
WINDOWS 95 – EINFÜHRUNG

Inhaltsverzeichnis

1. Was ist Windows 95	1-1
1.1 Betriebssystem oder Oberfläche?	
1.2 Geschichte von Windows 95	
1.3 Was Windows bietet	
1.4 Arbeitsmerkmale von Windows 95	
2. Bedienung von Windows 95	2-1
2.1 Starten von Windows 95	
2.2 Die Bedienung von Windows 95	
2.3 Windows 95 beenden	
2.4 Der (das) Desktop	
2.5 Starten von Dokumenten und Anwendungen	
3. Das Arbeiten mit Fenstern	3-1
3.1 Die Elemente eines Fensters	
3.2 Das aktive Fenster	
3.3 Fenster verändern	
3.4 Die Befehlsauswahl	
3.5 Dialogbox	
4. Arbeiten mit Objekten	4-1
4.1 Was sind Objekte?	
4.2 Kopieren, Verschieben und Löschen	
4.3 Die Namensänderung von Objekten	
4.4 Die Verwendung von Ordnern	
4.5 Das Verknüpfen von Objekten	
4.6 Die Schnellansicht von Objekten	
4.7 Suchen nach Objekten	
5. Sinnvolles Arbeiten mit Windows 95	5-1
5.1 Das Arbeiten mit mehreren Anwendungen (Multitasking)	
5.2 Datenaustausch	
5.3 Möglichkeiten des Desktop-Kontextmenüs	
6. Zubehör	6-1
6.1 Mitgelieferte Anwendungen im Überblick	
6.2 WordPad - eine Textverarbeitung	
6.3 Paint - ein Zeichenprogramm	
6.4 Die Zeichentabelle	
6.5 Der Rechner	
7. Das Hilfesystem	7-1
7.1 Starten der Hilfe-Funktion	
7.2 Arbeiten mit dem Hilfesystem	
7.3 Weitere Hilfe-Möglichkeiten	

8. Drucken und Schriftverwaltung	8-1
8.1 Den Ausdruck steuern	
8.2 Drucker hinzufügen und anpassen	
8.3 Schriften verwalten und hinzufügen	
9. Systemeinstellungen	9-1
9.1 Die Systemsteuerung	
9.2 Anpassen des Bildschirms	
9.3 Einstellen von Maus und Tastatur	
9.4 Einstellung von Datum/Uhrzeit	
9.5 Ländereinstellungen	
9.6 Eingabehilfen	
9.7 Konfigurieren der Task-Leiste	
10. Dokumentenverwaltung	10-1
10.1 Der Explorer: Grundlagen	
10.3 Der Explorer: Wichtige Funktionen	
10.4 Kopieren, Verschieben und Löschen	

1. Was ist Windows 95?

1

1.1 Betriebssystem oder Oberfläche?

Betriebssystem

Als Betriebssystem bezeichnet man eine spezielle Software, die das Zusammenspiel der verschiedenen Teile der Hardware (Bildschirm, Tastatur, Festplatte, Prozessor etc.) ermöglicht und steuert. Anwendungsprogramme bauen auf einem solchen System auf.



Grafische Benutzeroberflächen

Unter einer Benutzeroberfläche versteht man die Art und Weise, in der ein Programm dem Benutzer die Bedienung ermöglicht. Seit längerer Zeit haben sich vor allem *grafische Benutzeroberflächen* durchgesetzt, da sie weitaus einfacher zu bedienen und damit *benutzerfreundlicher* sind als etwa kommandoorientierte Oberflächen (wie z.B. MS-DOS).

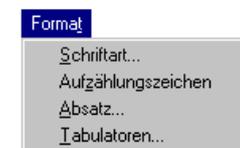
Die Auswahlmöglichkeiten eines Programms werden hauptsächlich durch Menüs oder Symbole (Icons) dargestellt.

Menüs

Um eine Funktion auszulösen, wählt der Benutzer in einem Menü eine der zur Verfügung stehenden Befehle.

Icons

Um eine Funktion auszulösen, klickt der Benutzer mit Hilfe der Maus auf das entsprechende Symbol.



Windows - zuerst nur Oberfläche, ab 3.0 mehr

Bis Windows-Version 2.11 war Windows nur eine grafische Benutzeroberfläche, die die Bedienung des Computers vereinfachte (einheitliche Benutzerführung, SAA). Seit der Version 3.0 ersetzt Windows typische Betriebssystemelemente von DOS durch eigenständige, DOS nachbildende Funktionen. Trotzdem ist Windows 3.0 und 3.1 noch kein eigentliches Betriebssystem, da es nach wie vor DOS benötigt.

Windows 95 ist ein komplettes Betriebssystem

Ein Rechner, auf dem Windows 95 installiert hat, braucht kein DOS mehr. Es hat alles, was ein Betriebssystem benötigt: ein Dateisystem zum Zugriff auf Dateien und Datenträger, eine Prozessverwaltung für Multitasking, eine Speicherverwaltung und dazu auch noch eine neue, objektorientierte, grafische Benutzeroberfläche.

1.2 Geschichte von Windows 95

Vorgänger von Windows

Pionierarbeit auf dem Gebiet der grafischen Benutzeroberflächen leistete das Xerox-Forschungszentrum im kalifornischen Palo Alto. Dort entwickelten Spezialisten bereits zu Beginn der 70er-Jahre die erste grafische Benutzeroberfläche. Der Durchbruch von mit grafischen Symbolen arbeitenden Rechnern erfolgte aber erst 1984, als die Firma "Apple" ihre Macintosh-Serie auf den Markt brachte.



Windows 1.0 - noch starre Fenster

Microsoft kündigte 1983 eine grafische Benutzeroberfläche für DOS-Rechner unter dem Namen "Windows" an. Folgende Ziele sollte die neue Software erfüllen

- multitaskingfähig (mehrere Programme können nebeneinander gestartet werden)
- geräteunabhängig (eine Vielzahl von Drucker und Bildschirmen sollten unterstützt werden)
- Bestehende Applikationen sollten unter Windows lauffähig sein

Diese letzte Anforderung war ein entscheidendes Hindernis bei der Entstehung von Windows. Erst Ende 1985 erschien Windows 1.0 auf dem Markt, übrigens noch mit starren Fenstern, die sich nicht überlappen konnten.

Windows 3.0 - Der Erfolg

Der heutige Erfolg von Windows beruht hauptsächlich auf der im Mai 1990 erschienenen Version 3.0. Folgende Leistungen fielen besonders auf:

- Überwindung der 640 kByte-Grenze von DOS
- Umstellung der Anwendungen unter Windows vom Real-Mode auf den geschützten Modus (Protected Mode)
- Automatische Anpassung von Windows an vorhandene Hard- und Software

Innerhalb eines Jahres (Mai 1990-1991) wurden über vier Millionen Windows 3.0-Pakete verkauft.

Windows 3.1 - Die Verbesserung

Die Version 3.1 behebt Fehler und Unregelmäßigkeiten der Version 3.0 und ist insgesamt schneller und stabiler als die Vorgängerversion. Wichtige Neuerungen sind:

- OLE, Drag and Drop, TrueType, Bildschirmschoner, Multimedia, Autostart, Geschwindigkeit, Abbruch von DOS-Anwendungen, verbesserter Datei-Manager.

Windows für Workgroups - Windows im Netz

Diese Version ermöglicht es Computer (mit Netzwerkkarten) softwaremässig zu verbinden. Sie hat gegenüber der Version 3.1 folgende Vorteile:

- Daten und Peripheriegeräte (z.B. Drucker) können in einer Arbeitsgruppe gemeinsam genutzt werden.
- Elektronische Post (MS-Mail)
- Terminplanung (Schedule+)

Windows NT - ein neues Betriebssystem

Windows NT ist im Gegensatz zu den andern Windows-Versionen, ein echtes 32-Bit-Betriebssystem. Es erlaubt echtes Multitasking, Multiuser-Fähigkeit, längere Dateinamen, integrierte Netzwerkfähigkeit und vieles mehr.

Windows NT stellt grosse Anforderungen an die HW und bis heute gibt es noch relativ wenig Software, welche die 32-Bit-Möglichkeiten von Windows NT ausnutzen können. Windows NT ist deshalb nicht so erfolgreich wie erwartet.

Windows 95

Diese Version soll Windows 3.1 ablösen und ist wie Windows NT ein eigenes Betriebssystem (32 Bit), das kein DOS mehr benötigt. Wichtigste Neuerung ist das echte Multitasking und die objektorientierte Benutzeroberfläche (keine Trennung mehr zwischen Programm-Manager und Datei-Manager).

1.3 Was Windows 95 bietet

Einheitliche Benutzerführung bzw. Aussehen

Unter Windows 95 haben alle Programme ein einheitliches Aussehen und sind ähnlich zu bedienen. Will man beispielsweise in einem beliebigen Windows-Programm ein Dokument öffnen, so wählt man dazu normalerweise den Befehl <Öffnen> im Menü [Datei]. Alle Windows-Programme werden mit einem Klick auf das Symbol 'Schliessen' (bzw. [ALT]+[F4]) beendet.

Fensterverwaltung

Windows 95 hat seinen Namen der sogenannten Fenster-technik zu verdanken (Windows = engl. Fenster). Unter Fenstertechnik versteht man die Unterteilung des Bildschirms in voneinander abgegrenzte Bereiche, in sogenannte Fenster. Jedes Fenster lässt sich als eigenständiger Bildschirm auffassen und kann verschiedene Aufgaben wahrnehmen.



Multitasking

Unter Windows 95 kann man mehrere Programme gleichzeitig laufen lassen und kann über Tastatur oder Maus zwischen diesen Programmen hin- und herschalten.

Datenaustausch

Windows 95 kann Informationen (Text, Grafik, Ton etc.) zwischen Applikationen über die Zwischenablage austauschen (DDE, OLE - Ausschneiden, Kopieren, Einfügen).

Treiberunabhängigkeit

Windows ist dafür konzipiert, mit einer grossen Vielzahl von Bildschirmen, Druckern und Zeigegeräten zusammenzuarbeiten. Wenn diese Peripheriegeräte von Windows 95 unterstützt werden, so heisst das im Allgemeinen, dass alle Windows-Programme diese Geräte auch ansprechen können (Bsp. Drucker, Bildschirm etc.). Früher musste jedes DOS-Programm einzeln an die HW (z.B. Drucker) angepasst werden.

Ersatz von MS-DOS

Windows 95 ermöglicht die Verwaltung von Festplatten, Dateien und Verzeichnissen, ohne dass der Benutzer sich mit der schwierigen Syntax der DOS-Kommandozeile herumschlagen muss. Drop-Down-Menü, Drag & Drop und Icons (Ordner, Verknüpfungen, Explorer, Systemsteuerung) vereinfachen diese Aufgaben gewaltig.

Weitreichende Softwarekompatibilität

Viele der leistungsfähigsten Anwendungsprogramme werden für Windows 95 programmiert (Excel, Word, PageMaker, CorelDRAW! etc.).

Anknüpfungspunkte an die Vergangenheit

Weiterhin können alte DOS-Anwendungen verwendet werden. Es können sogar mehrere Anwendungen gleichzeitig in DOS-Fenstern geladen werden. Unter Windows 95 kann man von einer DOS-Anwendung zur andern schalten oder Daten zwischen mehreren Anwendungen austauschen.

What You See Is What You Get (WYSIWYG)

In älteren Betriebssystemen konnte Grafik meist überhaupt nicht und Text nur in einer Einheitsschriftgrösse auf dem Bildschirm dargestellt werden. Windows 95 hat die Fähigkeit, Schriftarten und -grössen sowie Grafiken genau so darzustellen, wie sie später ausgedruckt werden.

OLE
DDE

DOS

EEEEEEEEEE
eEEEEEEEEEE

1.4 Arbeitsmerkmale von Windows 95

Unterschiede zum "alten" Windows 3.x

Windows 95 unterscheidet sich vom "alten" Windows (Windows 3.x) hauptsächlich durch folgende Punkte:

- Neue objektorientierte Benutzeroberfläche.
- 32-bit Betriebssystem
- Keine Trennung zwischen Datei- und Programm-Manager.
- Windows-Explorer ersetzt den Datei-Manager
- "Echtes" (präemptives) Multitasking
- Microsoft Exchange für verbesserte Kommunikation zur Aussenwelt

Windows 95 ist dem Grundgedanken einer grafischen Benutzeroberfläche einen bedeutenden Schritt näher gekommen: "Dass nämlich der Computer lernt, so zu denken und zu arbeiten wie der Mensch, und nicht umgekehrt..."

Hardwareanforderungen

Um mit Windows 95 effizient zu arbeiten, benötigen Sie idealerweise einen Rechner mit einem 80486-Prozessor (oder höher) mit mindestens 8 MB RAM (Arbeitsspeicher) und einer guten Grafikkarte. Grundsätzlich gilt: Je schneller der Rechner und je mehr Speicher, desto besser.

-  Um die Möglichkeiten von Windows 95 ausschöpfen zu können, sollte ihr Rechner auch ein CD-ROM-Laufwerk, eine Soundkarte und ein Modem installiert haben.

Die Erfolgsfaktoren von Windows 95

Drei Aspekte standen bei der Entwicklung von Windows 95 im Vordergrund und entscheiden wohl über dessen Erfolg.

