

Übungstexte erweitern.

Leistungsumfang

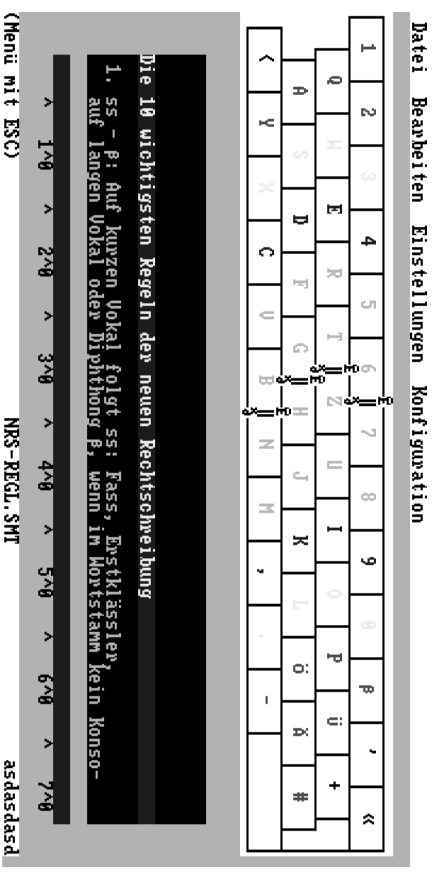
SMPProg ist ein Programm, das durch seinen einfachen und klaren Aufbau besticht. Die Benutzeroberfläche ist an den SAA/CUA-Standard angelehnt. Neben den über 50 mitgelieferten Übungen können beliebig viele weitere Übungstexte selbst eingebunden werden. Sie finden im Lieferumfang auch Übungen nur für die linke und nur für die rechte Hand, die speziell für Schüler mit Handverletzungen erstellt wurden. Bei der Lamblich-Lizenzversion sind noch zusätzlich über 40 Lektionstexte des neuen Lehrbuchs inklusive neuer deutscher Rechtschreibung enthalten.

Die Übungen können als Abschreibtext mit und ohne Korrektur, als Block unter Angabe der Anzahl der Zeilenwiederholungen, als 10-Minuten-Abschrift und als beliebige Kombinationen dieser Möglichkeiten durchgeführt werden. Dabei kann auch noch angegeben werden nach wie vielen Fehlern eine Zeile muss wiederholt werden muss.

Für Fließtexteingaben externer Texte, wie zu Prüfungen vorgeschrieben, existiert eine „leere“ Datei. Zusätzlich besteht zum Training des Taktschreibens die Möglichkeit, einen Text als Laufschrift mit einer einstellbaren Geschwindigkeit von 60 bis 300 Anschlägen pro Minute (in Schritten von 20 Anschlägen pro Minute) zu schreiben. Während der Übungen kann ein Tastenfeld mit je nach Finger farblich unterlegten Tasten angezeigt werden.

SMPProg

„Schreiben mit Programm“



Inhalt

1 Programmbeschreibung	3
2 Installation	7
1 Allgemeines	7
2 Installation unter Windows	8
3 Disketteninhalt	9
4 install.exe	11
3 Benutzung des Programms	17
1 Ein erster Probelauf	17
2 Programmbeschreibung	19
3 Menüs	24
4 Tipps für den Lehrer	35
5 Optionen beim Programmstart	39
6 Übungstexte	43
7 Druckertreiber	45
8 Lehrerprogramme	47
1 checksum.exe	47
2 anschlz.exe	49
3 fehler.exe	51
4 drucke.exe	54
9 Mitgelieferte Übungstexte	55
1 Unterverzeichnis lektion	55
2 Unterverzeichnis uebungen	56
3 Unterverzeichnis texte	57

1 Programmbeschreibung

SMPProg ersetzt komplett, und in vieler Hinsicht für die Lehrkräfte komfortabler, eine Schreibmaschine, will aber nicht in Konkurrenz zu Textverarbeitungsprogrammen stehen. So sind die Funktionen einer Schreibmaschine bis hin zur wiederholten Löschung des letzten Zeichens möglich, nicht jedoch Textbearbeitungsfunktionen. Das Programm wurde bewusst klein gehalten, um die einfache Verteilung an Schüler mit alten Texten auf nur einer Diskette für Hausübungen zu ermöglichen.

Einsatzhinweise

SMPProg liegen ein Prüfsummenprogramm zum Testen von Schüler-Hausarbeiten sowie ein Programm zum Bestimmen der Anschlagzahlen beliebiger Texte und ein Programm zum Korrigieren beliebiger Texte bei. Mit letzterem Programm können auch Texte, die mit der „leeren“ Datei oder einem Textverarbeitungsprogramm erstellt wurden, gegen eine Vorlage verglichen werden, wobei alle Fehler markiert werden.

Zusatzprogramme für Lehrkräfte

SMPProg ist ein Tastschreib-Übungsprogramm, das bewusst einfach gehalten ist, um auf möglichst jedem Rechner – schon mit nur einem einfachen, alten MS-DOS – lauffähig zu sein. Dies hat außerdem den Vorteil, dass Sie selbst das Programm all Ihren Schülern einfach auf Diskette weitergeben können. Durch die Einfachheit und Offenheit der Formate können Sie das Programm für Ihre Schüler auch jederzeit um eigene

Beschreibung

2.2 Installation unter Windows

DOS-Fenster

Die Installation unter Windows erfolgt über die Auswahl des Menüpunkts „Datei ausführen“ im Programm-Manager bzw. „Ausführen“ im Start-Menü. Hier geben Sie bitte „A:\install.exe“ ein, falls sich die Diskette in A: befindet. Alternativ dazu können Sie auch „Durchsuchen“ wählen und das Programm aussuchen. Nach dem Anklicken von „OK“ wird das Installationsprogramm in einem DOS-Fenster gestartet.

Alternativ dazu kann auch ein Verzeichnis für SMPProg (z. B. „C:\SMPProg“) angelegt werden und der Inhalt der Diskette in dieses Verzeichnis kopiert werden.

Icon unter Windows 3.x

Nach der Übertragung des Programms und der Lektionsdateien auf die Festplatte muss noch ein Icon im Programm-Manager erzeugt werden.

Wählen Sie dazu den Menüpunkt „Datei/Neu...“ im Programm-Manager aus, markieren Sie den Eintrag „Programm“ und klicken Sie „OK“.

Im Fenster „Programmeigenschaften“ können Sie jetzt die Eintragungen vornehmen: Befehlszeile ist dabei z. B. „C:\SMPROG\SM\SMPROG20.EXE“, falls Sie SMPProg nach „C:\SMPROG“ kopiert haben.

Klicken Sie jetzt auf „Anderes Symbol“. Es erscheint eine Meldung, dass kein Symbol verfügbar ist, man aber eines des Programm-Managers verwenden könne.

Nach dem Start des Programms wird der Schülernamen abgefragt, und das Programm verzweigt in die Abfrage nach der ersten zu bearbeitenden Übungstextdatei. Andere Dateien sowie Einstellungen zur Art der Übung können jederzeit über das Pull-Down-Menü gewählt werden. Der Start der Übung – normal oder als Laufschritt – erfolgt in der vorher im angezeigten Text ausgewählten Zeile. Nach Abschluss kann die Übung mit verschiedenen Optionen abgespeichert und ausgedruckt werden. Aufgrund dieser Ausdrucksfunktion und dem für Lehrer mitgelieferten Prüfsummenprogramm ist auch die nicht-manipulierbare Erstellung von Hausaufgaben möglich. (Diese Beschreibung von SMPProg entstammt einer Beurteilung des Arbeitskreises für Tastlernprogramme der Zentralstelle für Computer im Unterricht.)

Falls Sie eine Schullizenz erworben haben, haben Sie auch das Recht, das Programm zu kopieren und Ihren Schülern für einen Unkostenbeitrag von maximal 5 DM bzw. 2,50 Euro zur Verfügung zu stellen.

Schulen und andere öffentliche Einrichtungen können vom Programmautor eine Schullizenz (300 DM bzw. ab 01.01.2002 200 Euro) erwerben.

Diese Schullizenz umfasst einen Satz von vier Disketten. Diese beinhalten zwei Kopiervorlagen für Schülerrückseiten und zwei Lehrerrückseiten zusätzlich mit den Lehrernprogrammen, die nicht an die Schüler weitergegeben werden sollen. Des weiteren erfolgt die Auf-

Kopieren

Preise und Lizenz- bedingungen

nahme des Schulnamens in die Programminformation. Mehrere Disketten-Labels (für 3,5"-Disketten), einen Satz der Dokumentation, sowie ein Hotline- und Update-Service per E-Mail für den Besteller ist ebenfalls enthalten.

Lambrich-Lektionen

Falls die Lektionen 1 bis 34.3 des Lehrbuchs „Lambrich: Tastschreiben an Textsystemen – Einfach, schnell und leicht, Ausbildungsabschnitt 1“ (6. Auflage 1997; aktualisiert bzgl. neuer Rechtschreibung und neuen DIN-Normen) gewünscht werden, ist eine zusätzliche Lizenzgebühr von 60 DM bzw. ab 01.01.2002 40 Euro zu entrichten.

Adresse des Programmautors:

Thomas Krauß
Jahnstr. 2
86830 Schwabmünchen
Telefon: (0 82 32) 7 77 82
E-Mail: krausst@gmx.de

© 1991 – 2002 by Thomas Krauß

2 Installation

2.1 Allgemeines

Sie haben eine Diskette mit dem Programm und allen Übungstexten erhalten. Zur Installation können Sie einfach die gesamte Diskette in ein Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren. SMPProg kann auch direkt von Diskette gestartet werden. Allerdings dauert das Laden des Programms von Diskette relativ lange.

