neue Autoren. Hast du ein Thema, daß dir unter den Fingern brennt? - ein Thema, das du anderen Leuten leicht verständlich erklären kannst?

Schicke uns einfach ein paar Beispielseiten und ein vorläufiges Inhaltsverzeichnis an folgende Adresse:

lektorat@knowware.de

Wir werden uns deinen Vorschlag ansehen und dir so schnell wie möglich eine Antwort senden.

Windows 95 für Einsteiger

Herzlichen Glückwunsch...3	Der Desktop: Eigenschaften 25
Fachsprache – nur für Fachidioten?.....3	Wo stehen wir eigentlich...? 27
Die Anforderungen an Dich.....3	Die Struktur des Arbeitsplatzes..... 30
... und an Deine Maschine.....3	Der Aufbau einer Dateienstruktur 31
Was findest Du wo im Heft?.....3	Das Explorer-Fenster..... 31
Symbole.....3	Objekte sortieren..... 33
Wenn Du einen Computer einschaltest4	Die Struktur des Explorer..... 33
Festplatte.....4	Einen Ordner auf dem Desktop einrichten 34
Symbole.....5	Mit dem Explorer einen Ordner erstellen 34
Verknüpfungen.....5	Dateien und Ordner verschieben 36
Die Taskleiste.....5	Klappt es nicht mit dem Verschieben..... 37
Programme.....5	Etwas rückgängig machen..... 37
Ein Mausklick.....5	Eine Datei oder einen Ordner kopieren 38
Der Willkommensbildschirm5	Eine Datei oder einen Ordner löschen..... 39
Dialogfeld.....5	Auf ein anderes Laufwerk kopieren..... 40
Ein Programm starten6	Kleine Tips für das Markieren 40
Einen Brief schreiben.....7	Zusammenfassung 41
Den Brief drucken.....7	Mit dem Explorer nach einer Datei suchen 42
Einen Brief speichern.....7	Suche nach einem teilweisen Dateinamen 43
Was ist eigentlich eine Datei?.....8	Schnellansicht 44
Welchen Namen darf eine Datei tragen?8	Explorer-Optionen 44
Eine Datei öffnen.....8	Dateitypen 44
Den Computer ausschalten9	Registrierte Dateien... 45
Die Elemente oder Objekte auf dem Desktop10	Assoziiertes Programm 45
Wichtige Objekte auf dem Desktop10	Beispiele für Dateitypen und Symbole 45
Weitere Objekte10	Ein Programm im Explorer starten..... 46
Die Taskleiste kann ziemlich viel...10	... und wie geht es weiter? 46
Mit der Maus ziehen...10	Verknüpfungen auf dem Desktop..... 49
Fenster11	Verknüpfungen im Startmenü 50
Titel- und Menüleiste11	Verknüpfung für den Drucker 51
Mit mehreren Fenstern arbeiten12	Da wir gerade von Verknüpfungen reden 52
Der Wechsel zwischen Programmen12	Den Ordner Dokumente leeren 52
Rechtsklicken.....13	Ländereinstellungen 53
Menüpunkte...13	Datum und Uhrzeit 54
Es empfiehlt sich...14	Die Maus 54
Technik und Übung15	Kennwörter 55
Sitzt Du gut?15	Neue Hardware hinzufügen 55
Klick.....15	System 56
Doppelklick.....15	Programme hinzufügen/entfernen 56
Rechtsklick.....16	Windowsprogramme 56
Ziehen16	Installieren/Deinstallieren 57
Mäusegymnastik16	Startdiskette..... 58
Die Größe eines Fensters17	Wenn der Fall der Fälle eintritt 58
Direkthilfe20	Schriftarten 59
Ein Rechtsklick...20	Eine Schriftart hinzufügen 60
Eine Zeichnung...23	Eine Schriftart löschen 60
Rechts ziehen...24	Ton und Multimedia 60
Ein Objekt umbenennen.....24	Die Bildschirmanzeige 61
Ein Objekt auf dem Desktop löschen.....25	... und wie geht es weiter? 61
Die Löschung rückgängig machen.....25	

www.KnowWare.de

Herzlichen Glückwunsch...

zu Deiner Neuerwerbung namens Windows 95! Vielleicht hast Du dieses Programm nicht einmal gekauft, da es bereits auf Deinem Computer installiert war. Wie dem auch sei – Du kannst Dich auf eine Entdeckungsreise durch eine zukunftssichere grafische Benutzeroberfläche freuen. In ihrer Farbenfreude und Vielseitigkeit zeigt sie Dir, was der Computer der Zukunft bieten wird. Was Du auf Deinem Monitor siehst, ist das Ergebnis langjähriger Entwicklungen und Studien im Bereich der Benutzerfreundlichkeit. Meist sind die genialsten Erfindungen im Grunde einfach und logisch – wenn sie erst einmal erfunden sind. So ist das auch mit einem Computer: je einfacher und, nun ja, genialer, desto besser für uns als Benutzer.

Fachsprache – nur für Fachidioten?

Die EDV-Branche schlägt wohl jede andere Branche, wenn es um Abkürzungen und Fachausdrücke geht: *“MHz, RAM, CD-ROM, GB, SDRAM...”* Ein Neuling läßt sich von den vielen Fachausdrücken leicht verwirren. Es lohnt sich aber, von Anfang an mit den Ausdrücken und ihrer Bedeutung vertraut zu werden – das erleichtert die Kommunikation mit anderen Computerbenutzern und das Nachschlagen in der integrierten Hilfefunktion des Programms. Ausdrücke, die sich ausdrücklich auf Windows 95 beziehen, werden bei ihrer ersten Erwähnung ausführlich erläutert.

Die Anforderungen an Dich...

sind nicht groß. Vor allem solltest Du den Wunsch haben, Win95 kennenzulernen. Allerdings solltest Du die üblichsten Ausdrücke und die wichtigsten Belegungen einer Tastatur kennen – Du kannst gegebenenfalls im Heft „Rund um den PC“ nachschlagen.

...und an Deine Maschine

Hier sieht die Sache schon ganz anders aus. Ist Dein Computer nicht besonders leistungsfähig, bist Du ihn bald leid. Schreibst Du nichts als kurze Briefe und willst bloß Ordnung schaffen in Deiner Sammlung von CDs, sind die Anforderungen natürlich nicht so groß wie bei größeren Berichten mit imposanten Bildern. Jedenfalls sind die Mindestanforderungen, die auf der Programmverpackung angegeben sind, viel zu gering. Du benötigst wenigstens 16 MB RAM – das bezeichnet die Menge an Daten, die der Computer jeweils in seinem elektronischen Gedächtnis verarbeiten kann.

Was findest Du wo im Heft?

