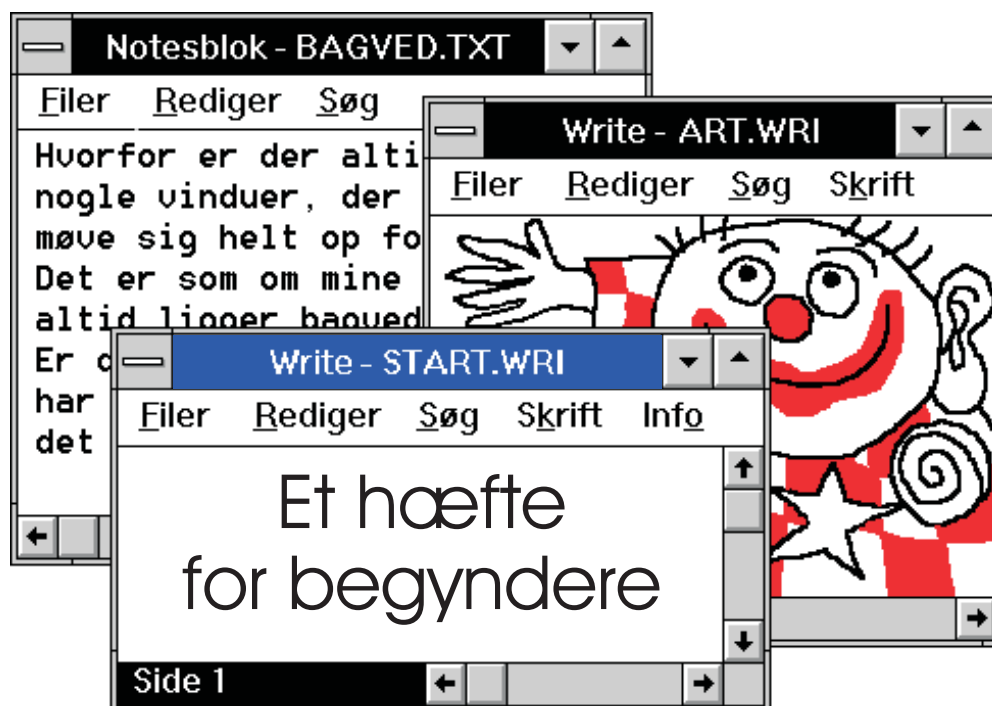


28,-

Windows 3.1 og 3.11

Start med Windows



Steen Juhler

Acrobat Reader: tips ...

F5/F6 åbner/lukker **Bogmærker**

I Menu **AVis** **sindstiller du, hvordan filen vises på skærmen**

CTRL+0 = Hele siden **CTRL+1** = Originalstørrelse **CTRL+2** = Vinduesbredde

I samme menu kan du osse sætte: **Enkelt side**, **Fortløbende** eller **Fortløbende - Dobbelsider** .. Prøv, saa ser du forskellen.

Navigation

Pil til højre/venstre: fremad/tilbage en side

Alt+Pil Højre/Venstre: som i Browser: fremad/tilbage

Ctrl+ + forstørrer og **Ctrl+ -** formindsker

<http://www.knowware.dk>

Om Windows.....	3	Printere	32
Elektronisk skrivebord	3	International	33
Programstyring	4	386 udvidet.....	33
Selvstudium	5	Dato og tid.....	35
Klik dig frem	5	Drivere	35
Klik og dobbeltklik.....	5	Lydeffekter.....	37
Træk-og-slip	6	Hjælp.....	37
Genvejstaster	6	Klippe og klistre	41
Et program i Windows	6	Udskriftsstyring.....	44
Ikoner	8	DOS-programmer.....	46
Vinduer.....	8	Museprogram	48
Det minimerede vindue	10	DOS-prompt.....	49
Vinduernes størrelse	10	Windows installation.....	49
Det aktive vindue	11	Præinstalleret Windows	51
Nyt program i Windows	11	Paintbrush.....	52
Automatisk installation.....	12	Notesblok	54
Læg selv et program ind.....	14	Tegnoversigt.....	55
Start af program.....	18	Ur	56
Arbejd med ikoner.....	18	Multitasking	57
Opret et gruppe-ikon	19	Brug musen rigtigt.....	57
Opret et program-ikon	19	Stikord	58
Skift titel på et ikon	20	Danske og engelske ord	1
Skift et ikon	21		
Flyt et ikon	22		
Ikoner til hverdag	22		
Arbejd med filer	22		
Skift vindue	24		
Indstillinger	25		
Kontrolpanel.....	26		
Farver	27		
Skrifttyper.....	28		
Porte	30		
Mus.....	30		
Desktop.....	30		
Tastatur.....	32		

Mig og Windows

Da jeg første gang brugte Windows på min PC, var det som at komme ind i en slikbutik. Det var en kollega på min arbejdsplads, der fik mig overtalt til at anskaffe dét, jeg først og fremmest opfattede som en farvestrålende menu. Gennem et par år havde jeg slidt mig frem til et tåleligt samliv med min DOS og havde omsider købt en ny PC med flere hestekræfter og en flot skærm. Nu var tiden inde til at stifte bekendtskab med det nymodens billedlotteri.

Som arkitekt har jeg en mangeårig interesse for billeder og grafik. Fra flere sider havde jeg hørt tegneprogrammet Designer rosede omtalt, men til min ærgrelse kunne programmet ikke køre uden Windows. Jeg var overbevist om, at denne begrænsning var resultatet af en snedig markedsføringsaftale, der skulle lokke nye medlemmer ind i en eksklusiv software-klub. Nu, hvor jeg lidt modstræbende havde overgivet mig til den nye brugerflade, var jeg med ét blevet fuldgældigt medlem.

Efterhånden som jeg gik på opdagelse i mine nye programmer, slog det mig, at Windows var andet og mere end blot en ansigtsløftning. Der var muskler i fyrværkeriet og mine udfoldelsesmuligheder var virkelig mangedoblede. Når jeg kigger tilbage, må jeg imidlertid erkende, at mangedoblingen også gælder de problemer, jeg er løbet ind i henad vejen. Lige så brugervenligt og legende let, alting kan virke på overfladen, lige så djævelsk indviklet og sårbart kan det optræde bag facaden. At bruge Windows er for mig som at overvære en ballet. Fra dit sæde på første række er sceneriet umiddelbart farvestrålende og fortryllende, men får du kigget nærmere ind i kulissen, forvandles de dansende svaner pludselig til hønsenet, papmaché og prustende hydraulik.

At proppe relevant viden om Windows ind i et hæfte på 64 sider er begrænsningens kunst. Det er forholdsvis enkelt at opstille et sæt spilleregler for, hvordan du gør dit og dat, mens det er sværere at forklare, hvorfor dit er bedre end dat. F.eks. er der nogle, der foretrækker taster, mens andre sværger til musen - i Windows har du begge muligheder. Lad det være sagt med det samme: jeg er til mus. Hvis nogen for fire år siden havde forsøgt at bilde mig ind, at det ville blive lige så naturligt for mig at bruge en mus som at skrive med en kuglepen eller spise med kniv og gaffel, ville jeg have slået mig på lårene af grin. I dag er jeg ulykkelig, hvis jeg ikke kan dobbeltklikke med min kuglepen eller få kødsovsen til at balancere på min ledning. I dette hæfte er jeg endda mere museorienteret, end jeg er i mit daglige arbejde, fordi jeg finder musen mere egnet for begyndere. Jeg ved godt, at Rigtige Mænd bruger genvejstaster, men dem om dét.

Læn dig tilbage i klapsædet med din kikkert i skødet og få det bedste ud af forestillingen. Bær over med mig, når jeg ødelægger den gode stemning ved at hviske til dig, at ballerinaen har for vane at snuble på scenekanten to minutter inde i tredje akt. Jeg gør det ikke for at genere dig, men for at give dig en chance for at gribe hende, hvis det skulle ske igen.

Steen Juhler

Hvis du har kommentarer eller forslag til rettelser i hæftet, er du meget velkommen til at skrive til mig via forlagets adresse (se forrige side).

Windows 3.1 og 3.11 bruges herhjemme både i en dansk og en engelsk udgave. Betegnelserne i dette hæfte følger den danske udgave, men på side 63 kan du se en engelsk oversættelse af de mest almindelige ord i den danske Windows.

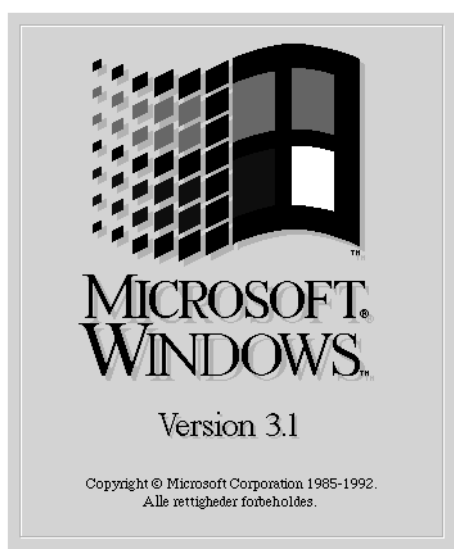
Om Windows

Med Windows er det lykkedes folkene på *Microsoft* at gentage succesen med DOS. Oprindeligt blev DOS (Disk Operating System) lanceret af *IBM* (International Business Machines) til den personlige computer, men det blev Microsoft, som IBM havde sat til at udvikle DOS, der senere løb med alle laurbærerne - og de fleste af kunderne. IBM koncentrerede sig nemlig hovedsagelig om at lave maskinerne, men undervurderede det eksplosive udbud af *kloner* (efterligninger) fra Fjernøsten.

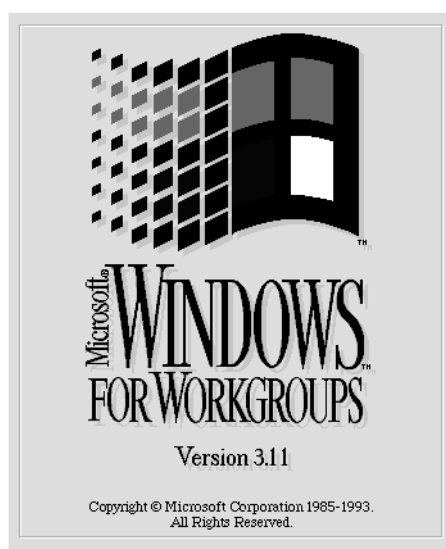
Disse nye bambus-PC'ere rev hurtigt tæppet væk under den vestlige produktion og fik solgt af DOS til at brede sig som en steppebrand i slutningen af 80'erne. Men der var en hage: DOS var ikke særlig *brugervenlig*. Firmaet Apple var ret tidligt fremme med en grafisk brugerflade, der brugte billedsymboler i stedet for stive kommandoer, og det varede ikke længe, før Microsoft var på banen med Windows som en udvidelse af DOS. Formålet var først og fremmest at skabe en mere fremkommelig adgang til PC'en ved hjælp af genkendelige *billeder*.

Efterhånden som de forskellige versioner af Windows gennemløb numrene 1, 2 og 3, lykkedes det at kompensere for en række af de begrænsninger, som DOS havde. Med fremkomsten af *Windows 3.1* var den grafiske brugerflade modnet til en særdeles anvendelig platform.

Samtidig lykkedes det Microsoft at overbevise så mange software-producenter om Windows' fortræffelighed, at mange af dem gik i gang med at udvikle programmer specielt til Windows. Dette til trods for, at et *Windows-program* kun kan køre på en PC, hvor Windows er installeret. Brugerfladen er så overbevisende og gennearbejdet, at den er slået igennem som en *standard* for programmer, hvilket uden tvivl har virket selvforstærkende på Windows' succes.



Velkomstlogo til Windows 3.1



Velkomstlogo til Windows 3.11

Windows 3.1 er senere efterfulgt af version 3.11 med navnet *Windows for Workgroups*.

Workgroup-udgaven har stort set samme udseende og faciliteter som 3.1, men sigter på opsætning i *netværk*, dvs. til flere PC'ere, der er forbundet med kabler. Selv om din PC ikke arbejder i netværk, kan du med fordel bruge 3.11 frem for 3.1, fordi mange af programmets dele er nyere og kører mere kvikt.

Den nyeste version, *Windows 95*, adskiller sig på mange måder fra de foregående. Bl.a. har Windows 95 sit eget styresystem, en slags videreudvikling af DOS. Trods sine utvivlsomme fortrin er Windows 95 en sværvægter, der kræver mere RAM og en kraftigere maskine end sine forgængere. Alene af den grund vil der være brug for Windows 3.1 og 3.11 et pænt stykke tid endnu.

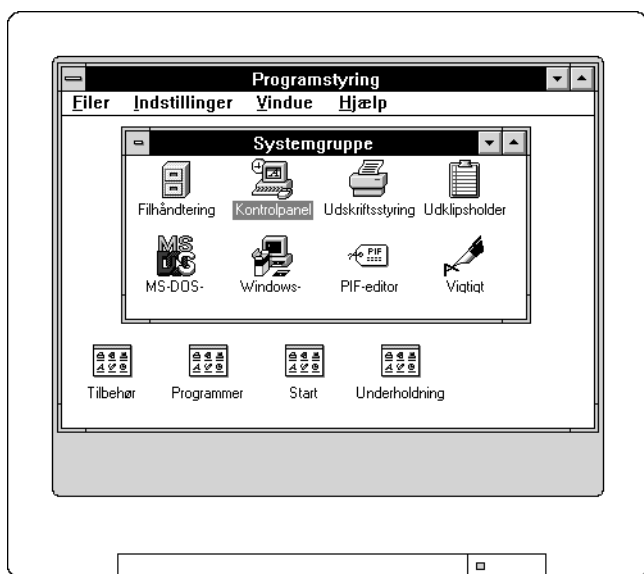
Det elektroniske skrivebord

Før computeren for få år siden blev personlig, var ligheden mellem en edb-skærm og et skrivebord svær at få øje på. Computeren havde ry som et halvvidenskabeligt værktøj til indtastninger af tørre data, tunge beregninger og monotone udskrifter af lange baner papir. Men efterhånden som maskineriet blev kompakt nok til at afløse skrivemaskinen og lommeregneren, begyndte en ny udvikling at tage fart. Computeren blev personlig - den rykkede ind på det enkelte skrivebord. Herfra er det gået slag i slag. Siden sit indtog har PC'en ufortrødent ædt sig ind på det øvrige inventar på kontorer og arbejdsværelser. Først blev de elektriske regne- og skrivemaskiner foræret til skolernes fritidsordning. Så blev standuret og aftalekalenderen lagt i skuffen. Næste gang er det faxmaskinen, diktafonen og arkivskabet, der ryger til storskrald - sammen med stjerne-kikkerten og det læderindrammede billede af børnene og hunden. Til sidst kommer turen til stereoanlægget, bankbogen og telefonsvareren...

Historisk set er Windows en reaktion på de firkantede kommandoer i DOS, men det er billedet af *det elektroniske skrivebord*, der rummer den bærende idé. Når du tænder for PC'en og sætter dig til rette foran skærmen, skal du føle, at du sidder ved et veludrustet arbejdsbord. Lad os kigge på det.

Programstyring

Det program, der holder sammen på aktiviteterne i Windows, hedder Programstyring. Når du starter Windows, er det Programstyrings vindue, der toner frem på skærmen. Når du lukker Programstyrings vindue, afslutter du samtidig Windows.



Dit elektroniske skrivebord er hele skærmens areal. På billedet her ligger Programstyrings vindue som et *skriveunderlag* næsten helt ud til kanten foroven og i siderne. Forneden lever vinduet plads til en bredere *stribet* skrivebord til særlige formål (se side 10). Programstyrings fornemste opgave er at organisere dine programmer, så du nemt kan hente dem frem. Skærmen fungerer som et *udstillingsvindue*, hvor du kan pege på billedet af netop det program, du vil starte. Programstyring fungerer som et *trafikknudepunkt*, hvorfra du kan gå i gang med nye opgaver og hvortil du kan vende tilbage efter udført dåd. Når du er færdig med dagens arbejde, rydder du op ved at afslutte samtlige programmer, du har haft i gang (læs hvordan side 8).

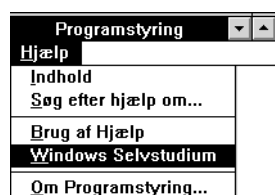
Det sidste program, du afslutter, er Programstyring. Du skal dernæst bekræfte din lukning ved at klikke på OK i den lille boks, der dukker op.

Du skal undgå at afslutte Windows på anden vis! Når afslutningen foregår på den autoriserede måde, sørger Windows for at rydde op efter sig (bl.a. ved at slette nogle midlertidige filer på harddisken). Hvis du afslutter ved bare at slukke for maskinen, kan det medføre *tab af data* og en ophobning af ubrugelige filer på harddisken. Selvfølgelig kan du ikke helt gardere dig imod, at strømmen til din PC pludselig forsvinder midt i et Windowsprogram, men det bør høre til undtagelsen.



Windows grundkursus

Windows indeholder et *Selvstudium*, som kan lære dig at bruge Windows. Kurset foregår på skærmen i dit eget tempo og giver en førsteklases demonstration af Windows' opbygning med musen som hjælpemiddel. Selvstudium er opdelt i to lektioner: *Brug af musen* og *Grundlæggende teknikker*. Jeg vil kraftigt anbefale, at du gennemfører begge lektioner, inden du kaster dig ud i at læse dette hæfte. Selv om jeg har bestræbt mig på at bruge mange billeder, kan de ikke hamle op med kursets farvestrålende figurer, som oven i købet kan bevæges rundt på skærmen. For en sikkerheds skyld vil min tekst visse steder overlappe kurset ved at omtale de samme begreber - bare på en anden måde.



Du starter Selvstudium ved at bevæge musen, så pilen på skærmen peger på teksten Hjælp øverst i Programstyring. Med pilen på Hjælp trykker du på den venstre af musens knapper. Nu ser du en boks, hvor den fjerde linje hedder Windows Selvstudium. Du flytter pilen ned på denne tekst, trykker igen på venstre museknap. Teksten får nu en mørkere farve - og Selvstudium er i gang.


Velkommen til
Microsoft
Windows
Selvstudium.

Når du har startet Selvstudium, kan du vælge en af lektionerne ved at trykke på en tast: **M** for muselektionen og **G** for grundkurset. Du kan når som helst afbryde kurset ved at trykke på Esc. Det er den tast, der sidder foroven helt ude til venstre.

Klik dig frem

Musen er et vigtigt redskab, når du arbejder med Windows. Ganske vist kan du foretage stort set alle manøvrer i Windows med *tastaturet*, men musen er uundværlig i det lange løb. Dens evne til at pege på, udvælge, markere og trække i tekst og billeder gør den særdeles nyttig i det grafiske miljø.

Med musen kan du bevæge den pileformede *markør* rundt på skærmen. Du holder med to fingre på musens sider og ruller den henover underlaget med ledningen forrest.

Musens *markør* kan have forskelligt udseende, men er oftest en hvid pil  hvis spids præcist kan udpege et bestemt sted på skærmen.

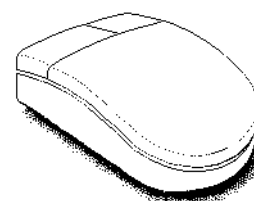
Klik og dobbeltklik

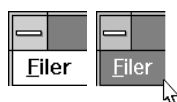
Når du trykker på en af musens knapper og slipper den igen, afgives en diskret tiktik-lyd.