Diskette

In der DOS-Version finden Sie auf der Diskette das Programm „install.exe“, das dies für Sie übernehmen kann. Achten Sie jedoch bei Benutzung dieses Programms darauf, dass Sie nur Pfadnamen mit bis zu acht Buchstaben verwenden dürfen (siehe auch Kapitel 2.4, install.exe).

install.exe

Das Programm läuft auch unter Netzwerken, unterstützt aber nicht deren spezielle Funktionen. Nach der Installation kann eine Konfiguration eingestellt und abgespeichert werden. Bei Netzwerkinstallation ist auch eine individuelle Konfiguration für jeden Benutzer möglich. Als Beispiel einer Start-Batch-Datei für ein Novell-Netz finden Sie auf Ihrer Diskette die Datei „smprog.net“ (siehe auch unten Kapitel 5, Optionen beim Programmstart).

Netzwerke

2.4 install.exe

Mit diesem Programm können Sie das Programm SMPProg auf einer anderen Diskette oder Ihrer Festplatte installieren. Sie können die Installation bei jeder Abfrage durch Drücken von ESC abbrechen.

Weitermachen Abbrechen

Laufwerk

Wählen Sie durch Drücken von (*Return*) „Weitermachen“ an. Nun fragt Sie das Programm, von welchem Diskettenlaufwerk aus Sie SMPProg installieren wollen:

In welchem Laufwerk haben Sie die Originaldiskette?

A:_

Geben Sie nun A: oder B: ein, je nachdem, ob Sie die SMPProg-Diskette in Laufwerk A oder B haben. Nachdem Sie die Auswahl mit (*Return*) bestätigt haben, fragt Sie Install nach dem Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in das SMPProg installiert werden soll. Wollen Sie SMPProg nicht im Verzeichnis smprog auf Festplatte C: haben, ändern Sie bitte die Vorgabe. Wenn der Pfad Ihren Wünschen entspricht fahren Sie durch (*Return*) fort. Achten Sie bitte darauf, dass die gesamten Dateinamen im Pfad jeweils maximal acht Buchstaben lang sind.

Wohin wollen Sie SMPprog installiert haben?

C:\smprog_

Install fragt nun nach, ob es das Verzeichnis erstellen soll, falls es noch nicht existiert:

2 Installation

2.3 Disketteninhalt

Hier einfach auf OK klicken. Bei den hier angezeigten Symbolen des Programm-Managers kann ein beliebiges ausgewählt werden (es empfiehlt sich die Schreibmaschine).

Nach dem Klicken auf „OK“ erscheint das ausgewählte Symbol mit der Bezeichnung „SMPProg“ im aktuellen Fenster des Programm-Managers Über dieses Symbol kann jetzt SMPProg gestartet werden.

**Icon unter
Windows 95
und höher**

Unter Windows NT, 95, 98 oder höheren Versionen wechseln Sie im Explorer einfach in das Verzeichnis, in das Sie die SMPProg-Diskette kopiert haben. Nehmen Sie das Programm „smprog20.exe“ mit der *rechten* Mausaste und ziehen Sie es auf den Desktop. Im Kontext-Menü, das nach dem Loslassen der Mausaste erscheint wählen Sie „Verknüpfung erstellen“. Nun haben Sie ein Symbol mit einem kleinen Pfeil vorliegen. Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Symbol und Auswahl des Menüpunkts „Einstellungen“ können Sie die Programmeigenschaften anpassen. Hier können Sie das Symbol ändern oder auch einstellen, ob das Programm in einem kleinen Fenster oder bildfüllend ausgeführt werden soll.

2.3 Disketteninhalt

Der Inhalt der Diskette besteht aus folgenden Dateien: **Hauptverzeichnis**

hilfe.bat Programm, das Ihnen eine kurze Hilfe zur Bedienung des Programms gibt

install.exe Installationsprogramm
lehrer Unterverzeichnis mit speziellen Programmen für Lehrer (nicht den Schülern mit kopieren!)
lehrer.bat Programm zum Aufrufen der Hilfe für die Lehrerprogramme
sm Unterverzeichnis mit allen Dateien
smconfig.bat Batch-Datei zum Aufruf von SMPProg im Konfigurationsmodus
smprog.bat Batch-Datei zum Aufruf von SMPProg
smprog.net Beispiel für eine Batch-Datei zum Aufruf von SMPProg in einem Novell-Netz

Inhalt von „sm“

Das Unterverzeichnis „sm“ enthält alle Dateien zur Ausführung des Programms. Zur Installation genügt es, dieses Verzeichnis auf die Festplatte zu kopieren.

- Druckertreiber:
 - amstrad.smp* für Amstrad-Drucker
 - bj20.smp* für Canon Bubble-Jet 20
 - bj20usa.smp* für Canon Bubble-Jet 20
 - diablo.smp* für Diablo-Drucker und Typenrad-schreibmaschinen
 - dj500.smp* für Deskjet-500-Drucker
 - eingfach.smp* für normale ASCII-Drucker
 - eps_lq.smp* für Epson
 - mips1000.smp* für MPS
 - necp60.smp* für NEC-Nadeldrucker
 - necp60a.smp* für NEC-Nadeldrucker
 - necp70.smp* für NEC-Nadeldrucker
 - necss610.smp* NEC
 - oklaser.smp* für OKI- und HP-Laserdrucker

- *postscri.smp* für PostScript- oder auch viele andere Drucker
- *tosh301d.smp* für Toshiba-Drucker
- *tosh31bm.smp* für Toshiba-Drucker
- Programmdateien:
 - smprog20.exe* das eigentliche Programm
 - smprog.cfg* die Konfigurationsdatei, kann durch Aufruf von „smconfig.bat“ oder von Hand mit jedem Editor geändert werden
 - hypertext.exe* das Programm zum Anzeigen der Hilfe
 - smprog.hlp* Hilfedatei für SMPProg
 - global.hlp* allgemeine Hilfedatei
 - smprogkey* Lizenzdatei für Ihre Schule (nicht ändern!)
- Übungstexte:
 - ler.smt* leere Übung, muss verwendet werden, falls mit SMPProg Übungen vom Blatt oder von der Tafel abgeschrieben werden sollen
 - lektion* Unterverzeichnis mit den Lambrich-Lektionen
 - texte* Unterverzeichnis mit Texten
 - uebungen* Unterverzeichnis mit Übungen

2.4 install.exe

Legen Sie die Programmdiskette z. B. in Laufwerk A: und geben Sie „a:\install“ ein. Unter Windows wählen Sie im Start-Menü den Menüpunkt „Ausführen“ und geben dort „a:\install“ ein. Es erscheint folgendes Fenster:

Programmstart

Willkommen zur Installation von SMPProg.

Ich erstelle Verzeichnis 'C:\smprog\'.

OK Nein, abbrechen!

Drücken Sie einfach wieder (*Return*) um „OK“ zu bestätigen. Nun zeigt Ihnen Install alle Dateien an, die es auf die Festplatte kopiert:

Kopieren

Ich kopiere Verzeichnis A: \ nach C:\smprog\

```
HILFE.BAT      |
INSTALL.EXE   |
LEHRER.BAT    |
SMCONFIG.BAT  |
SMPROG.BAT    |
SMPROG.NET    |
```

Als nächstes erscheint die Frage nach den Zusatzprogrammen für Lehrer:

**Lehrer-
programme**

Wollen Sie Zusatzprogramme für Lehrer übertragen?

Ja Nein

Unterverzeichnisse

Falls Sie dieses Unterverzeichnis von der Diskette auch auf Ihre Festplatte kopiert haben wollen, drücken Sie einfach wieder (*Return*). Nun kommt wieder die Nachfrage, ob das Verzeichnis erstellt werden soll. Diese Frageprozedur läuft für alle optional installierbaren Unterverzeichnisse ab. Drücken Sie am besten jedesmal bei

der Frage, ob etwas übertragen werden soll, und bei der Frage, ob das Verzeichnis erstellt werden soll, (*Return*).

Abschluss

Sind alle Dateien und Unterverzeichnisse übertragen, kommt folgende Abschlussmeldung:

Die Installation von SMProg ist nun abgeschlossen.
Um SMProg zu starten, finden Sie im Verzeichnis
C:\smprog\ die Datei smprog.bat, die das
Programm aufruft. Um das Programm zu konfigurieren,
benutzen Sie bitte smconfig.bat, das zusätzlich ein
Einstellungen-Menü enthält.
Ich wünsche Ihnen nun noch viel Spaß mit SMProg
OK

Drücken Sie noch ein letztes Mal (*Return*), und die Installation ist abgeschlossen.

Abbruch

Haben Sie einmal die Installation z. B. mit (*Esc*) abgebrochen erscheint folgende Frage:

Ich lösche wieder alles bisher
installierte.

OK Nein, abbrechen

Bestätigen Sie diese Frage mit „OK“, so werden die bisher installierten Dateien wieder gelöscht:

(del C:\smprog\SM*.*)

Alle Dateien im Verzeichnis werden gelöscht!
Sind Sie sicher (Y/N)?

Geben Sie bei jeder Sicherheitsabfrage ein „j“ gefolgt von (*Return*) ein.