1. *Die Handhabung von Windows 95 ist vereinfacht worden:*
 - einfacher Installationsvorgang (speziell HW-Erkennung)
 - einfachere Bedienung und Administration der PCs (z.B. mit Benutzer-Profilen)
2. *Windows 95 ist schneller und "mächtiger" geworden:*
 - bessere Nutzung der HW (Multitasking, 32-bit)
 - bessere und transparentere Netzwerkeinbindung
 - bessere Kommunikationsmöglichkeiten (Mail, Fax etc.)
3. *Kompatibilität zu bestehenden HW- und SW-Standards*
 - SW (32-Bit, DOS, Windows 3.x)
 - HW (z.B. neuer Standard "Plug and Play")
 - Netzwerk (Windows NT Server, Novell oder Banyan)

2. Bedienung von Windows 95

2

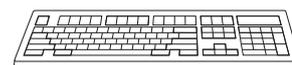
2.1 Starten von Windows 95

Da Windows 95 ein vollständiges Betriebssystem ist, wird es (im Gegensatz zu den früheren Versionen von "DOS-Windows") automatisch vom Computer "gerufen". Dies bedeutet, dass der Anwender nach dem Einschalten des PC's nichts mehr tun muss: Nach einer kurzen Wartezeit erscheint die Windows 95-Arbeitsoberfläche mit verschiedenen Objekten und der Task-Leiste (inklusive Start-Schaltfläche).

2.2 Die Bedienung von Windows 95

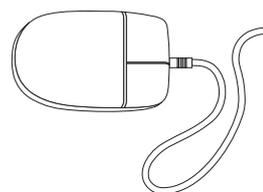
Tastatur

Grafische Benutzeroberflächen werden gewöhnlich mit einer Maus bedient. Windows 95 benötigt jedoch nicht zwangsweise eine Maus, da sich alle Operationen auch über die Tastatur ausführen lassen. Gewisse Eingaben wie Zahlen oder Text können sogar nur über die Tastatur vorgenommen werden. Nach einer gewissen Eingewöhnung lässt sich zudem vieles mit der Tastatur schneller erreichen als mit der Maus.



Arbeiten mit der Maus

Um mit Windows 95 bequem arbeiten zu können, ist die Verwendung einer Maus unerlässlich. Die Maus bewegt man auf der Unterlage in die Richtung, in die sich der Mauszeiger auf dem Bildschirm bewegen soll. Reicht der Platz auf der Arbeitsunterlage nicht aus, hebt man die Maus einfach kurz an und setzt sie danach wieder in die Mitte der Unterlage ab; beim Hochheben bewegt sich der Mauszeiger nicht.



Mausformen

Der Mauszeiger nimmt meistens die Form eines Pfeiles an. Bei bestimmten Positionen bzw. Aufgaben wird der Mauszeiger auch als Hand, Einfügemarke oder Sanduhr dargestellt.



Maustasten

Die Maus selbst besitzt zumindest zwei Tasten. Besitzt die Maus drei Tasten, wird die mittlere meist nicht weiter benötigt.

Markierung

Das Wort **Markierung** wurde markiert und erscheint daher schwarz hinterlegt.



Damit unter Windows 95 z.B. ein Objekt oder eine Textstelle verändert werden kann, muss dies zuerst markiert sein. Normalerweise werden Objekte mit der Maus markiert, wobei mehrere Objekte mit Hilfe der Taste [CTRL] bzw. [SHIFT] markiert werden können.

Mausbedienung

Klicken

Der Mauszeiger wird auf das gewünschte Objekt positioniert und anschliessend (in der Regel die linke) Maustaste einmal kurz gedrückt; einmal Klicken hat meist die Bedeutung von "Auswählen".

Doppelklicken

"Doppelklicken" bedeutet, dass man die Maustaste schnell hintereinander zweimal klickt, ohne die Maus dabei zu bewegen. Der Doppelklick bewirkt, dass ein Vorgang ausgeführt oder ein Objekt "geöffnet" wird.

Markieren

"Markieren" bedeutet das Hervorheben eines Elementes durch Anklicken mit der Maus (um das Element auszuwählen) oder das Kennzeichnen eines Textes; dazu wird bei gedrückter linker Maustaste der Mauszeiger über den Text gezogen und erst am Ende des Textteils wieder losgelassen.

Ziehen

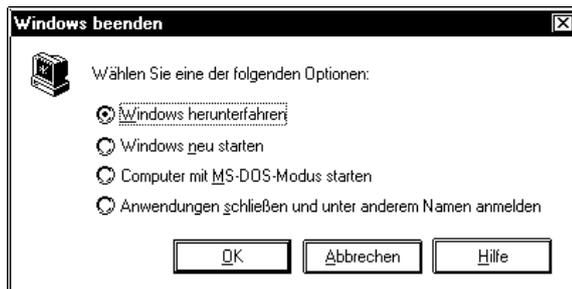
Elemente, Texte etc. können auf dem Bildschirm verschoben werden, indem man sie anklickt und dann bei gedrückter linker Maustaste den Mauszeiger an den gewünschten Zielort bewegt. Erst dann wird die Maustaste wieder losgelassen.

Rechte Maustaste

Wird auf ein Objekt mit der rechten Maustaste kurz gedrückt (geklickt), erscheint ein Kontextmenü mit den wichtigsten Befehlen und Eigenschaften zum Bearbeiten des ausgewählten Objektes.

2.3 Windows 95 beenden

1. Klicken Sie auf die [Start]-Schaltfläche in der Task-Leiste, dadurch wird das Start-Menü aufgeklappt.
2. Im Start-Menü können Sie nun den Befehl <Beenden...> anwählen.
3. Wählen Sie in dem nun erscheinenden Dialogfenster die Option <Windows herunterfahren>.



-  Haben Sie noch ungespeicherte Arbeiten vorliegen, werden Sie zur Speicherung dieser Dokumente aufgefordert.
4. Nach einer kurzen Wartezeit erscheint eine Meldung, dass der PC abgeschaltet werden kann.

Der Notabbruch

Windows 95 erledigt viele Tätigkeiten im Hintergrund, die Sie als Benutzer an der Oberfläche nicht erkennen können. Mehrere Programme können noch offen sein, auch wenn dies am Bildschirm nicht angezeigt wird.

-  Ein PC sollte nie ausgeschaltet werden, solange Windows 95 noch läuft! Es besteht einerseits die Gefahr, dass nicht gespeicherte Arbeiten verloren gehen, andererseits können Systemdateien zerstört werden.



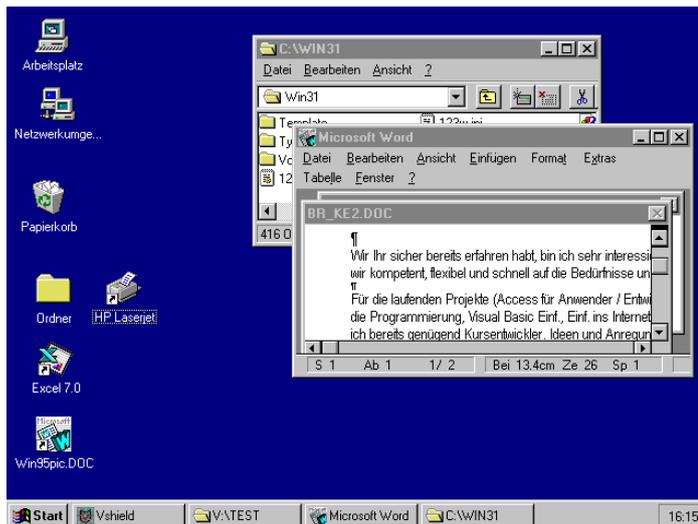
Wenn ein Programm nicht reagiert oder sonst nichts mehr geht - also im äussersten Notfall - können Sie wie folgt vorgehen:

1. Betätigen Sie die Tastenkombination [CTRL]+[ALT]+[DELETE].
2. In dem nun erscheinenden Dialogfenster wählen Sie das "problematische Programm" und klicken Sie auf die Schaltfläche [Task beenden].

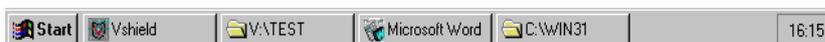


2.4 Der (das) Desktop

Das Starten von Windows 95 bewirkt das Einblenden der Arbeitsoberfläche (Desktop). Dies ist der nutzbare Bereich des Bildschirmes für Objekte, Anwendungsfenster sowie der Task-Leiste.



Task-Leiste



Die Task-Leiste ist die Kontrollzentrale von Windows 95. Nach der Installation befindet Sie sich am unteren Rand des Bildschirmes und enthält folgende Elemente:

[Start]-Menü

Durch Anklicken der *[Start]-Menü-Schaltfläche* wird das Start-Menü aufgeklappt. Im Start-Menü können Sie z.B.:

- Programme und Dokumente aufrufen
- Windows 95 beenden
- HW- und SW installieren und konfigurieren



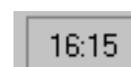
Symbole geöffneter Dokumente, Programme und Ordner

Die Taskleiste enthält auch Eintragungen aller bereits geöffneten Dokumente und Ordner, welche durch einfaches Anklicken wieder aktiviert werden können.



Uhr

Rechts ist eine Uhr eingeblendet. Steht der Mauszeiger auf der Uhranzeige, wird das Datum für 2 Sekunden eingeblendet.



Benachrichtigungsfeld

Links von der Uhr befindet sich ein Feld, das je nach Einstellung Informationen anzeigt.

Objekte

Programme, Ordner, Dokumente und HW-Komponenten werden unter Windows 95 gleichwertig als Objekte behandelt. Jedes Objekt wird durch ein bestimmtes Icon dargestellt, hat einen dazugehörigen Namen und kann durch einen Doppelklick geöffnet werden. Bei jedem Objekt kann mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü mit den wichtigsten dazugehörigen Befehlen aufgeklappt werden.

Folgende Objekte sind immer auf dem Desktop vorhanden:

Arbeitsplatz

Ordner, der alle Ressourcen (HW, SW) ihres PCs anzeigt.

Netzwerkumgebung

Ordner, der die Ressourcen der mit dem PC verbundenen Netzwerke anzeigt

Papierkorb

Ordner, der alle gelöschten Objekte enthält

- ☞ Die gelöschten Dokumente können bei Bedarf wiederhergestellt werden. Ziehen Sie diese Objekte aus dem Ordner an den gewünschten Ort.
- ☞ Um Dateien definitiv zu löschen, wählen Sie von Zeit zu Zeit im Kontextmenü des Papierkorbes den Befehl <Papierkorb leeren> .

Folgende Objekte können zusätzlich zu den obgenannten Objekten vorhanden sein:

Ordner

Ordner sind Ablageeinheiten, die Objekte enthalten. Sie können also Programme, Dokumente, Hardwarekomponenten und weitere Ordner enthalten.

Programme

Jedes Anwendungsprogramm wird mit einem eigenen Symbol dargestellt und kann durch einen Doppelklick gestartet werden.

Dokumente

Jedes Dokument wird mit einem Symbol dargestellt, das ähnlich ist, wie das dazugehörigen Programm-Symbol.

Hardwareelemente

Hardwareelemente, wie Drucker, Scanner, Modem werden auch als Objekt-Symbole dargestellt.

- ☞ Wenn die Symbole der Objekte links einen Pfeil enthalten, sind es sogenannte Verknüpfungen. Sie verweisen also nur auf die physikalischen "Originale", die an einem anderen Ort aufbewahrt werden.



Netzwerkumge...



Papierkorb



Ordner



Excel 7.0



Excel-Dokume...



HP Laserjet



Fenster

Windows 95 unterscheidet zwei Arten von Fenstern:

1. Anwendungsfenster:

Jede Anwendung läuft unter Windows 95 in einem Fenster ab. Dieses Fenster kann vergrößert, verkleinert und verschoben werden. Mehrere Fenster können sich überlappen oder nebeneinander liegen.

2. Dokumentenfenster:

Gestattet eine Anwendung (z.B. WinWord) die gleichzeitige Bearbeitung mehrerer Dokumente, so wird innerhalb des Anwendungsfensters für jedes Dokument ein eigenes Fenster geöffnet. Diese Dokumentenfenster verfügen über keine eigene Menüleiste.

Ein Fenster, das im Augenblick nicht bearbeitet wird, kann mit dem Minimierungs-Symbol verkleinert werden. Dabei wird es nicht geschlossen; alle Daten und Einstellungen bleiben während der Verkleinerung erhalten. Ein minimiertes Fenster erscheint in der Task-Leiste und kann jederzeit durch einmal Klicken wieder auf die ursprüngliche Grösse vergrößert werden.

☞ Um Platz auf dem Desktop zu schaffen und um die Übersicht besser zu bewahren, empfiehlt es sich, nicht gebrauchte Fenster zu minimieren.

2.5 Starten von Dokumenten und Anwendungen

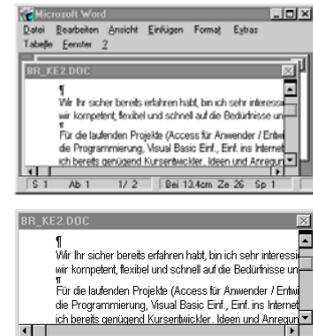
Dokumentenorientierte Benutzerberfläche

Windows 95 ist eine dokumentenorientierte Benutzerberfläche. Im Gegensatz zum "alten" Windows 3.x muss nicht zuerst das Programm geladen werden und dann das Dokument, sondern das Dokument kann durch doppelklicken (bzw. Kontextmenü) direkt zusammen mit der Anwendung gestartet werden.

Objekte (Dokumente, Programme) direkt öffnen

Wurde ein Anwendungsprogramm oder eine Datei als Objekt auf dem Desktop abgelegt, kann es durch einen Doppelklick schnell geöffnet werden.

Das Positionieren oft benutzter Dateien und Anwendungsprogramme auf dem Desktop ist sehr zu empfehlen.



Start-Menü: Programme starten

Über das Start-Menü können auch Programme gestartet werden. Die Symbole und Eintragungen im Start-Menü repräsentieren Programme oder Programmgruppen. Die Programmgruppen enthalten inhaltlich zusammengehörende Programmsymbole.