Det kaldes at *klikke* med musen. Trykker du to gange hurtigt efter hinanden på samme knap (tik-tik), udfører du et *dobbeltklik*. Dobbeltklikket, der spiller en central rolle i Windows, kræver desværre lidt øvelse. Hvis der er for lang ventetid mellem de to klik, opfatter Windows dem som to enkeltklik. Heldigvis kan du indstille musen til at være mere tolerant over for ventetiden mellem de to dele af et dobbeltklik (se side 30).

Et klik betyder som hovedregel en *udvælgelse* af det felt, markøren står på, mens et dobbeltklik har en mere vidtgående betydning. Dobbeltklikket kan betyde en *aktivering* af en særlig funktion i forbindelse med dét, du peger på, f.eks. ved start af et program. Da der ikke findes en generel betydning af dobbeltklikket, kan det undertiden være svært at gætte sig til, om du skal klikke eller dobbeltklikke for at opnå en bestemt virkning. Hvis du er i tvivl, så start med ét klik. Giver det ikke pote, så prøv at dobbeltklikke.

Det område, du udvælger ved at klikke på det, kan være aftegnet som en *tekst* med eller uden ramme.





Er teksten ikke indrammet - som f.eks. de enkelte punkter i en menu - vil et firkantet felt rundt om teksten gøre sig bemærket ved at *skifte farve*, når du klikker på det.



Firkantede trykknapper i Windows har som regel en *skygge* på de to sider, der får knappen til at virke 3-dimensionel - som om den *hæver sig* op over underlaget.



Når du klikker på knappen, ændres dens skygger, så den nu virker *forsænket* i forhold til underlaget.

Den afgørende pointe er, at du umiddelbart kan *se*, at du har foretaget et valg - hvad enten du klikker på tekster eller knapper. Du sidder ikke og rager i blinde, men får en øjeblikkelig tilbagemelding på, at du har foretaget dig noget.



På samme måde er Windows så venlig at fortælle dig, når PC'en skal bruge lidt tid på at gøre noget, du har bedt om: markøren forvandles til et *timeglas*. Når timeglasset er på skærmen, kan du ikke foretage dig andet end at vente, men du er dog klar over, at det ikke er dig, der ventes på.

Træk-og-slip

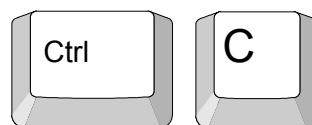
Ud over klik og dobbeltklik med musen findes der en tredje anvendelse: *træk-og-slip*. Den mest almindelige form for træk-og-slip anvender du, når du skal *markere* en del af en tekst. Du placerer markøren - som i tekstbehandling ofte består af en lodret streg - i begyndelsen af den tekst, der skal markeres. Du trykker på venstre museknap og holder den nede, mens du flytter markøren gennem teksten, som samtidig skifter farve. Når du er færdig med din markering, slipper du museknappen igen. Din markering begynder, hvor du starter på at *trække*, og slutter, hvor du beslutter at *slippe*.

Visse grafiske elementer i Windows kan desuden *flyttes* på skærmen med træk-og-slip. Her peger du på elementet og holder museknappen nede. Elementet vil nu *klæbe* til markøren og flytte med den, indtil du igen slipper museknappen. I Programstyring kan ikonerne flyttes fra det ene gruppevindue til det andet på denne måde (se side 22). I Filhåndtering kan du kopiere udvalgte filer til et andet drev (eller bibliotek), når du trækker deres navne over til et andet vindue (se side 17). Du kan ikke altid vide, hvilke elementer i Windows, der lader sig flytte med træk-og-slip, men det vil fremgå af hjælpe-teksterne for de enkelte programmer.

Du kan læse mere om at bruge musen rigtigt på side 57.

Genvejstaster

Mange Windows-programmer har såkaldte *genvejstaster* til bestemte opgaver. Hvis du f.eks. i et tekstbehandlingsprogram har markeret et stykke tekst, der skal kopieres, kan du trykke på tastekombinationen Ctrl+C. Du holder Ctrl-tasten (forkortelse for Control) nede, mens du trykker på bogstavet C. Kopieringen kan også laves ved at klikke på



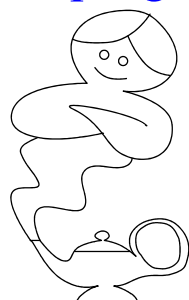
menyen Redigér og igen klikke på menupunktet Kopiér. Denne metode kræver ikke den store tilvænning, fordi den følger en letfattelig logik. Brugen af musen er derfor særlig venlig over for begyndere, der har lært de grundlæggende færdigheder. Skal du imidlertid kopiere tekst flere gange i træk, er det en fordel at bruge genvejstasterne Ctrl+C, som er nemme at nå med to fingre på samme hånd.

Læg mærke til, at genvejstasterne står skrevet ud for de enkelte menupunkter. Du bliver altså hele tiden mindet om denne anden måde at gøre tingene på, når du bruger musen.

Der er en tendens til, at garvede Windows-brugere anvender genvejs-taster oftere end begyndere. Tasterne kræver tilvænning, men tillader til gengæld højre hånd at blive på tastaturet hele tiden. Du finder efterhånden selv frem til den kombination af mus og tastetryk, der passer til dit temperament.

Redigér	
Eortryd	Ctrl+Z
Klip	Ctrl+X
Kopier	Ctrl+C
Sæt ind	Ctrl+V

Et program i Windows



Et program er som en ånd i en lampe. Når du gnider på lampen, kommer ånden frem og siger: "Du ønsker..?"

Programmet gør ikke alting af sig selv. Programmet er som et værksted, hvor du går hen, når du vil have noget fra hånden.

For at bruge værkstedet, må du *åbne* det, men du behøver ikke være der hele tiden. Værkstedet kan godt være i sving, selv om du ikke er til stede.

Du kan f.eks. sætte en trykkemaskine i gang og så besøge et andet værksted, mens dine ting bliver trykt.

Når du starter et program, er det for at sætte en bestemt aktivitet i gang.

Dine instrumenter er tastaturet, musen og skærmen, som PC'en ved hjælp af programmet forvandler til et bestemt sæt af værktøjer. I et tekstprogram er skærmen et stykke papir og tastaturet en skrivemaskine. I et tegneprogram er skærmen et lærred og musen f.eks. en spraydåse. I et spil kan du med mus og taster styre en figur, der går, løber, hopper og sommetider skyder.

Det særlige ved programmer i Windows er, at de foregår i hvert sit *vindue*. Vinduet holder sammen på dine aktiviteter som en *ramme*, der afgrænser det ene program fra det andet. Herudover har rammen en anden vigtig betydning: den giver adgang til en række *funktioner*, der hjælper dig med at organisere dit arbejde. Rammen er i sig selv et *instrumentpanel*.

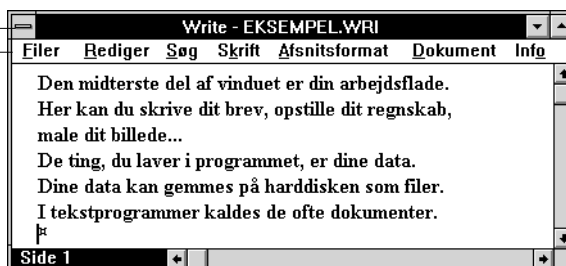
En stor del af de funktioner, et program gør brug af, er *fælles* for alle programmer. Det er ting som at hente og gemme filer, markere, redigere og kopiere dele af dit arbejde... samt afslutte programmet.

I Windows ligger disse funktioner øverst i vinduesrammens to bjælker.

Titelbjælke

Menubjælke

Her har jeg startet tekstprogrammet Write, som følger med Windows og ligger i Tilbehør-gruppen. Foroven i vinduet ser du de to bjælker. I den midterste del af vinduet har jeg skrevet en tekst, som jeg har givet navnet EKSEMPEL.WRI.



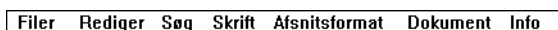
Titelbjælkens baggrund har en fremhævet farve, der fortæller, at vinduet i øjeblikket er aktivt. På skrivebordet kan der kun være ét vindue aktivt ad gangen, og dét kan du hurtigt genkende ved at kaste et blik på titelbjælkernes baggrundsfarver. Ligger der flere vinduer oven på hinanden, vil det aktive være det øverste.



Et klik på *kontrolknappen* helt ude til venstre på titelbjælken åbner en rullemenu med to vigtige funktioner:

- Du kan lukke vinduet og dermed *afslutte programmet* med Luk. Du kan også afslutte programmet ved at *dobbeltklikke på kontrolknappen*.
- Du kan frembringe en *Jobliste* med Skift til... (Læs mere side 24).

Under titelbjælken ser du menubjælken med overskrifter på en række rullemenuer med kommandoer og indstillinger for programmet. Når du klikker på en overskrift, kommer en menu til syne, som om den var skrevet på et rullegardin.



Punkterne på menubjælken kan godt være forskellige fra program til



program, men de følger det samme princip med hensyn til placeringen af dine valgmuligheder: De *mest overordnede* kommandoer ligger i menubjælkens *venstre* side.

Som regel vil de vigtigste kommandoer findes under menupunktet Filer helt ude til venstre. Her kan du åbne, lukke og gemme dit arbejde (dine dokumenter) og afslutte programmet. Jo længere du bevæger dig mod højre på bjælken, jo færre ulykker kan du lave. De to yderpunkter på menubjælken: Filer og Hjælp (eller Info, som det kaldes her) findes i langt de fleste programvinduer, mens de øvrige punkter kan variere.

At programmernes *hjælpefunktion* ofte befinder sig længst til højre er ikke et udtryk for, at den betragtes som mindre væsentlig. Placeringen skyldes, at dine aktiviteter her er begrænsede til at hente oplysninger om programmets virkemåde.

Læg mærke til, at visse bogstaver i menupunkterne er understregede. Disse bogstaver fungerer sammen med Alt-tasten som genvejstaster til de enkelte rullemenuer.

Punkterne i rullemenuen kan aktiveres ved blot at skrive de understregede bogstaver.

Hvis du f.eks. vil åbne Filer-menuen uden at bruge musen, skal du trykke Alt+F, dvs.

at du holder Alt-tasten nede, mens du trykker F. Vil du derefter vælge Gem, trykker du blot på G.



Ikoner



Tilbehør

For at gøre Programstyring mere overskuelig er programmerne bundtet sammen i grupper. I sammenklappet tilstand er hver gruppe vist med det samme lille billede, et *gruppeikon*.

Navnet under gruppeikonet fortæller, hvilken slags programmer, der er tale om. Vil du se, hvilke programmer en gruppe indeholder, kan du *åbne* den ved at dobbeltklikke på dens ikon.

Gruppen folder sig nu ud som et vindue med et ikon for hvert af sine programmer.

Disse *programikoner* er forskellige og illustrerer programmernes egenskaber.



Program

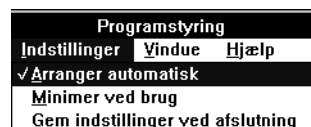
Oprindeligt findes der fire grupper i Programstyring: System, Tilbehør, Underholdning og Start, men du kan selv oprette nye grupper efter behov.

Prøv at dobbeltklikke på ikonet for gruppen Tilbehør.

Du vil formodentlig se de samme 13 programmer som på tegningen til højre. Prøv at starte ét af dem ved at dobbeltklikke på dets ikon.



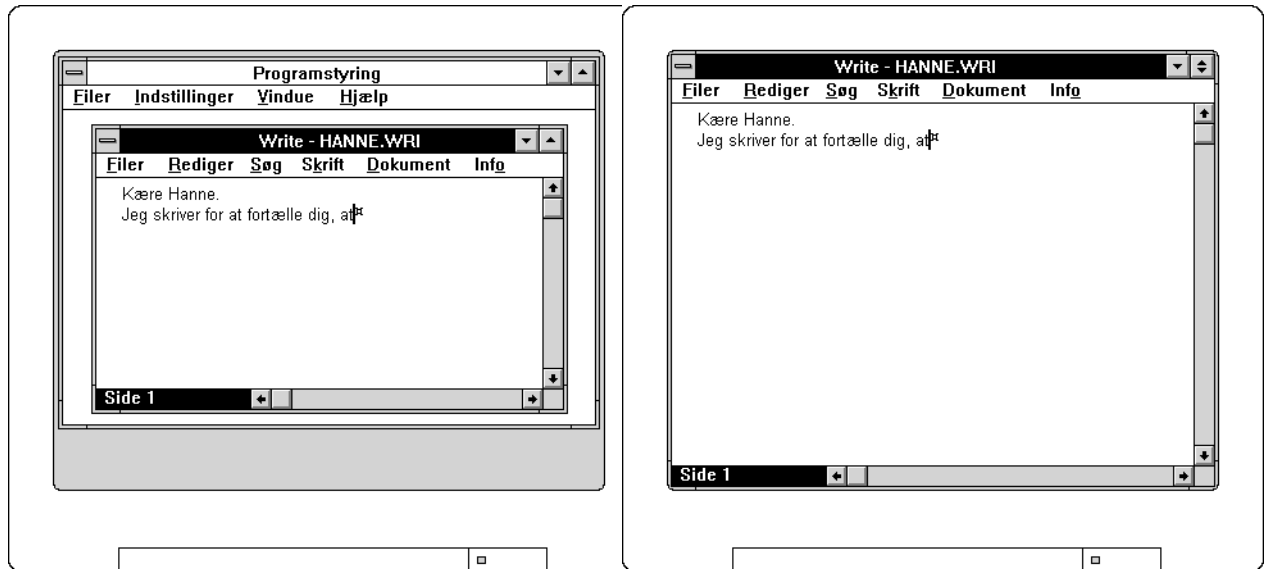
Hvis du senere vil lukke programgruppen igen, klikker du på minimeringsknappen (knappen med pil nedad) i vinduets øverste højre hjørne. Eller ved at dobbeltklikke på kontrolknappen øverst til venstre. Du kan læse mere om at arbejde med ikoner på side 18.



For at holde styr på ikonerne i Programstyring bør du aktivere funktionen Arrangér automatisk under Indstillinger. Så vil både gruppe- og programikoner komme til at stå på række inden for deres vindue.

Vinduer

Når du *starter* et program, dukker der et vindue frem på skærmen med programmets titel foroven. Man siger, at programmet er *åbent* - det er parat til at udføre de opgaver, du stiller. Prøv at kigge på de to skærbilleder her, hvor tekstprogrammet Write er åbnet:



Her har Write lagt sig oven på Programstyrings vindue. Write-vinduet er i mellemstørrelse.



Her fylder Write-vinduet hele skærmen. Det er maksimeret.



Du kan ikke altid vide, om vinduet dukker frem i mellemstørrelse eller maksimeret. Mellemstørrelsen er bedst egnet, hvis du lægger vægt på at kunne se andre vinduer samtidig.

Vinduet kan have tre størrelser på skærmen:

<i>Maksimeret</i>	Vinduet fylder hele skærmen
<i>Mellemstørrelse</i>	Størrelsen bestemmes af dig
<i>Minimeret</i>	Vinduet vises som et ikon

Alle vinduer i de to største størrelser (dem, der er vist på skærbillederne herover) har øverst til højre to små knapper, som du kan klikke på, hvis du vil skifte størrelse på vinduet.

Vinduet i mellemstørrelse kan skifte til minimeret med  og til maksimeret med 

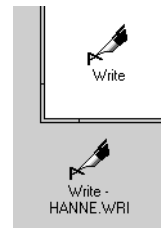
Det maksimerede vindue kan skifte til minimeret med  og til mellemstørrelse med 

Det minimerede vindue har ingen knapper, men kan ændres til sin *foregående* størrelse ved at du *dobbeltklikker* på ikonet.

Det minimerede vindue

Hvis du har åbnet et program og véd, at du i et stykke tid ikke har brug for at arbejde i programvinduet, kan du *minimere* det. Vinduet bliver nu til *et ikon* magen til det, som programmet blev startet fra! Det kan ved første øjekast være svært at skelne de to slags ikoner fra hinanden, men hvis du kigger nærmere efter, er der to forskelle:

- Det minimerede vindue *placerer sig uden for Programstyrings vindue*. Ikonet havner på den *nederste del af skrivebordet*. Det er grunden til, at jeg på side 4 anbefalede dig at køre Programstyring i mellemstørrelsen med en stribe skrivebord synligt under vinduet. På denne måde kan du altid nederst på skærmen *se*, hvilke vinduer du har minimeret - klar til senere brug.
- *Teksten* under det minimerede vindue angiver - foruden programmets titel - navnet på det *dokument*, der arbejdes med i programmet. Har du siddet med et tekstprogram og skrevet brevet HANNE . WRI, vil navnet på denne fil stå under ikonet.



Så længe et programvindue er minimeret, har du afskåret dig fra at gribe ind i programmets aktiviteter. Men det betyder ikke, at programmet nødvendigvis ligger stille. Visse programmer kan udmærket gennemføre opgaver uden hele tiden at være genstand for din indgriben. Hvis du i et programvindue har startet et *langvarigt job* som f.eks. en statistisk beregning eller en udskrivning af et stort dokument, kan du minimere vinduet og arbejde videre med andre ting på skærmen, mens jobbet *fortsætter* i det minimerede program. Man siger, at jobbet kører *i baggrunden*. (Læs mere side 57).

Vinduernes størrelse



I de to yderpunkter *minimeret* eller *maksimeret* ligger vinduets størrelse fast. I *mellemstørrelsen* kan du imidlertid frit ændre vinduets omfang på skærmen.



Kigger du nærmere efter, kan du se, at vinduet i mellemstørrelsen har 4 *hjørner*, der ligner retvinklede vinduesbeslag. Bevæger du markøren hen over et af disse beslag, forvandles den til en *skrå dobbeltpil* - som tegn på, at hjørnet kan flyttes. Når dobbelt-pilen dukker frem, kan du *trække* i hjørnebeslaget med musen, mens vinduets ramme tilpasser sig som en elastik. Når du er færdig med at flytte hjørnet, slipper du museknappen.

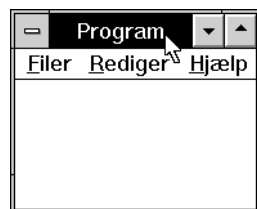


Efter samme princip kan du trække i vinduets *sider* enkeltvis.



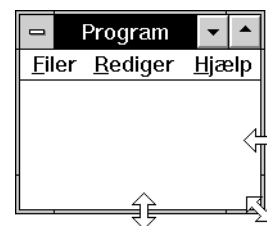
Her forvandles musemarkøren til en *lige dobbeltpil*, som kan trækkes vandret eller lodret, mens vinduet skifter størrelse i samme retning.

Det kræver lidt øvelse at frembringe dobbelt-pilen, fordi den kun dukker op, når du bevæger musemarkøren *roligt* hen over et hjørne eller en ramme. Men er dobbelt-pilen først kommet til syne og du trykker venstre museknop ned, forsvinder dobbelt-pilen ikke, før du slipper museknappen igen.



Du kan også *flytte hele vinduet* uden at ændre på rammens størrelse ved at trække i vinduets titelbjælke - den øverste strimmel med programmets navn.

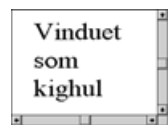
Placér spidsen af musemarkøren på titelbjælken, hold venstre museknop nede og flyt vinduet ved at bevæge musen. Når vinduet er på sin nye plads, slipper du museknappen igen.



Det aktive vindue

Et program kan godt være åbent, uden at du bruger det *aktivt* hele tiden.