In welcher Reihenfolge sollten die Themen eigentlich erscheinen – in einem Heft über ein Programm, das im Grunde keine unmittelbar produktive Aufgabe hat? Ein Betriebssystem ist doch letztlich „nur“ ein System, das den Computer ans Laufen bringt! Es wäre gewagt zu behaupten, daß es in einem Heft wie dem vorliegenden verkehrte oder richtige Themen oder Reihenfolgen für deren Darstellung gibt. Ich habe mich dafür entschieden, das Heft so aufzubauen, daß es alle die Themen behandelt, mit denen Du meiner Meinung nach vertraut sein solltest, um mit anderen Programmen arbeiten zu können. Außerdem beschloß ich, es als eine Reihe von praktischen Beispielen oder Aufgaben zu gestalten, die Du auf Deinem eigenen Computer lösen kannst – so übst Du Dich auf natürliche Weise im vertrauteren Umgang mit dem Programm.

Noch etwas – ich verwende viel Raum darauf zu beschreiben, wie Du Win95 nicht nur mit der Maus, sondern auch mit der Tastatur benutzt. Auf die Dauer macht das Deine Arbeit schneller und flexibler. Unterwegs wirst Du feststellen, daß viele Wege zu ein und demselben Ziel führen – was ich für einen der größten Vorteile von Win95 halte, denn so kannst Du das Programm an Deine Arbeitsmethoden anpassen. Alle Übungen richten sich grundsätzlich auf die Benutzung der Maus, sie lassen sich aber auch über die Tastatur durchführen. Möchtest Du genaueres wissen über die Verwendung der Tastatur in Win95, erscheint demnächst das KnowWare-Heft „Shortcuts Windows 95/98“

Symbole

Ich halte mich im folgenden an bestimmte typographische Regeln, die das Lesen erleichtern und Dir die schnelle und effektive Repetition der wichtigsten Punkte des Heftes ermöglichen.



Text mit diesem Symbol ist ein wichtiger und nützlicher Tip.



Text mit diesem Symbol enthält wichtige Informationen über den Gebrauch des Programms.

Text vor grauem Hintergrund enthält Informationen, die sich nicht unbedingt auf die aktuelle Übung beziehen, aber im weiteren Verlauf wichtig sind.

Möchtest Du im Übungsverlauf in ein anderes Thema springen, helfen Dir Sachwortregister und Inhaltsverzeichnis am Ende des Heftes.

Übung 1: Der Schnelleinstieg

Wenn Du einen Computer einschaltest...

passiert unheimlich viel auf dem Monitor. Es knistert im Inneren der Maschine, und unbegreifliche Textzeilen schwirren über den Bildschirm. Zum Glück kann es Dir egal sein, was da passiert – Win95 kümmert sich um die Sache. Allmählich erscheint dann ein schicker Hintergrund hinter mehreren kleinen Bilderchen und Symbolen. Diesen Hintergrund nennt man den *Desktop* oder Schreibtisch – eine gute Beschreibung, denn hier kannst Du frei nach Bedürfnis etliche Dinge über- oder nebeneinander anbringen. Aber Vorsicht: so ein Schreibtisch wird schnell zu einem Chaos. Glücklicherweise läßt sich dieses Bildschirmchaos recht problemlos aufräumen.

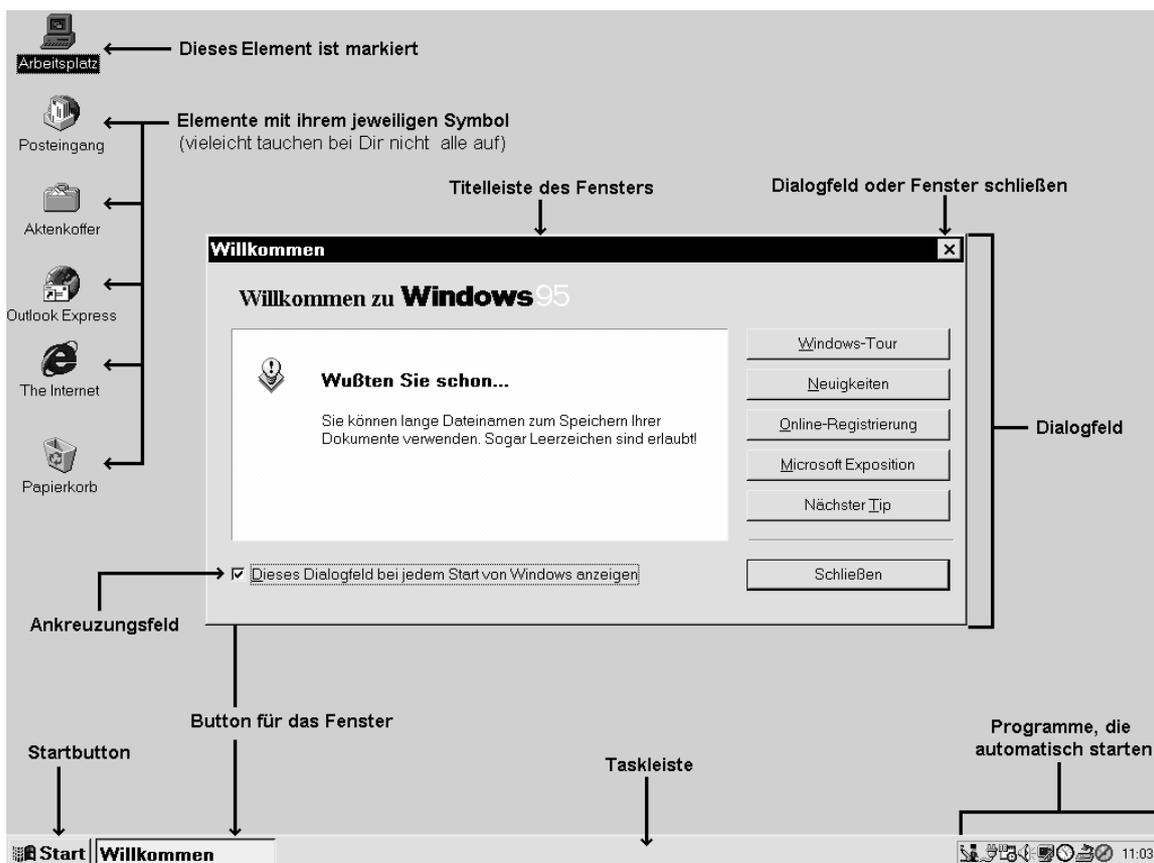
Auch wenn der Desktop sichtbar ist, kann es noch etwas dauern, bis der Computer dienstbereit ist. Der *Mauscursor* macht Dich darauf aufmerksam, daß Du noch ein bißchen warten muß.