Zum Starten von Programmen gehen Sie folgendermassen vor:

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche *[Start]*. Das Startmenü klappt auf.
2. Klicken Sie auf die Eintragung <Programme>, danach erscheint ein Untermenü.
3. Klicken Sie auf die Bezeichnung der gesuchten Programm-Gruppe, ein weiteres Untermenü mit den verschiedenen Programmen erscheint.

☞ Je nach Konfiguration des PCs sind verschiedene Untergruppen installiert. Diese Aufteilung kann auch nachträglich verändert werden.

4. Ein einfacher "Klick" auf das gewünschte Programm öffnet dieses.

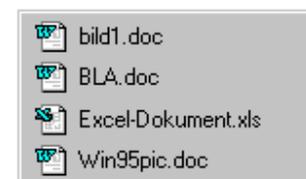


Start-Menü: zuletzt bearbeitete Dokumente öffnen

Die zuletzt bearbeiteten Dokumente sind im Start-Menü unter dem Befehl <Dokumente> zu finden. Mit einem Mausklick auf den Namen wird das benötigte Dokument mit dem entsprechenden Anwendungsprogramm gestartet.

Dokumente öffnen

Normalerweise werden aus einem Anwendungsprogramm Dokumente über den Befehl [Datei] <Öffnen...> (bzw. Symbol 'Öffnen', siehe rechts) geöffnet. In der erscheinenden Dialogbox müssen Sie im Feld '*Suchen in:*' das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis (bzw. Ordner) suchen.

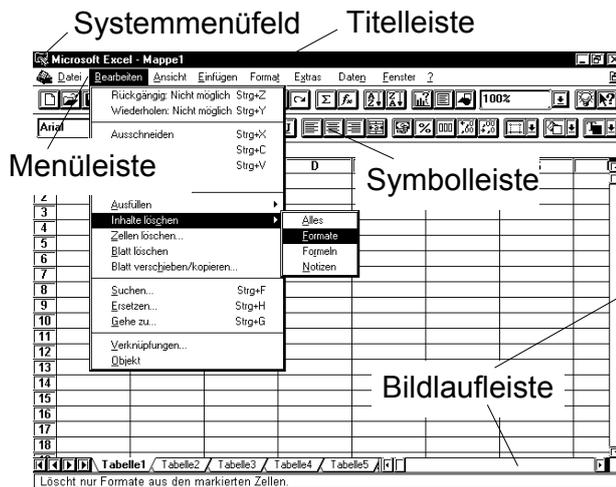


☞ Windows 3.x Programme verwenden noch die alte Verzeichnisstruktur. Der Desktop befindet sich normalerweise unter C:\WINDOWS\DESKTOP.

3. Arbeiten mit Fenstern

3

3.1 Die Elemente eines Fensters



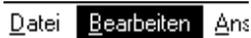
Titelleiste

Die Titelleiste ist jeweils der oberste Balken und gibt den Namen des geöffneten Fensters (Programm, Datei etc.) an. Die Titelleiste enthält ganz rechts aussen drei Symbole: eines zum Minimieren, Maximieren und Schliessen des Fensters.



Menüleiste

Die Menüleiste enthält die Befehlsmenüs eines Programms. Jedes Menü wiederum enthält verschiedene Befehle.



Ein Menü wird entweder mit der Maus oder mit der Tastenkombination **[ALT]+unterstrichener Buchstabe** aufgeklappt. Geschlossen wird ein Menü am besten durch ein Klicken in die Titelleiste.

Symbolleiste

Die wichtigsten Funktionen können mit einer Symbolleiste besonders rasch aufgerufen werden. Will man herausfinden, welcher Befehl sich hinter einer Schaltfläche verbirgt, muss der Mauszeiger ohne Mausklick auf das Symbolfeld positioniert werden. Nach kurzer Zeit erscheint eine Erklärung ("QuickInfo").



Bildlaufleiste

Kann nicht der gesamte Inhalt eines Fensters am Bildschirm dargestellt werden, so lässt sich der Ausschnitt, der im Fenster erscheint, mit den Bildlaufleisten horizontal und vertikal verschieben.



-
- *Klicken auf Bildlaufpfeile* bewegt die Position des Fensters in Einerschritten in die jeweilige Richtung.
 - *Drücken auf Bildlaufpfeile* bewirkt einen kontinuierlichen Bildlauf in der entsprechenden Richtung.
 - *Klicken in die Bildlaufleiste* zwischen Bildlauffeld und Bildlaufpfeil verändert das Fenster seitenweise.
 - *Ziehen des Bildlauffeldes* (Kästchen in Bildlaufleiste) verschiebt den Fensterausschnitt entsprechend Ihrer Bewegung nach links oder rechts bzw. nach oben oder unten.

 An der Position des Bildlauffeldes können sie feststellen, welcher Teil der aktuellen Datei gerade im Fenster angezeigt wird. Steht es beispielsweise im senkrechten Rollbalken ganz oben und im waagrechten ganz rechts, dann wird die rechte obere Ecke der Datei angezeigt.

 Die Balken der Bildlaufleisten geben einen Anhaltspunkt über die Grösse des gesamten Dokuments:

- *Grosser Balken*: fast der gesamte Dokumenteninhalte wird im Fenster angezeigt.
- *Kleiner Balken*: nur ein kleiner Teil des Dokumenteninhalte wird im Fenster angezeigt.

3.2 Das aktive Fenster

Die Bedeutung des aktiven Fensters

Auch wenn mehrere Fenster geöffnet sind, kann immer nur ein Fenster direkt bearbeitet werden. Das Fenster, mit dem Sie gerade arbeiten, heisst aktives Fenster.

Das aktive Fenster unterscheidet sich von den übrigen Fenstern durch eine andersfarbige Titelleiste. Es erscheint zudem immer im Vordergrund, wird also nicht von anderen Fenstern überdeckt.

Die Auswahl eines Fensters zum aktiven Fenster

Wollen Sie ein bestimmtes Fenster aktivieren, klicken Sie auf irgendeine auf dem Bildschirm sichtbare Stelle des betreffenden Fensters. Das Fenster wird anschliessend als aktives Fenster in den Vordergrund gestellt.

 Bei vollständig verdeckten oder minimierten Fenstern können Sie das Fenster aktivieren, indem Sie auf das jeweilige Symbol in der Task-Leiste klicken.

3.3 Fenster verändern

Verschieben eines Fensters

Um ein Fenster mit Hilfe der Maus zu verschieben, gehen Sie wie folgt vor:

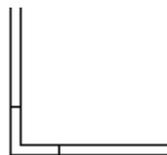
1. Positionieren Sie den Mauszeiger auf die Titelleiste des zu verschiebenden Fensters.
2. Mit gedrückter linker Maustaste können Sie das Fenster beliebig verschieben. Während des Verschiebens wird die aktuelle Position des Fensters durch seinen Umriss angezeigt.
3. Haben Sie den Umriss an den gewünschten Ort gebracht, können Sie die linke Maustaste loslassen.

Verändern der Fenstergröße

1. Aktivieren Sie das Fenster, dessen Größe Sie verändern wollen, durch einen Mausklick auf das Fenster.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger an eine Fensterrahmenseite oder -ecke. Der Mauszeiger erhält jetzt die Form eines schwarzen Doppelpfeiles.
3. Ziehen Sie die Rahmenseite oder die Ecke bei gedrückter linker Maustaste soweit, bis das Fenster die gewünschte Größe erreicht hat.
4. Lassen Sie die Maustaste wieder los.

 Wenn Sie eine Rahmenseite ziehen, ändert die Größe nur an der Seite, an der gezogen wird. Wenn Sie eine Ecke ziehen, ändert sich die Größe der beiden anliegenden Seiten.

 Damit Sie unter Windows 95 die rechte untere Ecke mit der Maus besser treffen, wurde diese Ecke vergrößert.



Minimieren eines Fensters

Klicken Sie auf das Minimierungs-Symbol in der Titelleiste.

Das Fenster (die Anwendung) wird zum Symbol in der Task-Leiste verkleinert, aber nicht beendet. Ein erneuter Aufruf ist jederzeit durch Anklicken in der Task-Leiste möglich. Dieses Vorgehen ist empfehlenswert, wenn in einem Fenster vorübergehend nicht gearbeitet wird.



Maximieren eines Fensters

Klicken Sie auf das Maximierungs-Symbol in der Titelleiste.



Das Maximieren vergrößert das Fenster zum Vollbild, d.h. das Fenster nimmt den maximal möglichen Platz auf dem Bildschirm ein, was ein besonders bequemes Arbeiten ermöglicht.

☞ Ein Doppelklick auf die Titelleiste hat denselben Effekt.

☞ Bei diesem Vorgang verändert sich die Form der Schaltfläche zur Schaltfläche 'Wiederherstellen'. Dieses Symbol verkleinert ein Vollbild wieder zur Fenstergröße.



Schliessen eines Fensters

Benötigen Sie ein Fenster nicht mehr, können Sie es durch einen Klick auf die "Beenden"-Schaltfläche schliessen.



Das Systemmenüfeld

Das Systemmenüfeld befindet sich links in der Titelleiste und zeigt dabei das Symbol des entsprechenden Programms. Dort sind alle Möglichkeiten zum Verändern eines Fensters (Minimieren, Maximieren etc.) als Befehle auch angeordnet.



☞ Das Systemmenüfeld kann durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Titelleiste geöffnet werden.

☞ Ein Fenster kann wie im "alten" Windows meistens auch durch einen Doppelklick auf das Systemmenüfeld geschlossen werden.

3.4 Die Befehlsauswahl

Grundsätzliches

Die Befehle aller Windows-Anwendungen werden in benutzerfreundlichen Pull-Down-Menüs angeordnet. Über diese erhalten Sie vollen Zugang zu den verschiedenen Optionen und Leistungsmöglichkeiten eines Anwendungsprogrammes.

Die meisten Anwendungen verfügen mindestens über die drei Menüpunkte <Datei>, <Bearbeiten> und <Hilfe> bzw. <?>. Der weitere Umfang des Anwendungsmenüs ist vom Leistungsspektrum der jeweiligen Anwendung abhängig

Datei
Bearbeiten

Auswählen eines Befehls in einem Menü

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des gewünschten Menüs.
2. Aus der nun aufgeklappten Liste kann der benötigte Befehl durch Anklicken aktiviert werden.

- ☞ Nicht immer stehen sämtliche Befehle zur Verfügung. Ist eine notwendige Voraussetzung nicht vorhanden (z. B. ist das Markieren vergessen worden), wird der Befehl abgeblendet dargestellt.
- ☞ Viele Befehle können auch über Symbole oder Tastenkombinationen aktiviert werden.

Kopf-/Fußzeile...
Fußnoten
Anmerkungen
Feldfunktionen

Ausschneiden Strg+X
Kopieren Strg+C
Einfügen Strg+V

Verlassen eines Menüs

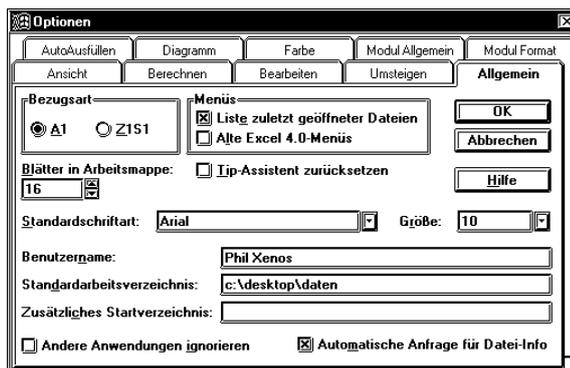
Sie können ein Menü jederzeit verlassen, indem Sie auf eine beliebige Stelle ausserhalb des gültigen Menü-Bereiches klicken.

- ☞ Die wichtigsten Befehle sind auch als Symbole in der Symbolleiste anzutreffen und können dort durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste aufgerufen werden.

Das Kontextmenü

Die wichtigsten Befehle für ein Objekt sind im Kontextmenü, welches durch einen rechten Mausklick aufgerufen wird, angeordnet. Dies erspart langwieriges Suchen in verschiedenen Menüs und Dialogfenstern.

3.5 Dialogbox

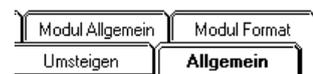


Dialogbox

Ein rechteckiges Feld, das angezeigt wird, wenn zusätzliche Informationen vom Anwender erforderlich sind, um eine bestimmte Aufgabe durchzuführen.

Register

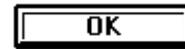
Die Befehle von grossen Dialogfenstern sind oft in Registerkarten gegliedert. Wird das entsprechende Register angeklickt, wird die ausgewählte Registerkarte in den Vordergrund gestellt.



Elemente einer Dialogbox

Befehlsschaltflächen

Über die Befehlsschaltflächen werden Aktionen ausgeführt. Jedes Dialogfenster verfügt meistens über die Befehlsschaltflächen *[OK]*, *[Abbrechen]* und *[Hilfe]*.



Listenfelder

In einem Listenfeld werden die verfügbaren Auswahlmöglichkeiten angezeigt.

- *Listenfeld mit Bildlaufleiste*: Sie können sich mit Hilfe der Bildlaufleiste in der Liste bewegen.
- *Einzeiliges Listenfeld*: Ein einzeiliges Listenfeld erscheint zunächst als rechteckiges Feld, bei dem die aktuelle Auswahl angezeigt wird. Wenn Sie auf das Pfeilsymbol klicken, wird die vollständige Liste der Auswahlmöglichkeiten angezeigt.



Textfelder oder numerische Felder

Der Anwender trägt hier Information ein.