Du kan hoppe fra vindue til vindue og bruge forskellige åbne programmer på skift. Det vindue, du arbejder i, kaldes det *aktive* vindue, mens de øvrige er i venteposition. Du kan kende det aktive vindue på, at det ligger ovenpå alle andre vinduer, og at den øverste bjælke med programmets titel har en fremhævet farve.



Hvis indholdet af dit vindue ikke kan være inden for rammen, fungerer vinduet som et *kighul* til det, der findes indenfor. Den højre, lodrette ramme og rammen i bunden af vinduet forsynes nu med hver sit *rullepanel* bestående af en grå strimmel med en pileknop i begge ender. Imellem de to pileknapper findes en kvadratisk knap, som kan skydes i pilenes retninger. Hvis dit udsnit i kighullet befinder sig præcis i midten af det samlede indhold, vil begge skydeknapper stå præcis i midten af rullepanelet.

Du kan bevæge en skydeknop ved enten at *klikke* på en af *pilene* for enden af panelet - eller ved at *trække* selve *skydeknappen* i en bestemt retning. Den retning, du bevæger skydeknappen i, er et udtryk for den retning, du flytter dit *kighul* i. Da kighullet (dit vindue) bliver stående samme sted på skærmen, ser det ud, som om vinduets *indhold* ruller den *modsatte* vej. Trækker du f.eks. skydeknappen mod *venstre* i det vandrette rullepanel, ser du indholdet rulle til *højre*. Trækker du knappen i det lodrette panel *opad*, ruller indholdet *nedad*.



Et *klik* på en af retningspilene giver en lille *rulning*. Holder du museknappen nede, mens du peger på en pil, vil de små *rulninger* *gentages*, indtil du slipper museknappen. Ønsker du at rulle i større *spring*, kan du klikke på selve rullepanelet (den grå strimmel) mellem skydeknappen og den pil, du vil springe hen imod. Også her gælder det, at du kan *gentage springet* ved at holde museknappen nede, mens musemarkøren bliver på rullepanelet.

De fleste foretrækker at *klikke* sig frem til en bestemt position (evt. ved gentagne klik) frem for at *trække* skydeknappen, da trækket kræver, at du har øjnene på skydeknappen (ellers smutter den).

Ved at klikke flere gange kan du holde musen stille og dermed bedre holde øje med, hvor langt du har flyttet dit indhold i kighullet.



Nyt program i Windows

Lad os sige, du har fået en diskette med et nyt Windowsprogram, som du vil installere på din PC. Installationen består af tre dele:

- ① Oprettelse af et nyt bibliotek til programmet på harddisken
- ② Kopiering af filer fra disketten til det nye bibliotek
- ③ Oprettelse af et nyt ikon i Programstyring

Hertil kommer eventuel udpakning af pakkede filer undervejs (se teksten i boksen til højre).

Installationen kan enten foregå *automatisk* eller med *håndkraft*. Den automatiske installation er den nemmeste, men den forudsætter, at dit Windowsprogram er ledsaget af et *installationsprogram*, som vejleder dig gennem de tre dele af opgaven. Du skal blot finde frem til installationsprogrammet - der typisk vil have navnet `INSTALL.EXE` eller `SETUP.EXE` - og sætte det i gang.

De fleste installationsprogrammer skal du starte fra Windows. Følger der ikke noget installationsprogram med dit Windowsprogram, må du klare opgaven med håndkraft. Vi begynder med den nemme metode:

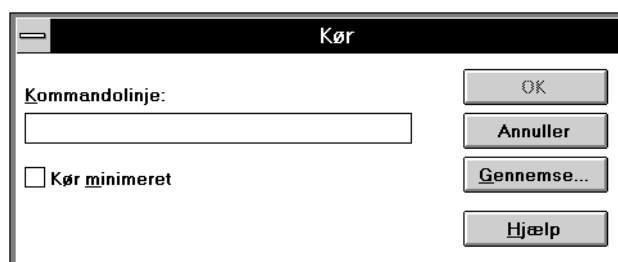
Modtager du et Windowsprogram, hvor *alle* filerne er pakket i et samlet arkiv (f.eks. med efternavnet ZIP), er du nødt til at udpakke dem *inden* de installeres. Du kan læse om udpakning af filer i *Start med DOS*.

Nogle Windowsprogrammer har *visse* af deres filer pakkede. Disse filer vil normalt blive udpakket automatisk af det medfølgende installationsprogram.

Automatisk installation



Du starter Windows og sætter disketten med det nye program i diskettedrevet. I Programstyring klikker du på Filer for at få rullemenuen frem. For at starte et nyt program skal du vælge funktionen Kør... De tre prikker efter teksten Kør fortæller, at en såkaldt *dialogboks* vil komme til syne.



I dialogboksen skal du i ruden Kommandolinje skrive navnet på den fil, der starter programmet og klikke på OK.

Programmer er filer med efternavnet `EXE` (men også filer med efternavnene `BAT`, `COM` og `PIF` kan komme på tale). Disse filer har den fælles egenskab, at du kun behøver at skrive deres fornavn for at starte programmet. Hvis du er sikker på, at der findes en fil med navnet `INSTALL.EXE` på din nye diskette, skal du i ruden skrive:

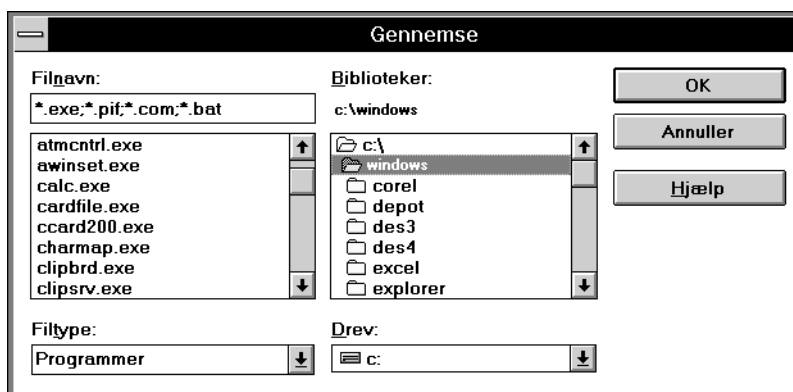
A: \INSTALL

Altså **A:** som betegnelse for drev A (diskettedrevet) efterfulgt af den baglæns skråstreg \ samt filens fornavn `INSTALL`. Den baglæns skråstreg (på engelsk *backslash*) skriver du ved at holde tasten AltGr nede (Alternative Graphics, til højre for mellemrumstasten), mens du trykker på tasten til venstre for bogstavet Z.



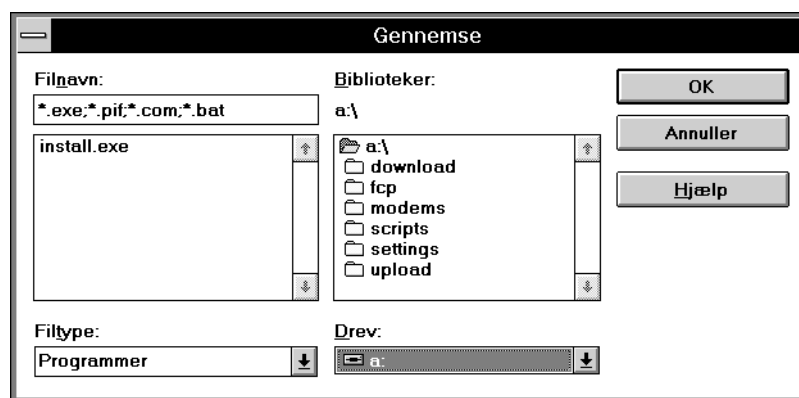
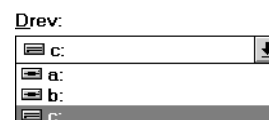
Nu er det imidlertid sjældent, at du på forhånd kender navnene på de filer, der ligger på din diskette. Normalt vil du i Kør-boksen klikke på Gennemse for at kigge nærmere på indholdet af din diskette.

Dialogboksen Gennemse er fra starten indstillet til at kigge efter filnavne, der ender på EXE, PIF, COM og BAT. Disse efternavne står øverst i venstre kolonne. Nederst i samme kolonne fremgår det, at disse endelser gælder filtypen for programmer. I midten af venstre kolonne ser du en liste over de filer, der har disse efternavne i det aktuelle bibliotek. Øverst i midterkolonnen ser du hvilket bibliotek, der er valgt som det aktuelle. Nedenunder kan listen over biblioteker gennemsøges med klik på pileknapperne. Når du har fundet frem til det rigtige bibliotek, dobbeltklikker du på navnet og får derved angivelsen foroven i kolonnen til at skifte.

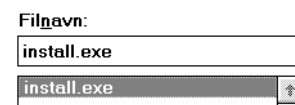


Nederst i midterkolonnen kan du vælge drev. Da det er indholdet af disketten (drev A), du vil gennemse, klikker du på pileknappen ud for drevbetegnelsen og får en liste med drev til at folde sig ud.

Du vælger drev A: ved at klikke på det. Drevlisten lukkes, og du kan nu studere indholdet af din diskette.

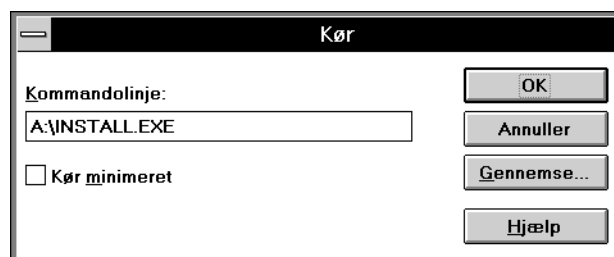


Som du kan se, findes der på denne diskette hele 6 biblioteker, men heldigvis findes INSTALL.EXE (som vi søger) helt oppe foroven i A:\. Du klikker på den søgte fil i vinduet og dens navn, INSTALL.EXE, hopper op i rammen med Filnavn.



Da du nu har udpeget en bestemt programfil i dialogboksen Gennemse, kan du afslutte ved at klikke på OK, hvorved du kommer tilbage til dialogboksen Kør.

Den udpegede fil A:\INSTALL.EXE er nu indsat på kommandolinien og kan aktiveres med et klik på OK. Dialogboksen lukker, og Windows starter installationsprogrammet.



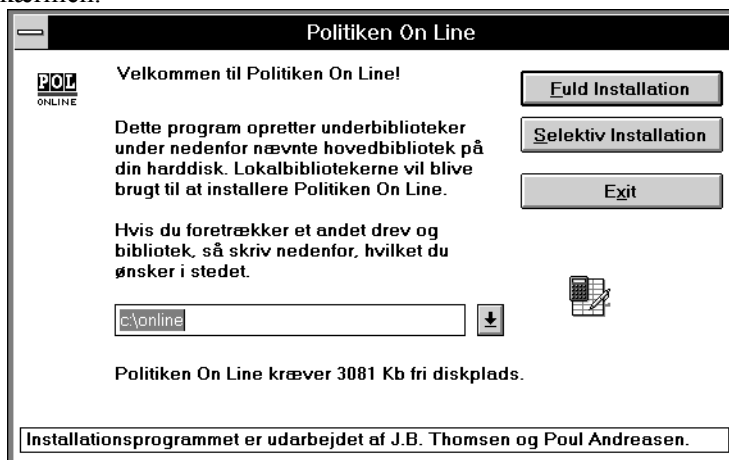
Denne måde at starte et program på er typisk i Windows og kan bruges i flere sammenhænge.

Der går nogle sekunder, før `INSTALL.EXE` er indlæst fra disketten til maskinens hukommelse, men så dukker et flot velkomstbillede frem på skærmen.

På billedet ser du installation af programmet til Politiken On Line, men det kunne lige så godt være et andet Windows-program.

Installationsprogrammet vil typisk bede dig skrive navnet på det bibliotek, hvor du kunne tænke dig at lægge filerne til det nye program. Når du har valgt det, kører det bare.

De fleste installationer opretter en helt ny programgruppe med ét eller flere ikoner, men det kan du senere lave om på (se side 22).



Læg selv et program ind

Hvis der ikke følger et installationsprogram med dit nye program, er du nødt til selv at oprette et nyt bibliotek på harddisken og kopiere filerne til dét. Lad os tage et eksempel:

På en diskette har du fået Windowsprogrammet **Fontsampler**, som kan vise prøver på de skrifttyper, du overvejer at bruge i din Windows.

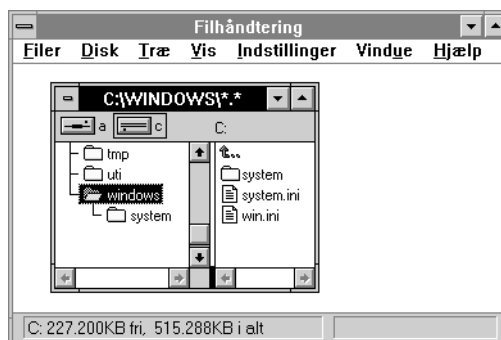
Du har konstateret, at programmet ikke indeholder filer med navne som `INSTALL.EXE` eller `SETUP.EXE` - og altså ikke installerer sig selv automatisk. Du må gøre det med håndkraft.

Til dette formål kan du bruge *Filhåndtering*, som er et alsidigt Windows-værktøj til at arbejde med dine filer. Filhåndtering ligger i *Systemgruppen*, som du åbner ved at dobbeltklikke på dens ikon. I Systemgruppens vindue dobbeltklikker du på Filhåndterings ikon, der forestiller et arkivskab.



Filhåndterings hovedvindue fungerer som en arbejdsflade, hvor du kan åbne mindre vinduer, der viser indholdet på dine *drev*. Din PC vil altid have mindst to drev. Det ene kaldes **A:** (til disketter) og det andet **C:** (harddisken).

I hovedvinduet vil der altid være mindst ét drev-vindue åbent (på illustrationen er det **C:**), men fidusen ved Filhåndtering er, at du kan have flere vinduer åbne på samme tid. På den måde kan du sammenligne indholdet af forskellige drev - eller indholdet i forskellige biblioteker på samme drev. Desuden kan du *flytte* og *kopiere* filer fra det ene vindue til det andet.



Læg mærke til, at statuslinjen (den grå stribe) fornedet i hovedvinduet giver oplysninger om den samlede og den ledige plads (målt i KB) på det drev, der ses i det aktive vindue.

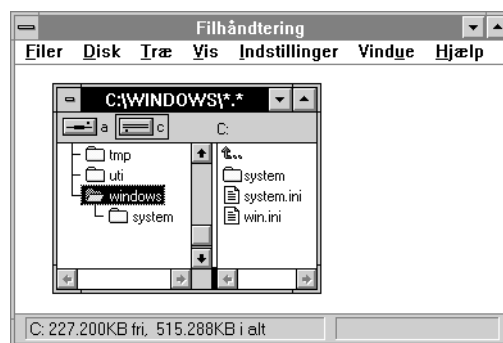
1 KB (udtales kilo-bajts) svarer til 1.024 tegn.

Øverst på titelbjælken i hvert drev-vindue ser du DOS' betegnelse for det aktuelle drev og bibliotek. Hvis du ikke er fortrolig med DOS' måde at organisere filer på, kan du læse mere i *Start med DOS*.

På den grå stribe nedenunder titelbjælken er samtlige drev vist med hvert sit ikon.

Hvis du *klikker* på et drev-ikon, vil *det samme vindue* skifte indhold til netop dette drev.

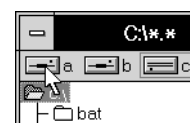
Hvis du *dobbeltklikker* på et drev-ikon, vil der åbne sig et *nyt vindue*, som viser indholdet af dette drev.



Drev-vinduet er som regel opdelt i to former for oversigt: en venstre del, der viser *biblioteker*, du kan udvælge ved at dobbeltklikke på dem, og en højre del, der viser *filerne* i det bibliotek, du har udvalgt.

Lad os starte med et enkelt vindue, som viser hovedbiblioteket på din harddisk. På vinduets titelbjælke kan du se, hvilket drev og bibliotek, der er valgt, nemlig C:*.* (dvs. alle filer i C-drevets hovedbibliotek).

Da du vil studere filerne på din nye *diskette*, er det A-drevet, der skal aktiveres. Du putter disketten i drevet med metalstykket først. Når det giver et lille smæld, er disketten på plads.



For at få et nyt vindue *dobbeltklikker* du på ikonet for drev A på den grå stribe. Det nye filvindue vil straks åbne sig og overlape det forrige. Det forrige vindue med C-drevet ligger bagest og er blevet blegt foroven - som tegn på, at det ikke længere er det aktive vindue. Det nye vindue er opdelt som det forrige med biblioteker til venstre og filer til højre. På billedet har jeg ikke taget venstre del med, fordi der ikke er underbiblioteker på denne diskette.

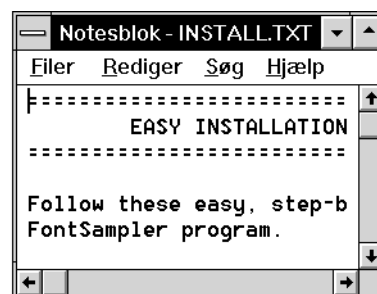


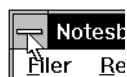
Samtlige filer ligger i hovedbiblioteket, A:\.

En af filerne hedder INSTALL til fornavn, men da efternavnet ikke er EXE, er det *ikke* et installationsprogram. Efternavnet TXT fortæller os derimod, at det er en brugsanvisning, en såkaldt *tekstfil*.

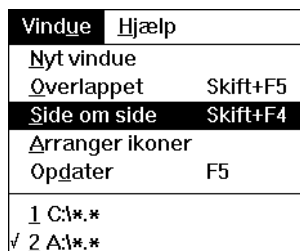
Hvis du dobbeltklikker på en *programfil* i Filhåndtering (en fil med efternavnet EXE, BAT, COM eller PIF), vil programmet *starte*. Hvis du dobbeltklikker på en *tekstfil* (en fil med efternavnet TXT), kan du *læse* den. Du dobbeltklikker derfor på INSTALL.TXT. Windows vil nu automatisk åbne sit tekstprogram Notesblok med filens indhold i et vindue. (Se omtalen af associering side 22).

Notesblok-vinduet med INSTALL.TXT vil lægge sig oven på de øvrige vinduer. På billedet har jeg gjort Notesblok-vinduet lille, men i praksis vil det være nyttigt at *maksimere* det, så det fylder hele skærmen. Som ventet fortæller teksten, at der ikke følger et installationsprogram med Font Sampler. Teksten anbefaler dig at oprette et nyt bibliotek på harddisken, f.eks. C:\FONTSAMP og kopiere alle filerne til dét. Du kan så starte programmet ved at aktivere filen C:\FONTSAMP\FONTSAMP.EXE





Når du har læst (og evt. udskrevet) instruktionen, lukker du Notesblok ved at dobbeltklikke på kontrolknappen i øverste venstre hjørne.



Nu skal du følge instruktionen og kopiere filerne fra A-drevet til C-drevet. Hertil behøver du to vinduer - ét for hvert drev - med indholdet af *begge vinduer* synligt på samme tid. Ganske vist har du i øjeblikket de to vinduer åbne, men da de overlapper hinanden, skal du først sørge for at lægge dem *ved siden af hinanden*.

Du vælger Vindue på Programstyrings menubjælke og kan her bestemme vinduernes indbyrdes placering. Overlappet duer som nævnt ikke, så du vælger Side om side og får de to vinduer til at ligge på hver sin halvdel af fladen.