Faß nun die Maus an und bewege sie, ohne sie hochzuheben. Wie Du siehst, folgt der Cursor auf dem Bildschirm Deinen Bewegungen und teilt Dir außerdem mit, wie es dem Computer sozusagen gerade geht:

Der Computer ist beschäftigt – und zwar so vollständig, daß Du nur warten kannst. Der Computer arbeitet im Hintergrund. Du kannst zwar etwas tun, aber nur recht langsam. Ist der Computer dienstbereit, nimmt der Cursor sein normales Aussehen an. Mit der Pfeilspitze zeigt Du auf Objekte, wählst sie und tust vieles andere mehr.

Festplatte

Das Knistern, das Du beim Computerstart hörst, wird von der *Festplatte* der Maschine verursacht, dem sogenannten festen Plattenspeicher. Auf dieser Festplatte finden sich alle Programme, und bei Programmstart werden sie in das Gedächtnis des Computers geladen. Speicherst Du Deine fertige Arbeit, etwa einen Brief, wird auch dieser auf der Festplatte gelagert – von wo Du ihn dann später wieder holen kannst.



Symbole

Auf dem Desktop werden die einzelnen Elemente durch ein kleines Bildchen angezeigt, ein sogenanntes *Symbol*. Solche Symbole finden sich immer wieder in Win95, so z.B. auf dem Startbutton und auf der rechten Seite der *Taskleiste*.

Verknüpfungen

Die Objekte auf dem Desktop sind *Verknüpfungen* für Programme, die Du vermutlich immer wieder benutzt. Eine Verknüpfung ist also ein Element oder Objekt, das auf ein Programm irgendwo auf der Festplatte verweist.

Eine solche Verknüpfung für ein Programm oder ein anderes Objekt, etwa einen auf der Festplatte gespeicherten Brief, kannst Du selber einrichten.

Wenn Du ein neues Programm auf Deinem Computer installierst, richtet es automatisch Verknüpfungen an mehreren Stellen von Win95 ein. Dahinter liegt das Prinzip, daß Du jederzeit schnellen Zugriff auf das Programm haben sollst, egal wo es sich physisch auf der Festplatte des Computers befindet.

Die Taskleiste

Am unteren Rand des Monitors erscheint die wichtige *Taskleiste*. Über den *Start* hast Du dank der Verknüpfungen Zugang zu allen Programmen Deines Computers.

Programme

Dieses Wort habe ich jetzt schon ein paarmal benutzt. Was steht aber eigentlich dahinter?

Win95 setzt sich aus mehreren Programmen zusammen, die jeweils eine eigene Aufgabe haben. Willst Du einen Brief schreiben, benutzt Du eine Textverarbeitung. Eine Zeichnung erstellst Du mit einem speziell für diesen Zweck entwickelten Programm. Dieses Heft macht Dich mit vielen Programmen bekannt, die zum Lieferumfang von Win95 gehören und in ihrer Gesamtheit einen Großteil der Benutzeroberfläche ausmachen, die Windows ist.

Ein Mausklick...

ist ein kurzer Druck auf die linke Maustaste. Ein solcher Mausklick ist der meistbenutzte Weg, um eine Einstellung oder Funktion mit der Maus zu aktivieren. Frühere Windows-Versionen begnügten sich mit der linken Maustaste, während Win95 auch oft zur rechten Maustaste greift – mehr dazu auf Seite 13. Wirst Du nachfolgend zu einem Mausklick aufgefordert, bezieht sich das auf die linke Maustaste.

Der Willkommensbildschirm

Hast Du Deine Maschine eben erst ausgepackt, abgeschlossen und eingeschaltet, wirst Du zunächst einmal um ein Kennwort gebeten. Begnügt Du Dich mit der Angabe Deines Namens, ohne etwas im Kennwortfeld anzugeben, wirst Du bei nachfolgenden Starts von Win95 auch nicht nach einem Kennwort gefragt. Bei jedem Start des Computers erscheint folgendes *Dialogfeld*:



Dialogfeld

Der **Willkommensbildschirm** ist ein gutes Beispiel für ein *Dialogfeld*. Wenn eine Bildschirmanzeige für die Weiterarbeit eine Entscheidung Deinerseits erfordert, handelt es sich um ein Dialogfeld – denn Du befindest Dich ja in einem Dialog mit dem Programm. Meist enthält ein solches Feld mehrere Wahlmöglichkeiten. Später werden wir sehen, daß Dialogfelder mehrere *Registerblätter* enthalten können – genau wie eine gute alte Archivkartei.

Wir wollen jetzt das Dialogfeld **Willkommen** schließen. Tu das auf Deinem eigenen Computer – steht das Feld nicht auf dem Bildschirm, mußst Du Dich damit begnügen, die nachfolgenden Punkte zu lesen:

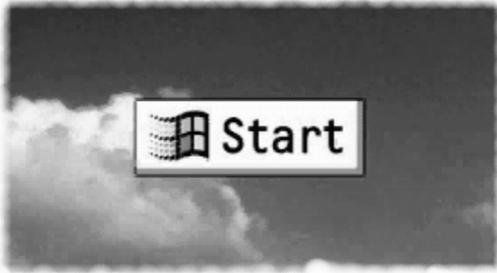
1. Nimm die Maus und verschiebe sie, bis der Mauscursor auf dem Button **Schließen** im Dialogfeld steht, und klicke dann. Das Dialogfeld schließt sich.
2. Beim nächsten Start von Win95 erscheint dieses Dialogfeld wiederum mit einem Tip. Das kann anfänglich ja auch ganz lustig sein. Entfernst Du das Häkchen in der kleinen Box unten links im Feld, indem Du die Box anklickst, taucht dieses Dialogfeld anschließend bei einem Neustart von Windows nicht mehr auf.



Sehen wir uns nun an, wie ein Programm startet.

Ein Programm starten

Daß Microsoft den Startbutton als einen sehr wichtigen Punkt in der Benutzeroberfläche betrachtet, wird klar, wenn man sich diese Aufnahme aus einer Win95-Reklame ansieht:



Setz Dich an Deine eigene Maschine und leg los:

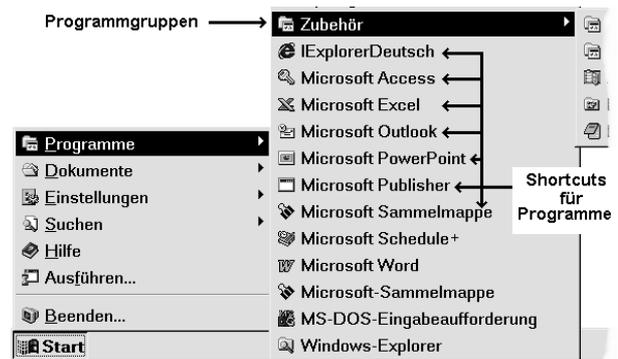
1. Du klickst den **Start**button links auf der Taskleiste an, um das *Startmenü* zu öffnen.