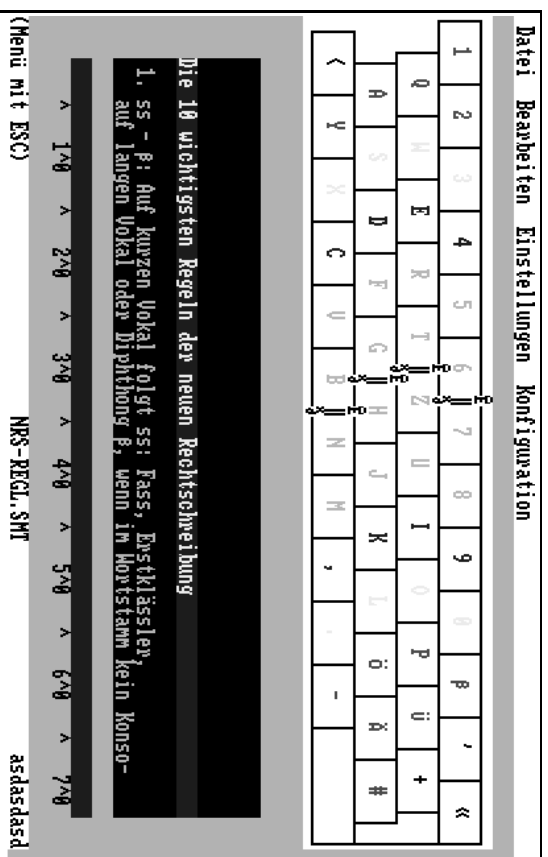


Bild 2: Hauptbildschirm mit geladenem Text

Statuszeile In der Statuszeile werden die Menüpunkte bzw. die Statusinformationen angezeigt:

Datei Bearbeiten Einstellungen Konfiguration

Bild 3: Menüpunkte

Hat man einen Übungstext geladen und „Übung beginnen“ gewählt, so erscheint ein Cursor in der Eingabezeile und die Statuszeile zeigt die Statusinformationen:

3 Benutzung des Programms

3.1 Ein erster Probelauf

Nach dem Start des Programms erscheint eine Anzeige mit der Nutzungserlaubnis. Durch Drücken von *(Return)* wird dies quittiert. Daraufhin wird der Anwender zur Eingabe von Name und Klasse aufgefordert. Die Eingabe muss ebenfalls mit *(Return)* abgeschlossen werden.

Abfragen beim Start

Darauf hin erscheint eine Datei-Auswahl, in der man den gewünschten Übungstext auswählen kann. Dies geschieht mit den Cursorstasten und *(Return)*. Zu der Benutzung der Dateiauswahl kann man mit *(F1)* eine kurze Hilfe abrufen. Das Erstellen von Verzeichnissen erstellen und das Wechseln in höhere Verzeichnisse ist in der eingeschränkten Version abgeschaltet um Fehlbedienungen zu vermeiden.

Dateiauswahl

Im Textbereich wird jetzt der ausgewählte Übungstext angezeigt. Mit den Cursorstasten kann man sich den Text ansehen und die erste Zeile für den Start der Übung wählen. Mit *(Esc)* oder *(F10)* gelangt man in das Menü und kann dort mit der Leertaste (nicht mit *(Return)*!) im Menü Einstellungen vornehmen (z. B. *nur Abschriften* abhaken) oder die Übung beginnen. Mit *(F5)* kann man die Übung normal, mit *(F6)* die Übung im Lautschriftmodus beginnen.

Übung beginnen

Übung beenden

Ist man mit der Übung fertig, kann man sie mit (Esc) beenden. Nun erscheint ein kurzer Hinweis mit Information zum Text wie Dauer der Übung, Anzahl der Fehler und erreichte Geschwindigkeit:

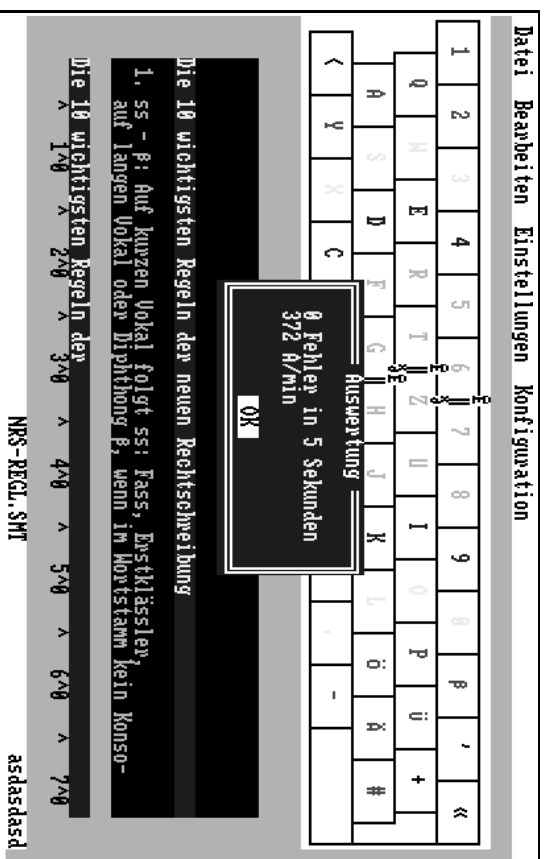


Bild 1: Informationsanzeige bei „Übung beenden“

Übung drucken

Zum Abschluss kann man über das Menü noch die gerade erstellte Übung ausdrucken oder abspeichern.

3.2 Programmbeschreibung

Das Programm wird durch den Aufruf der Batchdatei „smprog.bat“ oder direkt durch die Angabe des Programmnamens und eventueller Optionen (siehe Kapitel 5, Optionen beim Programmstart) gestartet.

Start

Nach dem Start wird der Benutzer nach seinem Namen und seiner Klasse gefragt. Eingaben mit weniger als 5 Zeichen werden zurückgewiesen. Bei einem Einsatz in den ersten Schulstunden, in denen die Schüler noch nicht genügend Kenntnisse besitzen, um ihren eigenen Namen zu schreiben, genügen auch fünf Leerzeichen, da diese Angabe nur zur Unterscheidung der Ausdrucke nötig ist. Nach dieser Eingabe befindet man sich im Hauptbildschirm, der folgende Unterteilung zeigt:

Namenseingabe

- Erste Zeile: Statuszeile
- Tastenfeldbereich
- Textbereich mit der aktuellen Zeile in der Mitte
- Eingabezeile
- Letzte Zeile: ganz rechts der Name zur Kontrolle

3.3 Menüs

Aufruf mit F10 oder Esc

Das Menü kann mit der Funktionstaste (F10) oder mit (Esc) aufgerufen werden. Mit den Cursorstasten, (PgUp), (PgDn), (Home) und (End) bzw. (Bild↑), (Bild↓), (Pos1) und (Ende) kann die Markierung verschoben werden. Mit (Return) wird der markierte Menü-Punkt gewählt, mit (Esc) wird die Menü-Wahl abgebrochen. Zum Abhaken von Optionen verwenden Sie bitte die Leertaste. Bei der Amiga-Version geschieht dies alles nur mit der Maus.

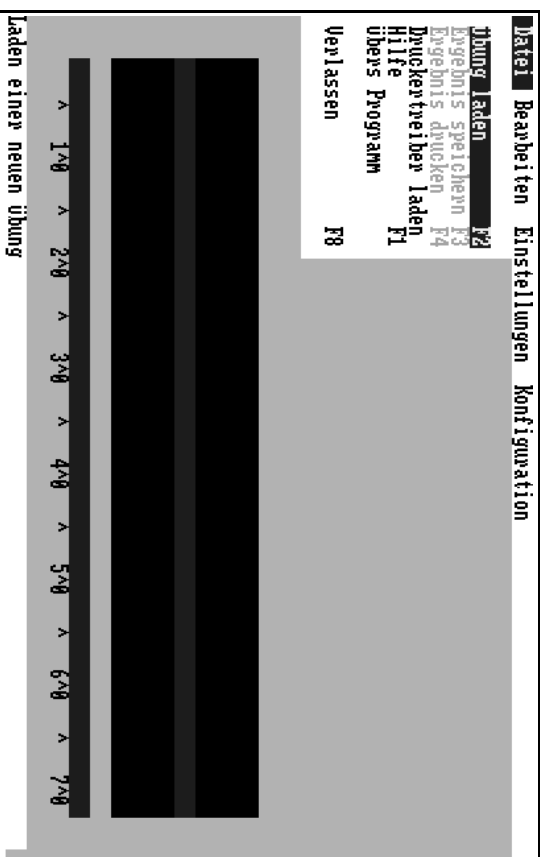


Bild 6: Das Menü „Datei“

Text abschreiben! Esc Abbrechen Zeit: 5 Anschläge: 27 Fehler: 0 \$ 0

Bild 4: Statusinformationen beim Abschreiben eines Textes

Die Angabe beinhaltet die Zeit in Sekunden, die Anzahl der Fehler in der aktuellen Zeile und in der gesamten Übung bisher (Summe).

Im Tastenfeldbereich wird optional das Tastenfeld angezeigt, wobei diejenigen Tasten, die mit dem gleichen Finger angeschlagen werden, die gleichen Farben haben.

Im Textbereich wird der Übungstext angezeigt. Die aktuelle Zeile – das ist diejenige Zeile, in der die Übung begonnen werden soll – wird in der Mitte dieses Bereichs angezeigt und davor und danach noch jeweils drei weitere Zeilen des Textes. Solange man die Übung noch nicht gestartet hat, kann man mit den Cursorstasten durch den Text blättern und die erste Zeile für den Beginn der Übung auswählen.

In der Eingabezeile unter dem Textbereich wird die aktuelle Zeile abgeschrieben. Ein Unterstrich zeigt die aktuelle Eingabeposition an. Wurde ein Fehler gemacht, so wird dieser akustisch gemeldet und durch eine andere Farbe des Zeichens angezeigt.