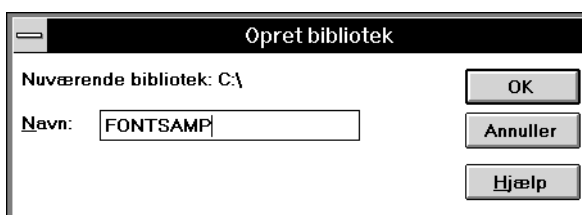


Nu skal du *oprette biblioteket* C:\FONTSAMP. Du klikker på titelbjælken til det vindue, der viser indholdet på C-drevet. Her skal FONTSAMP oprettes som et underbibliotek til hovedbiblioteket C:\, som netop er det aktuelle bibliotek.

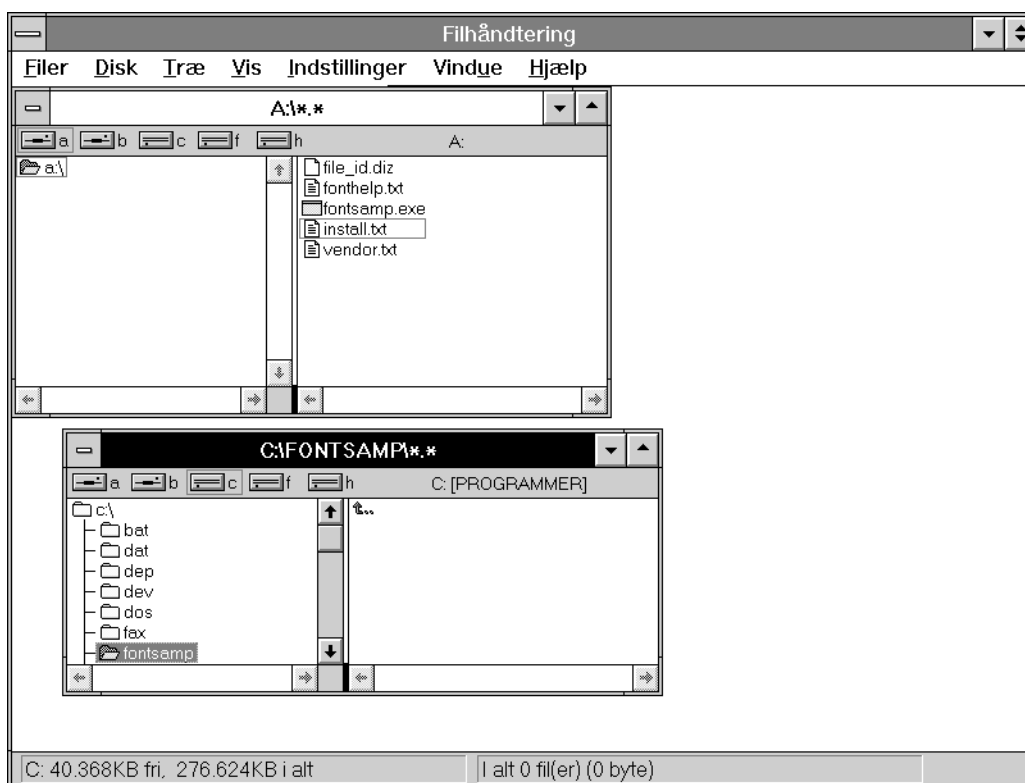


For at oprette et nyt bibliotek skal du klikke på menupunktet Filer helt foroven i Filhåndtering. I rullemenuen kan du vælge mellem en række vigtige funktioner. Du klikker på Opret bibliotek og en dialogboks dukker frem.

Her skriver du nu navnet på det nye bibliotek: FONTSAMP og bekræfter ved at klikke på OK.



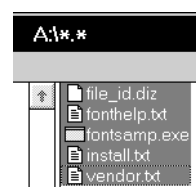
Biblioteket er nu oprettet.



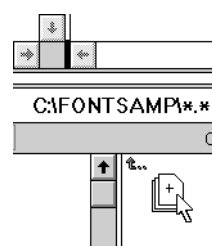
Du ser straks biblioteket `FONTSAMP` på listen i venstre del af vinduet for drev C. Du åbner biblioteket ved at dobbeltklikke på navnet og kan derefter på vinduets titelbjælke forvisse dig om, at `C:\FONTSAMP` nu er valgt som det aktuelle bibliotek. Højre del af vinduet viser, at det nyoprettede bibliotek er uden filer. Det er hertil, at diskettens filer skal kopieres.



Nu skal filerne på A-drevet *markeres*, så de kan kopieres over på harddisken i samlet flok. Du klikker på A-vinduet for at gøre det aktivt og klikker derefter på den *første* fil i rækken. Dens navn får en mørk baggrund som tegn på, at den er markeret. Nu holder du Skift-tasten nede (tasten, der bruges til at skrive store bogstaver med), mens du klikker på den *sidste* fil i rækken. Derefter slipper du Skift-tasten. Nu er hele rækken af filer markeret!



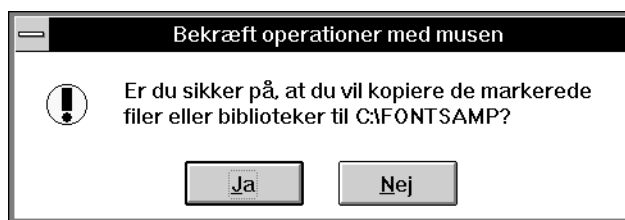
Rækken af markerede filer kan du nu *trække* med musen fra det ene drev-vindue til det andet. Du placerer musemarkøren midt i de markerede filer, holder venstre museknap nede - og trækker. Musemarkøren skifter udseende til en stak dokumenter med et kryds på. Når dette kopi-symbol er trukket over i fil-vinduet `C:\FONTSAMP`, slipper du venstre museknap og afleverer kopierne.



Reglerne for kopiering og flytning af filer i Filhåndtering er lidt indviklede. Hvis du f.eks. vil kopiere filer til et bibliotek på *samme* drev, skal du holde Ctrl-tasten nede, mens du trækker (Ctrl + træk).

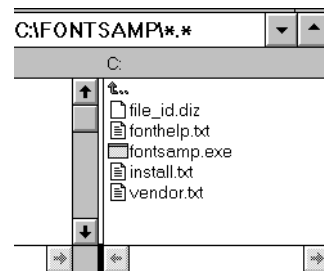
	Kopiere filer	Flytte filer
Til et andet drev	Træk	Skift + træk
Til samme drev	Ctrl + træk	Træk

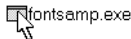
Undlader du at bruge Ctrl-tasten, vil filerne blive *flyttet* i stedet for at blive kopieret til samme drev. Dvs. at de *kun* vil findes i det nye vindue, efter at du har trukket dem derover.




For en ordens skyld bliver du bedt om at bekræfte, at de markerede filer skal kopieres til C:\FONTSAMP og du klikker på Ja.

Nu er filerne på plads på harddisken. De fleste af filerne er tekstfiler, der giver forskellige anvisninger til programmet. Du vil kunne læse, at Fontsampler er *Shareware* - et program, du frit kan kopiere og gratis afprøve i et bestemt antal dage. Hvis du fortsat vil bruge Fontsampler, skal du lade dig registrere ved at sende et beløb til programmets forfatter. Det kan du læse mere om i *Shareware til Windows*.



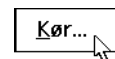
Den egentlige programfil hedder FONTSAMP.EXE  Hvis du dobbeltklikker på den, starter programmet.

 Nu er du færdig med Filhåndtering og kan komme tilbage til Programstyring ved at dobbeltklikke på kontrolknappen foroven.

Start af program

Du har set tre måder at starte et Windowsprogram på:

- ◆ Du kan dobbeltklikke på et programikon
- ◆ Du kan åbne Filhåndtering, finde programfilen og dobbeltklikke på dens navn.
- ◆ Du kan vælge punktet *Kør...* under menuen *Filer* i Programstyring og skrive programfilens drev, bibliotek og navn (evt. ved hjælp af *Gennemse*) som vist side 12.



Af de tre måder er et *ikon* det mest bekvemme til de programmer, du bruger ofte. Ikonet fungerer som en trykknop, som du kan dobbeltklikke på og i det skjulte efterlignende fremgangsmåden ved *Kør...* På de følgende sider kan du læse om at arbejde med ikoner.

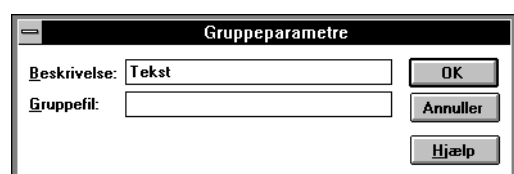
Arbejd med ikoner

Når du dobbeltklikker på et programikon, sender du en bestilling videre til Programstyring. Udover at præcisere programfilens drev, bibliotek og filnavn, videregiver du en række andre oplysninger om den måde, det bestemte program skal køre på. Oplysningerne udgør tilsammen programmets *parametre*, som du kan skrive i en dialogboks, når du f.eks. opretter et nyt ikon. Men selv om et ikon henviser til detaljerede oplysninger om et program, ændrer det ikke selve programfilen. Ikonerne er en slags bordkort for dine programmer og kan frit grupperes, flyttes rundt, slettes eller skifte udseende i Programstyring. Selv om du laver om på bordplanen, piller du ikke ved de programmer, som ikonerne repræsenterer. Det er kun *henvisningen* til programmerne, der ændres.

Opret et gruppe-ikon

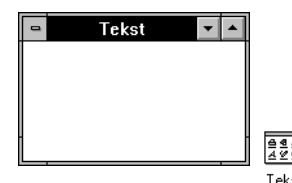
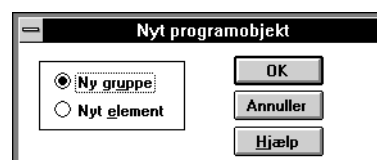
Dine program-ikoner tilhører hver sin gruppe og kan ikke eksistere uden. I lukket tilstand bruger alle grupperne samme billede som ikon og kan kun skelnes ved hjælp af deres titler. Du behøver ikke nøjes med de grupper, som fra starten findes i Windows.

Vil du oprette en ny *gruppe* i Programstyring, skal du under Filer vælge Nyt programobjekt.... I dialogboksen klikker du på knappen ud for Ny gruppe og dernæst på OK.



I boksen Gruppeparametre skriver du titlen på den nye gruppe i ruden Beskrivelse. Ruden Gruppefil behøver du ikke at udfylde.

Når du klikker på OK, har du fået et nyt gruppevindue med navnet Tekst, som du kan flytte



ikonerne til f.eks. Write og WordPerfect over i. Når gruppevinduet er lukket, ser du det som et nyt gruppeikon.

Opret et program-ikon

Lad os prøve at oprette et ikon til programmet Fontsampler, som i forrige eksempel blev installeret på harddisken. Du starter med at klikke på den gruppe i Programstyring, hvor du ønsker det nye ikon placeret. Du behøver ikke tænke så meget over, hvilken gruppe det skal være, da du senere kan flytte ikonet til en anden gruppe.

Lad os vælge Tilbehør som den aktive gruppe. På menubjælken foroven vælger du punktet Filer og dernæst Nyt programobjekt... som frembringer en dialogboks af samme navn. Her kan du vælge mellem at oprette en ny gruppe eller et nyt ikon (som her kaldes et *element*). Du klikker på element og præsenteres nu for dialogboksen Programparametre.

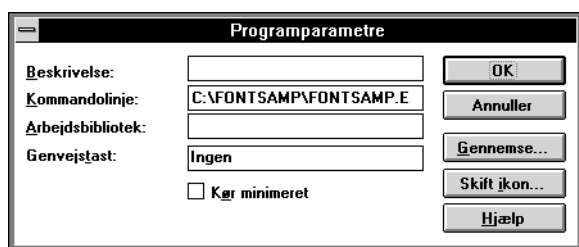
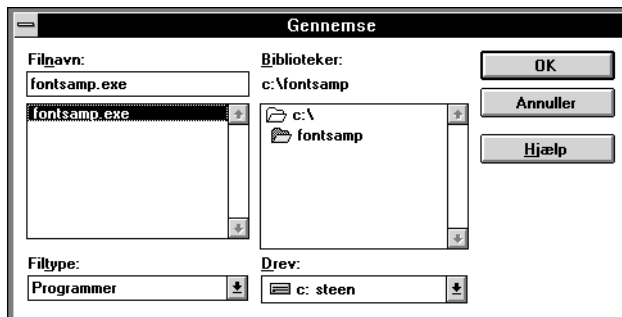
Her kan du beskrive, hvilket program ikonet skal henviser til - og hvordan.

Det første, du skal udfylde, er ruden Kommandolinje, hvor programfilens drev, bibliotek og navn skal føjes ind. Det gør du ved at klikke på knappen Gennemse...



Her kan du i den midterste rude klikke dig frem til det rigtige bibliotek C:\FONTSAMP.

Programfilen FONTSAMP.EXE dukker op i den store rude til venstre. Når du klikker på filen, hopper navnet op foroven som det valgte Filnavn. Du bekræfter ved at klikke på OK og vender tilbage til boksen Programparametre.

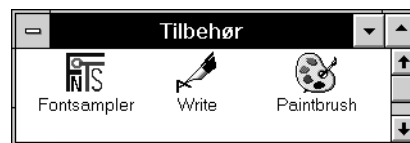


Drev, bibliotek og navn på programfilen er nu automatisk indføjet i ruden Kommandolinje. Ruden er lidt for smal til at vise hele teksten, men den *er* der! Hvis du vil se de sidste tegn, kan du forskyde teksten i ruden ved at placere markøren sidst i teksten og flytte den med højre pile-tast.

Beskrivelse:

I den øverste rude Beskrivelse skriver du den tekst, som skal vises under ikonet i gruppevinduet.

Når du har bekræftet valget af programparametre ved at klikke på OK, vender du tilbage til Programstyring, hvor Fontsamplers nu har fået sit eget ikon i Tilbehør-gruppen.



Selv om du i de fleste tilfælde ikke behøver at udfylde de øvrige ruder i Programparametre, vil jeg lige nævne deres funktioner:

Arbejdsbibliotek skal kun angives i de tilfælde, hvor programmet skal hente filer i et andet bibliotek end dér, hvor programfilen er placeret. Du kan f.eks. have programfilen til din tekstbehandler placeret ét sted (i kommandolinjens *programbibliotek*), mens dine dokumenter ligger et andet sted (*arbejdsbiblioteket*). Hvis du ikke udfylder denne ramme, forudsætter Windows, at arbejdsbiblioteket er det samme som programbiblioteket.

Genvejstast angiver en tastekombination, der har samme virkning som et dobbeltklik på ikonet, f.eks. Ctrl+Alt+F. Mest for garvede brugere.

Kør minimeret betyder, at programmet kun viser sig som et *ikon*, når det startes. Det kan f.eks. bruges ved programmet Ur, der kan vise tid og dato i *minimeret tilstand*.

Gennemse kan hjælpe dig undervejs i udfyldningen af f.eks. Kommandolinje, hvis du vil undersøge, hvor en bestemt programfil befinder sig.

Skift ikon... giver dig mulighed for at bruge et nyt ikon til dine aktuelle programparametre.

Se beskrivelsen på næste side.

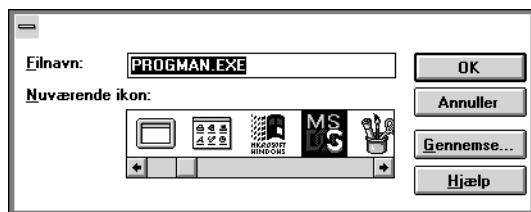
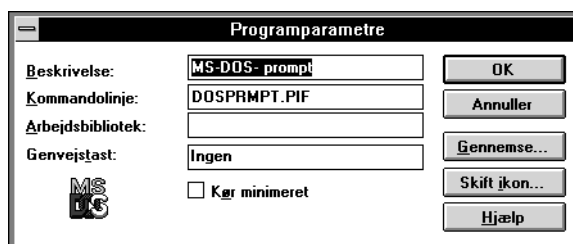
Skift titel på et ikon

Klikker du på et gruppe- eller program-ikon og vælger Filer efterfulgt af Programparametre.. , kan du i ruden Beskrivelse nemt ændre ikonets titel.

I min Windows har jeg f.eks. ændret titlen Systemgruppe til System. Programmet Filhåndtering har jeg omdøbt til Filer. Korte navne gør det hele nemmere, synes jeg.

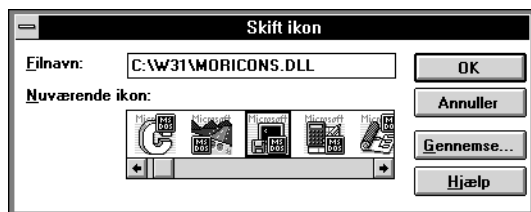
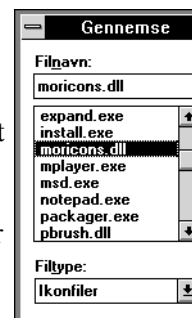
Skift et ikon

Ikonet for en gruppe har altid samme udseende, så det kan du ikke ændre. Ikonet for et program kan derimod godt skiftes ud med et andet. Lad os sige, du vil finde et nyt ikon til programmet MS-DOS prompt (beskrives på side 49) i System-gruppen. Du starter med at klikke én gang på ikonet, så titlen skifter farve. På menubjælken vælger du Filer. I rullemenuen klikker du på Programparametre... og ser nu en dialogboks med et billede af det nuværende ikon nederst til venstre.



I dette tilfælde skal du ikke ændre på de tekster, der står i ruderne, men klikke på knappen Skift ikon... I boksen Skift ikon kan du foroven se navnet på den fil, der i øjeblikket leverer den aktuelle ikon. Normalt vil din Windows-programfil (med efternavnet EXE) indeholde et ikon, som du kan bruge.

PROGMAN.EXE, der er programfil for Programstyring (PROGMAN er forkortelse for PROGRAM MANager), viser sig at være leveringsdygtig med en hel *strib*e ikoner, som du kan se i rulleboksen. Dit aktuelle ikon er markeret med en mørk ramme. Du kan måske finde et andet og bedre i rulleboksen, men jeg synes ikke, de passer særlig godt til DOS-prompten. Så jeg foreslår, at du fortsætter jagten på et nyt ikon. Du klikker på Gennemse... og får nu en oversigt over filer i C:\WINDOWS, der alle indeholder ét eller flere ikoner. Et særligt program med navnet MORICONS.DLL (en forkortelse for MORE ICONS = flere ikoner) er lavet med det ene formål at stille ikoner til rådighed. Forneden kan du i boksen Filtype se, at der er tale om ikonfiler. Du klikker på navnet og dernæst på OK.



Nu får du lejlighed til at rulle igennem endnu en *strib*e ikoner.

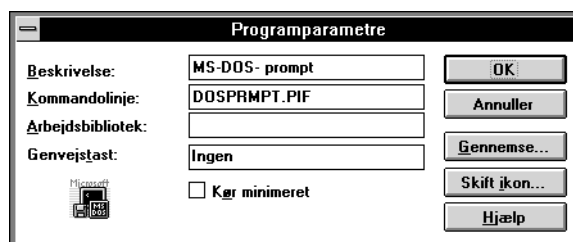
Lad os sige, du finder ét, du synes om.

Du klikker på det og vælger så OK.

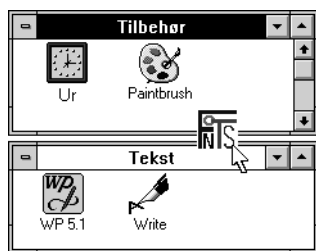
Du kommer tilbage til boksen Programparametre, hvor det valgte ikon ses forneden.

