

Treiber oder ein Lear Siegler Terminal installiert, so kann sie problemlos in dem Computer installiert werden (siehe nächsten Abschnitt).

INSTALLATION DER SOFTWARE

Um Ihnen eine volle Ausnutzung der Möglichkeiten Ihres NCR DECISION MATE V zu ermöglichen, muß jede Anwendung an den Computer angepaßt bzw. in ihm installiert werden. Dieses Installationsverfahren ist für jede Anwendung anders. Deshalb enthält jedes fertig erworbene Paket, wie beispielsweise MULTIPLAN™, sein eigenes Programm für die Ausführung dieser Aufgabe. In der mit der Anwenderdiskette gelieferten Dokumentation wird beschrieben, wie dieses Programm ausgeführt wird. Bevor die Anwendung an den jeweiligen Bedarf angepaßt wird, ist die Anfertigung einer Kopie der erworbenen Diskette zu empfehlen. Diese Kopie sollten Sie dann als Arbeitsdiskette benutzen. (Siehe FORMAT- und DISKCOPY-Befehle in Kapitel 5.) Die Originaldiskette sollte an einem sicheren Ort aufbewahrt und nur zur Anfertigung von Kopien benutzt werden.

Am Anfang zeigen die meisten Installationsprogramme eine Liste mit Computerterminals an. Enthält diese Liste NCR DECISION MATE V, so können Sie ihn wählen. Ansonsten ist ein MS-DOS ANSI-Treiber, das Lear Siegler ADM-31 oder das Lear Siegler ADM-3A Terminal zu wählen. Tabelle 1 gibt Aufschluß über die Funktionen des MS-DOS ANSI-Treibers. Tabelle 2 enthält entsprechende Angaben für Lear Siegler Terminals.

Wird keines der obigen Terminals aufgeführt, so müssen Sie die Terminaleigenschaften des NCR DECISION MATE V dem Installationsprogramm der Anwendung mitteilen. Bei der Eingabe dieser Codes zur Installation eines Anwenderpakets sollten Sie die Tabellen als Anleitung benutzen. (All diese Steuerzeichen/Folgen sind für die Benutzung durch Anwendungen und nicht für die Eingabe über die Tastatur gedacht.)

Die anderen Tabellen enthalten Informationen, die Sie je nach Anwendung benötigen. Tabelle 3 enthält verschiedene Informationen. In Tabelle 4 werden Noten, Frequenzen und Zyklen für die Programmierung von Musikanwendungen angegeben. Für weitere Informationen sind am Ende dieses Abschnittes Umwandlungs- und Übersetzungstabellen enthalten.

INFORMATIONEN ÜBER FUNKTIONSEIGENSCHAFTEN

Vor den folgenden Funktionen muß ein Umschaltzeichen <ESC> (Hexadezimalwert 1B) und ein Zeichen für eine linke eckige Klammer <[> (Hexadezimalwert 5B stehen.

TABELLE FÜR MS-DOS ANSI-TREIBER (TABELLE 1)		
Funktion	ASCII-Zeichenfolge	Hexadezimal-Zeichenfolge
Position der Schreibmarke	(Zeile#);(Spalte#)H oder (Zeile#);(Spalte#)f	(Zeile#)3B(Spalte#)48 (Zeile#)3B(Spalte#)66
Schreibmarke nach links	(# Spalten)D	(# Spalten)44
Schreibmarke nach rechts	(# Spalten)C	(# Spalten)43
Schreibmarke nach unten	(# Zeilen)B	(# Zeilen)42
Schreibmarke nach oben	(# Zeilen)A	(# Zeilen)41
Bericht über Einheitenstatus	6n	366E
Ausgabe über Position der Schreibmarke (wird nach 6n Funktion zurückgegeben)	(Zeile#);(Spalte#)R	(Zeile#)3B(Spalte#)52
Position der Schreibmarke sichern	s	73
Position der Schreibmarke wieder herstellen	u	75
Bildschirm löschen	2J	324A
Bis Zeilenende löschen	K	4B
Funktionstaste definieren	O;(fk#);"Zeichenfolge"p	303B (fk#)3B22 Zeichenfolge 2270
Funktionstastenerweiterung deaktivieren	0;0p	303B3070
Funktionstastenerweiterung aktivieren	0;99p	303B393970

Die in Klammern angegebenen Informationen stellen die vom Benutzer eingegebenen Daten dar. Die Klammern werden nicht mit eingegeben.

Um der Funktionstaste 18 beispielsweise CHKDSK <CR> zuzuweisen, wird folgende Eingabe vorgenommen:

<ESC>[0;18;"CHKDSK";13p

wobei 13 für <CR> steht, Hexadezimalwert 0D.