Wählt man Abschreiben mit Laufschrift ((F6) oder über das Menü), so läuft der geladene Text mit der im Einstellungen-Menü gewählten Geschwindigkeit in der aktu-

Textbereich

Eingabezeile

Laufschrift

ellen Zeile im Textbereich vorbei. Eine Tilde (~) wird unter dem nächsten einzutippenden Zeichen angezeigt:

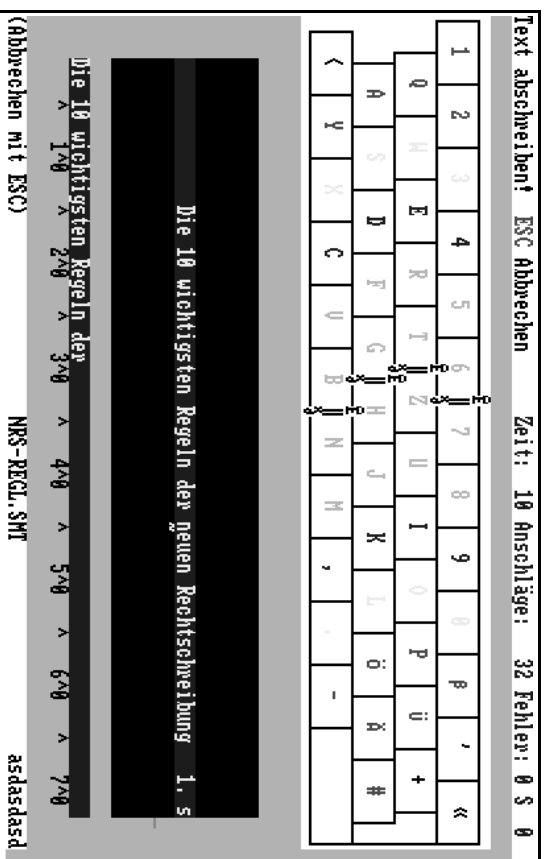


Bild 5: Abschreiben im Laufschrift-Modus

Am besten schreibt man in diesem Modus genau im vorgegebenen Takt, d. h. die Tilde bleibt sichtbar stehen und der Text läuft darüber hinweg. Eine 10-Minuten-Abschrift ist auch im Laufschrift-Modus möglich.

Die Optionen „Abschreiben“ (Keine Zeilenwiederholung auch bei noch so vielen Fehlern), „Blockschreiben“ (jede Zeile n -mal wiederholen), „Korrektur“ (mit

der Backspace-Taste vorübergehende Zeichen wieder löschen), „max. Fehler“ und „Zeilenwiederholungen“ sind bei der Einstellung „Laufschrift“ nicht von Bedeutung.

Bei mehr als 200 Anschlägen pro Minute wird der Laufschrifttext zur besseren Lesbarkeit gesperrt angezeigt, damit nichtnachfolgende Zeichen sichtbar „verschmelzen“.

Für Übungen mit Laufschrift sollte die Lehrkraft nur Texte ohne Trennungen und ohne Leerzeilen verwenden, da sonst der Schüler „(Leer taste)“ bzw. „(Leer taste)\(Leer taste)“ abschreiben muss.

3.3 Menüs

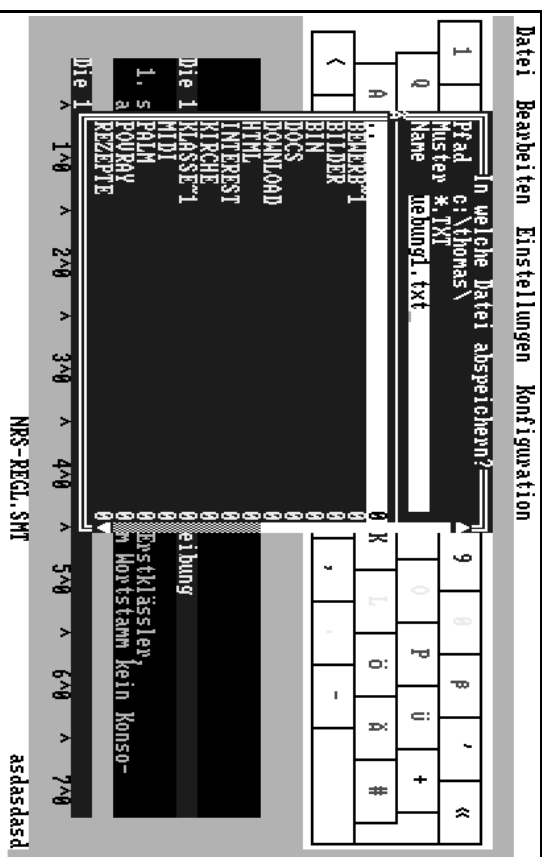


Bild 8: Der Datei-Requester zum Speichern einer Übung

Um hier vom unteren Datei- und Verzeichnis-Anzeigebereich nach oben zu wechseln, verwenden Sie bitte wieder die *(Entf)*-Taste. Dann können Sie direkt durch Angabe eines Pfades in der ersten Zeile in diesen springen oder den Namen, unter dem die Übung gespeichert werden soll, in der dritten Zeile angeben.

Ergebnis drucken

Über den Menüpunkt „Ergebnis drucken“ kann die Übung komplett mit einem Kopf unter Verwendung des eingestellten Druckertreibers auf „LPT1“ (bei Amiga „prt:“) ausgedruckt werden. Im mit der Übung ausgedruckten Kopf finden Sie folgende Informatio-

3.3 Menüs

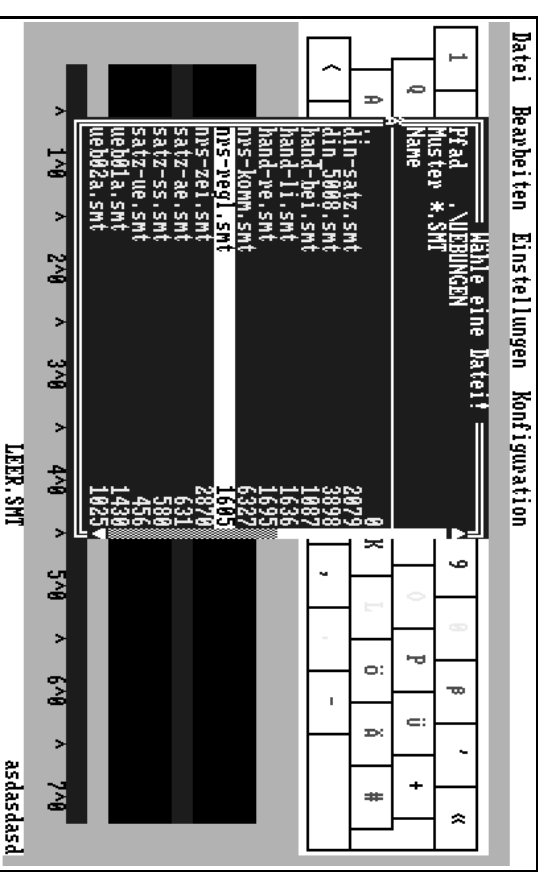


Bild 7: Der Datei-Requester zum Laden einer Übung

Über das erste Menü „Datei“ können Sie Übungstexte oder Druckertreiber laden und beendete Übungen abspeichern oder ausdrucken. Des weiteren können Sie hier Hilfe zum Programm oder Programminformationen wie Version, Lizenznehmer etc. abrufen und das Programm beenden:

Übung laden

Über den Menüpunkt „Übung laden“ laden Sie die nächste zu bearbeitende Übung. Es erscheint ein Datei-Requester, der Sie die zu ladende Übung auswählen lässt:

Hier können Sie mit den Cursor-Tasten die Markierung nach oben und unten verschieben. Durch das Drücken von *(Return)* auf einem Verzeichnisnamen wechseln Sie in das entsprechende Verzeichnis. Der Eintrag „..“ am Anfang jeder Dateiliste bedeutet „in das übergeordnete Verzeichnis wechseln“. Drücken Sie *(Return)* auf einer der angezeigten Dateien, so wird diese Datei geladen.

Die Dateiauswahl beginnt standardmäßig in dem Verzeichnis, in dem das Programm liegt, bzw. in dem über die Option „-s{Verzeichnis}“ beim Programmstart übergebenen Verzeichnis.

Sie können auch mit *(Enter)* in die Zeile „Pfad“ oben im Datei-Requester wechseln und hier direkt einen Pfad eingeben, der nach Übungen – das sind die Dateien mit der Endung „.smt“ – durchsucht werden soll.

Ergebnis speichern

Nach dem Beenden einer Übung können Sie diese inklusive Ergebnis und dem Informations-Block (siehe „Drücken“) in einer Datei abspeichern. Standardmäßig wird die zuletzt geschriebene Übung an die Datei „save.smt.txt“ im Verzeichnis „A:“ (beim Amiga: „df0:“) angehängt. Sie können allerdings beim Start des Programms das Verhalten beim Speichern recht frei anpassen (siehe auch Kapitel 5, Optionen beim Programmstart):

- Geben Sie die Option „-f{Dateiname}“ an, so wird die Übung in der hier angegebenen Datei gespeichert. Diese Option können Sie dafür verwenden, um z. B.

im Netz in das Benutzerverzeichnis zu speichern:
„smprog -f:smt-datei.txt“

- „-F{Dateiname}“ speichert ebenfalls in die angegebene Datei (*Dateiname*), allerdings ohne jede weitere Nachfrage.

- Wird zusätzlich die Option „-v“ beim Programmstart mit angegeben, so wird außer dem zuletzt geschriebenen Text auch der Vorhergehende abgespeichert. So kann vermieden werden, dass die momentane Übung durch versehentliches Drücken von *(F5)* oder *(F6)* vor dem Abspeichern überschrieben wird.

- Mit „-a“ geben Sie an, dass die aktuelle Übung an eine bereits bestehende Datei angehängt wird und die bisherigen Inhalte dieser Datei nicht überschrieben werden.