Du bekræfter de nye parametre med OK og kan nu møde det nye ikon på sin plads i Systemgruppen.

Læs også om *ikoner i løs vægt* på side 48.



Flyt et ikon



Lad os sige, at du vil flytte Fontsampler-ikonet fra gruppen Tilbehør til gruppen Tekst. Du sørger for at begge gruppevinduer er åbne, peger på ikonet og *trækker* det fra det ene vindue til det andet.

Undervejs bliver ikonet blegnæbbet og mister sin titel, men det dukker op i bedste velgående, når du slipper det i sin nye gruppe.

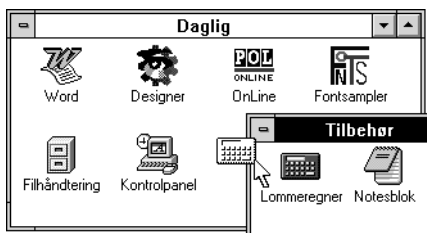
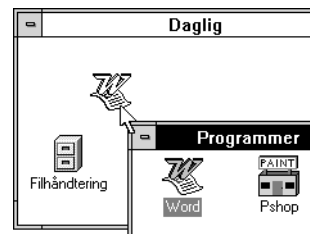
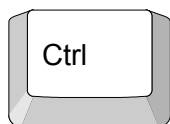


Hvis du holder Ctrl-tasten nede, mens du trækker ikonet over i et andet vindue, vil det blive *kopieret*. Efter denne operation vil ikonet befinde sig i *begge* vinduer.

Ikoner til dagen og vejen

For ikke at få skærmen fyldt op med programikoner, er det smartest at have dem lukket nede i deres gruppeikoner. Ulempen er, at du hver gang skal ind i de enkelte grupper og fiske dine mest brugte programmer frem. Jeg foreslår, at du laver en særlig gruppe til dine daglige programmer. For ikke at tømme de andre grupper for ikoner, kan du nøjes med at *kopiere* de ikoner, du skal bruge.

Du starter med at lave et nyt gruppevindue som beskrevet side 19. Du kan f.eks. kalde det *Daglig*. Nu åbner du et gruppevindue med et ikon, som du vil kopiere. Det kan f.eks. være vinduet *Programmer* med ikonet *Word*. Du *kopierer* ikonet til det nye vindue ved at *trække* det samtidig med at du holder Ctrl-tasten nede. Når du slipper ikonet i *Daglig*-vinduet, findes det begge steder.

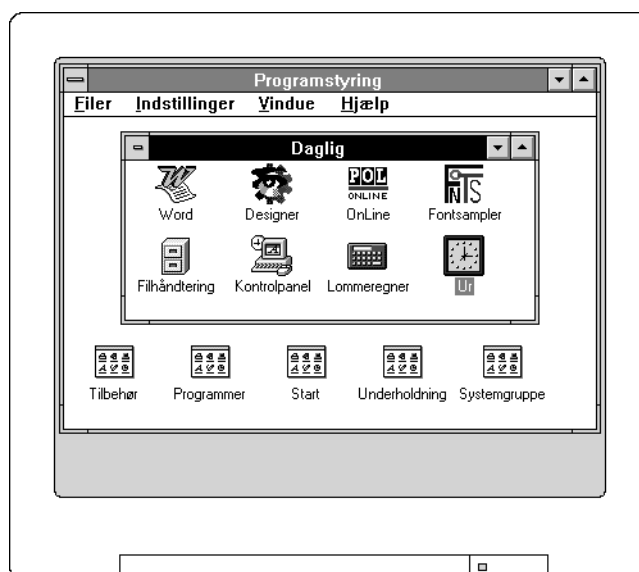
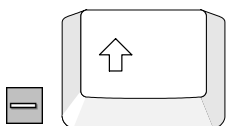


Du åbner på skift de vinduer, hvor du har dine favoritprogrammer liggende, og trækker ikonerne over i vinduet *Daglig* mens du holder Ctrl-tasten nede. Når det nye vindue er forsynet med sine ikoner, lukker du samtlige gruppevinduer undtagen *Daglig*, som du gør til det aktive vindue.

Nu skulle din skærm ligne illustrationen herunder.

Du slutter med at *gemme* udseendet af skærmen, så du er sikker på at møde denne opsætning, hver gang du starter Windows.

Normalt er Programstyring indstillet til at huske den opsætning, der er gældende, når du afslutter Windows, men denne indstilling har et par ulemper. I stedet skal du gemme dit nuværende udseende ved at dobbeltklikke på kontrolknappen, mens du holder Skift-tasten nede. Metoden er nærmere beskrevet side 25.



Arbejd med filer

I Programstyring arbejder du med *ikoner* for grupper og programmer. Ikonerne er dine *objekter* i denne sammenhæng. Hvis du f.eks. på menubjælken i Programstyring vælger Filer og dernæst Slet, er det dit aktuelle *ikon*, der kan slettes - snarere end en egentlig fil.



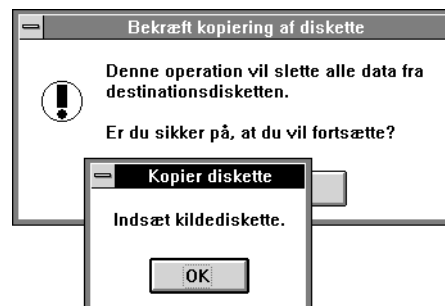
Vil du derimod arbejde med de *filer*, der ligger på din harddisk eller på en diskette, skal du bruge Filhåndtering. Vælger du her Filer efterfulgt af Slet, er det én eller flere markerede *filer*, der kan slettes. Under punktet Filer kan du desuden flytte, kopiere, omdøbe eller søge efter filer.

Kommandoen Åbn kan være svær at forstå. Hvad vil det sige at åbne en fil? Hvis filen er en programfil, betyder det simpelthen, at starte det program. Men hvis filen består af data - som f.eks. et brev eller en tegning - kan filen kun ses og bearbejdes i et program - enten det, den er lavet i eller et lignende. Med Associér kan du binde en bestemt type filer - f.eks. filer med efternavnet DOC - sammen med et bestemt program - f.eks. Word - som automatisk starter, hvis du klikker på filen.

Under punktet Disk i Filhåndtering finder du en række kommandoer, som du kan bruge, når du vil arbejde med disketter.

Vil du f.eks. kopiere indholdet af en diskette til en anden, vælger du Kopiér diskette...

Hvis destinationsdisketten (den, du kopierer *til*) i forvejen indeholder filer, vil de alle blive slettet og erstattet af de nye fra kildedisketten (den, du kopierer *fra*).



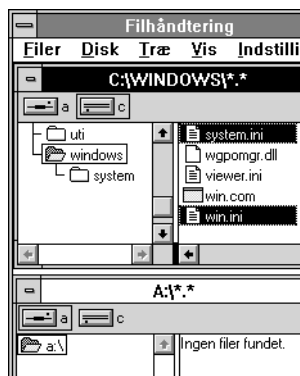
En anden vigtig funktion er *formatering* af en diskette. Formateringen forsyner disketten med *spor*, som dine filer kan lægge sig på, og er en forudsætning for, at disketten overhovedet kan anvendes.

Når du køber nye disketter, kan de enten være formaterede eller uformaterede. De uformaterede disketter er en smule billigere, men så må du selv foretage formateringen. Du kan også formatere en diskette, der allerede indeholder filer, med det formål at starte på en frisk, da *formateringen sletter alle hidtidige data*. Emnet er nærmere beskrevet i *Start med DOS*.

Nu skal du prøve at formatere en ny diskette. Selv om disketten er købt formateret, så gør det alligevel for øvelsens skyld.

Du putter disketten i A-drevet og skubber den ind, så det siger klik. Nu vælger du i Filhåndtering Disk og dernæst Formatér diskette.... Du bliver vejledt gennem processen via et overflødigshorn af bokse. Når du er færdig, lader du disketten sidde i A-drevet. Den skal nemlig bruges til endnu en øvelse.

Du skal nu kopiere de to vigtige filer WIN.INI og SYSTEM.INI fra din harddisk over på disketten. De to filer indeholder hver en beskrivelse af Windows' måde at fungere på, og bruges hver gang du starter Windows. Ændrer du ved dine indstillinger i Windows, bliver det straks noteret ét eller andet sted i disse to filer. Grunden til, at du skal lave en *kopi* af filerne, er, at de kan bruges som *erstatning* for de aktuelle filer, dén dag noget går i fisk. Den kopi af filerne, du laver i dag, beskriver din opsætning på et tidspunkt, hvor Windows *fungerer* (ellers ville du ikke kunne bruge Filhåndtering til kopieringen). Jeg har flere gange været ude for, at jeg kom til at pille ved mine indstillinger, så Windows overhovedet ikke ville starte! Ved at erstatte de aktuelle (forkerte) INI-filer med et sæt velfungerende, har jeg kunnet starte forfra med en brugbar opsætning.

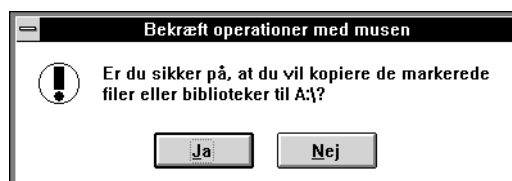


I Filhåndtering frembringer du nu to vinduer, der viser hvert sit drev, C : og A : , ved at dobbeltklikke på ikonerne for de to drev. I C-vinduet skal du finde frem til de to filer og kopiere dem. Du klikker dig først frem til biblioteket C : \WINDOWS i venstre del af vinduet. I dette bibliotek kan du i højre del af vinduet rulle frem gennem filerne (der er sandsynligvis mange), indtil du ser WIN . INI og SYSTEM . INI.

På min illustration har jeg snydt lidt ved at vise filerne tæt ved hinanden (for at spare plads). I praksis skal de sikkert findes hver for sig og kopieres enkeltvis.

Når du finder den første af de to filer, kopierer du den til A-drevet ved at *trække* dem over i A-vinduet. Du anbringer musens markør på filens navn, trykker venstre museknap ned og *holder den nede*, mens du bevæger markøren over i A-vinduet.

Markøren ændres til et ikon, der forestiller et dokument med et plus på (symbolet på kopiering). Når symbolet er i højre del af A-vinduet (hjemstedet for filer), slipper du venstre museknap. Du bliver nu bedt om at bekræfte din kopiering til A-drevet.



Når du har svaret Ja, går kopieringen i gang. Bagefter finder du den anden fil og kopierer også den. Når det er gjort, kan du se kopierne af de to filer i A-vinduet. Du fjerner nu disketten fra A-drevet og forsyner den med en etiket, hvor du skriver WIN . INI og SYSTEM . INI.



Du har nu en sikkerhedskopi af de to vigtige Windows-filer. Det er en god idé at gentage sikkerhedskopieringen, hver gang du har lavet en *vellykket* ændring af din Windows-opsætning. Hvis du er uheldig og ikke kan få Windows til at starte, *kan* det nemlig skyldes en uregelmæssighed i den aktuelle udgave af WIN . INI og SYSTEM . INI på harddisken (men det kan selvfølgelig også være et andet problem). I det tilfælde kan du forsøge at erstatte de to filer på harddisken med de to på din diskette.

Hvis du ikke er i stand til at bruge Windows til at kopiere filerne, må du klare opgaven fra DOS. Du sætter din diskette i A-drevet og sørger for, at DOS-prompten C : \> står på skærmen. I dette tilfælde betyder det ikke noget, hvis prompten består af andre tegn. Nu skriver du følgende to kommandoer for at kopiere filerne tilbage på deres tidligere plads:


```
C : \>COPY A : \WIN . INI C : \WINDOWS
C : \>COPY A : \SYSTEM . INI C : \WINDOWS
```

Efter hver kommando trykker du på Enter. Filerne på disketten vil blive kopieret til C : \WINDOWS og dér *overskrive* (dvs. erstatte) de to fejlbehæftede filer med samme navn. Hvis du bagefter starter Windows, vil det være med de indstillinger, som var gældende, da du lavede sikkerhedskopierne.

En af de ting, der nemt får Windows til at gå i baglås, er valg af ny *skærmdriver* (se side 49). Du kan risikere en sort skærm, næste gang du starter Windows - og så kan en velfungerende sikkerhedskopi af dine opstartsindstillinger være til stor hjælp.

Skift vindue

Du kender situationen fra dit skrivebord: der ligger papirer over det hele - og du leder efter et ganske bestemt. Det problem bliver ikke mindre på det elektroniske skrivebord, når du har mange vinduer åbne på samme tid. Her kan vinduerne tilmed være maksimerede og fylde hele skærmen.

 En af de hurtigste måder at skaffe sig overblik over dine vinduer på er ved at klikke på kontrol-knappen øverst til venstre i dit vindue og vælge Skift til... Straks dukker der en jobliste op.

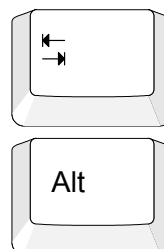


Joblisten viser samtlige programmer, du har åbnet, med det, du har igang lige nu, markeret øverst på listen. Herfra kan du skifte til et hvilket som helst andet job (dvs. vindue) ved at klikke på navnet på listen.

Joblisten er især velegnet, når dit aktive vindue dækker for de andre vinduer og du har brug for at bladre i bunken.

Joblisten lukkes med et klik på Annullér.

Der findes en - efter min mening - mere elegant måde at bladre på i bunken af åbne vinduer. Det er med tastekombinationen Alt+Tab. Du *holder* Alt-tasten *nede*, mens du trykker flere gange efter hinanden på Tab. Tabulator-tasten er som regel mærket med to pile og sidder til venstre for bogstavet Q. Hver gang du trykker på Tab, dukker et *skilt* frem midt på skærmen med titlen på et åbent vindue. Prøv at åbne gruppen Tilbehør og dobbeltklik her på tre programmer efter hinanden, f.eks. Ur, Lommeregner og Write. Når du har åbnet Write, maksimerer du vinduet, så det kommer til at ligge øverst og dækker hele skærmen. Prøv nu at holde Alt-tasten nede med venstre tommelfinger og tryk med pegefingern på Tab, indtil skiltet Lommeregner dukker frem.



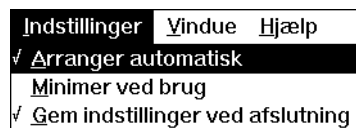
Slip nu tommelfingern fra Alt-tasten og se, hvad der sker. Programmet Lommeregner bliver nu det aktive vindue og ligger oven på Write-vinduet, som stadig er maksimeret.

Lad os sige, at du sidder og skriver et brev og pludselig har brug for en udregning. Du bladrer med Alt+Tab frem til Programstyring (som jo altid vil være åben, så længe Windows kører), slipper tasterne og aktiverer Lommeregner fra Tilbehørgruppen. Nu skifter du tilbage til dit brev med Alt+Tab (eller hvis en bid af brevet er synligt forinden under Programstyring, ved blot at klikke på en del af brevet). Herfra finder du igen lommeregneren frem med Alt+Tab, så du nu kan indtaste dit regnestykke, samtidig med at du kigger i dit brev. Det lyder mere indviklet, end det er. Prøv at træne dine fingre med Alt+Tab, så du til sidst kan hoppe graciøst rundt mellem isflagerne i Windows.

Hvis tricket med Alt+Tab ikke virker, kan det skyldes et manglende kryds i en lille rude i Desktop-indstillingerne i Kontrolpanel. Se side 30.

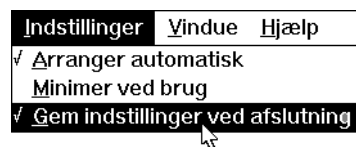
Programstyrings indstillinger

Når du har lavet ændringer i udseendet af dine vinduer i Programstyring, kan du beslutte, om du vil gemme de nye indstillinger, så de gælder næste gang, du starter Windows. Under Indstillinger findes et punkt Gem indstillinger ved afslutning, der sørger for at gemme præcis det udseende, som Programstyring har, når Windows afsluttes. Hvis denne funktion er aktiveret, er menupunktet forsynet med et ✓ i venstre side.



Som udgangspunkt er funktionen *ikke* aktiveret. Dette valg synes jeg er en god idé, fordi jeg ellers nemt kommer til at gemme et udseende, der er gået kludder i. Jeg foretrækker, at Programstyring automatisk *bevarer* sit udseende, indtil jeg udtrykkeligt beder om noget andet.

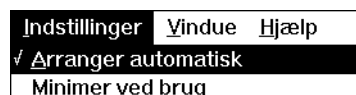
Kig efter, om mærket ✓ findes ved Gem indstillinger ved afslutning på din rullemenu. Hvis du ser mærket, er funktionen aktiveret. Du kan så fjerne mærket ved at klikke én gang på teksten Gem indstillinger ved afslutning, så teksten skifter farve.



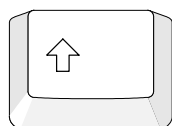
Desværre lukkes rullemenuen, inden du når at se mærket forsvinde.

Det er et eksempel på en af de mindre heldige ting i Windows, som ofte driller begyndere: du kan her ændre på noget uden at få det bekræftet! For at være sikker på, at du har annulleret Gem indstillinger ved afslutning er du nødt til at åbne rullemenuen igen for at se, om mærket er fjernet. Du risikerer oven i købet at ændre dit valg endnu engang, hvis du klikker samme sted som sidst, når du lukker rullemenuen!

Hvis det viser sig, at din indstilling nu er i orden (mærket er væk), skal du lukke rullemenuen, *uden* at lave om på dine valg. Det gør du ved at klikke på vinduesfladen *ved siden af* rullemenuen - lige meget hvor. Nu lukker rullemenuen i sin nuværende form. Pyha!



Hvis du arbejder med Gem indstillinger ved afslutning permanent slået fra, kan du eksperimentere på livet løs med udseendet af gruppeikoner og -vinduer. Du kan flytte dem rundt, ændre deres størrelse og arrangere dem for at se, hvad der sker. Hvis det hele ender i kaos, kan du viske tavlen ren ved at afslutte Windows og starte påny. Næste gang, Programstyring dukker frem, vil det være med sit forrige udseende. Det gælder dog kun udseendet af de gruppeikoner og -vinduer, der *findes* i Programstyring ved afslutningen. Har du *slettet* en gruppe, må du oprette den igen.



Skulle du finde frem til et nyt og bedre arrangement af dine grupper, kan du *gemme udseendet* ved at trykke på Skift-tasten (den der laver store bogstaver), mens du dobbeltklikker på kontrolknappen i øverste venstre hjørne af Programstyring.

Et dobbeltklik på kontrolknappen vil normalt lukke Programstyring (og dermed afslutte Windows), men det sker ikke, når du samtidig holder Skift-tasten nede. I stedet kan du høre en svag knurren, mens dit *snapshot* gemmes på harddisken. Det nuværende udseende af grupperne i Programstyring er nu gemt og vil dukke op, næste gang Windows starter.



Dit snapshot kan ikke fortrydes, men kan selvfølgelig senere erstattes af et nyt efter samme metode.