Das kleine Dreieck neben den *Menüpunkten* **Suchen**, **Einstellungen**, **Dokumente** und **Programme** deutet an, daß das Menü weitere Ebenen und damit Wahlmöglichkeiten hat:



2. Zeige nun auf den Menüpunkt **Programme**. Du wirst feststellen, daß er schwarz wird – er ist *markiert*. Einen Augenblick später öffnet sich die nächste Ebene und zeigt die Programme und ihre Ordner an, die auf Deiner Maschine liegen.
3. Jetzt wählst Du den Menüpunkt **Zubehör** – allerdings ohne ihn anzuklicken.

 Du wirst feststellen, daß es nicht notwendig ist, einen Menüpunkt mit untergeordneten Ebenen anzuklicken – er öffnet sich automatisch.



4. Fühst Du dann die Maus nach links, so daß sie auf das Menü **Einstellungen** auf der ersten Ebene des Startmenüs zeigt, erscheint anschließend die nächste Ebene dieses Menüs.
5. Zeige nun mit dem Cursor auf das Menü **Programme** und hier dann auf **Zubehör** auf der nächsten Ebene. Sollst Du nachfolgend eine untere Ebene in einem Menü markieren, schreibe ich das so:
Programme|Zubehör.
6. Jetzt zeigst Du auf das Programm **WordPad ...**
7. und *klickst WordPad* an, worauf das Menü verschwindet und das Programm startet.



 Du klickst ein Programm an, um es zu starten.

 Sollte Dir die Maus vom Menü wegrutschen, macht das nichts. Du schiebst sie einfach über den Menüpunkten hin und her, bis Du richtig landest.

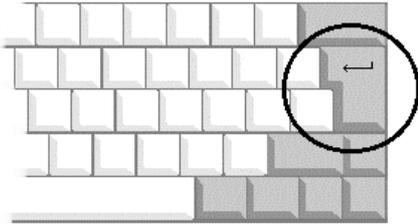
 Hast Du eine neuere Windows-Tastatur, kannst Du die Taste mit dem Windowslogo benutzen (). Willst Du das Startmenü schließen, ohne ein Programm zu aktivieren, klickst Du irgendwo auf dem Desktop oder drückst die **Esc**-Taste.

Wir wollen uns hier nicht in das Programm **WordPad** vertiefen – aber wir wollen doch kurz einen kleinen Brief schreiben. Und den wollen wir obendrein auch speichern, um ihn später wieder öffnen zu können.

Einen Brief schreiben...

das muß wohl jeder irgendwann. Ob Du nun eine große Textverarbeitung hast wie z.B. Microsoft Word oder ob Du Dich mit Windows' eigenem WordPad begnügt – die Prinzipien sind dieselben:

1. Das Programm startet in einem eigenen Fenster. Hier blinkt der Textcursor auf der ersten Zeile des großen weißen Feldes, das einen Papierbogen darstellt.
2. Schreibe **London** und drücke zweimal **Enter** – also die Taste mit dem Symbol ↵.

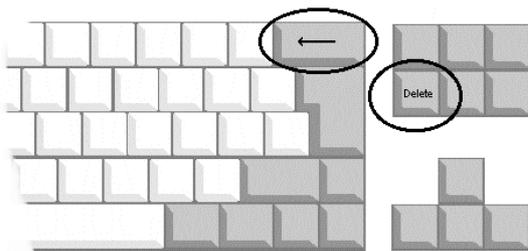


Der Cursor springt an den Anfang der dritten Zeile. Wenn Du den nachfolgenden Text schreibst, ignorierst Du die Zeilenwechsel und schreibst den gesamten Text, ohne die **Enter**-Taste zu drücken. WordPad sorgt selbst für die notwendigen Zeilenwechsel.

1. Du schreibst:

Unsere Reise geht nach England. Wir beginnen mit einem dreitägigen Aufenthalt in der Hauptstadt London und sehen uns dann an der Südküste um.

2. Vertippst Du Dich, bereinigst Du den Fehler mit der **Entf**-Taste, die rechts vom Cursor löscht, oder der **Lösch**taste, die Buchstaben links vom Cursor löscht.



Den Brief drucken

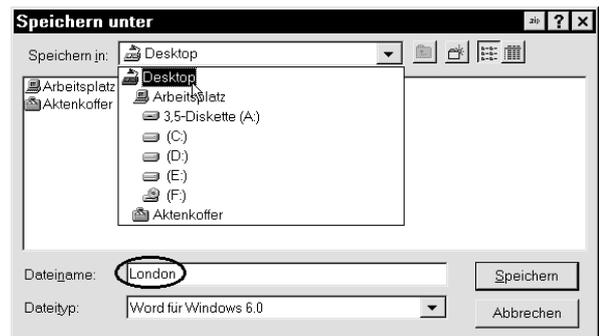
1. Zunächst einmal schaltest Du Deinen Drucker ein.
2. Über dem Text Deines Briefes siehst Du ein Lineal und zwei Reihen von Buttons mit Symbolen, die sogenannten Symbolleisten, deren Buttons Shortcuts für oft benutzte Funktionen sind. Hältst Du die Maus auf einem solchen Button, ohne zu klicken, erscheint nach einem Augenblick ein kleiner gelber Tip, der die Funktion dieses Buttons beschreibt.
3. Du suchst den Button **Drucken** auf der Symbolleiste und klickst ihn an.



Einen Brief speichern...

das ist nun doch ziemlich wichtig. Es kommt vor, daß ein Brief mehrfach ausgedruckt werden muß – oder Du willst ihn später korrigieren oder weiterschreiben.

1. Auf der Symbolleiste findest Du den Button **Speichern** und klickst ihn an, worauf das Dialogfeld **Speichern unter** erscheint.
2. Hier wählst Du im Feld **Speichern in:** den **Desktop**, indem Du den kleinen Pfeil rechts im Feld anklickst und dann in der Liste **Desktop**.



3. Du klickst im Feld **Dateiname** und schreibst **London**.
4. Dann klickst Du den Button **Speichern**. Der Brief wird gespeichert und das Dialogfeld geschlossen. Die Titelleiste des Programms zeigt Dir nun den Namen des Briefes:



Möglicherweise erscheint die Dateiendung .doc nicht auf Deiner Maschine. Das liegt an den Einstellungen im Programm **Windows Explorer**.

Die Endung **.doc** teilt Win95 mit, zu welchem Programm der Brief gehört.

5. Du schließt ihn, indem Du das Programm **WordPad** beendest. Dazu klickst Du auf den Button mit einem Kreuzchen oben rechts im Fenster.



! *Du kannst ein Programm ruhig beenden, ohne besorgt zu sein, daß Deine Arbeit ins Blaue verschwindet. Hast Du den Brief noch nicht gespeichert, fragt Dich das Programm in jedem Fall, ob Du ihn vor dem Beenden speichern willst. Dieser Grundsatz gilt für alle Windowsprogramme.*

Was ist eigentlich eine Datei?