Optionsschaltfelder

In Optionsschaltfeldern stehen Ihnen zwei oder mehrere sich gegenseitig ausschliessende Optionen zur Verfügung. Um eine Option zu wählen klicken Sie auf das entsprechende Feld; die gewählte Option wird dann mit einem schwarzen Punkt markiert.



Kontrollfelder

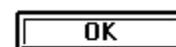
In einem Kontrollfeld werden Optionen angeboten, die Sie ein- und ausschalten können. Sie können bei Bedarf beliebig viele Optionen auswählen. Ist ein Kontrollfeld durch ein [x] gekennzeichnet, so ist die betreffende Funktion aktiv.



Schliessen eines Dialogfensters

Haben Sie Ihre Angaben getätigt, müssen diese Änderungen durch die Schaltfläche *[OK]* bestätigt werden. Darauf schliesst das Dialogfenster automatisch und die vorgesehenen Aktionen werden ausgeführt.

Über die Schaltfläche *[Abbrechen]* verlassen Sie das Dialogfenster, ohne dass die vorgesehenen Aktionen ausgeführt werden. Den gleichen Effekt erzielt ein Doppelklick auf das Systemmenüfeld oder die **[ESC]**-Taste.



4. Arbeiten mit Objekten

4

Die Objektorientiertheit ist eine der zentralen Neuerungen des neuen Betriebssystems. Alles was irgendwie zum Computer gehört wird im Windows 95 als Objekt bezeichnet.

4.1 Was sind Objekte?

Unter einem *Objekt* versteht man ein eigenständiges Element, welches als Einheit ausgewählt und bearbeitet werden kann. Windows 95 trennt dabei nicht mehr zwischen Dokumenten, Ordnern, Programmen, Hardwarekomponenten und Netzwerken.

Bearbeiten von Objekten

Alle Objekte können unter Windows 95 gleich bearbeitet werden. Folgende Bearbeitungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- Verknüpfen von Objekten
- Kopieren, Verschieben und Löschen
- Namensänderung
- Suchen nach Objekten

Eigenschaften von Objekten

Diese für Windows 95 gleichwertigen Objekte unterscheiden sich lediglich in ihren Eigenschaften. Die genauen Eigenschaften jedes Objektes sind im jeweiligen Kontextmenü unter <Eigenschaften...> ersichtlich.

- ☞ Das Kontextmenü kann mit einem Klick der rechten Maustaste auf das entsprechende Objekt aufgerufen werden.

Verschiedene Objektarten

Dokument

Ein Dokument (etwa ein Brief, eine Tabelle oder eine Grafik) ist eine Datei, die in einem Anwendungsprogramm vom Anwender erstellt und unter einem Namen abgelegt (= gespeichert) wurde.



Programme

Programme sind ablauffähige Dateien, die eine Folge von "Handlungsanweisungen" enthalten. Durch diese Programme kann der Benutzer den PC z.B. als Schreibmaschine (Textverarbeitungsprogramm), als Rechenmaschine (Tabellenkalkulationsprogramm) etc. verwenden.



Ordner

Ordner (Verzeichnisse, Directories) dienen der Organisation von Daten auf einem Datenträger (Diskette oder Festplatte) und können Dokumente, Programme, Hardwarekomponenten sowie weitere Ordner enthalten.



Hardwarekomponenten wie Drucker, Laufwerke, CD-Rom etc.

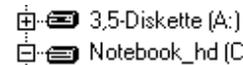
Die Hardwarekomponenten eines PCs werden als Objekte dargestellt und können wie andere Objekte bearbeitet werden.

Laufwerke z.B. werden durch verschiedene Buchstaben gekennzeichnet. So bezeichnen A: und B: immer Diskettenlaufwerke und C: die Festplatte (diese kann auch noch in D:, E:, F: etc. unterteilt sein).

Erreichbare Laufwerke aus der Netzwerk-Umgebung sind ebenfalls mit Buchstaben gekennzeichnet (zumeist Buchstaben vom Ende des Alphabets wie T:, X: etc.) und sind darüber hinaus durch entsprechende Symbole gekennzeichnet.



HP LaserJet Series II



4.2 Kopieren, Verschieben und Löschen

Achtung!!!

Werden unter Windows 95 Objekte gelöscht oder verschoben, so wird nicht nur das Symbol gelöscht bzw. verschoben (wie unter Windows 3.x) sondern auch die entsprechenden Dateien auf der Festplatte oder Diskette.



☞ Alle gelöschten Objekte werden zuerst in den Papierkorb verschoben. Von hier können diese wieder an den ursprünglichen Ort zurückverschoben werden.

☞ Handelt es sich bei dem Objekt um eine Verknüpfung, wird das Objekt, nicht aber die zugrundeliegende Datei gelöscht.

Zuerst markieren!

Um Objekte zu kopieren, zu verschieben oder zu löschen müssen sie zunächst markiert werden.

☞ mehrere Objekte können markiert werden, indem Sie mit der Maus einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnen, oder indem Sie zusätzliche Objekte markieren während Sie die [SHIFT]- bzw. [CTRL]-Taste gedrückt haben. Unter dem Menü [Bearbeiten] finden Sie auch den Befehl <Alles markieren> und <Markierung umkehren>.

Kopieren, Verschieben und Löschen mit der Maus

Die markierten Objekte können einfach mit der Maus verschoben bzw. kopiert werden (gedrückte Maustaste).

Abhängig vom Ziel wird das markierte Objekt entweder kopiert oder verschoben.

- Befinden sich "Quelle" und "Ziel" auf dem *gleichen Laufwerk*, wird das Objekt *verschoben*.
- Befinden sich "Quelle" und "Ziel" auf *verschiedenen Laufwerken*, wird das Objekt *kopiert*.

Soll innerhalb des Laufwerkes (entgegen der Voreinstellung) kopiert werden, ist bei diesem Vorgang die [CTRL]-Taste zu halten (ein Plus erscheint neben dem Mauszeiger). Soll laufwerksübergreifend verschoben werden, ist die [UMSCHALT]-Taste zu halten.

 Ziehen mit der Maus ist auch mit der rechten Maustaste möglich: Anschliessend kann der Anwender in einem Kontextmenü entscheiden, ob kopiert, verschoben, gelöscht oder verknüpft werden soll.

Löschen mit der Maus

Zu löschende Objekte können auf das Symbol 'Papierkorb' verschoben werden. Dies ist eigentlich ein Ordner, der alle gelöschten Dateien enthält. Von Zeit zu Zeit sollten Sie den "vollen" Papierkorb entleeren, indem Sie im entsprechenden Kontextmenü den Befehl <Papierkorb leeren> wählen.



Kopieren und Verschieben über das Kontextmenü

Das Objekt wird mit der rechten Maustaste angeklickt. Im erscheinenden Kontextmenü wird der Befehl <Ausschneiden> bzw. <Kopieren> gewählt (der Inhalt der Markierung wird in die Zwischenablage kopiert bzw. verschoben).

Nach Markieren von Ziellaufwerk und/oder Zielordner kann jetzt mit der rechten Maustaste und dem Befehl <Einfügen> der Inhalt der Zwischenablage übertragen werden.

 Über das Kontextmenü können Objekte auch gelöscht werden.

Kopieren, verschieben und löschen mit der Symbolleiste

Alternativ zur rechten Maustaste können (bei eingeblendeter Symbolleiste) auch folgende Symbole verwendet werden:

	Ausschneiden	(in Zwischenablage verschieben)
	Kopieren	(in Zwischenablage kopieren)
	Einfügen	(aus Zwischenablage einfügen)
	Löschen	



Löschen mit der Tastatur

Um markierte Elemente zu löschen, kann die [DEL]-Taste gedrückt werden. Wird ein ganzer Ordner gelöscht, ist zu beachten, dass alle darin abgelegten Dokumente ebenso gelöscht werden.



4.3 Die Namensänderung von Objekten

Lange Dateinamen

Dass Objektnamen (und damit auch Dateinamen) bei Windows 95 endlich bis zu 255 Zeichen lang sein können, dürfte für viele Anwender zu den besten Neuigkeiten von Windows 95 gehören. Objektnamen dürfen neu sogar auch Leerzeichen enthalten.

☞ Die meisten Anwendungsprogramme verwenden weiterhin die Dateierweiterung um zu erkennen, ob sie eine Datei öffnen können oder nicht. Achtung also beim Umbenennen von Dateien.

☞ Nur speziell für Windows 95 entwickelte Programme können mit den langen Dateinamen umgehen. Alle anderen bekommen kurze Dateinamen vorgegaukelt: Windows 95 macht bei Bedarf aus langen Dateinamen einfach kurze, teilweise mit kryptischen Ergänzungen. So wird aus dem Dateinamen "Heizkostenabrechnung" "Heizko~1".

Um möglichen Verwechslungen vorzubeugen und speziell wenn Dateien über Disketten oder Netzwerke für Windows 3.1 Programme zur Verfügung gestellt werden, empfiehlt es sich weiterhin die "alte" DOS Namenskonvention einzuhalten.

Objektname ändern

Um ein Objekt einen neuen Namen zu geben, haben Sie folgende vier Möglichkeiten:

1. Wählen Sie im Kontextmenü des markierten Objektes den Befehl <Umbenennen>.
2. Wählen Sie, nachdem Sie das Objekt markiert haben, im Menü [Datei] des Ordnerfensters den Befehl <Umbenennen>.
3. Markieren Sie das Objekt, und klicken Sie dann **in** das Namensfeld hinein (braucht ein wenig Übung).
4. Markieren Sie das Objekt und drücken Sie die [F2]-Taste.

4.4 Die Verwendung von Ordnern

Ordner sind *Behälter* für Windows-Objekte wie z.B. Dateien, Verknüpfungen oder andere Ordner. Ordner sind auch wirklich existent, d.h. die Oberfläche spiegelt die Einteilung Ihrer Festplatte in Verzeichnisse und Unterverzeichnisse. Wenn Sie einen Ordner löschen, löschen Sie auch gleichzeitig dessen Inhalt.

Sie erkennen den Ordner auf dem Schreibtisch an ihrem einheitlichen Aussehen.



 Ordner können entscheidend zur Ordnung Ihrer Festplatte beitragen. Machen Sie darum von den Ordnern regen Gebrauch!

Ordner erstellen

Ordner erstellen Sie am einfachsten über das Kontextmenü und den Befehl <Neu> <Ordner>.

4.5 Das Verknüpfen von Objekten

Windows 95 bringt neu die Möglichkeit mit Verknüpfungen (engl. ShortCuts) zu arbeiten. Dies erleichtert den Umgang mit Objekten wesentlich! Verknüpfungen sind ein einfaches Instrument zur Organisation Ihrer Arbeitsumgebung, ohne dass Sie die physikalische Ordnung zerstören. (Machen Sie deshalb reichlich Gebrauch von ihnen!)

Verknüpfungen

Eine Verknüpfung ist ein *Zeiger* oder ein *Verweis* auf ein Original-Objekt. Die physikalische Struktur der Festplatte bleibt jeweils von den Verknüpfungen unberührt.

Verknüpfungen werden als Linkdateien .LNK mit 255 Bytes auf der Festplatte abgelegt.

Eine Verknüpfung erkennen Sie immer an einem aufwärts zeigenden Pfeil in der linken unteren Ecke eines Symbols.



Der Einsatzbereich von Verknüpfungen

Es empfiehlt sich, auf dem Desktop und bei der Konfiguration des Startmenüs ausschliesslich mit Verknüpfungen zu arbeiten, damit die physikalischen Struktur nicht verändert wird.

Verwendungsmöglichkeiten für Verknüpfungen:

- *Programme*, welche sie häufig verwenden (Verknüpfung auf dem Desktop).

-
- *Laufwerke*: Damit Sie einen schnellen Zugriff auf die entsprechenden Laufwerke haben (z.B. Diskettenlaufwerk).
 - *Dokumente*, welche sich irgendwo tief verschachtelt in einer Ordnerhierarchie befinden. Ein Doppelklick auf die Verknüpfung lädt das zugehörige Programm mit dem entsprechendem Dokument.
 - *Drucker*: Ziehen Sie ein Dokument auf diese Verknüpfung, so druckt Windows 95 diese aus.
 - *Ordner*: Damit Sie einen tief in der Ordnerhierarchie verschachtelten Ordner immer zur Verfügung haben, erstellen Sie eine Verknüpfung zu diesem Ordner auf dem Desktop.

Das Herstellen von Verknüpfungen

Das sind die einfachsten Möglichkeiten eine Verknüpfung zu erstellen:

Verschieben des Objektes mit der rechten Maustaste an die gewünschte Stelle. Beim Loslassen den Befehl <Verknüpfung(en) hier erstellen...> wählen.

Objekt mit rechter Maustaste anklicken (Kontextmenü) und den Befehl <Verknüpfung herstellen...> wählen. Anschliessend kann die Verknüpfung normal verschoben werden.

 Windows 95 gibt jeweils den Verknüpfungen relativ lange Namen. Es empfiehlt sich daher, die Verknüpfungen anschliessend noch umzubenennen.

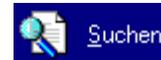
4.6 Die Schnellansicht von Objekten

Mit dem Programm 'Schnellansicht' ist Windows 95 ein Instrument beigegeben, das es ermöglicht, in Dateien hineinzuschauen ohne vorher die zugehörige Software zu starten. Dies ermöglicht ein schnelles Überprüfen von Daten.

Schnellansicht wird ebenfalls über das Kontextmenü (Klick mit der rechten Maustaste auf das Objekt) aufgerufen.

4.7 Suchen nach Objekten

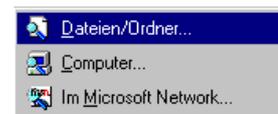
Sie haben letztthin an einem Objekt gearbeitet, können sich aber unter keinen Umständen an seinen Namen erinnern? - Kein Problem! Windows 95 stellt Ihnen ein fortschrittliches und leistungsfähiges *Sucheprogramm* zur Verfügung.