Kontrolpanel

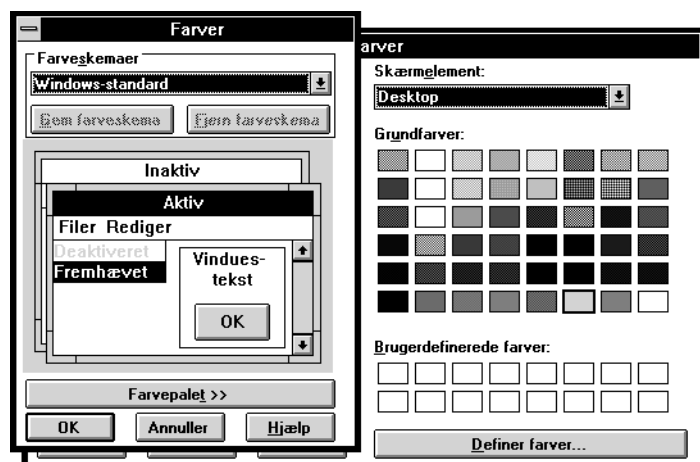
Som navnet antyder er dette stedet, hvor du kan regulere dine indstillinger for Windows. Kontrolpanel er i virkeligheden en samling af flere små programmer - værktøjer - der står for hver sin del af indstillingerne i Programstyring. Kontrolpanel hører hjemme i *Systemgruppen*,

som du åbner ved at dobbeltklikke på ikonet. Her dobbeltklikker du på *Kontrolpanelets ikon* og åbner derved *vinduet* med alle værktøjerne. Nederst på *statuslinjen* får du en forklaring på det aktive værktøj, som på illustrationen er Farver.

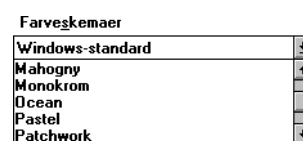
Jeg gennemgår værktøjerne enkeltvis, men går lidt let hen over dem, der taler for sig selv.

Farver

Allerførst skal det siges, at din mulighed for at lege med farver på skærmen er stærkt afhængig af, hvor mange farver din skærm er sat til at gengive. De nuancer, du ser på skærmen, er flottere med 256 end med 16 skærmfarver. På side 49 kan du læse, hvordan du indstiller antallet af skærmfarver.



Med farveværktøjet er du i stand til at farvelægge hvert enkelt element i dine vinduer. Vil du bruge en sammensætning af farver, der er fastlagt på forhånd, kan du vælge et *farveskema* i listeboksen foroven.



Nedenunder kan du på et prøvebillede se, hvordan farverne tager sig ud på de enkelte dele af dine vinduer.

Da prøvebilledet er noget komprimeret, kan farverne godt komme til at virke

anderledes i fuld størrelse, men du må prøve dig frem. Flere af farveskemaerne er efter min mening gyselige.

Vil du selv sammensætte dine farver, klikker du på den lange knap med *Farvepalet >>* og får dit samlede vindue udvidet med en *farvepalet*. Nu kan du klikke på en bestemt del af dit prøvebillede, f.eks. baggrunden (selve skrivebordet, der hedder Desktop). Oven over farvepaletten kan du aflæse, hvilket skærmelement der er valgt. Herefter kan du klikke på den farve, som elementet skal have. Det felt i farvepaletten, som du har valgt, vil nu blive omkranset af en svag punkteret streg (som kan være svær at få øje på). Samtidig vil farven blive overført til prøvebilledet. Hører du til den kræsne type, kan du vælge et tomt farvefelt under farvepaletten, klikke på *Definér farver...* og blive ført ind i et veritabelt farvelaboratorium.

Når du har sammensat dine farver, kan du klikke på OK for at forlade farveværktøjet og se virkningen på dine vinduer i fuld størrelse. Du kan dog forinden *gemme* din sammensætning, så den kommer ind på listen over farveskemaer ved at klikke på *Gem farveskema*. I dialogboksen skriver du et passende navn (gerne flere ord) og klikker på OK.

Hvis det *ikke* lykkes dig at lave en ny farvesammensætning, klikker du på *Annullér* hele vejen tilbage.



Skrifttyper

Med Windows følger en række fortrinlige *skrifttyper* med betegnelsen *True Type*. Navnet hentyder til, at skrifterne ser ens ud på skærmen og på din udskrift (billedet på skærmen er en *sand* kopi af det udskrevne). True Type skrifterne udmærker sig ved at kunne ændres til alle mulige størrelser uden at blive flossede i kanten

Fra starten er flere True Type skrifter *installeret* i Windows - de er *tilgængelige* for alle dine Windowsprogrammer. Skrifterne indgår i en samlet pulje og dukker automatisk op på listen over skrifttyper i de enkelte programmer. Det burde få dig til at fylde så mange True Type skrifter som muligt i den fælles pulje, men desværre tærer skrifttyperne på Windows' kræfter. Når en skrifttype er installeret, skal Windows nemlig når som helst være parat til at gengive den på skærmen i alle mulige størrelser - og det koster forarbejde.

En skrifttype har sit eget besynderlige liv på din PC. Først og fremmest findes den som en *fil* på din harddisk (eller på en diskette) med efternavnet **TTF** (forkortelse for True Type Font). Filens fornavn vil som regel fortælle, hvilken skrift, der er tale om, f.eks. **TIMES.TTF**. Findes den samme skrifttype i både en fed, en kursiv og en fed kursiv udgave, vil de have hver sin fil.

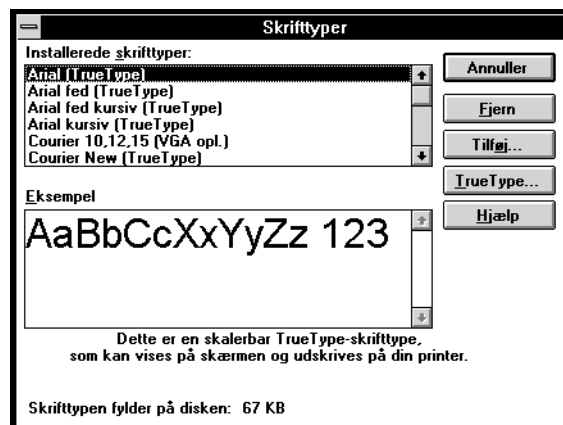
For at du kan bruge skrifttypen, skal den dernæst *installeres*. Udover at kende filens hjemsted skal Windows kende dens rigtige titel (for at kunne reklamere for den på listen over tilgængelige skrifter) og dens indhold (for at kunne varme op til at gengive den på skærmen). Denne installation sker i Kontrolpanelet. Du dobbeltklikker på ikonet for Skrifttyper og får en dialogboks på skærmen.

I ruden foroven ser du alle de skrifttyper, der er installeret netop nu. Klikker du på en bestemt, vil den blive markeret (dvs. få en mørkere stribe).

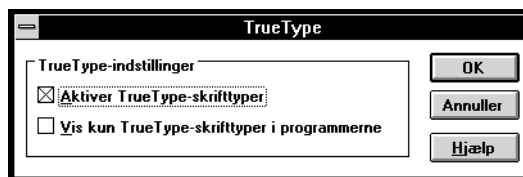
Nedenunder kan du se et eksempel på, hvordan den ser ud. Helt forneden er angivet, hvor meget filen fylder på din harddisk.

Skrifttype-vinduet anvendes først og fremmest til at *tilføje* og *fjerne* skrifttyper fra Windows, dvs. til at *installere* og *af-installere* dem.

Inden vi kigger på disse funktioner, vil jeg lige omtale en vigtig detalje: True Types *fortrinsstilling* frem for andre skrifttyper.

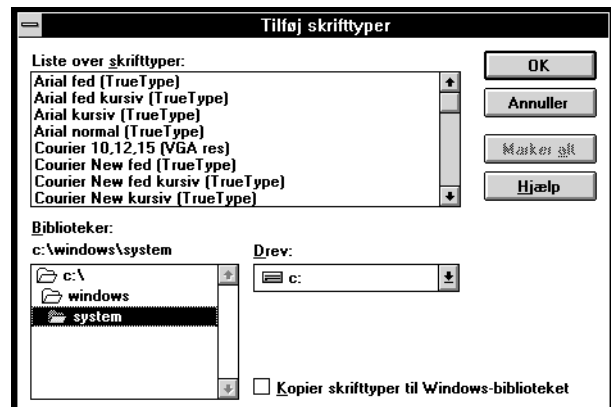


Hvis du klikker på knappen True Type, får du en dialogboks, hvor du kan vælge at *bruge* True Type. Jeg vil stærkt anbefale dig at sætte kryds ved *Aktivér True Type-skrifttyper*. Den næste mulighed er mere tvivlsom. Hvis du vælger *Vis kun True Type skrifttyper i programmerne*, udelukker du alle andre skrifttyper fra at dukke op på listen over tilgængelige skrifter (selv om de *er* installeret, f.eks. via opsætningen af din printer). Lad være med at sætte kryds her, før du er sikker på, at du *kun* vil bruge True Type.



Nu kan vi kaste os ud i, hvordan du *installerer* en ny skrifttype. Du klikker først på Tilføj og får et nyt vindue, hvor du kan se, hvad der er at vælge imellem. Det er ikke sikkert, at der dukker nye skrifttyper op i ruden med det samme. Du skal nemlig i de nederste ruder angive det *bibliotek*, hvor TTF-filerne ligger (enten på drev C: eller på drev A:).

Det mest nærliggende er at vælge biblioteket C:\WINDOWS\SYSTEM, hvor Windows foretrækker at placere TTF-filerne.



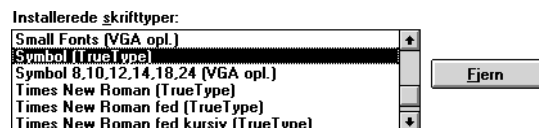
Når du har valgt det rigtige bibliotek, vil Kontrolpanel gå i gang med at læse navnene på de TTF-filer, der befinder sig dér. Skrifttypernes navne dukker op i ruden, hvor du kan markere de skrifttyper, du vil installere. Vil du kun installere en enkelt, klikker du på navnet og derefter på OK. Vil du installere flere i samme omgang, holder du Ctrl-tasten nede, mens du klikker på de navne, der skal markeres.

Der kan være tilfælde, hvor du af en ven låner en diskette med TTF-filer, som du vil installere. I dette tilfælde skal du vælge drev A: og få navnene indlæst derfra.

Hvis du sætter kryds i vinduets nederste felt, får du samtidig kopieret de valgte TTF-filer over på din hard-disk i biblioteket C:\WINDOWS\SYSTEM (som lidt misvisende benævnes Windows-biblioteket).

Kopier skrifttyper til Windows-biblioteket

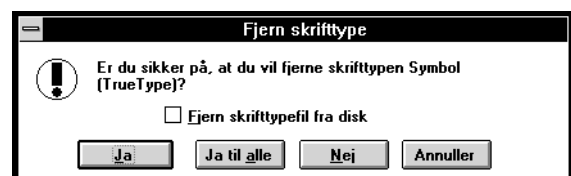
Når du har svaret OK til at installere en eller flere skrifttyper, ryger du tilbage til vinduet Skrifttyper. På dette tidspunkt har installationen allerede fundet sted, og du vil kunne se dine nye skrifttyper blandt de forrige. Det er kun i hovedvinduet, du kan se *eksempler* på udseendet af dine skrifttyper.



Fra hovedvinduet kan du ligeledes *af-installere* en eller flere skrifttyper. Du markerer navnet og klikker på Fjern. Også i dette tilfælde kan du markere flere navne ved at holde Ctrl-tasten nede, mens du klikker.

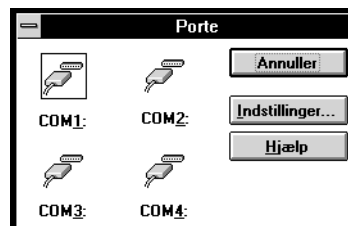
Nu dukker en ny dialogboks op, som beder dig bekræfte din handling. Hvis du kun har markeret en enkelt skrifttype, klikker du på Ja. Har du markeret flere, klikker du på Ja til alle.

I boksen har du mulighed for samtidig at slette TTF-filen fra harddisken ved at sætte kryds i ruden Fjern skrifttypefil fra disk.



Porte

Værktøjet for porte bruges til at indstille de såkaldte *serielle* udgange på din PC. Portene anvendes typisk til musen og til at *udveksle data* med andre computere via *modem* (over telefonen). Har du modem tilsluttet, vil portene som regel blive indstillet af det program, der styrer kommunikationen - uanset de tal, som angives i Kontrolpanel. Jeg vil derfor ikke uddybe værktøjet yderligere, men råde dig til at få hjælp af en erfaren bruger, hvis du skal i gang med kommunikation.



Mus

Hvis du dobbeltklikker på ikonet Mus, får du åbnet et vindue, hvor musens indstillinger kan ændres.

På de to rullepaneler i venstre side kan du regulere musens hastigheder. Du flytter den fir-kantede reguleringsknap midt på panelet mellem de to pile mod venstre (Lav) eller mod højre (Høj).

Det øverste rullepanel fastlægger markørens fart på skærmen i forhold til musens bevægelse på musmåtten. Hvis du sætter denne hastighed højt, skal du kun bevæge musen lidt for at flytte markøren et vist stykke. Du kommer til at køre i *højt gear*.

Det nederste rullepanel regulerer, hvor hurtigt du skal trykke to gange efter hinanden på hovedknappen for at Windows opfatter det som et *dobbeltklik*. I feltet med teksten TEST kan du afprøve dine dobbeltklik med forskellige indstillinger for at få føling med dit valg. Hvis feltet skifter farve (fra hvidt til sort eller omvendt), når du dobbeltklikker på det, er du hurtig nok med pegefingeren. Hvis ikke, må du vælge en lavere hastighed (større tilladt pause mellem klikkene). Læg mærke til tegningen af en mus med to knapper med felterne V og H, som viser, hvilken museknap du trykker på.

Vil du ombytte venstre og højre museknap som hovedknap, klikker du i feltet med Ombyt. Feltet forsynes med et kryds efter ombytningen.

Musspor er en særlig finesse, som får musmarkøren til at trække et spor efter sig, som gør det nemmere at få øje på den. Dette hjælpemiddel er især beregnet til små sort-hvide skærme og kan ikke anbefales på en god farveskærm.



Fortryder du dine indstillinger, afslutter du ved at klikke på Annullér. Vil du gemme dine indstillinger, indtil du ændrer dem næste gang, klikker du på OK.

Indstillingerne for musen i Kontrolpanel gælder kun for *Windows*programmer. Kører du *DOS*-programmer fra Programstyring, skal musen være installeret *inden* Windows starter. Læs mere side 48.

Desktop

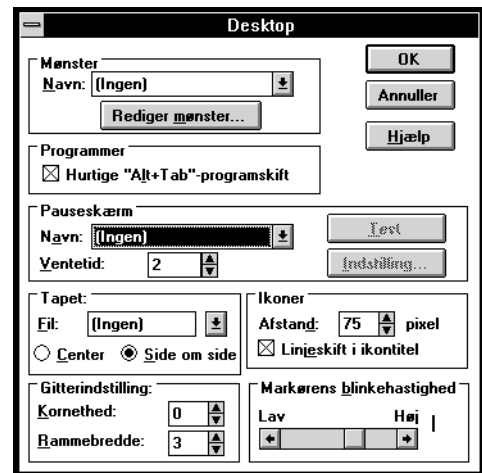
Desktop er det engelske ord for *skrivebord* - og efterhånden også det danske, hvis man skal tro datatidsskrifterne. Med Desktopværktøjet i Kontrolpanel kan du regulere på en række finurligheder på dit elektroniske skrivebord.



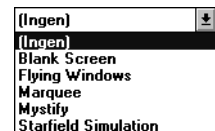
Du kan lægge et Mønster ind i din (farvede) baggrund på skrivebordet. Vælger du et bestemt mønster, får du tilmed lejlighed til at redigere det.

Mønstrene er ret små og gentages som fliser på et kakkelbord. Bruger du et mønster, vil det lægge ekstra beslag på PC'ens hukommelse.

Hurtige Alt+Tab programskift er en god funktion at have afkrydset. Den gør det muligt at skifte mellem allerede åbne programmer ved blot at bruge tastekombinationen Alt+Tab (beskrevet side 24).



Pauseskærme er billeder, der dukker op, når skærmen har været uden aktivitet et antal minutter. Oprindeligt blev de lavet for at beskytte skærmens fluorescerende belægning mod fastbrænding, men det er ikke længere aktuelt. I dag er det mest tant og fjas. En pauseskærm kan dog have den funktion at forhindre nysgerrige blikke i at snage i dine breve, mens du går på wc. Mange pauseskærme har desuden indbygget en adgangskode, som skal benyttes for at komme tilbage til det afbrudte arbejde. Adgangskoden for den enkelte pauseskærm fastlægges under Indstilling....



Tapet er en dug til at lægge over skrivebordet, så baggrunden bliver endnu mere spraglet. Har du både mønster (kakler) og tapet (dug) på skrivebordet, kommer tapetet til at ligge øverst. Hvilken kaffe ville du byde uventede gæster?

De forskellige tapeter findes som filer med efternavnet BMP i dit Windows-bibliotek.

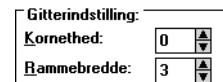
De er efter min mening ikke for spændende. Du kan selv lave nye tapeter med tegneprogrammet Paintbrush. Bruger du tapet på dit skrivebord, giver du afkald på hukommelse til andre ting.

Gitterindstilling er et mål for, hvor små ændringer i størrelsen af dine vinduer, der skal vises på skærmen. Hvert trin svarer til 8 pixels (skærmpunkter).

Sættes Kornethed til 0, kan du flytte vinduerne trinløst. Prøv med tallet 2.

Rammebredde bestemmer tykkelsen af dine vinduesrammer. Prøv med tallet 3.

Er rammebredden for lille, bliver det svært at forvandle musemarkøren til en dobbeltpil, når du skal ændre størrelsen på et vindue.



Afstand mellem ikoner måles i pixels. Der er tale om den vandrette afstand fra ikon til ikon. Bliver tallet for lille, kommer titlerne nemt til at overlape hinanden. Prøv med en afstand på 75. Er dine ikontitler stadig for lange, kan du vælge Linjeskift og få titlerne fordelt på to linjer.

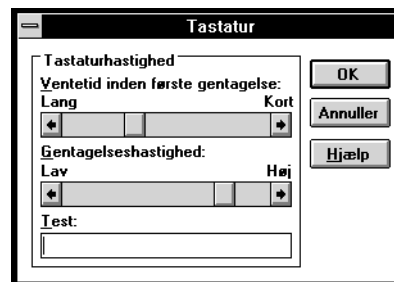


Markørens blinkehastighed kan reguleres ved at trække i skydeknappen i nederste rude. Du ser umiddelbart resultatet af din indstilling.

Tastatur

Her kan du regulere, hvordan tastaturet skal reagere, når du holder en tast nede. Du har sikkert prøvet at holde en tast nede for længe - og fået tegnet gentaget mod din vilje. Det kan du modvirke ved at vælge en *lang* Ventetid inden første gentagelse.

Du kan afprøve dine valg ved at placere markøren i Test-feltet og dernæst holde en tast trykket ned.

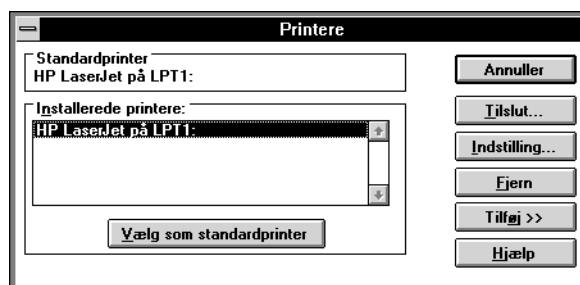


Printere

Her kan du *skifte* mellem flere tilsluttede printere, forbinde en printer til en *ny port* samt *indstille* printerens måde at udskrive på. Endvidere kan du *installere* en ny printer til dit system.