Wenn Du das Ergebnis Deiner Bemühungen auf der Festplatte eines Computers speicherst, wird es zu einer *Datei*. Alle Programme, einschließlich Win95, bestehen aus Dateien – und ziemlich vielen obendrein. Der Computer und Windows wissen, welche Datei wann benötigt wird. Wenn Du ein Programm startest, etwa WordPad, holt sich der Computer zahlreiche Informationen aus den Dateien des Programms in sein Gedächtnis oder seinen Kurzzeitspeicher, den man auch RAM nennt.

Speicherst Du einen Brief, den Du geschrieben hast, wird nicht nur sein Text archiviert, sondern auch eine Menge an Informationen über seine Formatierung und andere Dinge, die das Programm benötigt

Welchen Namen darf eine Datei tragen?

Win95 erlaubt „lange Dateinamen“. Als Win95 herauskam, machte Microsoft damit viel Wirbel. Den meisten unter uns leuchtet aber eigentlich ziemlich ein, daß ein Dateiname länger und eher beschreibend sein sollte.

Früher durften Dateinamen in der PC-Welt nicht mehr als 8 Buchstaben (oder Zahlen), einen Punkt und 3 Buchstaben für die Endung enthalten, was die Angabe eines beschreibenden Dateinamens ziemlich schwierig machte.

Win95 erlaubt bis zu 255 Zeichen ein schließlich Zwischenräumen. Ein Punkt innerhalb eines Namens ist verboten, da Win95 so den eigentlichen Namen von der Endung trennt. Jede Datei hat eine Endung, auch wenn Du sie nicht unmittelbar siehst.

Ein Dateiname darf keinesfalls folgende Zeichen enthalten: Schrägstrich (/), umgekehrter Schrägstrich (\), größer-als-Zeichen (>), kleiner-als-Zeichen (<), Stern (*), Fragezeichen (?), Anführungszeichen (“), senkrechter Strich (|), Doppelpunkt (:), oder Semikolon (;) Lange Dateinamen können nur von Programmen benutzt werden, die für Win95 geschrieben wurden. Öffnest Du eine Datei mit einem langen Namen in einem älteren Programm, das ihn nicht versteht, wird

der Name automatisch verkürzt. Die Kurzversion benutzt die ersten sechs Buchstaben des langen Namens (abgesehen von Zwischenräumen) und setzt dann eine *Tilde* ~ sowie eine Zahl – etwa:

Langer Name: **Familienbudget Entwurf1 98.doc**

Kurzname: **FAMILI~1.DOC**

Langer Name: **Familienbudget 98.doc**

Kurzname: **FAMILI~2.DOC**

Die Zahl nach der Tilde wird jedesmal um 1 erhöht, wenn Windows eine Datei mit den identischen ersten sechs Buchstaben findet. Benutzt Du Programme, die mit langen Namen nicht umgehen können, empfiehlt es sich, Namen mit maximal 8 Zeichen oder mit den Anfangsbuchstaben der Wörter im Namen anzugeben.

Eine Datei öffnen

Wie schon gezeigt führen in Win95 viele Wege zum selben Ziel. Das gilt auch, wenn Du den gespeicherten Brief wieder öffnen willst. Versuchen wir es zunächst einmal mit der unmittelbar einleuchtenden Methode – mach es an Deiner Maschine mit:

1. Du findest die Datei **London** auf dem Desktop.
2. Klickst Du ihr Symbol einmal an, markierst Du die Datei nur. Willst Du sie öffnen, mußt Du sie schnell zweimal hintereinander mit der linken Maustaste anklicken. Das nennt man *doppelklicken*. Versuch's einfach – und paß auf, daß Du die Maus zwischen den beiden Klicks nicht bewegst.
3. WordPad startet, und die Datei wird dienstbereit eingelesen. Hast Du auf Deiner Maschine Word installiert, öffnet sich statt dessen dieses Programm.
4. Dann schließt Du WordPad – oder Word – wieder.



Wenn Du doppelklickst, kann es Dir passieren, daß der Computer das als zwei einzelne Klicks auffaßt, entweder weil zuviel Zeit zwischen den beiden Klicks war oder weil Du zwischen ihnen die Maus ein wenig verschoben hast. Glücklicherweise läßt sich die Doppelklickgeschwindigkeit einstellen, was wir auf Seite 54 ausprobieren. Klappt es unmittelbar nicht, probierst Du es einfach ein paarmal.



Klickst Du ein markiertes Symbol an und triffst dabei den Text unter seinem Symbol, nimmt Win95 an, daß Du das Symbol umbenennen willst. Erscheint also ein Rahmen um den Text, nimmt Win95 an, daß Du ihn ersetzen willst.



In diesem Fall klickst Du einfach außerhalb des Textfeldes, worauf die Markierung aufgehoben wird.

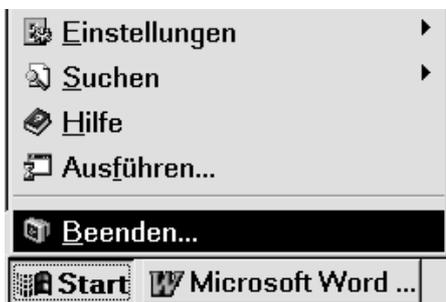
Damit haben wir eigentlich die grundlegenden Techniken in Win95 ausprobiert, so daß Du jetzt vermutlich die wichtigsten Aufgaben ohne größere Probleme lösen kannst. Daß es noch etliche andere Dinge gibt, die Deine Arbeit mit Win95 wesentlich effektiver machen und also gelernt werden sollten, wird Dich vermutlich wenig überraschen. Nachfolgend werde ich das bisher Gelernte vertiefen und hoffe, Dir soviel Einsicht in Aufbau und Funktionsweise des Programms zu vermitteln, daß auch die schwierigsten Operationen Dich nicht mehr abschrecken.

Bevor wir weitergehen, mag es nützlich sein, die grundlegenden Techniken, die wir bisher beschrieben haben, zu wiederholen, bis Du mit ihnen auf vertrautem Fuße stehst.

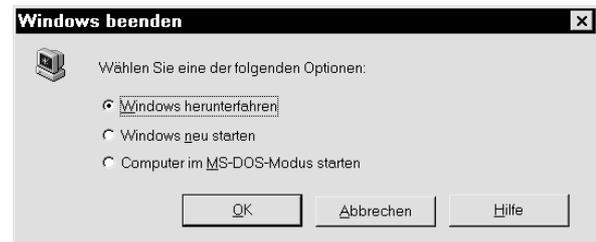
Den Computer ausschalten

Bist Du mit Deiner Arbeit fertig, muß Du Windows beenden, bevor Du Deinen Computer ausschaltest – bestimmte Operationen werden nämlich erst beim Beenden des Programms ausgeführt.