FUNKTIONSCODES DER TERMINALS (TABELLE 2)			
Funktion	ASCII-Zeichenfolge	Hexadezimal-Zeichenfolge	Terminal*
Position der Schreibmarke Zeile + Versatz Spalte + Versatz	<ESC> = (Zeile#+32) (Spalte#+32)	1B3D (Zeile#+20hex) (Spalte#+20hex)	A,B
Schreibmarke nach links	^H	08	A,B
Schreibmarke nach rechts	^L	0C	A,B
Schreibmarke nach unten	^J	0A	A,B
Schreibmarke nach oben	^K	0B	A,B
Bildschirm löschen und Schreibmarke in Ausgangs- stellung	^Z	1A	A,B
Bis Zeilenende löschen	^W	17	
Zeilenschaltung	^M	0D	A,B
Umschaltfolge	<ESC>	1B	A,B
Akustisches Signal	^G	07	A,B
Schreibmarke in Ausgangs- position	^~	1E	
Vor den folgenden Funktionen muß ein Umschaltzeichen <ESC>, Hexadezimalwert 1B, stehen.			
Löschen bis zum Zeilen- ende	T oder t	54 oder 74	A
Löschen bis zum Bild- schirmende	Y oder y	59 oder 79	A
Bildschirm löschen und Schreibmarke in Ausgangs- position	: oder *	3A oder 2A	
Halbe Leuchtstärke ein (Bei einem Farbbildschirm wird rot beigemischt))	29	A
Halbe Leuchtstärke aus	(28	A
Bildumkehr ein	G4	4734	A
Blinken ein	G2	4732	A
Bildumkehr und Blinken aus	G0	4730	A
Zeile einfügen	E	45	A
Zeichen einfügen	Q	51	A
Zeile löschen	R	52	A
Zeichen löschen	W	57	A
Musik**	M	4D	

Die in Klammern angegebenen Informationen stellen die vom Benutzer angegebenen Daten dar. Die Klammern sind nicht einzugeben.

* A = Lear Siegler ADM-31; B = Lear Siegler ADM-3A

** Sie können für Ihren NCR DECISION MATE V Musik programmieren. Beim Empfang der Zeichenfolge <ESC>M akzeptiert der Bildschirmtreiber die nächsten beiden Zahlen als Frequenz bzw. Tonlänge. Sie können die entsprechende Frequenzeingabe bzw. Anzahl von Zyklen für jeden Halbton mit Hilfe der Tabelle 4 am Ende dieses Abschnitts ermitteln.

VERSCHIEDENE INFORMATIONEN – Tabelle 3		
	ANSI	ADM-3A/ADM-31
Anzahl von Zeilen*	24 (1–24)	24 (0–23)
Anzahl von Spalten	80 (1–80)	80 (0–79)
Ausgangsposition der Schreibmarke	1/1	0/0
Eingabe-/Ausgabetechnik	MS-DOS-Aufrufe und -Befehle (z.B. TYPE)	MS-DOS-Aufrufe und -Befehle (z.B. TYPE)
Schreibmarke Ein/Aus	Nicht aktiv	Nicht aktiv
Tastatur-Quittungston Ein/Aus	Nicht aktiv	Nicht aktiv

* Die Darstellung am Bildschirm kann von einer 25. Zeile Gebrauch machen (z.B. bei Fehlermeldungen). Diese Zeile wird beim Aufrollen des Bildschirms nicht beeinflußt.

Note	Frequenz			Zyklen
	Dezimal	Hexa-dezimal	Taste	
Pause	32	20	Leerzeichen	–
A	33	21	!	110
A#	34	22	"	116.5
B	35	23	#	123.5
C	36	24	\$	131
C#	37	25	%	138.6
D	38	26	&	146.8
D#	39	27	'	155.8
E	40	28	(164.8
F	41	29)	174.6
F#	42	2A	*	185

MUSIKCODES – Tabelle 4 (Fortsetzung)				
Note	Frequenz Hexa- Dezimal	dezimal	Zyklen Taste	
G	43	2B	+	196
G#	44	2C	,	208
A	45	2D	-	220
A#	46	2E	.	233
B	47	2F	/	246.9
C (Mittl. C)	48	30	0	261.6
C#	49	31	1	277.4
D	50	32	2	293.7
D#	51	33	3	311
E	52	34	4	329.6
F	53	35	5	349.2
F#	54	36	6	370
G	55	37	7	392
G#	56	38	8	415
A	57	39	9	440
A#	58	3A	:	465
B	59	3B	:	493.9
C	60	3C	<	523.2
C#	61	3D	=	563
D	62	3E	>	587.3
D#	63	3F	?	622
E	64	40	@	659.3
F	65	41	A	698.5
F#	66	42	B	740
G	67	43	C	784
G#	68	44	D	830
A	69	45	E	880
A#	70	46	F	932
B	71	47	G	987.8
C	72	48	H	1046.5
C#	73	49	I	1108.7
D	74	4A	J	1174.7

Wenn Ihr NCR-DECISION MATE V einen Farbbildschirm hat, können Sie die Grafik-Zeichen der folgenden Tabelle entnehmen. (Die nicht farbbezogenen Zeichen gelten auch für den schwarz/-weißen Bildschirm.