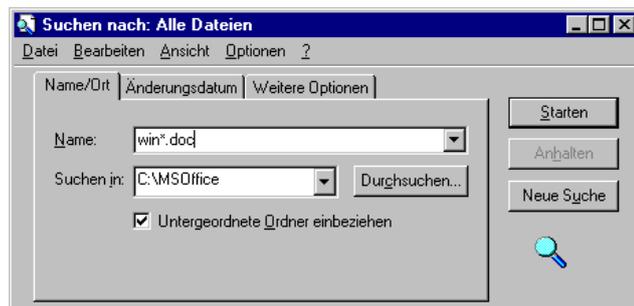
Starten des Suchers

Um den Sucher aufzurufen stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Wählen Sie im *[Start]-Menü* den Eintrag *[Suchen]* und dort den Befehl *<Dateien/Ordner>*.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das *[Start]-Icon* und wählen Sie den Befehl *<Suchen>*..



Nach dem Starten des Suchers erscheint ein Fenster mit drei Registerkarten, auf denen die Suchmöglichkeiten thematisch zusammengefasst sind. Bei der Suche werden **alle drei** Karten berücksichtigt!



Registerkarte 'Name/Ort'

Geben Sie hier den Namen der gesuchten Datei ein und das Laufwerk bzw. Verzeichnis, in dem die Suche beginnen soll.

- ☞ Ist der vollständige Name nicht bekannt, können Sie mit Platzhaltern arbeiten: "Schla*.doc" würde alle Textdateien finden, die mit "Schla" beginnen.



Registerkarte 'Änderungsdatum'

Benutzen Sie diese Registerkarte, wenn Sie z.B. alle Dokumente durchsuchen wollen, welche Sie in den letzten vier Tagen geschrieben haben.

Registerkarte 'Weiteren Optionen'

Hier können Sie Dateien nach Grösse, Dateityp oder nach einem bestimmten Inhalt suchen lassen. So lassen sich z.B. alle Dokumente, welche das Wort "Mietpreiserhöhung" enthalten in kürze auffindig machen.

5.1 Das Arbeiten mit mehreren Anwendungen (Multitasking)

Übersicht

Windows 95 bietet die Möglichkeit, mehrere Anwendungsprogramme gleichzeitig laufen zu lassen, was als Multitasking bezeichnet wird. Diese Möglichkeit, die ein produktives Arbeiten ermöglicht, wird oft zuwenig genutzt.

Wenn mehrere Programme gleichzeitig laufen, müssen Sie gewisse Kenntnisse haben, damit Sie die Übersicht nicht verlieren, so z.B.:

- Wie kann ich mehrere Programme bzw. Dokumente öffnen?
- Welche Programme bzw. Dokumente sind geöffnet?
- Wie wechsle ich zum gewünschten Programm/Dokument?
- Wie kann ich mit zwei Programmen/Dokumenten gleichzeitig am Bildschirm arbeiten?

Mehrere Dokumente/Programme öffnen

Die einzelnen Programme, mit denen man gleichzeitig arbeiten möchte, werden normal über den Desktop oder über das Menü *[Start]* geöffnet. Die gestartete Anwendung erscheint in einem Fenster, das je nach Einstellungen den gesamten Desktop und alle darauf vorhandenen Objekte verdecken kann.

Fenster minimieren

Damit Sie die Objekte auf dem Desktop sehen und je nach Wunsch öffnen können, müssen Sie das Fenster mit Hilfe des Minimieren- oder Wiederherstellen-Symbols verkleinern. Die Namen aller gestarteten Anwendungen - ob als Fenster geöffnet oder minimiert - werden in der Taskleiste aufgeführt.



- ☞ Wenn Sie mehrere Dokumente des gleichen Programmes öffnen, so müssen Sie innerhalb des Programmes zwischen den verschiedenen Dokumentenfönstern wechseln

Aktives Fenster

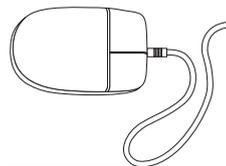
Wurden mehrere Programme gestartet, ist jeweils nur eines dieser Fenster das sogenannte aktive Fenster. Sie erkennen das aktive Fenster an der hervorgehobenen Titelleiste. Eingaben können prinzipiell nur im aktiven Fenster vorgenommen werden.

Wahl der aktiven Anwendung

Zur Wahl des aktiven Fensters stehen Ihnen drei Methoden zur Verfügung:

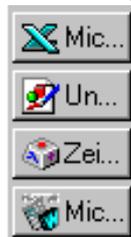
Mit der Maus:

Das gewünschte Fenster wird mit der Maus ausgewählt; dazu klicken Sie auf eine beliebige Stelle des betreffenden Fensters.



Über die Task-Leiste:

Zur Verwaltung der verschiedenen gestarteten Programmen stellt Windows 95 die Task-Leiste zur Verfügung. Mit dessen Hilfe erhalten Sie eine Übersicht, welche Programme zur Zeit aktiv sind. Durch Anklicken der entsprechenden Fläche können Sie zum entsprechenden Dokument wechseln.



Durch die Tastenkombination **[CTRL]+[ESC]** wird die Task-Leiste aufgerufen und gleichzeitig das Start-Menü aufgeklappt.

- ☞ Die Task-Leiste kann so eingestellt werden, dass sie immer sichtbar ist und von keinem Objekt oder Fenster verdeckt werden kann. Wählen Sie dazu im Kontextmenü der Task-Leiste unter dem Befehl <Eigenschaften> die Option 'Immer im Vordergrund'.

Mit der Tastenkombination **[ALT]+[TAB]**.

Mit dieser Kombination können Sie einfach zwischen den geöffneten Fenster wechseln. Halten Sie die **[TAB]**-Taste gedrückt, falls Sie über mehrere Anwendungen hinweg springen möchten, bis die Markierung auf Ihrer gewünschten Anwendung steht und lassen Sie dann die Tasten los.

Automatisches Anordnen von Anwendungsfenstern

Windows 95 bietet die Möglichkeit, die geöffneten Fenster automatisch organisieren zu lassen. Der zur Verfügung stehende Raum auf dem Bildschirm wird dabei auf alle geöffneten Fenster aufgeteilt. Einstellung über Kontext-Menü der Task-Leiste.

Es werden folgende Darstellungsformen unterschieden:

1. *Nebeneinanderliegende Darstellung*
Anordnung in gleichmässig *stehenden Rechtecken*.
2. *Untereinanderliegende Darstellung*
Anordnung in gleichmässig *liegenden Rechtecken*.
3. *Überlappende Darstellung*
Alle Titelleisten sichtbar, wie bei Spielkarten leicht nach unten und rechts versetzt dargestellt.



5.2 Datenaustausch

Der Datenaustausch zwischen Windows 95-Programmen kann auf vier verschiedene Arten erfolgen:

1. Import

Ist ein entsprechender Import-Filter installiert, so kann ein Anwendungsprogramm Dateien aus einem anderen Programm öffnen. Umgekehrt ist es in vielen Anwendungen möglich, anzugeben, in welchem Fremd-Format eine Datei gespeichert werden soll (Export).



2. Zwischenablage

Textelemente, eine Grafik etc. wird von einer Anwendung in einen Zwischenspeicher ("Zwischenablage") kopiert und kann von dort in die gleiche oder in eine andere Anwendung eingefügt werden.

3. Dynamischer Datenaustausch (DDE)

Auch hier wird aus der Zwischenablage eingefügt. Bei diesem Verfahren bleibt jedoch das Eingefügte mit der Quelle verbunden, so dass Änderungen in der Quelle automatisch übernommen werden können. In einigen Programmen geschieht die Aktualisierung nicht automatisch, sondern muss im Menü [Bearbeiten] <Verknüpfung...> angefordert werden.

4. Objekt einfügen (OLE)

Hier wird ein Dokument in ein Dokument einer anderen Anwendung so eingebunden, dass es innerhalb des fremden Dokumentes per Doppelklick weiterbearbeitet werden kann, ohne dass das entsprechende Programm zuerst gestartet werden muss.

5.3 Möglichkeiten des Desktop-Kontextmenüs

Symbole anordnen

Die Symbole, welche auf dem Desktop angeordnet sind, können über das Kontextmenü nach dem Namen, dem Typ, der Grösse, dem Datum oder automatisch angeordnet werden.

Wählen Sie im Kontext-Menü des Desktops den Befehl <Symbole anordnen> und treffen Sie aus dem aufgeklappten Untermenü Ihre Wahl.

Ordner auf dem Desktop erstellen

Ordner können direkt auf dem Desktop erstellt und dort verwaltet werden. Wählen Sie im Kontext-Menü den Befehl <Neu> und im Untermenü die Option 'Ordner'.

Windows 95 macht einen Namensvorschlag, den Sie aber nach den eigenen Wünschen abändern können.

☞ Wenn Sie den Ordner löschen oder das Ordnersymbol auf Papierkorb ziehen, wird der gesamte Ordner mit allen enthaltenen Objekten gelöscht.

Dateien auf dem Desktop erstellen

Um zu erstellen Sie
zwei irtet
wer
1. Sie
2. l für
4. vor-
Eigenschaften

6. Zubehör

6

Im Lieferumfang von Windows 95 sind einige Programme enthalten, die unter [Programme] <Zubehör> im [Start]-Menü aufgerufen werden können.



☞ Je nachdem ob Windows 95 über Windows 3.x installiert wurde und welche Installations-Optionen ausgewählt wurden, sind mehr oder weniger Zubehör-Programme vorhanden.

6.1 Mitgelieferte Anwendungen im Überblick

Hier ein Überblick über die wichtigsten Zubehörprogramme, eine Erläuterung einiger Anwendungen folgt auf den nächsten Seiten:

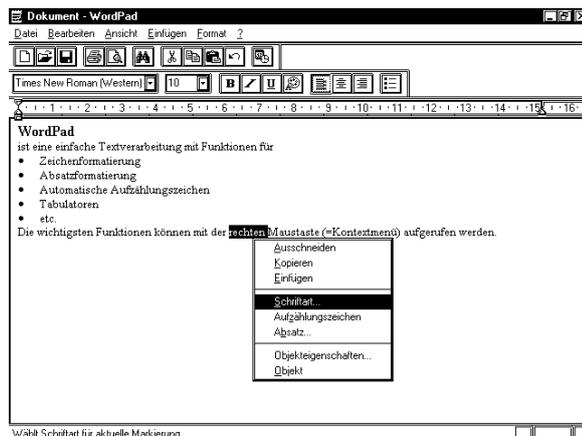
WordPad	eine einfache Textverarbeitung	WordPad
Kartei	eine sehr einfache Datenbank	Kartei
Zeichentabelle	beinhaltet Sonderzeichen und Symbole	Zeichentabelle
Rechner	Taschenrechner mit mathematischen und wissenschaftlichen Funktionen	Rechner
Paint	ein einfaches Zeichenprogramm	Paint
Wahlhilfe	Telefonnummern können über ein Modem gewählt werden	Wahlhilfe
PC-Direktverbindung	Programm zur Verbindung von 2 PCs über paralleles bzw. serielles Kabel	PC-Direktverbindung
Fax	Untermenü mit Befehlen zur Gestaltung und Versendung von Faxen	Fax
Multimedia	Untermenü mit Programmen für Multimedia-Komponenten	Multimedia
Systemprogramme	Untermenü mit einer Sammlung Utilities zur Optimierung des PC's	Systemprogramme
Spiele	Untermenü mit Spielprogrammen	Spiele

☞ Die Zubehör-Programme sind kommen in Ihrem Funktionsumfang nicht an professionellen Produkte heran. Dennoch kann eine Nutzung durchaus sinnvoll sein (etwa das Programm WordPad, wenn keine Textverarbeitung verfügbar ist oder nur eine kleine Notiz erstellt werden muss).

6.2 WordPad - eine Textverarbeitung

WordPad ist ein einfaches Textverarbeitungsprogramm. Damit können Sie Texte erstellen, formatieren, speichern und drucken. Professionelle Textverarbeitungsfunktionen (Silbentrennung, Serienbrief etc.) sind in WordPad allerdings nicht integriert.

WordPad kann nur ein Dokument bearbeiten.



Arbeiten mit WordPad

Symbolleisten erleichtern das Aufrufen der wichtigsten Funktionen. Viele Funktionen können innerhalb des Textes mit dem Kontextmenü (rechte Maustaste) aufgerufen werden.

Text erstellen bzw. öffnen

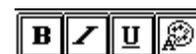
Mit WordPad können Sie (wie bei einer "normalen" Textverarbeitung) ein neues Dokument erstellen oder ein bereits erstelltes weiterbearbeiten.

 Texte und Bilder z.B. aus Hilfemenüs, Textverarbeitungs- oder Grafik-Programmen können mit [Datei] <Kopieren> bzw. [Datei] <Einfügen> (oder entsprechende Symbole) übernommen werden.



Text formatieren

Der zu formatierende Text (Text oder Absatz) muss zuerst markiert werden. Nun kann der Text über die Symbolleiste oder das Menü [Format] formatiert werden.