Lad os sige, at din nuværende printer er en HP LaserJet. Da den er din eneste printer, er den opført som din standardprinter. Den er tilsluttet LPT1, som er den normale printerport. Klikker du på Tilslut, kan du få et overblik over de mulige porte.

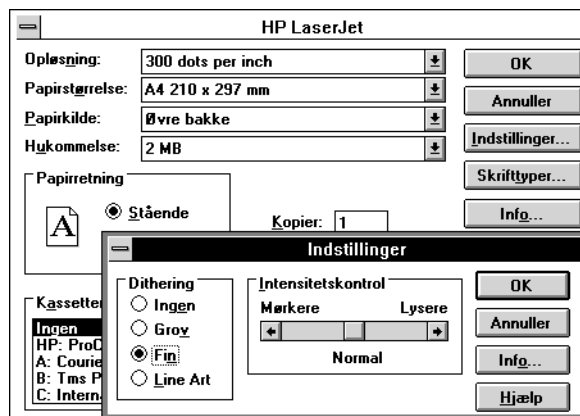
Hvis du vil kigge nærmere på printerens *opsætning*, klikker du på Indstilling... og får nu en boks med ruder, du kan ændre i.



Den første rude angiver printerens *opløsning*, dvs. hvor finkornet den skal udskrive. Med indstillingen 300 dots per inch (forkortet 300 dpi) kan der udskrives 300 prikker for hver tomme (25 mm), altså 12 prikker pr. mm, hvilket er en rimelig opløsning. Visse printere kan gå op til 600 dpi.

Den aktuelle indstilling for *papirstørrelsen* er A4.

Længere nede ser du, at papirets *retning* er valgt som stående, dvs. på højkant. Du behøver ikke åbne Udskriftsstyring for at skifte papirformat, da denne funktion direkte er til stede i de fleste tekst- og billedprogrammer.

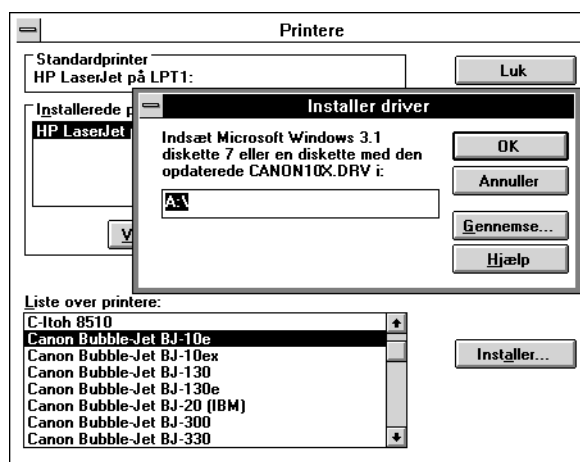


Vælger du Indstillinger... (det er anden gang, den samme betegnelse anvendes for at dykke endnu en etage ned i lagene af bokse - ikke særlig overskueligt), får du en ny boks, hvor du kan regulere *udseendet af det trykte*.

Dithering (udtales diðering) er en måde at gengive *mellemtoner* på. Den grove og den fine dithering laver mellemtoner som *raster* (et regelmæssigt mønster af prikker, som bl.a. kendes fra avisbilleder) med forskellige kornstørrelser. Line Art forvandler alle mellemtoner til enten farvede eller ufarvede partier. Endelig kan du med skydeknappen i Intensitetskontrol gøre din udskrift mørkere eller lysere.

Lad os sige, at din HP Laserprinter er sendt til reparation nogle dage. Du har nogle vigtige breve, der skal udskrives, og henter naboens Canon Bubble-Jet. Du låner samtidig en diskette med en *driver* til model BJ-10e. En driver (udtales drajver) er et lille program til at oversætte de signaler, der skal sendes via kablet til den specielle printer.

I boksen Printere klikker du på Tilføj... for at hente den nye Canon-driver ind på din harddisk. På printerlisten vælger du det rigtige navn og klikker på Installer... Herefter bliver du bedt om at sætte disketten med Canon-driveren i A-drevet, hvorfra den så kopieres over på harddisken.



Driverne til de mest almindelige printere findes på Windows' egne disketter, men printerens egen udgave arbejder hurtigere, hvis den er opdateret (dvs. nyere).

Når du får din egen HP tilbage, kan du beholde Canon-printeren på listen over mulige printere (så du kan bruge Bubble-Jet'en en anden gang i en snæver vending). Du skal blot huske at vælge den printer, du faktisk bruger til et udskrivningsjob, som din *standardprinter* i boksen Printere.

Har du *faxmodem* på din PC, vil det typisk figurere som en printer, der vælges som standardprinter, når du faxer et dokument.

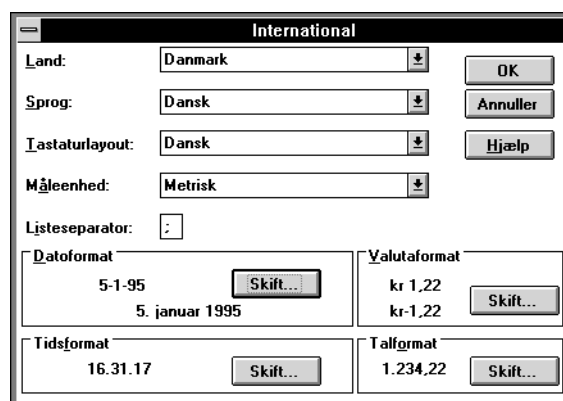
International

Her kan du indstille til dansk standard på flere punkter. Land tilpasser datoformat og papirstørrelser til danske forhold. Sprog sørger bl.a. for, at en alfabetisk sortering af ord sker på den danske måde.

Tastaturlayout sikrer, at de tegn, der er trykt på dit danske tastatur, har den rigtige betydning for PC'en. Måleenhed er her til lands metrisk.

Listeseparator bruges til at adskille ord eller tal i serier. På dansk bruges semikolon.

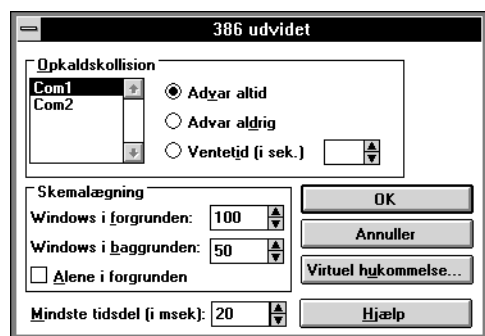
I ruderne nederst kan du skifte *format* for dato, tid, valuta og tal. Resultatet vises straks som eksempel.



386 udvidet

Indstillingerne i *386 udvidet* har at gøre med Windows' måde at køre på i den såkaldte *udvidede tilstand*, som kræver, at du har en vis mængde hukommelse (RAM), og at din regneenhed (processor) mindst er af typen 386. Den eneste processor, der overhovedet kan køre Windows uden at opfylde dette krav, er typen 286, som ikke længere fremstilles. Ikonet *386 udvidet* vil kun findes i dit Kontrolpanel, hvis du kører i udvidet tilstand, hvilket er overvejende sandsynligt.

Windows 3.11 kører *udelukkende* i udvidet tilstand.



Indstillingerne i *386 udvidet* er for viderekomme, men der er en enkelt detalje, som jeg finder vigtig nok til at ofre opmærksomhed på - selv om den er lidt kringlet. Det er den såkaldte *swap-fil* (udtales swårb-fil).

Windows er meget hukommelseskrævende og kan bruge næsten alt den RAM (Random Access Memory), du putter i din PC. Når du køber PC'en er den allerede forsynet med et vist antal små klodser med hver sin bid hukommelse. Du kan når som helst supplere disse med ekstra RAM-kredse.

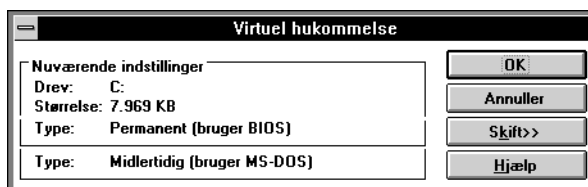
Mange anskaffer i dag en PC til at køre Windows med 4 MB RAM installeret, men opdager så, at det går lidt trægt. Det skyldes, at Windows meget ofte har brug for mere hukommelse end 4 MB RAM - og det mærkes øjeblikkeligt på hastigheden.

For at råde bod på sit umættelige behov for hukommelse parkerer Windows nemlig med jævne mellemrum en del af RAM-indholdet i en særlig fil (swap-filen) på harddisken. Den samlede hukommelse (som kaldes den *virtuelle* - tilsyneladende - hukommelse) bliver derved større end den faktiske mængde RAM. Swapfilen er med til at forhindre, at Windows løber tør for hukommelse, men kan samtidig medføre, at din PC bliver tung at danse med, fordi data flyttes mange gange hurtigere i RAM'en end til og fra harddisken. Kræver dine opgaver meget hukommelse og har du for lidt RAM, vil anvendelsen af swapfilen nedsætte PC'ens hastighed.

I *386 udvidet* tilstand er Windows oprindeligt indstillet til at placere en *midlertidig* swap-fil i hovedbiblioteket på din harddisk. Du mærker swap-filens tilstedeværelse, når lampen på forsiden af kabinettet begynder at blinke - som tegn på at der flyttes data (swappes) til eller fra harddisken. Windows fastsætter selv en passende *størrelse* på den midlertidige swap-fil, og sletter den igen, når Windows afsluttes. Det er besynderligt, at Windows selv vælger en midlertidig swap-fil, idet en *permanent* swap-fil arbejder mærkbart hurtigere. Mens du sparer sammen til mere RAM (til omkring 300 kr pr MB), bør du i det mindste gøre din swap-fil permanent!

Du klikker på knappen Virtuel hukommelse... og får en boks, der viser dine nuværende indstillinger. Du skal interessere dig for nederste punkt Type, som viser om din swap-fil er permanent eller midlertidig. Hvis der står Permanent, er alt i orden og du klikker på OK.

Står der Midlertidig, skal du ændre den til Permanent. Det gør du ved at klikke på Skift>>.

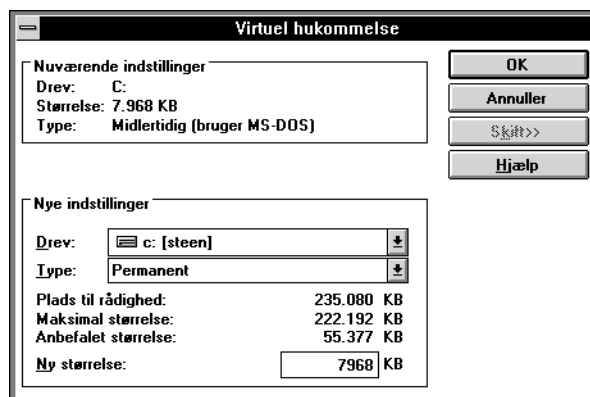


Den foregående dialogboks udvides nu med en ny rude, hvor du bl.a. kan ændre swap-filens type og størrelse. På nuværende tidspunkt er det gået op for Windows, at du vil erstatte den midlertidige swap-fil med en permanent.

I ruden Nye indstillinger skynder Windows sig (af lutter dårlig samvittighed?) at foreslå en *permanent* swap-fil.

Et kapitel for sig er swap-filens *størrelse*. Plads til rådighed: er ledig plads på harddisken.

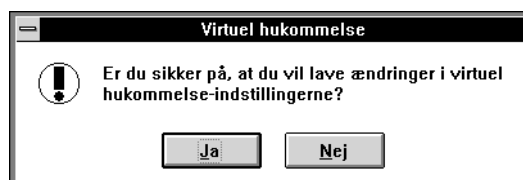
Maksimal størrelse: er den del af den ledige plads, som udgør et sammenhængende stykke.



Hvis den ledige plads på din harddisk er fordelt på en masse løsrevne stumper, kan swap-filen ikke finde et sammenhængende område at ligge på - og det kræver den.

Anbefalet størrelse: er den del af den maksimale størrelse, som Windows synes, du skal bruge til swap-filen. Ofte vil dette tal være i overkanten - og så må du selv skrive et lavere tal, f.eks. 8.000 KB (= 8 MB). Når du har fundet frem til passende Nye indstillinger, klikker du på knappen med OK.

Du bliver nu bedt om at bekræfte, at der skal ændres i indstillingerne for virtuel hukommelse. Når du har svaret Ja, gøres du opmærksom på, at de nye indstillinger først vil begynde at virke, næste gang Windows startes.



Du klikker derfor på Genstart Windows for at bringe den permanente swap-fil i anvendelse.

Det vil formodentlig medføre, at din Windows kommer til at køre hurtigere.

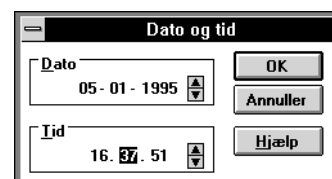
Brug af virtuel hukommelse er nærmere beskrevet i Knowware-hæfterne *Brug din PC optimalt* og *Bag om Windows*.



Dato og tid

Her stiller du PC'ens indbyggede *ur* og kalender. Klokketværket sidder på maskinens bundkort i et kredsløb, der forsynes med strøm fra et lille batteri, når maskinen er slukket. Når maskinen arbejder, lades batteriet op. Hvis uret begynder at gå forkert, *kan* det skyldes, at du har moret dig med et *spil*, der griber ind i tidtagningen (det sker heldigvis kun sjældent).

Vil du stille Dato eller Tid, skal du med musen markere de tal, der skal rettes (på illustrationen er det minutterne). Nu kan du klikke på pil-op eller pil-ned og få tallene til at øges eller mindskes. Du kan også skrive de rigtige tal oven i de markerede. Når tallene er i orden, klikker du på OK.

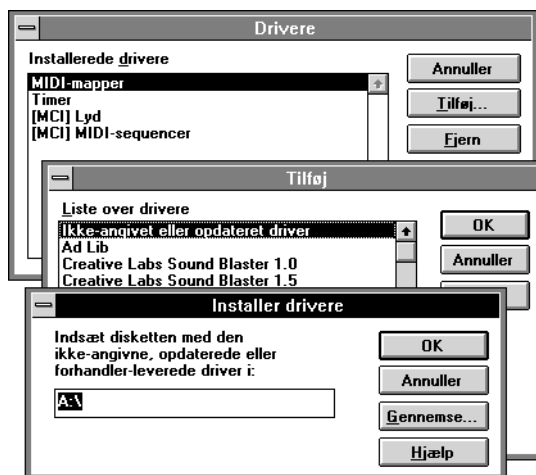


Drivere

Med dette værktøj kan du installere og fjerne drivere til Windows. En *driver* er et specialprogram, der sørger for, at en enhed kan fungere sammen med din PC. Denne enhed kan f.eks. være et faxmodem, et lydkort, en printer eller en skærm. Lige netop drivere til printer og skærm (se side 32 og 49) installeres *ikke* gennem værktøjet Drivere, men det meste øvrige isenkram kan tilkobles her.

Du åbner værktøjet i Kontrolpanel og ser som det første en liste over de drivere, der allerede er installeret i dit system. Hvis du forsøger at fjerne dem, får du at vide, at de bruges af systemet. Så dem lader du være!

Klikker du på Tilføj, får du en ny liste, denne gang over drivere, som ligger klar til installering. I de fleste tilfælde vil den driver, der skal installeres, findes på en diskette. Du skal så vælge den øverste tekst på listen: Ikke angivet eller opdateret driver. *Opdateret* betyder, at din driver på disketten er nyere end en eventuel navnebror på listen. En driver af nyere dato er som regel kvikkere end en ældre. Du klikker på OK og bliver nu bedt om at putte disketten i A-drevet. Skulle driveren ligge på din harddisk, bruger du Gennemse...



Lad os tage PC'ens indbyggede højttaler som eksempel. Den lille højttaler (på størrelse med en femkrone), der er placeret bag kabinettets forplade, bruges hovedsageligt til at frembringe primitive biplyde, når du f.eks. trykker på en forkert tast. Men den kan også gengive de små lydfiler, der følger med Windows. Lydeffekter og musik er den store dille på *spil* og de nye *multimedie*-programmer, der ligefrem kræver lydkort installeret. Lydkortet fungerer i princippet som en udvidelse af den indbyggede højttaler, der har svært ved at følge med, når lydene bliver for avancerede. Lydkortet har elektronik til at forstærke signalerne fra lydfileerne og sende dem ud på større højttalere (endda i stereo).

Men både lydkortet og den indbyggede højttaler har det fælles, at de bruger en driver til at arbejde data, når en lydfil fyres af. Hvis du anskaffer et lydkort, følger der en driver med på en diskette. Til enkelte typer lydkort kan du ligefrem bruge de drivere, som Windows fra starten er forsynet med.

Microsoft *har* lavet en speciel driver til PC-højttaleren, men driveren følger mærkeligt nok ikke med Windows. Om det hænger sammen med, at højttalerens lyd kvalitet er stærkt begrænset, skal jeg ikke kunne sige.

I et PC-blad fik jeg en diskette med Shareware-programmet WHOOP, hvor også Microsofts driver til den indbyggede højttaler var vedlagt.

Lad mig vise, hvordan du skal installere driveren, hvis du får fingre i et lignende program.

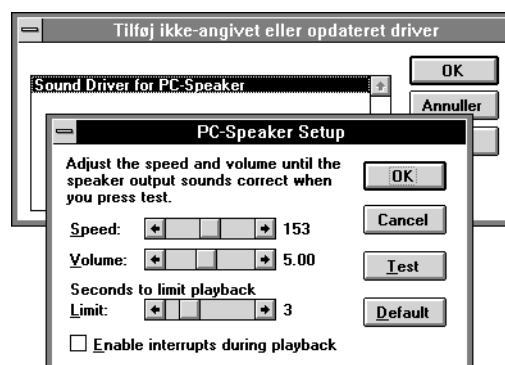
Du putter disketten med driveren i A-drevet.

I boksen Tilføj vælger du Ikke angivet eller opdateret driver og klikker på OK.

Straks bliver oplysningerne på disketten læst og overført til en boks Tilføj ikke angivet eller opdateret driver, hvor driverens navn optræder.

Du klikker igen på OK og ser en ny dialogboks, hvor du kan indstille driverens opsætning.

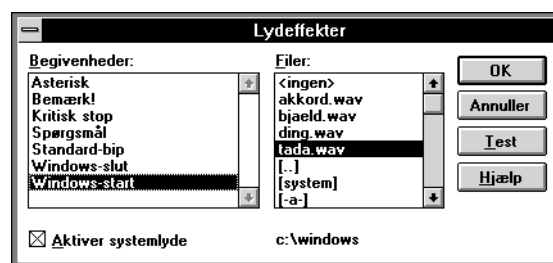
I eksemplet her er teksten på engelsk, men det går vel an. Til sidst opfordres du til at genstarte Windows for at aktivere den nye driver.



Lydeffekter

Med til Windows hører fire små lydfile, som kan afspilles, hvis der er installeret en driver til højttaler eller lydkort. Lydfileerne ligger i C:\WINDOWS og har efternavnet WAV (forkortelse for wave = bølge).

De har en størrelse på ca. 10 Kb og en varighed på ca. 1 sekund, dvs. at der kan være godt to minutters lyd på en diskette fyldt med lydfile.



Under værktøjet Lydeffekter i Kontrolpanel kan du sammenkæde bestemte begivenheder i Windows med hver sin lydfile. Har du sat kryds i ruden Aktivér systemlyde og ud for begivenheden Windows-start vælger lydfile TADA.WAV, vil der lyde en *fanfare*, hver gang du åbner Windows.



Lydfileerne kan redigeres med et program i gruppen Tilbehør med det afsindige danske navn Audio Sampler (det engelske ord Sound Recorder er mere sigende).