1. Du klickst den **Startbutton** ...
2. und wählst **Beenden...**



3. Das Dialogfeld **Windows beenden** öffnet sich. Wie Du siehst, erlaubt Dir dieses Dialogfeld auch einen Neustart des Computers:



4. Du wählst **Windows herunterfahren** und klickst **OK**. Schalte die Maschine niemals ab, ohne daß folgender Bescheid auf dem Bildschirm steht: „Sie können den Computer jetzt ausschalten.“
5. Hast Du einen neueren Computer, schaltet er sich möglicherweise selbst ab. Oft muß Du aber dennoch den Monitor ausschalten. Jetzt kannst Du die Maschine aber wieder einschalten.
6. Ist Dein Computer mit stromsparenden Funktionen ausgestattet, gibt es im Startmenü auch einen Punkt namens **Standby-Modus**. Über diesen Punkt kannst Du das Gerät sozusagen in Schlaf versetzen. Du weckst es wieder, indem Du eine willkürliche Taste auf der Tastatur drückst.
7. In manchen Situationen, etwa wenn Du ein neues Programm installierst oder die Sprache des Computers änderst, bittet Windows Dich um einen Neustart, damit die Änderungen in Kraft treten. Es ist nicht notwendig, den Computer ganz auszuschalten – Du kannst Dich damit begnügen, im Dialogfeld **Windows beenden** den Punkt **Windows neu starten** zu wählen. Probiere es einfach aus.

Wählst Du den Punkt **Windows neu starten**, ist das dasselbe, als wenn Du den Computer aus- und wieder einschaltest – nur geht es etwas schneller, da die Festplatte nicht abgebremst und wieder beschleunigt wird.

! *Hältst Du die **Umschalt**taste, während Du in diesem Dialogfeld **Windows neu starten** wählst, wird nur Windows neu gestartet – Du ersparst Dir also das Warten auf den sonst üblichen Systemtest.*

Übung 2: Die Grundlagen

Die Elemente oder Objekte auf dem Desktop

Wie wir auf Seite 5 sahen, kann der Desktop Programme wie auch Verknüpfungen für sie oder für Dokumente enthalten. Du kannst auch Deine meistbenutzten Programme und Dokumente dort anbringen, um sie schneller zu starten. Sehen wir uns zunächst einmal die Objekte an, die vermutlich unmittelbar auf Deinem Desktop erscheinen. Ihre Anzahl kann etwas variieren – wird ein Element hier nicht erwähnt, mußt Du seine Funktion wohl oder übel selbst untersuchen.

Wichtige Objekte auf dem Desktop

Über das Objekt **Arbeitsplatz** kannst Du Dir den Inhalt Deines Computers ansehen – mehr dazu auf Seite 28.



Bist Du in einem Netzwerk mit anderen Computern verbunden, erhältst Du über die **Netzwerkumgebung** Zugang zu ihnen.



Die Funktion des **Papierkorbs** leuchtet wohl unmittelbar ein. Willst Du eine Datei loswerden, lädst Du sie hier ab. Den Computerpapierkorb solltest Du genau wie einen normalen Papierkorb als Zwischenlager betrachten, aus dem Du weggeworfene Dinge auch wieder hervorholen kannst, wenn Du Deine Meinung änderst. Diese Dateien verschwinden erst dann aus der Maschine, wenn Du den Papierkorb leerst.



Weitere Objekte

Das Symbol **Aktenkoffer** findet sich möglicherweise gar nicht auf Deinem Desktop. Dieses Programm hilft Dir, wenn Du ohne Netzwerkanschluß Daten zwischen zwei Computern austauschen willst, etwa einem Laptop und einer Workstation. Über das Installationsprogramm, das wir uns auf Seite 56 ansehen kannst Du dieses Programm löschen oder es installieren.



Das Symbol **Internet** sorgt für einen schnellen Zugang zu diesem internationalen Computernetzwerk. Möglicherweise ist es bei Dir nicht installiert, Du kannst es aber später immer noch installieren oder entfernen.



Früher gehörte das Symbol **The Microsoft Network** zur Standardinstallation von Win95. Es handelt sich hier um einen ziemlich verkrampten Versuch von Microsoft, uns Benutzer zu einem Zugang ins Internet über sein hauseigenes Netzwerk zu zwingen. Später sehen wir uns an, wie Du dieses und andere Elemente vom Desktop entfernst.



The Microsoft Network

Die Taskleiste kann ziemlich viel...

sie verschafft nicht etwa nur den Zugang zu den Programmen Deines Computers. An ihrem rechten Ende findest Du mehrere Symbole, die anzeigen, welche Programme beim Einschalten des Computers automatisch starten. Auf meinem Computer sieht die Sache so aus:



Die kleine Uhrzeit gibt an, welche Zeitangabe die interne Uhr des Computers für richtig hält. Zeige spaßeshalber mit der Maus auf die Uhrzeit, *ohne* zu klicken – stimmt das Datum? Auf Seite 54 sehen wir uns an, wie die Einstellung der Uhr geändert wird.

Mit der Maus ziehen...

so leicht ist es tatsächlich, die Elemente auf dem Desktop gegeneinander zu verschieben.

1. Zeige mit der Maus auf den **Arbeitsplatz**.
2. Nun hältst Du die linke Maustaste gedrückt, *während* Du mit der Maus nach rechts oder in eine andere Richtung ziehst.
3. Das Symbol des **Arbeitsplatzes** klebt am Cursor, solange Du die linke Maustaste gedrückt hältst. Ist die gewünschte Position erreicht, läßt Du die Maustaste los.
4. Entsprechend verschiebst Du jetzt den **Aktenkoffer** an eine neue Position auf dem Desktop. Probiere die Sache mehrmals mit verschiedenen Elementen, um Dich mit der Operation vertraut zu machen.

Fenster

Ein Programm startet grundsätzlich in seinem eigenen *Fenster*, das sich auf den Desktop legt. Du kannst die Größe dieses Fensters frei nach Wunsch ändern oder es verschieben – im Unterschied zu einem Dialogfeld, dessen Größe unveränderlich ist. Sehen wir uns nun ein solches Programmfenster genauer an.

1. Du öffnest das Programm Solitär, indem Du den **Startbutton** drückst und dann auf **Programme|Zubehör|Spiele** zeigst.
2. Hier klickst Du auf das Programm **Solitär**.

Titel- und Menüleiste

Die oberste Leiste eines jeden Fensters oder Dialogfeldes nennt man die *Titelleiste*.



Am rechten Ende der Titelleiste siehst Du drei Buttons. Der erste dient dazu, das Fenster zu minimieren. Mit dem zweiten Button maximierst Du das Fenster, und mit dem dritten schließt Du es – und beendest dadurch in diesem Fall das Programm **Solitär**.



Ein Fenster, dessen Größe sich nicht ändern läßt, hat hier nur den Schließbutton.