- Geben Sie die Option „-N“ an, so wird der Anwender nach einem Namen für die Speicher-Datei gefragt:

- Beim Abhaken von „10-Minuten-Abschritt“ wird die Übung nach 10 Minuten automatisch abgebrochen. Ist der Schüler mit dem Text schon vorher fertig, so beginnt die Abschrift wieder von vorne.
- „maximale Fehler“ von 0 bis 5 gibt an, nach wie vielen Fehlern die Zeile wiederholt werden muss.
- „Zeilenwiederholungen“ von 0 bis 5 erlaubt Ihnen, Ihre Schüler Blöcke von zusätzlich entsprechend vielen gleichen Zeilen schreiben zu lassen.
- Unter „Laufschrift-Tempo“ können Sie die Geschwindigkeit auswählen, mit der der Text bei einer Laufschrift-Übung am Bildschirm vorbeiläuft. Die Einstellung erlaubt 60 bis 300 Anschläge pro Minute in 20-er-Schritten.
- „Zeilenende: Leerzeichen“ bedeutet, dass ein Leerzeichen am Ende einer Zeile automatisch in die nächste Zeile wechselt (Voreinstellung).
- „Zeilenende: Return-Taste“ erzwingt hingegen die Taste (*Return*) zum Wechsel in die nächste Zeile. Ein falsches Zeilenende zählt aber nicht als Fehler.
- Unter „Tastenfeld“ kann die Anzeige des Tastenfeldes ein- und ausgeschaltet werden:
 - „Aus“: nicht einblenden (Voreinstellung)
 - „Ein“: ohne besondere Markierungen
 - „Alles“: mit farbigen Tastmarkierungen

Menü

„Konfiguration“

Falls Sie das Programm mit „smconfig.bat“ oder mit der Option „-c“ gestartet haben, finden Sie ein zusätzliches Menü: „Konfiguration“. Dieses Menü dient dazu, Voreinstellungen komfortabel vorzunehmen und abzuspeichern:

- nen:
- Name des Schülers
 - Prüfsumme (in Klammern)
 - Datum und Uhrzeit der Übung
 - Anschläge
 - Markierungen (Fehler)
 - Sekunden (Dauer der Übung)
 - Erreichte Anschläge pro Minute
 - Name des Übungstexts
 - Einstellungen wie Abschreiben, Blockschreiben, Korrektur, Zeilenende, maximale Fehler, Zeilenwiederholungen und Tastenfeld.

Anhand dieser Informationen können Sie mit dem in Kapitel „8.1 checksum.exe“ beschriebenen Programm die Richtigkeit des Ausdrucks überprüfen.

Haben Sie einen freien Text mittels der Datei „leer.smt“ (siehe auch die Seiten 38 und 44) abschreiben lassen, so können Sie diesen auch nachträglich mittels des beiliegenden Prüfprogramms fehler.exe (siehe Kapitel 8.3) mit einem vorgegebenen Text vergleichen.

In diesem Fall dient das Abschreiben und Ausdrucken nur dem Vermeiden von Manipulationen durch die mit angegebene Prüfsumme. Analog können Ihre Schüler Übungen auch zu Hause durchführen, diese dann abspeichern und per E-Mail an Sie versenden. Beim Abspeichern wird – wie beim Ausdruck – auch der Kopf inklusive aller Daten und der Prüfsumme zusätzlich zum Text in einer einfachen Textdatei abgelegt.

3.3 Menüs

Druckertreiber laden

Über den Menüpunkt „Druckertreiber laden“ können Sie einen anderen als den in der Konfiguration eingestellten Druckertreiber laden, der im Folgenden für den Ausdruck der Übungen verwendet wird.

Hilfe „Hilfe“ liefert Ihnen eine Online-Hilfe zum Programm.

Übers Programm „Übers Programm“ zeigt Ihnen Information über das Programm wie Versionsnummer und -datum sowie über den Lizenznehmer und die Lizenz an. Hier steht also auch der Name Ihrer Schule.

Programm verlassen Mit „Programm verlassen“ beenden Sie das Programm. Vorher erfolgt noch eine Abfrage „Speichern der aktuellen Übung?“, falls dies noch nicht geschehen ist, sowie eine Sicherheitsabfrage „Wirklich beenden?“.

Menü „Bearbeiten“ Über das Menü „Bearbeiten“ können Sie die Übung als normale Abschreibe-Übung mit allen Optionen („Übung starten“) oder als Laufschritt-Übung („Laufschritt starten“) mit eingeschränkten Optionen (siehe Seite 22) starten. Danach beginnt sofort die Übung und es werden in der ersten Zeile, der Statuszeile, Informationen zur aktuell laufenden Übung wie *Zeit*, *Anschläge*, *Fehler* in der aktuellen Zeile und die *Gesamtzahl* der Fehler angezeigt. Beenden Sie die Übung mit *(Esc)*. Bei eingestellter 10-Minuten-Abschrift wird die Übung automatisch nach 600 Sekunden beendet.

3 Benutzung des Programms

3.3 Menüs

Im Menü „Einstellungen“ können Sie bestimmte Einstellungen zur aktuellen Übung vornehmen: **Menü „Einstellungen“**

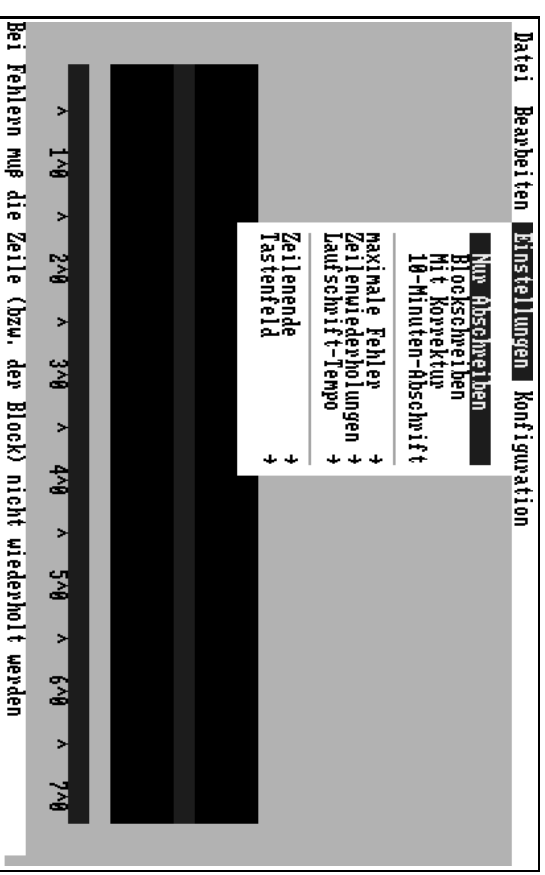


Bild 9: Das Menü „Einstellungen“

- Ist „nur Abschreiben“ abgehakt, so werden Fehler zwar markiert und gezählt, die Zeile muss aber nicht wiederholt werden.
- Bei „Blockschreiben“ muss bei einer falschen Zeile nicht nur die Zeile, sondern der gesamte Block wiederholt werden.
- „mit Korrektur“ erlaubt die Korrektur mit der *(Backspace)*- bzw. *(←)*-Taste vor dem Ende der Zeile. Fehler werden erst beim Übergang in die nächste Zeile gezählt.

Dateien und können mit jedem Textverarbeitungsprogramm geschrieben werden. Dabei muss jedes Zeichenende mit (*Return*) festgelegt sein, da der Text unformatiert, z. B. als „BJS91.smt“, abgespeichert wird. Bei Word 5.5 muss lediglich bei „Speichern unter“ als Dateiformat „Nur Text mit Zeilenwechseln“ markiert werden. Bei Windows-Textverarbeitungen wie z. B. WinWord sollte außerdem unbedingt darauf geachtet werden, dass die Texte als „MS-DOS-Text“ abgespeichert werden. Ansonsten werden die Umlaute falsch dargestellt.

Beim Laden von Übungen in WinWord sollten Sie die Option „Konvertierungen bestätigen“ aktivieren und dann jeweils „MS-DOS-Text“ auswählen.

Mit dem Lern- und Übungsprogramm ist natürlich auch eine andere Formatierung des Textes wie Zentrieren, Unterstreichen usw. nicht möglich. SMPProg stellt nur eine Ergänzung zu vollständigen Textverarbeitungsprogrammen dar, um die Übungsarbeit mit den Schülern zu erleichtern. SMPProg ist kein Texteditor.

Unterschiede zu einem Textverarbeitungsprogramm

Ein vorgegebener Text muss genau abgeschrieben werden. Die zuvor abgethakten Einstellungen bestimmen die Übungsart. Noch ein paar Hinweise dazu:

- „ohne Korrektur“: Der Fehler wird auf dem Farbmonitor rot, bei einem monochromen Monitor unterschiedlich hell dargestellt. Der Cursor springt automatisch an die Fortsetzungsposition.

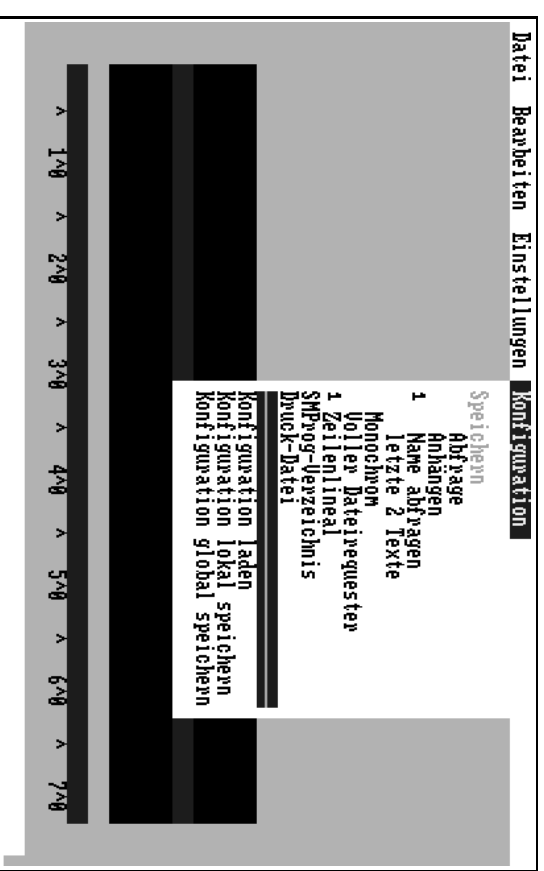


Bild 10: Das Menü „Konfiguration“

Sie können hier Ihren Druckerreiber auswählen, verschiedene Einstellungen zum Speicherverhalten etc. vornehmen und diese dann als lokale bzw. globale Konfiguration speichern. Diese Einstellungen entsprechen zumeist Kommandozeilen-Optionen beim Programmstart wie in Kapitel 5, „Optionen beim Programmstart“ beschreiben:

