

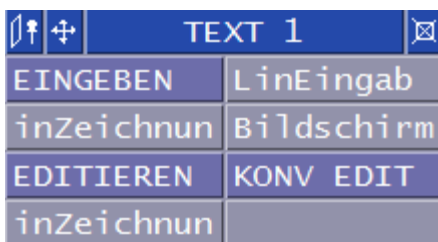
» Editieren von Texten

# Möglichkeiten der Textbearbeitung bei der klassischen Oberfläche

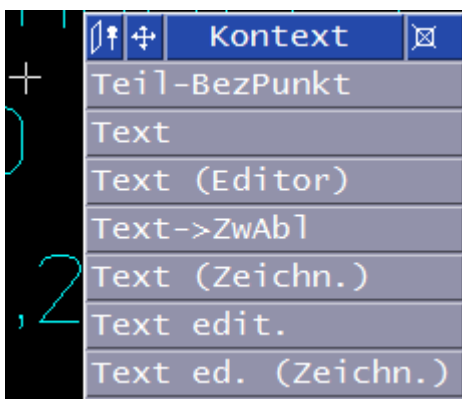
Grundsätzlich gibt es ab OSDD/ME10 Version 12 zwei Möglichkeiten, Texte zu bearbeiten:

1. Mit dem Text-Editor (den es schon immer gegeben hat)
2. Direkt in der Zeichnung

Das Bearbeiten von Texten (bei beiden Varianten) geschieht entweder mit den Befehlen des Menüs "TEXT 2"



... oder mit dem Kontextmenü von FACE, sofern der Mauszeiger über einem bestehenden Text steht (was natürlich schneller geht):



Text	Neuen Text über die Eingabezeile eingeben
Text (Editor)	Neuen Text mit dem Editor erstellen
Text->ZwAblage	Bestehenden Text in die Zwischenablage kopieren, um über "Einfügen" aus dem Kontextmenü den Text wieder in die Zeichnung einzufügen
Text (Zeichn.)	Einen neuen Text direkt auf der Zeichnung erstellen
Text edit.	Bestehenden Text mit dem ME10-Editor bearbeiten
Text ed. (Zeichn.)	Text direkt auf der Zeichnung bearbeiten

Beide Varianten (in der obigen Tabelle grau hinterlegt) unterscheiden sich in der Bedienung, weshalb die beiden nachfolgenden Abschnitte die Unterschiede der beiden Varianten erläutern sollen.

## Bearbeiten von Texten mit dem klassischen ME10-Editor

Der ME10-Editor kennt unter anderem die folgenden Tasten(-Kombinationen):


Eingf	Umschalten zwischen Überschreib- bzw. Einfüge-Modus (Cursor wird beim Einfügemodus zu einem großen blinkenden Rechteck)
Entf	Löschen des Zeichens, an dem sich der Cursor befindet
Pos1	Zum Anfang der Zeile
Ende	Zum Ende der Zeile
Enter/Eingabe	Entweder einfügen einer neuen Zeile (Einfügemodus) oder kopieren der Zeile in den Puffer (es wird diejenige Zeile kopiert, unter der sich der Cursor befindet)
Bild auf/ab	Blättern im Puffer (ACHTUNG: Wenn sich bereits Text in der Zeile befindet, in der sich der Cursor befindet, so wird dieser immer überschrieben!)
BackSpace(←)	Zeichen löschen, das sich vor dem Cursor befindet
Alt + F5	Zeilenumbruch an der Stelle einfügen, an der sich der Cursor befindet
Alt + F6	Löschen einer kompletten Zeile, wenn der Cursor am Anfang der Zeile steht Entfernen des Zeilenumbruchs, wenn der Cursor am Ende der Zeile steht
Alt + F7	Löschen von der Cursorposition bis zum Ende der Zeile
Esc	Beenden des Editors ohne Speichern
Strg + D	Speichern und beenden des Editors

Mit der Maus kann Text markiert werden (wobei der Mauscursor nur sehr schlecht zu sehen ist). Der Text landet dann sofort in der Zwischenablage. Von dort kann man ihn mit der mittleren Maustaste wieder in den Editor einfügen.

