

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 oder	(Zeile#);(Spalte#)H (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	0;(fk#);"Zeichen- folge"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	<ESC> =	1B3D	A,B
Zeile + Versatz	(Zeile#+32)	(Zeile#+20hex)	A,B
Spalte + Versatz	(Spalte#+32)	(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 Ausgangsstellung	^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 Ausgangsposition	^^	1E	
Vor den folgenden Funktionen muß ein Umschaltzeichen <ESC>, Hexadezimalwert 1B, stehen.			
Löschen bis zum Zeilenende	T oder t	54 oder 74	A
Löschen bis zum Bildschirmende	Y oder y	59 oder 79	A
Bildschirm löschen und Schreibmarke in Ausgangsposition	: 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-Quittung 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.		

MUSIKCODES – Tabelle 4				
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	37	'	155.8
E	40	28	(164.8
F	41	29)	174.6
F#	42	2A	*	185

MUSIKCODES – Tabelle 4 (Fortsetzung)				
Note	Frequenz		Zyklen	
	Dezimal	Hexa-dezimal	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	1	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)	HexadezimalCode vorher 1BH 5BH abschließend 6DH	Taste	
GRAPHIK-ATTRIBUTE AUS	48	30	0	
HALBE LEUCHTDICHTE AUS	49	31	1	
BLINKEN EIN	53	35	5	
UMKEHRUNG DES BILDSCHIRMS EIN	55	37	7	
HALBE LEUCHTDICHTE 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
WEISSER 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
WEISSER 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	#	\$	¸	Ä	Ö	Ü	^	`	ä	ö	ü	ß
Schwedisch/Finnisch	#	¤	@	Ä	Ö	Å	^	`	ä	ö	å	"
Dänisch/Norwegisch	£	\$	@	Æ	Ø	Å	^	`	æ	ø	å	"
Spanisch	£	\$	@	í	ñ	¿	^	`	{	~	}	~
Italienisch	£	\$	¸	°	ç	é	^	ù	à	ò	è	î
Schweiz (französ.)	£	\$	ç	à	é	è	^	`	ä	ö	ü	"
Kanada (engl.)	#	\$	@	[\]	^	`	£		¢	"
Kanada (französ.)	#	\$	@	[ç]	^	`	é	è	¢	"
Südafrika (afrikaans)	#	\$	@	Ê	'N	Ë	^	`	é	'n	ë	"
Portugiesisch	£	\$	@	Ä	Õ	Ç	`	`	ã	õ	ç	~
Jugoslawisch	#	\$	Đ	Ć	Č	Š	Ž	đ	ć	č	š	ž

Länderspezifische Zeichen