Speichern

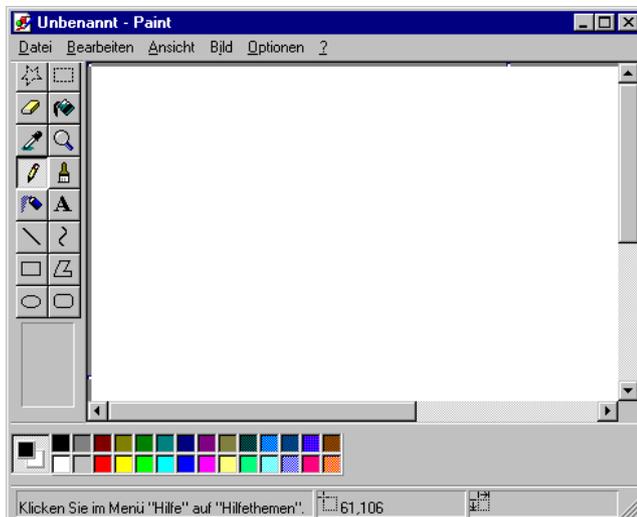
Texte können gespeichert werden mit dem Befehl [Datei] <Speichern> oder mit dem entsprechenden Symbol. WordPad erstellt Texte im WinWord 6.0-Format, sie können aber auch im TXT-Format (ASCII) oder im RFT-Format abgespeichert werden.



6.3 Paint - ein Zeichenprogramm

Paint ist ein Zeichenprogramm, mit dessen Hilfe Sie einfache bis komplexe Zeichnungen und Graphiken anfertigen können.

Links im Programmfenster stehen Ihnen Zeichen-Werkzeuge, die sogenannten Utensilien, zur Verfügung, und am unteren Rand eine Farbpalette. Je nachdem, welches Werkzeug Sie durch anklicken aktiviert haben, werden unterhalb der Werkzeugeleiste Einstellungsmöglichkeiten angeboten (etwa Strichstärken, Vergrößerungsfaktoren bei der Lupe, Art des Radiergummis etc.).



Zeichnung erstellen

Zeichnung erstellen

Wählen Sie das gewünschte Werkzeug mit den gewünschten Optionen, klicken Sie auf die gewünschte Farbe (linke Maustaste für Umriss, rechte für Füllung) und positionieren Sie die Zeichenelemente (Linien, Kreise, Rechtecke etc.) auf dem Zeichnungsblatt.



Texte einfügen

Mit dem Werkzeug Text können Sie Text eingeben. Ziehen Sie zuerst einen Rahmen wo der Text erscheinen soll und geben Sie den gewünschten Text in die Dialogbox. Korrekturen und Formatierungen des Textes müssen gleich erfolgen, da eine nachträgliche Bearbeitung nicht möglich ist.



Zeichnung verändern

Indem Sie einen Bereich markieren können Sie Zeichenelemente verändern (löschen, verschieben, vergrößern, drehen, einfärben etc.).



6.4 Die Zeichentabelle

Über die Tastatur kann nur ein Teil der anzeigbaren Zeichen aufgerufen werden. Speziell fremdsprachliche Texte benötigen Sonderzeichen.

Mit dem Programm 'Zeichentabelle' ist es möglich, alle 256 Zeichen jeder installierten Schriftart anzuzeigen und jeder dieser Zeichen in eine Anwendung zu übernehmen.



Arbeiten mit der Zeichentabelle

Schriftart auswählen

Im Feld '*Schriftart*' können Sie unter den auf Ihrem PC installierten Schriftarten auswählen.

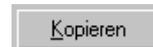


Zeichen auswählen

Wird auf ein Zeichen doppelt geklickt, so erscheint es im Feld '*Zu kopierende Zeichen*'. Sie können mehrere Zeichen in dieses Feld übernehmen.

Zeichen kopieren und in andere Anwendungen übernehmen

Wenn Sie die Schaltfläche [*Kopieren*] betätigen, wird der Inhalt des Feldes '*Zu kopierende Zeichen*' in die Zwischenablage kopiert und kann nun in jede beliebige Anwendung eingefügt werden.



- ☞ Selbstverständlich werden Profis weiterhin Sonderzeichen mit gedrückter [**ALT**]-Taste und dem ASCII- bzw. ANSI-Code am Nummernblock der Tastatur einzugeben (vgl. Zahl rechts unten am Fensterrand der Zeichentabelle).



- ☞ In einigen Anwendungen kann die Zeichentabelle direkt in einem programmeigenen Menü geöffnet und verwendet werden (z.B. Microsoft Word).

6.5 Der Rechner

Das Programm 'Rechner' ist entweder ein übersichtlicher Taschenrechner (Standard) oder ein hochgradig leistungsfähiger "Klein-Computer" (Wissenschaftlich). Sie können im Menü [Ansicht] zwischen den beiden Varianten wechseln.

☞ Die Eingabe von Zahlen und Rechenzeichen kann entweder durch Anklicken mit der Maus oder durch Eingabe über die Tastatur erfolgen.

 Rechner



Standard-Rechner

In der Standard-Ansicht stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: die vier Grundrechenarten, Kehrwert-Funktion (1/x), Quadratwurzel (sqrt) und ein rechnender Speicher.

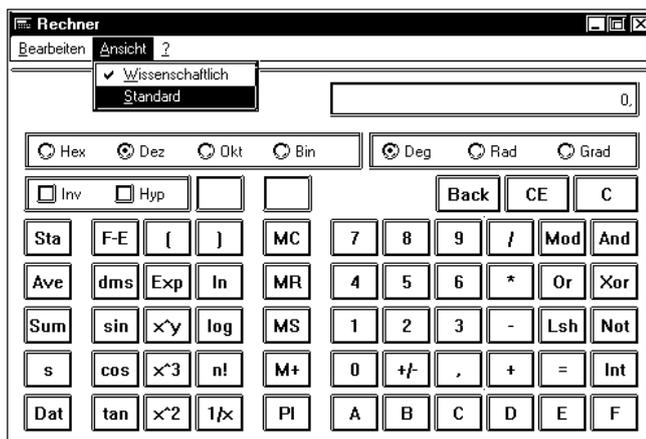
Arbeit mit der Speicherfunktion

- [MC] Löschung des Speichers
- [MR] Inhalt des Speichers wird zurückgegeben
- [MS] Anzeige wird in den Speicher übernommen
- [M+] Anzeige wird zum Inhalt des Speichers dazu addiert



Wissenschaftlicher Rechner

Mit diesem Rechner stehen trigonometrische, statistische, logische und andere Funktionen zur Verfügung.



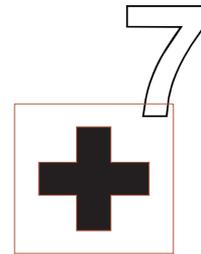
Datenaustausch

Mit dem Rechner erzielte Ergebnisse können mit dem Menüpunkt [Bearbeiten] <Kopieren> anderen Anwendungen zur Verfügung gestellt werden. Ebenso können Zahlen aus anderen Anwendungen in den Rechner übernommen werden.

7. Das Hilfesystem

Windows 95 verfügt über ein sehr umfangreiches Hilfesystem (auch Online-Hilfe genannt), welches wichtige und interessante Informationen zu allen relevanten Themen rund um das Betriebssystem enthält.

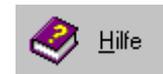
- ☞ Gewöhnen Sie sich an, bei auftretenden Problemen immer zuerst die Hilfe-Funktion zu konsultieren. In den allermeisten Fällen werden Sie zu Informationen gelangen, die Ihnen weiterhelfen.



7.1 Starten der Hilfe-Funktion

Aufruf der Hilfe

Im [*Start-Menü*] kann der Befehl <Hilfe> ausgewählt werden und im erscheinenden Dialogfenster zwischen drei Registerkarten (Inhalt, Index, Suchen) ausgewählt werden.



- ☞ Das gleiche Hilfemenü kann auch vom Desktop durch Drücken der [F1]-Taste aufgerufen werden.



- ☞ Wenn Sie sich innerhalb eines Anwendungs-Programmes befinden (z.B. WinWord) öffnet das Drücken der [F1]-Taste das Hilfemenü des jeweiligen Programmes.

7.2 Arbeiten mit dem Hilfesystem

gepunktete Linien

Sind innerhalb einer Hilfefunktion Begriffe mit einer *gepunkteten Linie* unterstrichen, erscheint beim Anklicken eine Definition zu diesem Begriff.

MS-DOS

Aktionsfelder

Das Betätigen dieser Schaltknöpfe führt die jeweilige Aktion aus.



Die 3 Registerkarten (Inhalt, Index, Suchen)

Registerkarte 'Inhalt'

Diese neue Art von Hilfe umfasst *Hilfen zu ganzen Prozeduren* wie "Drucker einrichten", "Schriften verwalten" usw. Nach dem Öffnen des Ratgeberbuches wird der Anwender Schritt für Schritt zur Lösung seines Problems geführt. Die nötigen Aktionen können mittels intelligenter Querverweise direkt aus der Hilfe heraus ausgelöst werden.



Registerkarte 'Index'

Über die Registerkarte 'Index' können die einzelnen *Hilfetexte direkt* angesprungen werden. Es müssen nur die ersten Buchstaben des Titels eingegeben werden. Sobald im Textfeld zu schreiben begonnen wird, erscheinen im Listenfeld darunter Themen, die zur Auswahl stehen.

In dieser Registerkarte besteht auch die Möglichkeit, die Suche auf einzelne Hilfedateien (z.B. Maus) zu beschränken und nur noch dort nach Hilfe zu suchen.



Registerkarte 'Suchen'

Mittels der Registerkarte 'Suchen' kann ein Stichwortsuchregister über alle vorhandenen Hilfedateien erstellt werden. Ist dieses Suchregister einmal erstellt, kann sich der Anwender durch Eingabe eines Suchbegriffs alle Hilfetexte zu einem Stichwort anzeigen lassen und so rasch zum gesuchten Hilfetext finden.



7.3 Weitere Hilfe-Möglichkeiten

Direkte Hilfe

Wenn in der Titelleiste eines Fensters die nebenstehende Schaltfläche erscheint, können Sie direkte Hilfe anfordern. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, so ändert sich die Form des Mauszeigers in einen Pfeil mit Fragezeichen. Wenn Sie mit diesem Fragezeichen innerhalb des Fensters auf ein beliebiges Objekt klicken, erscheint ein Fenster mit einer kurzen Erklärung zum angeklicketen Objekt.



Windows-Tours

Für Einsteiger ins Windows 95 empfiehlt sich die 'Windows-Tour'. Sie wird auch über das *[Start]-Menü* und den Befehl *<Hilfe>* gestartet. Unter dem Register Inhalt finden Sie den Eintrag 'Tour: Windows-Einführung in zehn Minuten'.



Willkommens-Tips

Wenn Sie Windows neu installiert haben, erscheint nach Aufstarten ein Willkommens-Bildschirm. Von hier aus können Sie unter anderem die Windows-Tour starten und sich interessante Tips für die Bedienung von Windows 95 anzeigen lassen.



8. Drucken und Schriftverwaltung

8

8.1 Den Ausdruck steuern

Windows 95 stellt Druckaufträge in eine Warteschlange, die in der Reihenfolge des Auftragseinganges abgearbeitet wird. Um die Druckreihenfolge zu ändern oder um bestehende Druckaufträge zu löschen, ist aus dem Menü [Start] der Befehl [Einstellungen] <Drucker> aufzurufen.

In dem Dialogfenster 'Drucker' muss nun der Drucker doppelt geklickt werden, für den die Änderung vorgenommen werden soll. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem die in der Druckerwarteschlange befindlichen Dokumente aufgelistet sind.



Einzelne Druckaufträge können nun sowohl gelöscht (Kontextmenü) als auch durch Ziehen mit der Maus in ihrer Reihenfolge geändert werden. Dabei ist zu beachten, dass ein Dokument, das gerade gedruckt wird, nicht mehr in der Reihenfolge geändert werden kann.

- ☞ Es kann auch auf das Drucker-Symbol in der Task-Leiste (links von der Uhr, wenn vorhanden) doppelt geklickt werden, um Informationen, die den momentanen Druck-Status betreffen, zu sehen.

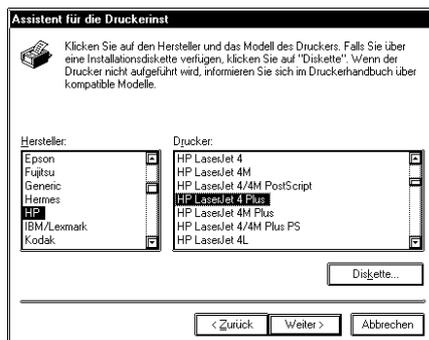
8.2 Drucker hinzufügen und anpassen

Es ist leicht einzusehen, dass etwa ein Nadeldrucker grundsätzlich anders funktioniert als ein Laserdrucker. Man kann sagen, dass beide Drucker unterschiedliche Sprachen sprechen. Die Aufgabe, einen Druckauftrag in die Sprache des Druckers zu übersetzen, übernimmt der sogenannte Druckertreiber. Windows 95 liefert für viele verschiedene Drucker passende Treiber mit. Bei vielen Druckern wird auch eine Diskette mit solchen Treibern beige packt.

Drucker-Installation

Eine Installation mit anschließender Anpassung eines Druckers ist jederzeit mit dem Programm 'Drucker' möglich ([Start]-Menü, [Einstellungen], <Drucker>).

Nach Doppelklick auf 'Neuer Drucker' erscheint ein Dialogfenster, in dem links der Hersteller und rechts der zu installierende Drucker anzuklicken ist. In Folge unterstützt ein Assistent den Anwender bei den noch benötigten Schritten.



Fertig installierte Drucker sind in dem Fenster Drucker aufgeführt und können durch Doppelklick weiter angepasst werden.

- ☞ Sollte weder in der Liste der Windows 95-Druckertreiber der nötige Drucker erscheinen noch von anderswo ein Treiber zu bekommen sein, so wählt man einen Drucker aus, der dem eigenen in der Funktionsweise am nächsten kommt. Im Druckerhandbuch sollten unter dem Stichwort "Druckeremulation" Drucker aufgelistet sein, die eine ähnliche bis gleiche "Sprache" wie der eigene sprechen.