1. Klicke nun den Button zum **Maximieren** im **Solitär**-Fenster.
2. Das Symbol ändert prompt sein Aussehen.  Klickst Du es anschließend wieder an, wird die vorherige Größe des Fensters **wiederhergestellt**. Du klickst jetzt also auf den **Wiederherstellen**-Button und siehst, daß das Fenster wieder die Größe einnimmt, die es vor der Maximierung hatte.
3. Wenn Du auf den **Minimier**-Button klickst, verwandelt sich das Fenster in einen Button auf der Taskleiste. Das Programm wurde keinesfalls beendet, sondern nur „weggepackt“.

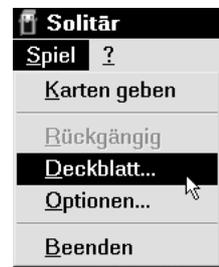


4. Klickst Du den **Solitär**-Button auf der Taskleiste an, erscheint das Programm wieder in der Größe, die es vor der Minimierung hatte.
5. Wiederhole das ganze ein paarmal, bis Du mit diesen Buttons vertraut bist.

! *Doppelklickst Du in die Titelleiste eines Fensters, wird es maximiert. Doppelklickst Du erneut dort hinein, erhält es die alte Größe vor der Maximierung zurück*

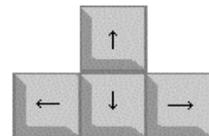
Auch die Menüleiste findet sich in allen Fenstern. Sie ist notwendig, um die Funktionen des Programms zu aktivieren.

1. Klickst Du auf dieser Leiste den Punkt **Spiel** an, erscheint unter ihm ein Menü.
2. Hier zeigst Du auf den Menüpunkt **Deckblatt** und klickst.
3. Du wählst ein neues Deckblatt, indem Du es anklickst, drückst **OK** und schließt das Dialogfeld.



! *Wie Du siehst, ist in jedem Menüpunkt ein Buchstabe unterstrichen. Über diesen Buchstaben kannst Du den Punkt mit der Tastatur aktivieren: Du hältst die **Alt**-Taste gedrückt, während Du die Taste „s“ drückst, um das **Spiel**-Menü zu öffnen – nachfolgend geben wir das so an: **Alt+S**. Jetzt kannst Du die **Alt**-Taste loslassen. Dann drückst Du jeweils den unterstrichenen Buchstaben, um den entsprechenden Menüpunkt zu aktivieren – etwa „D“ für **Deckblatt** im **Spiel**-Menü.*

! *Willst Du die Menüleiste ohne ein bestimmtes Menü aktivieren, drückst Du die **Alt**-Taste. Mit den Pfeiltasten nach rechts und links gehst Du durch die Punkte der Menüleiste, und mit dem Pfeil abwärts öffnest Du dann das markierte Menü.*



4. Öffne jetzt das **Spiel**-Menü und hier den Punkt **Optionen**.
5. Im Dialogfeld, das erscheint, klickst Du im Feld **Eine ziehen**. Ein kleiner schwarzer Punkt macht Dich darauf aufmerksam, daß dieses Feld gewählt wurde. Gleichzeitig wurde der Punkt im Feld **Drei ziehen** aufgehoben – es kann nämlich nur jeweils ein Feld in jedem Bereich des Dialogfeldes gewählt werden.



6. Wie Du siehst, hat der **OK**-Button einen schwarzen Rahmen. So wird angegeben, daß er „im Brennpunkt steht“ – drückst Du **Enter**, wird er aktiviert. Du akzeptierst auf diese Weise die neuen Optionen und schließt dadurch auch das Dialogfeld.



! Jedes Dialogfeld enthält einen Button zum Schließen bzw. für **OK** und zum Abbrechen. Ein Button steht jeweils im Brennpunkt. Hier siehst Du drei Buttons, von denen der erste hervorgehoben ist. Drückst Du **Enter**, wird dieser Button aktiviert.



Klickst Du das kleine Symbol links auf der Titelleiste an, öffnet sich das **Kontrollmenü** des Fensters, dessen Punkte den Buttons am rechten Ende der Titelleiste entsprechen.



! Wie Du siehst, gibt es einen Tastaturshortcut, um das Programm zu schließen, also zu beenden: **Alt+F4**. Dieser Shortcut gilt in allen Win95-Programmen.

! Die Tasten **F1, F2...F12**, die sogenannten Funktionstasten, liegen auf der Tastatur über den normalen Buchstaben- und Zahlentasten.

Mit mehreren Fenstern arbeiten

Einer der echten Vorzüge von Windows ist, daß Du mit mehreren Fenstern auf dem Bildschirm arbeiten kannst.

In Win95 wurden diese Möglichkeiten mit Hilfe der Taskleiste noch wesentlich verbessert. Öffnen wir nun ein weiteres Programm, um uns die Vorteile dieser Taskleiste genauer anzusehen:

1. Du klickst den **Startbutton**,
2. zeigst auf **Programme|Zubehör** und klickst **WordPad**.
3. Das Programm startet, und wir wollen es gleich maximieren, so daß es den gesamten Desktop füllt – also klickst Du den **Maximier**-Button.



Nun kannst Du das **Solitär**-Fenster natürlich nicht mehr sehen. Die Taskleiste zeigt Dir aber, daß beide Programme offen stehen.

Kann Win95 nicht den gesamten Text eines Buttons auf der Taskleiste anzeigen, läßt Du einfach den Mauscursor einen Moment lang auf dem Button stehen:



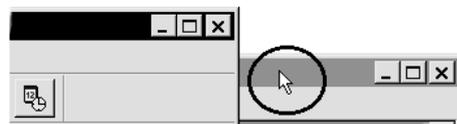
Der Wechsel zwischen Programmen

Sind mehrere Programme aktiv, kannst Du zwischen ihnen wechseln, indem Du den jeweiligen Programmbutton auf der Taskleiste anklickst.

1. Klicke nun auf den **Solitär**-Button und maximiere dieses Programmfenster.
2. Anschließend klickst Du den Button **WordPad**.

Dank der Taskleiste kannst Du also mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeiten, ohne den Überblick zu verlieren.

! Sind die Fenster nicht maximiert, kannst Du schnell zwischen ihnen wechseln, indem Du das gewünschte Fenster anklickst, worauf es automatisch in den Vordergrund springt.



Rechtsklicken...

mit der Maus – das bedeutet, daß Du mit dem Cursor auf ein Objekt zeigst und dann mit der rechten Maustaste klickst. In Win95 wird diese Maustaste gut ausgenutzt – sie öffnet ein sogenanntes *Kontextmenü* für das rechtsgeklickte Objekt. Sein Aussehen hängt vom jeweiligen Zusammenhang oder Kontext ab, was denn auch seinen Namen erklärt.