FARB- und GRAFIKCODES – Tabelle 5					
Funktion	Dezimal vorher 27(ESC)91(£) abschließend 109(m)	[]	Hexadezimal Code vorher 1BH 5BH abschließend 6DH		Taste
GRAPHIK-ATTRIBUTE AUS	48		30		0
HALBE LEUCHTDICHE AUS	49		31		1
BLINKEN EIN	53		35		5
UMKEHRUNG DES BILDSCHIRMS EIN	55		37		7
HALBE LEUCHTDICHE EIN	56		38		8
SCHWARZER VORDER- GRUND	51 48		33 30		3 0
ROTER VORDERGRUND	51 49		33 31		3 1
GRÜNER VORDER- GRUND	51 50		33 32		3 2
GELBER VORDERGRUND	51 51		33 33		3 3
BLAUER VORDERGRUND	51 52		33 34		3 4
MAGENTA VORDER- GRUND	51 53		33 35		3 5
ZYAN VORDERGRUND	51 54		33 36		3 6
WEISSE R VORDER- GRUND	51 55		33 37		3 7
SCHWARZER HINTER- GRUND	52 48		34 30		4 0
ROTER HINTERGRUND	52 49		34 31		4 1
GRÜNER HINTERGRUND	52 50		34 32		4 2
GELBER HINTERGRUND	52 51		34 33		4 3
BLAUER HINTERGRUND	52 52		34 34		4 4
MAGENTA HINTER- GRUND	52 53		34 35		4 5
ZYAN HINTERGRUND	52 54		34 36		4 6
WEISSE R HINTERGRUND	52 55		34 37		4 7

Die obigen Codes können Sie beliebig verketteten, ohne anfangs 1BH 5BH zu wiederholen. 3BH muß als Trennzeichen zwischen jedem Element stehen.

Beachten Sie, daß die Funktion "GRAFIK-ATTRIBUTE AUS" keine Farbangabe beeinflußt, außer wenn es sich aus dem Rücksetzen der Umkehrung oder der Leuchtdichte-Attribute ergibt.

ÜBERSETZUNGS-/UMWANDLUNGS-INFORMATIONEN

In den verschiedenen Ländern gibt es sprachabhängig einige Sonderzeichen. Daher stimmen bei manchen Beispielen in diesem Buch die Schriftzeichen (eingegebene oder angezeigte) teilweise nicht mit den Zeichen auf der Tastatur überein. Die untenstehende Tabelle zeigt Ersatzzeichen, die bei gleichem Hexadezimal-Code die Anforderungen des Betriebssystems erfüllen. Für Benutzer, die die vollständige Hexadezimaltabelle benötigen, wird die ASCII-Codetabelle mit dem USASI-Code im Anschluß an die Tastaturtabelle angegeben.

Landessprache	Hex Codes und äquivalente Zeichen													
	23	24	40	5B	5C	5D	5E	60	7B	7C	7D	7E		
US-Englisch	#	\$	@	[\]	^	`	{		}	~		
UK-Englisch	£	\$	@	[\]	↑	'	{		}	~		
Französisch	£	\$	à	°	ç	§	^	'	é	ù	é	"		
Deutsch	#	\$	ſ	Ä	Ö	Ü	^	'	ä	ö	ü	ß		
Schwedisch/Finnisch	#	¤	@	Ä	Ö	Å	^	'	ä	ö	å	"		
Dänisch/Norwegisch	£	\$	@	Æ	Ø	Å	^	'	æ	ø	å	"		
Spanisch	£	\$	@	i	Ñ	¿	^	'	{	ñ	}	~		
Italienisch	£	\$	ſ	°	ç	é	^	'	ù	à	ò	è	í	
Schweiz (französ.)	£	\$	ç	à	é	è	^	'	ä	ö	ü	"		
Kanada (engl.)	#	\$	@	[\]	^	'	£		¢	"		
Kanada (französ.)	#	\$	@	[ç]	^	'	é	è	¢	"		
Südafrika (afrikaans)	#	\$	@	È	'N	Ë	^	'	é	'n	ë	"		
Portugiesisch	£	\$	@	Ã	Ó	Ç	'	'	ã	õ	ç	~		
Jugoslawisch	#	\$	-Đ	Ć	Č	Š	Ž	đ	ć	č	š	ž		

Länderspezifische Zeichen