- „Speichern“: Einstellungen zum Speicherverhalten:
- „Abfrage“ vorher eine Sicherheitsabfrage
- „Anhängen“ hängt Text an bestehende Datei an
- „Name abfragen“ fragt nach dem Dateinamen

- „letzte 2 Texte“ speichert aktuellen und vorherigen Text
- „Monochrom“ Farb- oder Schwarz-/Weiß-Darstellung
- „Voller Dateirequester“ erlaubt das Laden von beliebigen Dateien
- „Zeilenlineal“ Anzeige des Zeilenlineals unter der Eingabezeile
- „SMProg-Verzeichnis“ Hauptverzeichnis von SMProg einstellen
- „Druck-Datei“ Schnittstelle bzw. Datei, in die gedruckt wird (standardmäßig „LPT1“)
- „Konfiguration“: die Konfiguration:
 - „laden“ verwerfen und neu laden,
 - „lokal speichern“ in aktuelles Verzeichnis abspeichern oder
 - „global speichern“ in SMProg-Verzeichnis abspeichern

Tastenbelegungen

Viele Menüpunkte sind auch direkt über Funktionstasten zu erreichen:

- F1 Hilfe
- F2 Übung laden
- F3 Ergebnis speichern
- F4 Ergebnis drucken
- F5 Übung starten
- F6 Laufschrift starten
- F8 Programm beenden
- F10 Menü

4 Tipps für den Lehrer

Abspeichern

Beim Start von SMProg können verschiedene Optionen eingegeben werden (siehe Kapitel „5 Optionen beim Programmstart“). Wird z. B. mit „smprog -N“ gestartet, kann der Schüler seiner Datei, die er abspeichern will, einen Namen geben. Diese Datei kann jedoch nur wieder mit einem Texteditor oder einem Textverarbeitungsprogramm geladen werden. Vorsicht: Wird in diesem Modus über eine Übungsdatei gespeichert, so ist diese überschrieben.

Bei einer Prüfung sollten Sie aus Sicherheitsgründen z. B. auf einer eigenen Datendiskette speichern lassen.

Falls mit der Einstellung „Abfrage des Namens, unter dem gespeichert werden soll“ (F3) gedrückt bzw. der Menüpunkt „Speichern“ aufgerufen wurde, erfolgt zuerst die Abfrage „In welche Datei abspeichern!“. In diesem Datei-Auswahlfenster kann mit der Taste (Entf) in den oberen Bereich gesprungen werden und dort in der dritten Zeile der Dateiname eingegeben werden, unter dem die Übung abgespeichert werden soll.

Standardmäßig, das heißt ohne Angabe der Option „-N“ beim Programmstart, werden sämtliche Arbeiten an die Datei save_smt.txt im SMProg-Verzeichnis angehängt.

Die Lektionen und Übungstexte sind normale ASCII-

Erstellen von
Übungsdateien

SMProg mit dem Druckertreiber für Epson-LQ-Drucker sowie der Option für die Frage nach einem Dateinamen beim Speichern startet:

```
cd sm
smprog20 -N -teps_lq.smp
cd ..
```

Eine Batch-Datei dieser Art kann in ein Programm-Auswahl-Menü aufgenommen werden und entsprechend eigener Erfordernisse umbenannt werden. Falls der Name „smprog“ zu lang sein sollte, können Sie diese Datei z. B. in „s.bat“ umbenennen und das Programm durch „s(eturn)“ oder auch über eine Verknüpfung direkt unter Windows starten.

smprog.net

Für den Aufruf von SMProg in einem Novell-Netz liegt ebenfalls eine Beispiel-Batch-Datei bei: die Datei „smprog.net“.

```
rem Laden von SMPROG
map ins s4:=sys:prog\smprog\sm
rem capture L=1 S=RS_BOBINGEN Q=OKILLASFR NB
rem f:\prog\smprog\sm\smprog20.exe
rem
rem -sf:\prog\smprog\sm
smprog20.exe
rem endcap L=1
map del s4:
```

Diese Datei legt eine Map an und zeigt (allerdings mittels REM auskommentiert), wie man auch einen „Cap-

- „mit Korrektur“: Der Fehler wird nicht mehr farblich abgesetzt; erst am Ende der Zeile werden die Fehler in der Statuszeile aufsummiert.
- Die Schüller sind gezwungen, nur auf den Bildschirm und nicht auf die Finger zu sehen

Markierungen

- Textabweichungen werden im Ausdruck unterstrichen und deren Anzahl unter „Markierungen“ angegeben. Konsequenzfehler ergeben sich kaum noch, sind aber nicht völlig zu vermeiden und werden vom Programm nicht als solche gewertet. Deshalb: Ausgedruckte Texte unbedingt nachkorrigieren!

Ansätze

- Die Ansätze sind genau ausgezählt, wobei auch die Durchschnittsgeschwindigkeit ausgedruckt wird. So wissen die Schüller immer, wie schnell sie inzwischen sind.

Laufschrift

- Zur Abwechslung kann jeder Text mit einer ausgewählten Geschwindigkeit (zwischen 60 und 300 Ansätzen/Min.) als Laufschrift wiederholt werden, um festzustellen, ob man bei der gerade gewünschten Anzahl sicher ist.

10-Minuten-

Abschrift

- Exakte Zeitwertung: Die Zeit läuft sichtbar in der Kopfzeile mit. Bei der 10-Min.-Abschrift stoppt der Computer nach genau 600 Sekunden.

Ausdruck

- Im Ausdruck sind sämtliche Einstellungen mit Ansätzen, Fehlermarkierungen, Zeit, Durchschnittsgeschwindigkeit, Dateiname, Voreinstellungen (mit/ohne Korrektur) usw. sowie einer so genannten „Prüfsumme“ (in Klammern hinter „Aktueller Text“) enthalten.

- Mit diesen Angaben und der Prüfsumme kann mit-

checksum.exe

tels des Lehrerprogramms „checksum.exe“ (siehe Seite 47) kontrolliert werden, ob Manipulationen am Ausdruck der Übung vorgenommen wurden.

leer.smt

- Die Datei „leer.smt“ simuliert ein leeres Blatt und wird dann geladen, wenn z. B. ein Diktat geschrieben wird oder die Schüler eine Hausaufgabe anfertigen, die nicht im Programm enthalten ist (z. B. Briefgestaltung). Unter der Fußzeile befindet sich ein Zeilenlineal, das auch ausgeschaltet werden kann. Bei Fließtexteingabe werden lange Wörter automatisch in die nächste Zeile gesetzt. Eine Sofortkorrektur ist nur mit der Backspace-Taste in der aktuellen Zeile möglich. Dadurch erfüllt diese Datei genau den Wortlaut der Prüfungsordnung bezüglich Sofortkorrektur.
- Manipulationen durch die Schüler rächen sich während des Schreibens mit dem Verlust des Geschriebenen, sie sind dadurch zur Mitarbeit gezwungen.
- Bereits in der zweiten Unterrichtsstunde können die Schüler die erforderlichen Einstellungen selbst vornehmen und selbstständig arbeiten.
- Gegen eine Kopiergebühr für den Ihnen entstehenden Aufwand von maximal 5,00 DM (2,50 Euro) können Sie allen Schülern Ihrer Schule eine Diskette mit SMTProg kopieren, um die Hausaufgaben mit dem Programm anzufertigen. Der Lehrer sieht am Ausdruck nicht nur die gewünschten Einstellungen, sondern auch die tatsächliche Arbeitszeit. Ein Betrag, z. B. Ausdruck auch für andere Klassenkammeraden, ist praktisch ausgeschlossen (s. o.: Prüfsumme).

Kopieren

5 Optionen beim Programmstart

Beim Start des Programms können folgende Optionen, getrennt durch Leerzeichen, hinter dem Programmnamen angegeben werden:

Programmaufruf

- F(*Dateiname*) speichere ohne Nachfrage
- f(*Dateiname*) speichere in Datei (*Dateiname*) (z. B. im Netz: „smpprog -ff:smt-datei.tst“)
- a Beim Speichern an bereits bestehende Datei anhängen, alte Datei nicht überschreiben
- v Speichere letzten Text zusätzlich zum aktuellen mit ab
- N Frage nach Namen für die Speicher-Datei
- d(*Druckername*) speichere bei *Drucken* in Datei (*Druckername*) (standardmäßig wird hier die Geräte-Datei „LPT1“ – der Drucker – verwendet)
- s(*Verzeichnis*) suche die SMT-Dateien statt im aktuellen Verzeichnis in (*Verzeichnis*)
- r schalte Eingeschränkt-Modus bei der Dateiauswahl ab (damit sowohl Verzeichnis-Eingabe als auch -Erstellung funktionieren)
- f(*Druckertreiber*) benutze beim Drucken die Druckertreiber-Datei (*Druckertreiber*) (Endung „.smp“)
- P Zeige Positionsmarkierungen (↖) nicht an
- m ändere Farben für Monochrom-Bildschirm
- c Zeige „Konfiguration“-Menü an

Für den Aufruf liegt eine Beispiel-Batch-Datei bei, die

smpprog.bat

Die Datei „leer.smt“

Falls ein beliebiger Text geschrieben werden soll, kann die Datei „leer.smt“ in SMPProg geladen werden. Beim Abschreiben muss die Eingabezeile allerdings immer durch die *(Return)*-Taste beendet werden. So können Sie die Schütler beliebige Texte abschreiben lassen, haben aber die vollen Kontrollfunktionen von SMPProg wie Zeilenwiederholungen oder genaue Zeiterfassung.

Fehler können in diesem Fall mangels Vorlage natürlich nicht automatisch kontrolliert werden. Sie können eine automatisierte Korrektur – z. B. von Prüfungsarbeiten – allerdings auch nachträglich noch mit Hilfe des in „8.1, checksum.exe“ beschriebenen Programms durchführen. Der Einsatz von „leer.smt“ ist außerdem nur im normalen Abschreibe-Modus sinnvoll, nicht im Laufschrift-Modus.