Übrigens hat man in der Welt der Computer eine ziemliche Vorliebe für dieses Wort *Objekt*. U.a. werden alle Elemente auf dem Bildschirm Objekt genannt.

 *Nachfolgend wird ein Klick mit der rechten Maustaste als **Rechtsklick** bezeichnet.*

1. Zeige mit der Maus auf einen leeren Bereich der Taskleiste und rechtsklicke.
2. Auf dem Kontextmenü wählst Du den Punkt **Alle Fenster minimieren**, indem Du ihn mit der rechten oder linken Maustaste anklickst.



Nun werden alle offenen Fenster minimiert – ohne Rücksicht auf ihre vorherige Größe. Und schon ist der Desktop sauber aufgeräumt .

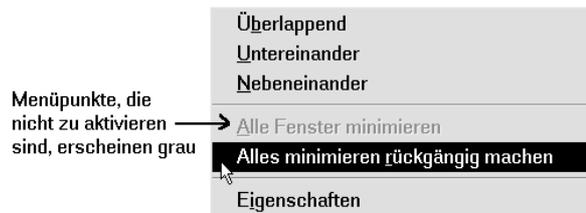
1. Rechtsklickst Du jetzt auf dem Desktop, erscheint das Kontextmenü erneut, diesmal aber logischerweise mit Menüpunkten, die den Desktop betreffen. Du wählst den Punkt **Am Raster ausrichten** ...
2. und schon richten sich die Symbole aus dem Desktop an einem unsichtbaren Raster aus, so daß sie ordentlich unter- oder nebeneinander liegen.



Menüpunkte...

die gerade nicht aktiviert werden können, erscheinen in einer grauen Farbnuance:

1. Rechtsklickst Du jetzt auf der Taskleiste, siehst Du, daß der Menüpunkt **Alle Fenster minimieren** grau erscheint. Klickst Du ihn an, passiert schlicht nichts.
2. Wählst Du statt dessen **Alles minimieren rückgängig machen**, erscheinen alle Fenster wieder in der Größe, die sie vor der Minimierung hatten.



Du wirst öfters feststellen, daß sich Menüpunkte in einem Kontextmenü während Deines Arbeitsprozesses ändern. So sorgt das Programm dauernd für schnellen Zugang zu Wahlmöglichkeiten, die genau zu Deinem aktuellen Arbeitsprozeß passen. Achte einmal genau auf den Menüpunkt **Alles minimieren rückgängig machen** im Kontextmenü der Taskleiste:

1. Zunächst rechtsklickst Du die **Taskleiste** und wählst den Punkt **Untereinander**.
2. Dann wählst Du im Kontextmenü **Nebeneinander** und schließlich **Überlappend**. Wechselt Du ein paar mal zwischen diesen Punkten, wirst Du feststellen, daß sich der **rückgängig...**-Punkt an die jeweilige Situation anpaßt, so daß nur der letzte Schritt rückgängig gemacht werden kann.
3. Abschließend minimierst Du alle Fenster, bevor wir weitermachen.

 *Du kannst die Größe eines jeden Fensters ändern, und jedes Fenster enthält eine Menüleiste. Hast Du ein Menü geöffnet, zeigst oder klickst Du einfach auf ein neues, um das erste zu schließen und das neue zu öffnen.*

Öffnest Du dagegen ein Dialogfeld, muß es geschlossen werden, bevor Du das Fenster wechseln oder sonst etwas im aktuellen Programm unternehmen kannst. Solange ein Dialogfeld offen steht, kannst Du also keinen Menüpunkt oder Shortcut aktivieren.

Es empfiehlt sich...

mit Programmen in maximierten Zustand zu arbeiten und über die Buttons auf der Taskleiste zwischen offenen Programmen zu wechseln – oder aber noch besser:

! Drückst Du **Alt+Tab**, wechselt Du zwischen den offenen Programmen. Hältst Du **Alt** und drückst kurz die **Tab**-Taste, werden alle offenen Programme angezeigt. Hältst Du weiterhin **Alt** gedrückt und drückst wiederholt **Tab**, wird jeweils das nächste Programm mit einem schwarzen Rahmen markiert. Ist das gewünschte Programm markiert, läßt Du die **Alt**-Taste los.



Win95 merkt sich, welches Programm Du zuletzt benutzt hast, und sorgt dafür, daß ein einzelner Druck auf **Alt+Tab** eben dieses Programm markiert. Dank dieser Funktion kannst Du problemlos zwischen zwei Programmen wechseln – was ich für ziemlich genial halte. Gewöhne Dich ruhig daran, mit der linken Hand **Alt+Tab** zu drücken, wenn Du zwischen offenen Programmen wechseln willst.

Probieren wir das einmal in der folgenden Übung aus – hoffentlich stehen bei Dir **WordPad** und **Solitär** immer noch offen:

1. Nehmen wir an, Du schreibst in **WordPad** einen Brief, in dem Du die Einrichtung und Größe Deiner Wohnung beschreibst. Etwa so:



Mein Wohnzimmer hat eine angenehme Größe, genau $7,5 \times 4,5\text{m}$, was eine Fläche von

2. Jetzt willst Du die Fläche des Wohnzimmers ausrechnen. Also startest Du den integrierten Taschenrechner mit dem Befehl **Start|Programme|Zubehör|Rechner**.
3. Hier kannst Du entweder die Zahlen des Rechners anklicken oder aber die Tasten auf der Tastatur benutzen: $7,5 * 4,5$ und drückst dann **Enter**, was einem = entspricht. Das Multiplikationszeichen ist der Stern, den Du am einfachsten auf der numerischen Tastatur ganz rechts findest. Das Ergebnis ist 33,75.

! Zahlen werden am einfachsten mit den Zifferntasten rechts auf der Tastatur eingegeben. Hier finden sich auch die Tasten für Multiplikation (*), Division (/), Plus (+) und Minus (-) sowie Dezimal (,) und **Enter**

1. Jetzt wechselst Du mit einem kurzen Druck auf **Alt+Tab** zu **WordPad** über. Win95 hat sich gemerkt, daß Du dieses Programm eben benutzt hast. Du schreibst **33,75** und drückst **Enter**, um die Zeile zu wechseln.
2. Schreibe weiter:

Dafür ist meine Küche nicht besonders groß, nämlich nur $3,25 * 4\text{m}$, was eine Fläche von

3. Du wechselst mit **Alt+Tab** in den **Rechner** über. Obwohl mehrere Programme offen stehen, versteht Windows, daß Du den Rechner benötigst. Du gibst die Berechnung ein und setzt das Ergebnis – **13** – in **WordPad** ein.
4. Dann wechselst Du wieder in den **Rechner** und beendest das Programm, bevor wir weitermachen.

Du solltest Dich so schnell wie möglich mit der Funktionsweise der Maus vertraut machen. Also sehen wir uns das im nächsten Teil an.