8.3 Schriften verwalten und hinzufügen

Schriften unter Windows 95

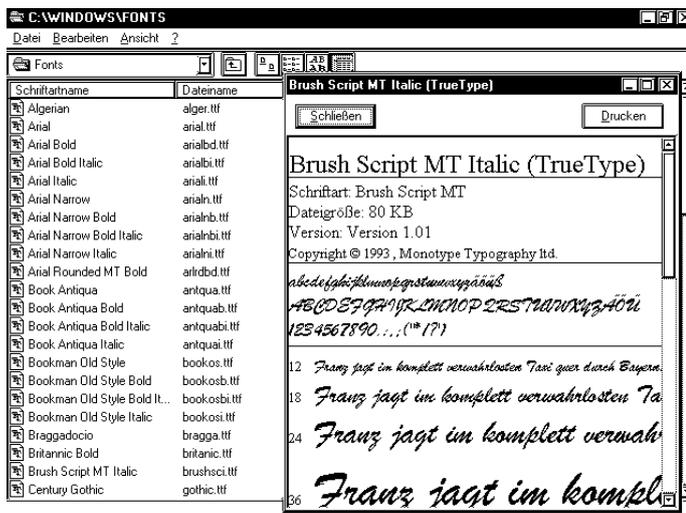
Windows 95 verwendet TrueType-Schriften, die frei skalierbar, also in ihrer Größe stufenlos veränderbar sind. Die Verwendung anderer Schriftarten (Druckerschriftarten etc.) ist ebenso möglich. Sollte die benötigte Schriftart weder im Drucker noch im Lieferumfang von Windows 95 enthalten sein, können weitere Schriften beschafft und nachträglich installiert werden.

Auch Schriften anderer Anbieter (z.B. Postscript-Schriften für den Adobe Type Manager) können verwendet werden.

Ansicht der Schriften

Das Programm Schriftarten wird in der Systemsteuerung ([Start-Menü], [Einstellungen] <Systemsteuerung>) aufgerufen. In dem nun erscheinenden Fenster werden alle bereits installierten Schriften angeführt.





Die Art, wie die installierten Schriften aufgelistet werden, kann im Menü [Ansicht] oder - wenn diese eingeblendet ist - mit der Symbolleiste eingestellt werden.

Schriftschnitte ausblenden

Von jeder Schrift werden nicht mehr alle verfügbaren Schnitte (wie fett, kursiv, fett-kursiv etc.), sondern nur ein einziger Schnitt dargestellt.

Vergleichbare Schriftarten anzeigen

Alle Schriftarten werden nach Vergleichskriterien zu der im oben befindlichen Listenfenster Vergleichskriterium gewählten Schrift aufgelistet.

Schriftmuster und Schriftinformationen

Informationen zu einer angeklickten Schrift und eine Beispielseite mit einer Schriftprobe von 12 bis 72 Punkte werden über den Menüpunkt [Datei] <Öffnen> angezeigt. Ausdrucken lässt sich diese Seite mit der Schaltfläche [Drucken] oder über den Menüpunkt [Datei] <Drucken>.

☞ Weitere interessante Informationen zu einer angeklickten Schriftart können eingesehen werden, wenn der Befehl [Datei] <Eigenschaften...> aufgerufen wird.

Installation von neuen Schriften

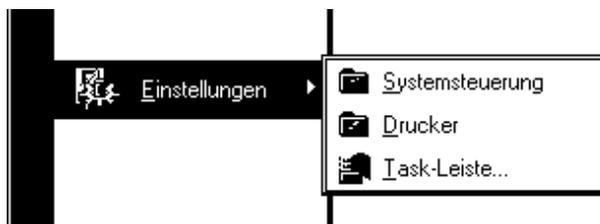
Das Installieren zusätzlicher Schriftarten erfolgt mit dem Befehl [Datei] <Neue Schriftart installieren...> In dem folgenden Dialogfenster werden Laufwerk, Ordner und die betreffende Schriftdatei gewählt. Nach Bestätigen mit [OK] ist die Schriftart hinzugefügt.

Das Entfernen von Schriften erfolgt durch Markieren und anschließendem Wählen von Menü [Datei] <Löschen>.

9. Systemeinstellungen

9

Windows 95 kann in vielen Bereichen den Bedürfnissen des Anwenders angepasst werden. Sei es, dass ein Linkshänder die Maustastenbelegung ändern möchte, dass ein Benutzer einen neuen Drucker verwendet oder dass die Erscheinungsform der Task-Leiste verändert werden soll. Diese Anpassungen können hauptsächlich über das [Start]-Menü und den Einstellungen <Einstellungen> gemacht werden.



Systemsteuerung

Über den Befehl <Systemsteuerung> erreicht man den gleichnamigen Ordner, der alle wichtigen Programme zur Anpassung von Windows 95 an die persönlichen Bedürfnisse enthält.

Drucker

Der Befehl <Drucker> wird verwendet, um einen neuen Drucker einzurichten oder einen bestehenden Drucker an veränderten Gegebenheiten anpassen zu können.

Task-Leiste

Mit dem Befehl <Task-Leiste...> kann das Erscheinungsbild der Task-Leiste verändert werden.

- + Diese Einstellungsmöglichkeiten können auch über andere Befehle aufgerufen werden, z.B.
 - Die Task-Leiste kann über dessen Kontext-Menü und den Befehl <Eigenschaften...> verändert werden.
 - Die Systemsteuerung und das Programm Drucker sind auch über das Objekt 'Arbeitsplatz' aufrufbar.

9.1 Die Systemsteuerung

Aufgerufen wird die Systemsteuerung mit der Schaltfläche *[Start]* und dem Befehl *[Einstellungen] <Systemsteuerung>*.
Untenstehend ein Auszug aus den dort aufrufbaren Programmen:

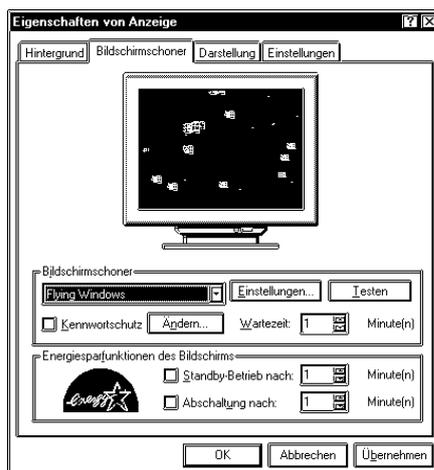
Akustische Signale:	Erlaubt die Verbindung von Programmereignissen (wie der Beendigung eines Programms) mit Geräuschen bzw. Klängen.
Anzeige:	Beeinflusst die Qualität der Bildschirmanzeige; Einrichtung eines Bildschirmschoners, Bildschirmhintergrundes etc.
Datum/Uhrzeit:	Ermöglicht die Einstellung des Datums und der Uhrzeit.
Drucker:	Ermöglicht das Hinzufügen und Anpassen von Druckern.
Eingabehilfen:	Bietet Einstellungsmöglichkeiten für körperbehinderte Anwender.
Kennwörter:	Ermöglicht die Änderung von Zugangsberechtigungen.
Ländereinstellungen:	Beinhaltet Anpassungsmöglichkeiten von Windows 95 an nationale oder individuelle Normen und Standards.
Maus:	Ermöglicht die benutzergerechte Anpassung der Maus.
Schriftarten:	Erlaubt das Hinzufügen oder Löschen von Schriften.
Tastatur:	Bietet Möglichkeiten, die Tastatur an ausländische Zeichensätze anzupassen etc.



- † Viele der in der Systemsteuerung aufgelisteten Einstellungsmöglichkeiten setzen eine fundierte Kenntnis von Hardware und deren Zusammenspiel mit der Software voraus. Sie sollten daher nur von entsprechend qualifizierten Anwendern genutzt werden.

9.2 Anpassen des Bildschirmes

Das Programm 'Anzeige' enthält Einstellungsmöglichkeiten, um die Gestaltung des Bildschirmes unter Windows 95 zu verändern. Aufgerufen wird das Programm 'Anzeige' im [Start]-Menü mit [Einstellungen] <Systemsteuerung> oder über das Kontextmenü des Desktops mit dem Befehl <Eigenschaften...>.



Register 'Hintergrund'

Im Register 'Hintergrund' lässt sich ein Muster oder ein Bild (schön, aber speicheraufwendig!) auf die Arbeitsoberfläche legen.

Register 'Bildschirmschoner'

Windows 95 stellt verschiedene Bildschirmschoner zur Auswahl, die durch Betätigen der Schaltfläche [Test] ausprobiert werden können.

- + Der Bildschirmschoner "Marquee" ermöglicht die Eingabe von Nachrichten, die mit einer einstellbaren Geschwindigkeit bei Einschalten des Bildschirmschoners den Bildschirm entlangwandern. Die Option 'Kennwortschutz' lässt ein Abschalten des Bildschirmschoners nur nach Eingabe eines korrekten Kennwortes zu.

Register 'Darstellung'

Hier können Farbschemata für die Windows 95-Bildschirmelemente gewählt werden.

Register 'Einstellungen'

Hier lässt sich mit die Bildschirmauflösung einstellen. Dank der Vorschaufunktion erhalten Sie sofort einen Eindruck davon wie sich die gewählte Auflösung auswirken wird.

9.3 Einstellen von Maus und Tastatur

Einstellungsmöglichkeiten der Maus

Mit dem Programm 'Maus' können verschiedene Einstellungen der Maus verändert werden, so z.B.

Zeigergeschwindigkeit

Einstellung der Geschwindigkeit, mit der eine Bewegung der Maus in die Bewegung des Mauszeigers auf dem Bildschirm umgesetzt wird.

Doppelklickgeschwindigkeit

Besonders interessant für "neue" Benutzer der Maus, da diese oft Mühe haben mit dem Doppelklick. Das Testfeld ermöglicht eine Überprüfung der Einstellung.

Zeigerspur

Für Benutzer von LCD-Bildschirmen (Notebooks) ist zur besseren Sichtbarkeit des Mauszeigers diese Option gedacht.

Rechtshändig oder Linkshändig

Linkshänder können die Funktion der linken und rechten Maustaste vertauschen.



Maus

Einstellungsmöglichkeiten der Tastatur

Im Programm 'Tastatur' stehen folgende Register zur Verfügung:

Register 'Geschwindigkeit'

Hier können Einstellungen zur Anschlagsverzögerung und Anschlagswiederholrate vorgenommen werden.

Register 'Sprache'

Hier können fremdsprachige Tastaturlayouts hinzugefügt werden. Das Umschalten zwischen den so hinzugefügten Sprachen erfolgt mit Hilfe der Task-Leiste (Voraussetzung: Aktivieren des Option 'Sprachanzeige aktivieren' in der Task-Leiste bzw. definieren einer Tastenkombination)

Register 'Allgemein'

Wenn die Tastatur getauscht wurde, kann dies mit der Schaltfläche [Ändern...] eingestellt werden. Gegebenenfalls sind die Windows 95-Disketten bzw. Installationsdisketten des Tastatur-Hersteller bereitzuhalten.



Tastatur

9.4 Einstellung von Datum- und Uhrzeit

Datum-/Uhrzeit

Die Einstellung von Datum und Uhrzeit kann auch über das Kontextmenü der Uhr in der Task-Leiste eingestellt werden. Folgende zwei Register stehen zur Verfügung:

Datum und Uhrzeit

dient dem Einstellen der Uhrzeit und des Datums.

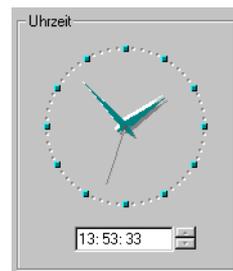
Zeitzone

Hier kann auf einfache Weise die korrekte Zeitzone eingestellt werden. Darüber hinaus kann ein Kontrollkästchen aktiviert werden, das bewirkt, dass die Uhrzeit automatisch auf Sommer-/Winterzeit umgestellt wird.

- ☞ Achten Sie darauf, dass Datum und Uhrzeit immer korrekt eingestellt sind. Beim Speichern und Ändern Ihrer Dokumente werden von Windows 95 automatisch Datum und Uhrzeit angefügt - dies kann ein wertvoller Hinweis auf den Inhalt der Datei sein.



Datum/Uhrzeit



9.5 Ländereinstellungen

Das Programm 'Ländereinstellungen' regelt die Anpassung von Windows 95 an nationale Normen und Standards ebenso an individuelle Anforderungen. Folgende Register stehen zur Verfügung:

Gebietsschema

Hier kann das Land, in dem der Computer steht, gewählt werden. Die Einstellungen in den übrigen Register passen sich automatisch an, Sie sollten in den übrigen Registern bloss noch Detailänderungen durchführen müssen.

Zahlen

Hier kann eingestellt werden, wie z.B. positive, negative Zahlen grundsätzlich aussehen sollen.

Währung

Hier lässt sich das Aussehen von Währungsbezeichnung und Währungsbetrag voreinstellen.

Uhrzeit

Die Darstellung der Uhrzeit kann hier verändert werden.

Datum

Die Schreibweise des Datums kann hier eingestellt werden.

- ☞ Viele Anwendungsprogramme bieten die Möglichkeit von diesen Standardeinstellungen abweichende Einstellungen vorzunehmen.



Ländereinstellu...

9.6 Eingabehilfen

Das Programm Eingabehilfen bietet Einstellungsmöglichkeiten für körperbehinderte Anwender.