Mitgelieferte Übungstexte

Die mitgelieferten Übungstexte finden Sie am Ende des Handbuchs im Kapitel „9, Mitgelieferte Übungstexte“.

ture“ der Druckausgabe im Netz an einen Netzwerkdrucker weiterleiten könnte. Ebenso auskommentiert ist ein Beispiel eines direkten Aufrufs des Programms mit der expliziten Angabe des Pfades, unter dem das Programm die Texte und Druckertreiber suchen soll (mit der „-s“-Option).

Virusbefall – also die Modifikation des Programms durch einen Virus – wird vom Programm erkannt und beim Start gemeldet.

Virusbefall

6 Übungstexte

Die mitgelieferten Übungstexte mit der Endung „.smt“ sind Beispiele. Jeder Benutzer kann sich aber auch mit einem beliebigen Text-Editor oder mit Word seine eigenen Texte erstellen.

**Offen für weitere
Übungstexte**

Format der Übungstexte:

Format

- normales ASCII, jede Zeile durch (*Return*) getrennt.
- Im ersten Absatz (bis zur ersten Leerzeile) wird jeder Fehler gewertet (Buchstabenübungen).
- Ab der ersten Leerzeile: normale Fehlerwertung.

Ein Text ohne Buchstabenübungen muss also mit einer Leerzeile beginnen. Die erste Leerzeile wird nicht angezeigt, sie dient nur als Trennzeichen für die Fehlerzählung.

WinWord

Falls Sie eigene Texte in WinWord oder einem anderen Textverarbeitungsprogramm erstellen, müssen Sie darauf achten, dass Sie die Texte als „Nur Text/MS-DOS-Text“ abspeichern. Word besitzt hier zwei Einstellungen: „Nur Text“ und „MS-DOS-Text“. Beide Einstellungen speichern einen Text zwar im reinen ASCII-Format ab, die Umlaute sind im ersten Fall jedoch mit anderen Zeichen belegt. Benutzen Sie deshalb nur die zweite Einstellung und benennen Sie Ihre Dateien mit maximal acht Buchstaben und einer Endung von „.smt“.

8.1 checksum.exe

bei '?', bitte: Ja, j, Y, oder Nein, nein, n
 Prüfsumme:
 Anschläge:
 Fehler:
 Sekunden:
 Nur Abschreiben?
 Blockschreiben?
 Mit Korrektur?
 max. Fehler:
 10-Minuten-Abschrift?

Ergebnis

Nach Beendigung der Fragen sagt Ihnen das Programm „Prüfsumme richtig.“ bzw. „Prüfsumme falsch.“. Es kann also auch nicht zum Errechnen einer „richtigen“ Prüfsumme missbraucht werden.

Achtung

Beachten Sie jedoch, dass der Name des Schülers nicht in die Prüfsumme eingeht. Sollten Sie allerdings zwei gleiche Übungen mit genau den gleichen Fehlern, Anschlägen und Zeiten erhalten, sollten Sie misstrauisch werden.

7 Druckerreiber

7 Druckerreiber

Jeder Benutzer kann sich mit einem Text-Editor seinen eigenen Druckerreiber erstellen. Als Beispiel liegen verschiedene Druckerreiber bei:

**Eigene
Erstellung**

```
-----*** SMProg-Ausdruck *****\n\n
----- Ende SMProg-Ausdruck -----\n\n
ä {
ö |
ü }
ä [
ö \
ü ]
ß ~
\s \x08-
```

Diese Datei ist folgendermaßen aufgebaut:

- Erste Zeile: Kopfzeile. Dieser Text wird vor allem anderen am Anfang jedes Ausdrucks mit ausgedruckt. Normalerweise dient dieser Text der Initialisierung des Druckers.
- Zweite Zeile: Fußzeile. Dieser Text wird nach allem anderen ausgedruckt. Normalerweise wird hier nur das Seitenendezeichen „\014“ angegeben.
- jede weitere Zeile:
 - Erstes Zeichen: zu ersetzendes Zeichen
 - ein Leerzeichen
 - Ersatztext bis zum Zeilenende

Um Sonderzeichen einzugeben, kennt der Druckerrei-

Escape-Codes

ber so genannte Escape-Codes. Das sind Steuerzeichen, die mit einem Rückwärtsschrägstrich beginnen und dann ein oder mehrere Zeichen enthalten:

```

\m Neue Zeile
\b Backspace (ASCII-Code 8)
\e Esc (ASCII-Code 27)
\T Tabulator (ASCII-Code 9)
\S Fehleranfang
\s Fehlerende
\xnn Hexadezimaler Zeichencode von 00 bis FF
\mmm Oktaler Zeichencode von 000 bis 377

```

Normalerweise würde das Zeilenende das Ende der Definition darstellen. Will man eine Beschreibung in der nächsten Zeile weiterführen, so kann man unmittelbar vor dem Zeilenende mit „\“ dieses „unsichtbar“ machen.

Das obige Beispiel überstzt also „Müller“ in „Mjller“ und gibt diesen Text so an den Drucker weiter. Dies wird erreicht durch die Zeile „ü}“, in der der Druckerreiber den Befehl erhält, alle „ü“ durch „}“ zu ersetzen. Die Zeile „\s \x08_“ ersetzt das Zeichen „\s“, das nach einem Fehler ausgegeben wird, durch einen Rückschritt „\x08“ und ein Unterstrich unter dem fehlerhaften Zeichen „_“.

8 Lehrerprogramme

8.1 checksum.exe

Um Manipulationen bei Hausaufgaben nachweisen zu können, überprüft dieses Programm die Richtigkeit des Ausdrucks. So können Sie z. B. feststellen, ob die Zeit, die Anzahl der Fehler oder Anschläge vor dem Ausdrucken von einem Schüler geändert wurde und so vermeiden, dass Hausaufgaben einfach kopiert werden.

Funktion

SMPProg gibt beim Ausdrucken im Kopf eine Prüfsumme (z. B. „(-26698)“) und Informationen wie Anschläge, Fehler, Sekunden, etc. an. Die Prüfsumme kann anhand der anderen Angaben mit diesem Programm nachgeprüft werden. Starten Sie dazu das Programm einfach mit „checksum“ und beantworten Sie die Fragen, die das Programm an Sie stellt.

Prüfsumme

Tipp: Falls Sie das Programm unter Windows starten wollen, müssen Sie zuerst ein MS-DOS-Fenster öffnen. Dies geschieht, indem Sie im Start-Menü „Ausführen“ anwählen und hier „command“ bzw. bei Windows-NT „cmd“ eingeben. In diesem Fenster müssen Sie dann mittels z. B. „cd c:\smpprog\lehrer“ in das Verzeichnis wechseln, in dem das Programm liegt. Nach dem Aufruf mit „checksum“ beantworten Sie dann die folgenden Fragen:

Bei ':;' geben Sie bitte die Zahl ein,

Worten werden diese mit „(“ und „)“ eingeklammert. Zudem werden diese Fehler durch Fettschrift, Unterstreichen oder # markiert. Damit die Markierung durch Fettschrift am Monitor funktioniert, muss der Treiber „ansi.sys“ in der „config.sys“ geladen sein.

SMPProg und leer.smt

Beispiel: Auf der Diskette in Laufwerk A: sind die Dateien der Schüler, die mit SMPProg den Text „Vorlage.txt“ mit Hilfe der Datei „leersmt“ von einer Textvorlage abgeschrieben und diesen dann auf Diskette gespeichert haben. Im Laufwerk B: befindet sich wieder die SMPProg-Diskette. Dann kann man den Text A:huber.txt mit

```
b:\Lehrer\fehler -111 -s4 a:\vorlage.txt
a:\huber.txt | more
```

auf dem Bildschirm anschauen. Das „|“-Symbol bekommt man dabei über die Tastenkombination „AltGr“ und „<“. Die Befehlszeile ist dabei wie folgt zu lesen:

- „b:\lehrer\fehler“ ist der Name des Programms
- „-111 -s4“ sind die Optionen „Start in 11. Zeile“ und „Start nach dem 4. Zeichen jeder Zeile“
- „a:\vorlage.txt“ ist der Name der Datei, in der die Vorlage liegt, mit der die Schülertexte verglichen werden sollen
- „a:\huber.txt“ ist ein Schülertext
- „| more“ ist der Aufruf einer sogenannten „Pipe“. Das heißt, dass die Ausgabe von „fehler“ an das Programm „more“ weitergereicht wird, das jeweils nur

8.2 anschlz.exe

Wenn Sie 10-Min.-Abschriften mit einem Textverarbeitungsprogramm erstellen (siehe „6 Übungstexte“), zählt Ihnen dieses Programm die Anschläge aus.

Funktion

Das Programm gibt eine kurze Hilfe aus, wenn man es mit „anschlz ?“ startet. Man kann hinter dem Programmnamen den Namen einer Text-Datei angeben. Das Programm liest nun diese Text-Datei ein und schreibt hinter jede Zeile die summierten Anschläge.

Aufruf

Beachten Sie bitte auch hier, dass es sich bei der Datei, die ausgezählt werden soll, um eine reine Text-Datei handelt. Es darf also kein „formatierter Text“ bzw. ein Word-Dokument sein. Zudem muss jede Zeile mit einem (*Return*) abgeschlossen sein.

Ausgabedatei

Gibt man dem Programm noch einen zweiten Dateinamen an, so schreibt es den Text in diese Datei statt auf den Bildschirm. Man kann dem Programm darüber hinaus mitteilen, nach dem wievielten Zeichen einer Zeile die Anschlagzahl ausgegeben werden soll. Hat man z.B. einen Text „hallo.txt“, dessen längste Zeile 60 Zeichen lang ist, so kann man mit dem Befehl

```
anschlz hallo.txt hallo.an -165
```

die Datei „hallo.an“ erzeugen, in der in der 65. Spalte die Anschlagzahl endet.