**Das Einfügen beginnt dort, wo der Eingabecursor (also nicht der Mauscursor!) steht und es wird immer überschrieben.**

## Bearbeiten von Texten direkt in der Zeichnung

Ab ME10 V. 12 können Texte direkt in der Zeichnung bearbeitet werden, wobei sich die Bedienung dort von der Bedienung des Editors leider unterscheidet:

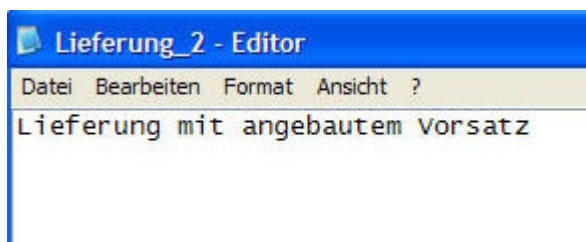
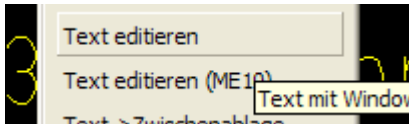
Esc	Editiervorgang beenden und die Änderungen verwerfen
Strg + D	Beenden des Editiervorgangs und vorgenommene Änderungen behalten
BackSpace(←)	Zeichen löschen, das sich links vom Cursor befindet
Entf	Zeichen löschen, das sich rechts vom Cursor befindet
Shift + Rechts	Text markieren (markierter Text wird mit gelber Farbe und dem Linientyp "Strich-Punkt-Punkt" dargestellt): 
Rechts, Links, Oben, Unten	Bewegen des Cursors im Text und Markierung aufheben (falls vorhanden)
Strg + C	Markierten Text kopieren
Strg + V	Text aus der Zwischenablage einfügen (Achtung: Ist aktuell Text markiert, so wird der markierte Text überschrieben!)

## Bearbeiten von Texten bei der Windows-Oberfläche ("WUI")

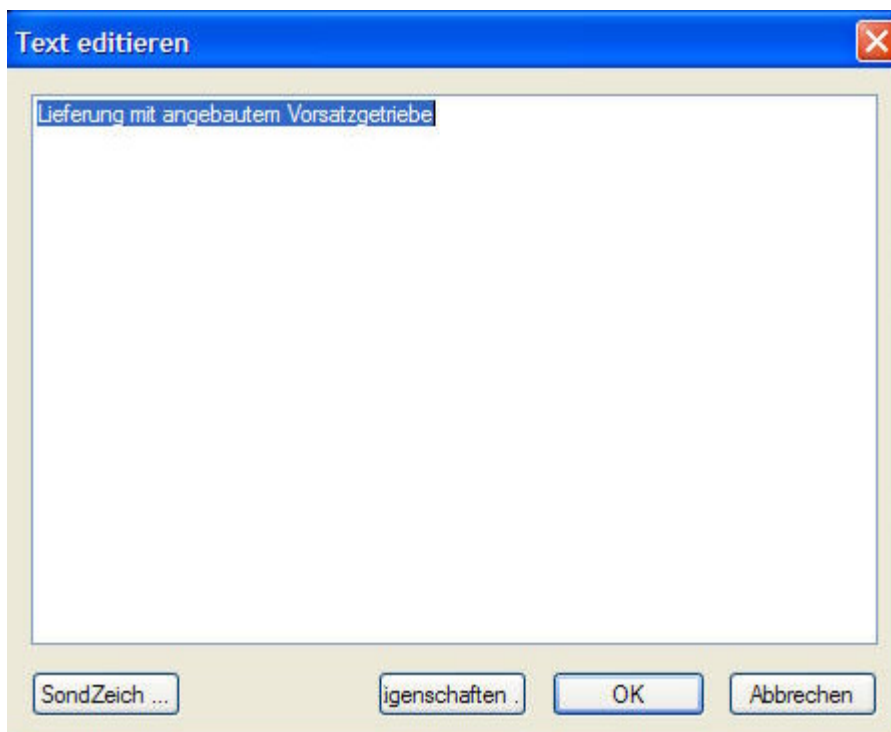
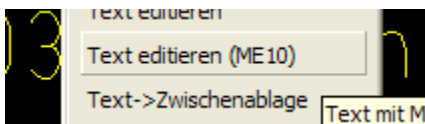
Bei der Windows-Oberfläche ist es natürlich auch möglich, Texte direkt in der Zeichnung zu editieren. Zusätzlich gibt es beim Betrieb von ME10 unter der Windows-Oberfläche zwei verschiedene Editoren:

- "Notepad" (ist beim Betriebssystem mit dabei)
- Ein in ME10 eingebauter Editor

Möchte man Texte mit vielen bzw. langen Zeilen bearbeiten, bietet es sich an den Notepad zu verwenden. Er erscheint dann, wenn man den altbekannten Befehl "EDIT\_TEXT" verwendet bzw. im Kontextmenü von FACE auf "Text Editieren" klickt (Mauscursor muss über einem Text stehen):



Der in ME10 eingebaute Editor ist zwar etwas kleiner (seine Größe lässt sich nicht ändern), doch er bietet neben der Editiermöglichkeit auch noch das Einfügen von Sonderzeichen und das Ändern der Texteigenschaften:



Dieser Editor erscheint, wenn man im FACE-Kontextmenü den Eintrag "Text Editieren (ME10)" wählt.

© by TDWSoft