Eingabehilfen

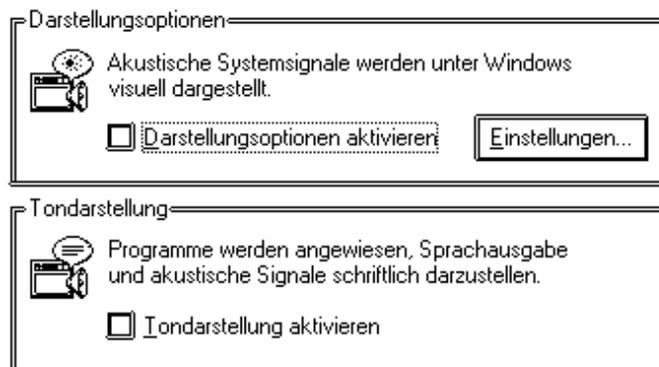
- + Viele dieser Einstellungsmöglichkeiten sind durchaus auch für Nicht-Behinderte interessant: So kann z.B. für Zeichnungsprogramme im Register 'Maus' eingestellt werden, dass die Maus über die numerische Tastatur bewegt werden kann.

Register 'Tastatur'

Das Register 'Tastatur' enthält Optionen zur Erleichterung von Tastenkombinationen, Befehle für die Anschlagverzögerung und die Einrichtung von akustischen Signalen für die Statusanzeige.

Register 'Akustische Signale'

Im Register 'Akustische Signale' kann eingestellt werden, dass hörbare Signale auf visuelle Art angezeigt werden.



Register 'Anzeige'

Das Register 'Anzeige' bietet Hilfen zur Verbesserung der Bildschirmdarstellung (speziell zur Kontrasterhöhung).

Register 'Maus'

Um den numerischen Bereich der Tastatur (=Ziffernblock) zur Bewegung des Mauszeigers verwenden zu können, ist das Register 'Maus' zu verwenden.

Register 'Allgemein'

Grundsätzliche Voreinstellungen bezüglich der oben dargestellten Eingabehilfen werden im Register 'Allgemein' vorgenommen.

9.7 Konfigurieren der Task-Leiste

Das Einstellen der Task-Leiste ist mit dem Befehl [Einstellungen] <Task-Leiste...> im [Start-Menü] oder über das Kontextmenü der Task-Leiste möglich.

Einstellung der Taskleiste

Im Register 'Optionen der Task-Leiste' werden Einstellungen für die Erscheinungsweise der Task-Leiste angeboten.

- ☞ Sollte die Task-Leiste Ihren Anwendungen zuviel Platz wegnehmen, können Sie die Option 'Automatisch im Hintergrund' aktivieren: Die Task-Leiste erscheint dann nur noch, wenn der Mauszeiger an den Bildschirmrand geführt wird, an dem die Task-Leiste verdeckt liegt.

Position der Task-Leiste

Die Task-Leiste kann einfach mit der Maus an einen anderen Bildschirmrand gezogen werden.

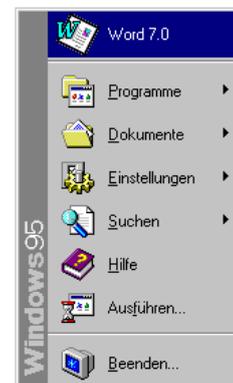


Start-Menü erweitern

Das Register 'Programme im Menü "Start"' ermöglicht es, Programme und Dokumente dem [Start]-Menü hinzuzufügen oder zu entfernen.

Mit der Schaltfläche [Löschen] lassen sich alle Eintragungen aus dem Untermenü <Dokumente> entfernen.

- ☞ Wird ein Dokument oder ein Anwendungsprogramm aus dem Explorer (oder auch ein Objekt von der Arbeitsoberfläche) auf die [Start-Menü]-Schaltfläche gezogen, so erscheint dieses in Folge im Start-Menü ganz oben und kann so rasch aufgerufen werden.



10. Dokumentenverwaltung

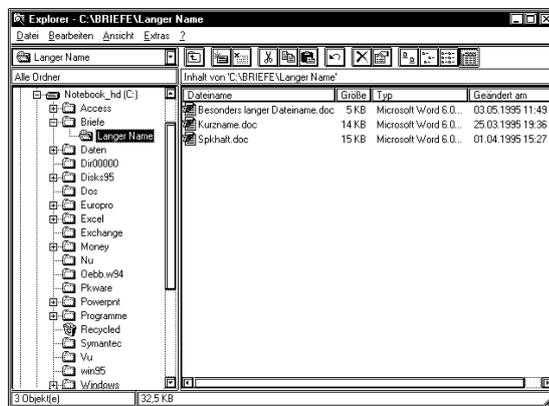
10

10.1 Der Explorer: Grundlagen

Mit dem Explorer können alle wichtigen Aufgaben, die mit Dokumenten, Ordnern, Disketten oder Festplatten zu tun haben, durchgeführt werden.

Der Explorer ersetzt den Datei-Manager aus Windows 3.x.

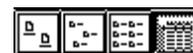
Aufgerufen wird der Explorer unter dem [Start]-Menü und dem Untermenü [Programme].



Das Explorer-Fenster

Im linken Bereich des Explorers wird die Verzeichnis-Struktur von Laufwerken angezeigt und im rechten Bereich der Inhalt des links angeklickten Objekts. Die Darstellung der Inhalte kann im Menü [Ansicht] mit den Befehlen <Grosse Symbole>, <Kleine Symbole>, <Liste> und <Details> eingestellt werden.

Diese und auch andere Einstellungen lassen sich auch mit der Symbolleiste vornehmen - wenn diese im Menü Ansicht aktiviert wurde.



Die zwei Arbeitsschritte

In der Regel wird eine Aufgabe in zwei Arbeitsschritten ausgeführt:

1. Auswählen

Zuerst wird das ausgewählt, womit etwas geschehen soll. Man klickt auf das Laufwerkssymbol, um in ein bestimmtes Laufwerk zu wechseln, man klickt auf ein Verzeichnis-symbol, um dessen Inhalt aufgelistet zu bekommen. Anschliessend werden Dateien bzw. Verzeichnisse ausgewählt. Eine zusammenhängende Liste von Dateien kann mit gedrückter [SHIFT]-Taste ausgewählt werden. Mehrere Dateien in beliebiger Reihenfolge werden mit gedrückter [CTRL]-Taste ausgewählt.

2. Befehl ausführen

Als zweiter Schritt ist nun auszuwählen, was eigentlich geschehen soll. Dazu klickt man auf den entsprechenden Befehl aus dem Kontextmenü (rechte Maustaste), der Symbolleiste oder den Menüs.

- ☞ Sollten einmal nur die Inhalte von Laufwerken, Ordnern etc. angezeigt werden, nicht aber die Struktur (im linken Bereich), muss der Ordner mit dem Befehl <Explorer> aus dem Kontextmenü gestartet werden.
- ☞ Verzeichnisse die noch Unterverzeichnisse haben, sind mit einem Plus-Zeichen markiert. Diese Unterverzeichnisse können "ausgeklappt" bzw. wieder "zusammengelegt" werden, indem auf das entsprechende Kästchen (+ bzw. -) geklickt wird.



10.3 Der Explorer: Wichtige Funktionen

Formatieren von Disketten

Disketten können nur verwendet werden, wenn sie (einmal) formatiert wurden. Dazu wählen Sie nach Auswahl des Diskettensymbols im Strukturbaum (linker Bereich) im Kontext-Menü der Befehl <Formatieren...>.

Erstellen von Ordnern

Markieren Sie im Explorer den Ort, in dem ein neuer Ordner erstellt werden soll. Wählen Sie im Menü [Datei] den Befehl <Neu> und klicken Sie auf die Option 'Ordner'. Im rechten Bereich des Explorers können Sie den Name des neuen Ordners eingeben (Bestätigung mit der [ENTER]-Taste).

Umbenennen von Dokumenten oder Ordnern

Markieren Sie das entsprechende Objekt und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl <Umbenennen>. Der bestehende Dokumentname könne Sie nun überschreiben.

Suchen von Dokumenten

Sie können Dokumente suchen, indem Sie zuerst das zu durchsuchende Objekt im Strukturbaum anklicken und dann im Kontextmenü den Befehl <Suchen...> wählen.

Schnellansicht

Sie können den Inhalt eines Dokuments einsehen, indem Sie im Kontextmenü des markierten Objektes den Befehl <Schnellansicht> wählen (steht nicht bei allen Dokumenttypen zur Verfügung).

10.4 Kopieren, Verschieben und Löschen

Ziehen mit der Maus

Durch Ziehen mit der Maus werden die markierten Elemente innerhalb des Laufwerkes verschoben. Wenn Sie in ein anderes Laufwerk gezogen werden, werden sie kopiert. Soll entgegen der Voreinstellung innerhalb des Laufwerkes kopiert werden, ist bei diesem Vorgang die [CTRL]-Taste zu drücken (ein Plus erscheint neben dem Mauszeiger). Soll laufwerksübergreifend verschoben werden, ist die [SHIFT]-Taste zu drücken. Ziehen mit der Maus ist auch mit der rechten Maustaste möglich: Anschliessend kann der Anwender im Kontextmenü entscheiden, ob kopiert oder verschoben werden soll.

Rechte Maustaste

Die Markierung wird mit der rechten Maustaste angeklickt. Anschliessend wird der Befehl <Ausschneiden> bzw. <Kopieren> gewählt (der Inhalt der Markierung befindet sich nun in der Zwischenablage).

Nach Markieren von Ziellaufwerk oder Zielordner kann jetzt mit der rechten Maustaste und dem Befehl Einfügen der Inhalt der Zwischenablage übertragen werden.

Symbole

Alternativ zur rechten Maustaste können (bei eingblendeter Symbolleiste) auch die Symbole 'Kopieren', 'Ausschneiden' und 'Einfügen' verwendet werden.



Löschen

Um markierte Elemente zu löschen, muss lediglich die [DEL]-Taste gedrückt werden. Wird ein ganzer Ordner gelöscht, ist zu beachten, dass alle darin abgelegten Dokumente ebenso gelöscht werden.

Auch das Symbol Löschen bzw. der Befehl <Löschen> im Kontextmenü stehen zur Verfügung.



 Bitte beachten Sie, dass alle gelöschten Dokumente und Ordner lediglich in den Papierkorb verschoben werden. Von hier können diese wieder - nach Aufruf des Papierkorbes von der Arbeitsoberfläche - an den ursprünglichen Ort zurückverschoben werden. Das Fassungsvermögen des Papierkorbs ist allerdings begrenzt. Sollen Objekte endgültig entfernt werden, sind diese aus dem Papierkorb zu löschen (Kontextmenü <Papierkorb leeren>).

Stichwort-Verzeichnis

A

Adobe Type Manager	8-2
aktives Fenster	3-2
Anordnen von Anwendungsfenstern	5-2
Anwendungsfenster.....	2-6

B

Bearbeiten von Objekten.....	4-1
Bedienung von Windows 95.....	2-1
Beenden von Windows 95	2-3
Befehlsauswahl	3-4
Benutzeroberfläche	1-1
Betriebssystem	1-1
Bildlaufleiste	3-1
Bildschirm	9-3

D

Datenaustausch	5-3
Datum	9-5
Datum- und Uhrzeit.....	9-5
DDE	5-3
Desktop.....	2-4
Desktop-Kontextmenüs	5-4
Dialogbox	3-5
Dokumentenfenster	2-6
Dokumentenorientierte	2-6
Doppelklicken	2-2
Drucker hinzufügen und anpassen	8-1
Drucker-Installation	8-1
Druckerschriftarten.....	8-2
Druckertreiber	8-1

E

Eigenschaften von Objekten	4-1
Eingabehilfen	9-6
Elemente eines Fensters	3-1
Emulation	8-2
Explorer	10-1
Export	5-3

F

Fenster	2-6
Fenstergrösse verändern	3-3
Formatieren.....	10-2

G	
Geschichte von Windows 95	1-2
H	
Hardwareanforderungen	1-5
Hilfe	7-1
Hilfesystem	7-1
I	
Import	5-3
K	
Klicken	2-2
Kontextmenü	3-5
Kontrollfelder	3-6
Kopieren	4-2
L	
Ländereinstellungen	9-5
lange Dateinamen	4-4
Listenfelder	3-6
Löschen	4-2
M	
Markieren	2-2
Maus	9-4
Mausbedienung	2-2
Maximieren eines Fensters	3-3
Menüleiste.....	3-1
Minimieren eines Fensters.....	3-3
Multitasking	1-4; 5-1
N	
Namensänderung	4-4
Netzwerk.....	4-2
Notabbruch	2-3
O	
Objekt einfügen	5-3
Objekte.....	2-5
Objekte öffnen	2-6
OLE.....	5-3
Ordner erstellen.....	4-5
P	
Paint	6-3
Papierkorb	2-5

R	
Rechner.....	6-5
Rechte Maustaste.....	2-2
Register.....	3-5
S	
Schliessen eines Fensters	3-4
Schnellansicht	4-6
Schriften	8-2
Schriftinformationen.....	8-3
Start-Menü	2-4; 2-7
Starten von Dokumenten und Anwendungen.....	2-6
Starten von Windows 95.....	2-1
Suchen.....	4-7
Symbole anordnen	5-4
Symbolleiste	3-1
Systemeinstellungen	9-1
Systemmenüfeld	3-4
Systemsteuerung	9-2
T	
Task-Leiste	2-4; 9-7
Task-Manager	5-2
Tastatur.....	9-4
Tastatursprachen bzw. -layouts.....	9-4
Textfeld.....	3-6
Titelleiste	3-1
U	
Uhrzeit	9-5
Umbenennen von Dokumenten/Ordern	10-2
V	
Verknüpfungen	4-5
Verschieben	4-2
Verschieben eines Fensters	3-3
W	
Währung.....	9-5
Windows NT	1-3
Windows-Tours	7-2
WordPad.....	6-2
Z	
Zeichentabelle	6-4
Zeitzone	9-5
Ziehen	2-2
Zubehör	6-1
Zwischenablage.....	5-3