Alle möglichen Optionen sind:

- l Länge jeder Zeile einschließlich Anschlagzahl
- s Nur die Anschläge jeder Zeile zählen
- b umgeschaltete Buchstaben u. a. erscheinen im Fettdruck
- v sichtbare Leerzeichen (·)

Die letzten drei Optionen sind nur interessant, wenn man sich den Text auf den Bildschirm ausgeben lässt.

Startet man „anschlz“ ohne Dateiname, so liest es von der Tastatur und gibt auf den Bildschirm aus (Filter!). Um die Eingabe von der Tastatur abzubrechen, muss man das Datei-Ende-Zeichen (MS-DOS: (CTRL)-Z) und (Return) eingeben.

8.3 fehler.exe

Die von den Schülern geschriebenen Fließtexte, die z. B. mit SMPProg unter Verwendung von „leer.smt“ abgespeichert wurden, können mit dem Fehler-Suchprogramm „fehler.exe“ korrigiert werden. Die korrigierte Arbeit kann entweder mit Anschlagzahl ausgedruckt oder auch am Bildschirm angesehen werden. Für die Erstkorrektur ist meist die Bildschirmausgabe praktischer, der Zweitkorrektor hat dabei im Normalfall Mühe, noch weitere Fehler zu finden.

Das Programm „fehler.exe“ vergleicht dazu zwei Texte miteinander und gibt Abweichungen aus. Diese beiden Texte sind im Normalfall die vom Lehrer erstellte Originalvorlage und der vom Schüler geschriebene Text.

Noch besser ist es, die Texte von den Schülern mit SMPProg und der Übungsdatei „leer.smt“ erfassen zu lassen. So erhalten Sie mit den Übungen der Schüler immer eine nachprüfbare Zeit- und Namensinformation und können trotzdem freie Texte komfortabel und schnell korrigieren. Dies ist besonders für Prüfungstexte interessant, die so von einer Vorlage erfasst, mit allen relevanten Daten wie Name des Schülers, Anschläge und Zeit abgespeichert und nachträglich korrigiert werden können.

Das Programm fügt in der Ausgabe der verglichenen Texte bei fehlenden Worten zwischen „(“ und „)“ die fehlenden Worte aus dem Originaltext ein, bei zu vielen

**Korrektur
freier Texte**

Funktion

- Anlagenvermerk
- L45-2.smt L 5.5 mehrzeiliger Betreff, Teilbetreff, Fortsetzungsblatt, Briefhüllen
- Sätze-ä.smt
- Sätze-ü.smt
- Sätze-ß.smt

9.2 Unterverzeichnis uebungen

In diesem Verzeichnis finden Sie die Übungstexte und 10-Minuten-Abschriften UEB01a.smt... UEB13a.smt sowie Einzelübungen für linke und rechte Hand, zu neuen DIN-Normen und zur neuen Rechtschreibung.

- DIN-Satz.smt Zeilensätze zur geänderten Norm 5008
- DIN_5008.smt Übungen und Informationen
- Hand-li.smt Übungen für die linke Hand
- Hand-re.smt Übungen für die rechte Hand
- Hand-bei.smt Übungen für beide Hände im Wechsel
- nrs-komm.smt Kommaeregeln in der neuen Rechtschreibung
- nrs-regl.smt Die 10 wichtigsten Regeln der neuen Rechtschreibung
- nrs-zei.smt Schlusszeichen in der neuen Rechtschreibung
- ueb01a.smt Was ist ein Star Tracker?
- ueb02a.smt Woher stammt das Kürzel „Xmas“?
- ueb03a.smt Strichmuster sollen bald ganze Handbücher speichern
- ueb04a.smt So entstehen Drehorte, die es nie gab
- ueb05a.smt Die Geschichte vom „Weihnhofer“

eine Bildschirmseite voll anzeigt und dann auf einen Tastendruck wartet.

Alternativ dazu kann man den korrigierten Text auch gleich mittels

Drucker

```
b:\lehrer\fehler -111 -s4 -db:\sm\oklaser.smp
a:\vorlage.txt a:\huber.txt lpt1
```

auf dem Laserdrucker unter Verwendung des SMPProg-Druckertreibers „oklaser.smp“ (von Diskette B;) an „lpt1“ ausdrucken.

Alle möglichen Optionen für fehler.exe:

Optionen

```
-l<zahl> gibt an, wie viele Zeilen am Anfang des zu korrigierenden Textes übersprungen werden sollen (z. B. -111 = 11 Zeilen SMPProg-Kopf).
-s<zahl> überspringe <zahl> Zeichen am Beginn jeder Zeile (z. B. -s4 die Zeilennummern im SMPProg-Ausdruck).
-d(Druckertreiber) gibt an, welcher SMPProg-Druckertreiber benutzt wird. Die Druckertreiber stehen im sm-Verzeichnis mit der Endung „.smp“
-f Markiere mögliche Fehler mit Fettdruck
-u Markiere mögliche Fehler mit Unterstrichen
-t Markiere mögliche Fehler mit #-Zeichen
```

8.4 drucke.exe

Funktion

Das Programm „drucke.exe“ gibt mit Hilfe eines SMPProg-Druckertreibers einen ASCII-Text auf dem Drucker aus. Will man die Datei „a:vorlage.txt“ auf dem Laserdrucker an „LPT1“ ausdrucken, so geschieht dies mit (die SMPProg-Diskette liegt wieder in B):

```
b:\lehrer\drucke b:\sm\okilaser.smp
a:\vorlage.txt lpt1
```

Argumente

Als erstes Argument geben Sie den Namen des zu verwendenden Druckertreibers an, als zweites den auszu-druckenden Text und als drittes den Gerätenamen des Druckers.

9 Mitgelieferte Übungstexte

9.1 Unterverzeichnis lektion

Falls Sie die SMPProg-Version mit Lambrich-Texten erworben haben, finden Sie auf Ihrer Diskette unter „sm“ ein Verzeichnis „lektion“, in dem auf Basis der Lektionen 1 bis 34.3 des Lehrbuchs „Lambrich: Tatschreiben an Textsystemen – Einfach, schnell und leicht, Ausbildungsabschnitt I“ (6. Auflage 1997) erstellte Übungstexte – allerdings mit programmbedingten Abweichungen –, abgelegt sind. Wie alle anderen Texte auch, wurden diese laufend an neue Vorschriften wie die neue deutsche Rechtschreibung oder Änderungen der DIN-Normen angepasst:

- L05ru.smt, L07tz.smt, L20.smt, L27.smt, L29Re3.smt, L30Re4.smt, L32Re6.smt, L33rat1.smt, L34rat2.smt, L35rat3.smt, L37Dikt.smt sowie L40.smt bis L45-2.smt (Lambrich II)
- L40.smt L 2.1 Wir schreiben sicher und normgerecht
- L41.smt L 2.2 Wir bereiten Personenschriften vor
- L42.smt L 2.3 Das Anschriftfeld
- L43.smt Fließtext: Wir schreiben einfache Briefe, Normen ...
- L44-1.smt Wir schreiben sicher und normgerecht, Briefschluss
- L44-2.smt Die Firmenanschrift; Die Behördenanschrift
- L45-1.smt Das Einrücken, Behandlungsvermerk,

**Lektionen
nach Lambrich**

- ueb06a.smt Kloster Oberschönenfeld
- ueb07a.smt Keine Zeit für die Zeit
- ueb08a.smt Visitenkarte
- ueb09a.smt Wenn der Chef zum Diktat ruft, kommt ein Mann
- ueb10a.smt Lachen ist gesund
- ueb11a.smt 100 Jahre Coca Cola
- ueb12a.smt Die Deutung codierter Informationen
- ueb13a.smt Der elektronische Pointillist

9.3 Unterverzeichnis texte

In diesem Verzeichnis finden Sie

Weitere
Übungstexte

- BAYLEI84.smt ...: Texte des Bayerischen Leistungsschreibens
- BJS90.smt ...: Texte des Bundesjugendschreibens
- RISCH1.smt... RISCH5.smt: 15-Zeilen-Richtigschreiben
- TEXT01.smt ...: Texte zu interessanten Themen des Alltags, die bei den Schülern beliebt sind

Im Einzelnen sind das:

- baylei84.smt Umwelterziehung als Aufgabe der Schule
- baylei85.smt Handwerk
- baylei86.smt Blutkonserven retten Menschenleben
- baylei87.smt Wille und Weg zur beruflichen Leistung
- baylei89.smt Computerkurse in der Schule
- baylei90.smt Elektronik
- baylei91.smt Sekretariat und Textprogrammierung

- bayle192.smt Zug zum Flug
- bayle193.smt Lernen durch Schreiben
- bjs90.smt Freizeit
- bjs91.smt Urlaub auf dem Bauernhof
- bjs92.smt Fahrt ins Grüne
- bjs93.smt Sprache
- risch1.smt Wie fing es an?
- risch2.smt Überzeugender Sieg des Tastschreibens
- risch3.smt Helfer der Blinden
- risch4.smt Die Kurzschrift gehört dazu
- risch5.smt Auskunft über die Firma André & Meyer, Neuchâtel
- text01.smt Esperanto ...
- text02.smt 600 Jahre Papier
- text03.smt Lesen Sie richtig?
- text04.smt Schreiben Sie alle wichtigen Dinge auf
- text05.smt Sammeln Sie Briefmarken
- text06.smt Die Post informiert
- text07.smt Täglich 200 Mio. Zeitungsexemplare
- text08.smt Warum nicht mit dem Rad wandern
- text09.smt Für Naturfreunde: Wasserwandern
- text10.smt Schulbücher und Hefte aus umweltfreundlichem Papier
- text11.smt Ratschläge für Ihren Bewerbungsbrief
- text12.smt Ausbildungsplatz - Bewerbung - Vorstellungsgespräch
- text13.smt Was ist ein Patent?
- text14.smt Die Deutung der Handschrift erfordert Können
- text15.smt Luft ist Leben
- text16.smt „500-Jahr-Feier Kolumbus-Amerika“

- text17.smt Zauberkraftes Nordlicht