Programmet kan mixe lyde, tilsætte ekko, køre baglæns og den slags. I et lille vindue ser du et digitalt billede af lyden. Jo større udsvinget er fra midterlinjen, jo mere knald er der på lyden.



Prøv f.eks. at hente TADA.WAV ved at klikke på Filer efterfulgt af Åbn.. og afspil file ved at klikke på knappen med trekanten. Indsæt nu den samme lyd med Indsæt fil under punktet Redigér, så den gentages. Afspil den nye dobbeltfanfare og gem den derefter med navnet TADATADA.WAV til brug ved særligt festlige lejligheder. Find selv på andre narrestreger!

Har du ikke lyd kort installeret, vil knappen med et billede af en mikrofon være sløret (deaktiveret). Bruger du lyd kort og har en mikrofon tilsluttet, vil du kunne indspille dine egne lyde med et tryk på mikrofonknappen.

Når jeg starter Windows, bliver jeg mødt af min 10-årige datters stemme: "Velkommen til Windows". Jeg bliver så mindet om den verden, jeg vender ryggen, når jeg arbejder på min PC!

Hjælp

Windows-programmer har en enestående måde at yde hjælp på. Det synes omsider at være gået op for dem, der laver programmerne, at folk ikke er vilde med at læse tykke *manualer*.

I Windows kan der være flere ting på skærmen ad gangen, og det har banet vejen for hjælpetekster, der dukker frem sideløbende med, at problemerne opstår. Med det enkelte program følger som regel en samlet hjælpetekst, der er opdelt i *småbidder*, som du kan få til at dukke op på det rigtige tidspunkt. Hjælpeteksterne er opbygget efter en fælles Windows-standard.

Når du arbejder i et Windows-program, vil du ofte forgrene dig længere og længere væk fra udgangspunktet og måske køre fast i et helt specifikt problem. Det kan sammenlignes med en natlig rally-kørsel, hvor du pludselig befinder dig på en pløret markvej i ingenmandsland. Er du alene i bilen, skal du først have lygten frem og indkredse din position - finde ud af, hvilken del af landet, du er havnet i. Har du imidlertid en *hjælper* siddende på passagersædet med en stak kortblade på skødet, vil det være nemmere at plante fingeren på et laset landkort og sige: "Vi er her!" Lige i det øjeblik har du ikke brug for et kort over det overordnede motorvejsnet, men for et godt råd i den aktuelle mudderpøl.

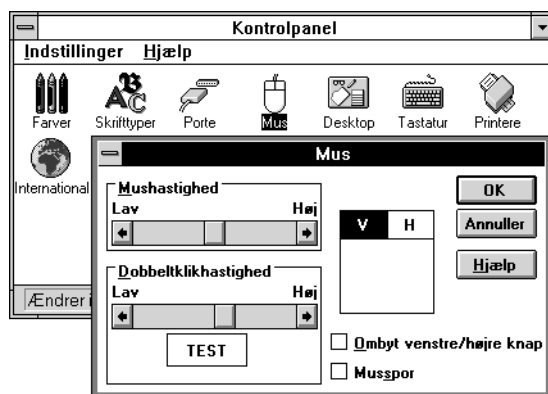
På samme måde er hjælpeteksterne i Windows opdelt i detaljerede anvisninger, der kan føre dig herfra og videre. Det geniale ved teksterne er, at programmet som regel ved, *hvor* i junglen du befinder dig netop nu. Du behøver ikke først at orientere dig baglæns. Samtidig kan du springe rundt i stakken af gode råd ved at klikke på særlige nøgleord. De begreber i hjælpeteksten, som uddybes et andet sted, er *fremhævet* til dette formål. Dette fletværk af anvisninger indbyder til at gå på opdagelse, men rummer samtidig muligheden for at fare vild. Af samme grund har du hele tiden lejlighed til at skabe dig et *overblik* i hjælpeteksten.

I Programstyring findes en generel beskrivelse af hjælpefunktionen i Windows med navnet Brug af Hjælp. Jeg har følt mig fristet til at bruge den som eksempel på, hvordan det hele virker, da denne beskrivelse i sig selv er udformet som en hjælpetekst. Det ville imidlertid blive svært at holde form og indhold adskilt, og jeg har derfor valgt at bruge et andet program som eksempel, nemlig Kontrolpanelets museprogram. Iøvrigt vil jeg opfordre dig til selv at gå på opdagelse i Brug af Hjælp.

Museprogrammet er ét blandt flere værktøjer til indretning af din brugerflade i Programstyrings Kontrolpanel. Lad os sige, at du vil ændre på musens hastighed, dvs. den strækning markøren flytter sig, når du bevæger musen et vist stykke.

Du åbner Kontrolpanel, klikker på billedet af musen og havner i den dialogboks, hvor du kan foretage dine valg. Hvis du vil have hjælp til dine muligheder her, trykker du på F1 helt foroven til venstre på tastaturet. Ganske vist er museboksen forsynet med en Hjælp-knap, som har samme virkning, men jeg foretrækker at bruge *F1-tasten* i dette eksempel, fordi den kan *bruges overalt* - uanset tilstedeværelsen af en Hjælp-knap. F1-tasten er den *universelle adgang til hjælp* i Windows.

Straks ryger du ind i en hjælpetekst til Kontrolpanel - og heldigvis netop den, der handler om musen.



Hjælp til Kontrolpanel

Filer Rediger Bogmærke Hjælp

Indhold Søg Tilbage Oversigt Leksikon

Mus

Ved brug af indstillingen "Mus" kan du ændre indstillingerne for musen.

Vælg en af nedenstående knapper, hvis du vil have oplysninger om dialogboksen:

- Mushastighed
- Dobbeltklikhastighed
- Ombyt venstre/højre knap
- Musspor

Se også:

[Ændring af musindstillinger](#)

Hvis du er opsat på at gå i dybden med læsningen af teksten, kan du maksimere den til at fylde hele skærmen. Men du kan også trække hjælpevinduet ramme sammen, så du kan se både teksten og den dialogboks, der omtales.

Hjælpevinduet opbygning er typisk: Øverst en titelbjælke med navnet på det overordnede emne. Nedenunder en menubjælke med punkter, der er gennemgående for hjælpetekster. Efterfulgt af 5 knapper til særlige hjælpefunktioner.

Som regel vil du starte med at kaste dig over selve hjælpeteksten, før du begynder at klikke på menuer og knapper. Så dét gør vi også her.

Teksten vil som regel være en detaljeret forklaring til netop det emne, du er i gang med, når du trykker på F1. Her har vi trykket F1, før vi overhovedet er trængt ned i musens mysterier, og vi ser derfor en slags *oversigt*, hvorfra vi kan gå i dybden.

De fleste hjælpetekster er inde i beskrivelserne garneret med *stikord* og små *knapper*, som du kan klikke på. Stikordene har en anden farve end den øvrige tekst, typisk grøn.

Mushastighed

Mushastighed

Brug denne indstilling til at tilpasse den hastighed, hvormed musmarkøren bevæger sig hen over skærmen.

► Træk rulleboksen mod "Høj" eller "Lav" for at forøge eller nedsætte hastigheden. Eller brug HØJRE og VENSTRE PIL.

Hvis stikordet er understreget, bringer et klik dig hen til en helt ny hjælpetekst. Er stikordet understreget med en punkteret linje, kan du klikke dig til en uddybning på stedet i form af en forklaring i en boks. Den samme forklarende boks får du frem ved at klikke på en knap med et plus på.

Hjælp til Kontrolpanel

Filer Rediger Bogmærke Hjælp

Indhold Søg Tilbage Oversigt Leksikon

Indhold i Hjælp til Kontrolpanel

Med Kontrolpanel kan du grafisk konfigurere hardware og tilpasse den måde, hvorpå Windows vises på skærmen.

Tryk på F1 for at lære at bruge Hjælp.

Introduktion

[Hvad er Kontrolpanel?](#)

Sådan...

[Ændres tastaturindstillinger](#)

[Ændres pegegedskabsindstillinger](#)

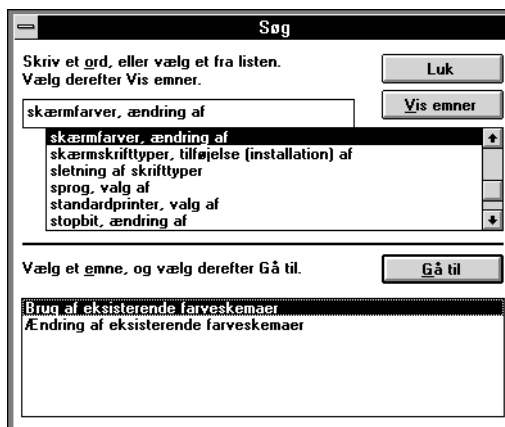
Indhold

Ønsker du en *indholdsfortegnelse* over et område, kan du altid klikke på Indhold-knappen foroven. Indholdsfortegnelsen består hovedsagelig af understregede stikord, hvorfra du kan klikke dig ned til den ønskede småtingsafdeling.

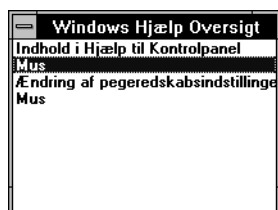
Søg

Er du nogenlunde klar over, hvilket emne du vil vide noget om (uden at vide hvor det er placeret), er Søg-funktionen værd at bruge. Svagheden er selvfølgelig, at du ikke altid kender det helt rigtige *søgeord* for det emne, du vil have hjælp til. Til gengæld kan du forholdsvis hurtigt rulle gennem søgeordene.

Du starter med at skrive et søgeord i den øverste røde. Vil du vide noget om indretningen af dit *skærbillede*, kan du nøjes med at indtaste **skæ**, hvorefter der nedenunder straks fremkommer søgeord, som begynder med disse bogstaver, f.eks. ordet **skærmfarver**. Er det noget i den rigtige retning, klikker du på Vis emner. De emner, som fortæller noget om skærmfarver, vil nu dukke op i den nederste firkant. Du klikker på det ønskede emne i ruden (teksten markeres) og frembringer hjælpeteksten ved at klikke på knappen Gå til.

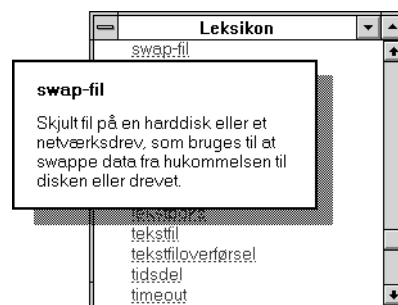


Oftentimes you are forced to move the mouse and try to find a search term, which only gives you a little of what you want to know. And so otherwise zig-zag further forward via the green shortcuts. If you find a dead end, you can either hop back a step with the **Tilbage** button - or try a new search with **Søg**.



Et klik på **Oversigt**-knappen frembringer en boks med en fortegnelse over de emner, du har søgt hjælp om. Efter en lang og udmattende rejse i hjælpejungen kan det være interessant at studere logbogen for at se, hvor mange gange du er gået i ring.

Klikker du på **Leksikon**-knappen får du en alfabetisk liste over ord, du kan risikere at møde i Windows. Klikker du på et ord, bliver det forklaret i en boks. Klikker du uden for boksen, lukker den igen.

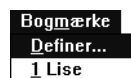


I menuen **Filer** kan du med kommandoen **Udskriv emne** sende den aktuelle hjælpetekst over til printeren. Du får kun udskrevet teksten for det emne, du i øjeblikket ser på skærmen. Der er ikke mulighed for at udskrive den samlede hjælpetekst

som en hel manual. Meningen med *on-line*-hjælp er jo netop at undgå de tykke, langhårede beskrivelser og nøjes med den information, der kan bruges her og nu.



Med **Kopier...** under punktet **Redigér** kan du kopiere en bestemt del af hjælpeteksten til klippebordet (se side 41), hvorfra den så kan hentes ind i et tekstprogram, f.eks. Write. Normalt skal du først markere en tekst, inden du vælger **Kopier**, men her er det omvendt. Når du har valgt **Kopier...**, ser du en boks med hjælpeteksten (renset for farver og knapper), som du nu kan markere i. Først *derefter* vælger du den egentlige kopiering til klippebordet.



Befinder du dig på et særligt spændende sted i en hjælpetekst, kan du definere et **bogmærke**. Du bliver bedt om at give bogmærket et navn, f.eks. **Lise**.

Næste gang, du klikker på samme menupunkt, ser du en nummereret liste over dine bogmærker og kan med et klik vælge at komme tilbage til et bestemt afmærket sted.

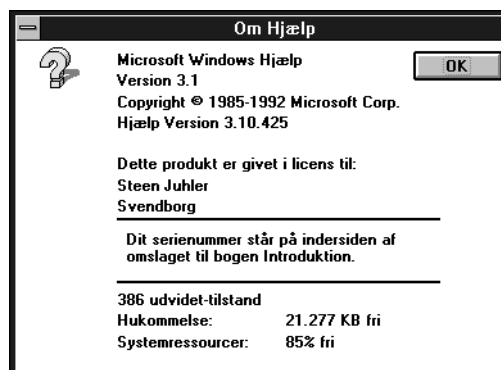


Under menupunktet **Hjælp** kan du klikke på **Altid øverst**, hvis du ønsker at dine vinduer med hjælpetekster skal ligge ovenpå alle øvrige vinduer på skærmen. Det kan sommetider være en fordel.

Punktet Om Hjælp... indeholder lidt reklame for Hjælp-programmet og er tilsyneladende komplet uinteressant. Men tag ikke fejl: her skjuler sig et par godbidder for den nysgerrige.

Udover versionsnummer og Copyright samt brugerens navn indeholder boksens nederste del en slags *status* for din brug af Windows.

Denne status kan du få frem under menupunktet Hjælp i de fleste Windowsprogrammer. I rullemenuen skal du klikke på ordet Om..



386 udvidet tilstand er en særlig effektiv måde at bruge Windows på, som kræver, at din processor mindst er af typen 386. I dag er dette krav opfyldt på langt de fleste PC'ere. Se side 33.

Hukommelse er den ledige virtuelle hukommelse, dvs. den mængde RAM, som er til rådighed i maskinen plus størrelsen af swapfilen (omtalt side 33). Hvis du f.eks. har 4 MB RAM og en swapfil på 8 MB, er den totale virtuelle hukommelse på 12 MB. Som regel vil Windows bruge løs af RAM (som er hurtigere), inden der swappes til harddisken. Viser din status i dialogboksen f.eks., at den ledige hukommelse er på 8,5 MB, kan du risikere, at din RAM er ved at være opbrugt! Hvis swapfilens 8 MB slet ikke har været i brug, er der kun 0,5 MB RAM tilbage.

Jeg vil ikke anbefale dig at undersøge størrelsen af den ledige hukommelse i tide og utide. Du skal i stedet holde øje med den lille lampe på forsiden af dit kabinet, som lyser, når der sker ting og sager på harddisken. Du kan også høre den spinde katteagtigt som tegn på aktivitet. Sker det med jævne mellemrum - samtidig med, at PC'en bliver mere træg - kan det tyde på lavvande i RAM-beholdningen. I det tilfælde er det smart at gemme dit arbejde, afslutte Windows og genstarte maskinen. Det kan du læse mere om i *Bag om Windows 3.1*.

Systemressourcer, der angives som en procent, er et udtryk for, hvor meget overskud til at håndtere *grafik*, der er til rådighed i Windows. Når du kommer ind i dialogboksen, har du allerede startet Programstyring og åbnet et par vinduer, så du vil aldrig se tallet 100%. Du vil sandsynligvis aldrig opleve et tal over 86%. Hver gang der f.eks. vises et nyt vindue på skærmen, formindskes tallet med omkring 2%. Kommer de ledige systemressourcer ned på 15%, går dine vinduer i baglås, så du bliver nødt til at genstarte Windows. Ligger tallet over 40%, er du på den sikre side.

Hvis du i det daglige får lyst til at kigge på hukommelse og systemressourcer, behøver du som nævnt ikke bruge programmet Hjælp, da du kan finde de samme oplysninger i de fleste Windows-programmer. Det er lidt forvirrende, at Hjælp både er titlen på et selvstændigt program og overskriften (yderst til højre) på Windows-programmernes fælles rullemenu. Prøv selv at finde en status for hukommelse og ressourcer i boksen Om Programstyring.. under Hjælp i Programstyring.

Klippe og klistre

Ved hjælp af *klippebordet* kan du flytte tekst og billeder fra det ene program til det andet. Det er efter min mening en af de mest geniale sider ved Windows.



Lad os sige, at du har et billede af to personer og gerne vil bruge *ansigtet* af den ene til at sætte ind i et brev. Du laver nu et udklip af ansigtet enten med en saks eller ved at tage en kopi af det.



Bruger du *saksen*, kommer ansigtet til at mangle i det oprindelige billede - ligesom en avis, hvor de udklippede annoncer har efterladt et firkantet hul. Tager du en *kopi* af billedet, vil det oprindelige billede forblive uændret.



Du skal forestille dig, at du ved siden af dit skrivebord har et mindre bord stående, hvor du anbringer dit udklip. Her ligger det, mens du finder det brev, hvor ansigtet skal sættes ind.

Når du har fundet frem til det rigtige sted, rækker du over på det lille bord, henter ansigtet og klistrer det ind i brevet.

Alt dette kan du gøre elektronisk i Windows. Klippebordet er en særlig del af PC'ens hukommelse, der midlertidigt kan gemme et udklip. Du skal bare vænne dig til, at klippebordet kun kan rumme *ét udklip ad gangen*.



Det første, du skal gøre, er at *markere* dit udklip. I de fleste *billed*programmer findes et værktøj til at udvælge en særlig del af et billede med. Ofte kan du aktivere værktøjet ved at klikke på en knap, der har et billede af en pil (eller en saks).



Med musemarkøren kan du nu trække en elastisk ramme henover det, der skal udvælges. I de fleste *tekst*programmer markeres teksten, når du trækker markøren henover den (med venstre knap nede).

Klippebordets vigtigste funktioner sidder som regel under punktet *Redigér* i programmets menubjælke. Her kan du hente udklipet over på klippebordet ved at vælge *Klip* (svarende til at bruge saksen) eller *Kopier*.

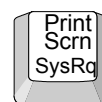
Nu skal du finde det sted, hvor udklipet skal bruges, eventuelt i et andet vindue. Når markøren står det rigtige sted, vælger du igen *Redigér* og dernæst *Sæt Ind*. Du kan gentage *Sæt Ind* flere gange efter hinanden, fordi klippebordets indhold er uændret. Først når du henter et nyt udklip ind med *Klip* eller *Kopier*, vil klippebordets indhold blive udskiftet.

Når du fjerner en bid af et *billede* med *Klip*, vil der blive en *bar plet* på det sted, hvor du har taget noget væk. Når du fjerner en bid af en *tekst* med *Klip*, bliver den manglende tekst ikke synlig på samme måde. Teksten vil flyde sammen på begge sider af hullet uden at efterlade spor.

I langt de fleste Windowsprogrammer kan du bruge disse genvejs-taster til klippebordet:

Ctrl+X Klip
 Ctrl+C Kopiér
 Ctrl+V Sæt ind
 PrintScrn Kopi af skærm
 Alt+PrintScrn Kopi af vindue

Dette hæfte vrimler med eksempler på anvendelse af klippebordet. I nogle tilfælde har jeg overført en *kopi af hele skærbilledet* til klippebordet ved at trykke på tasten PrintScreen (der sidder til højre for F12). Andre gange har jeg lavet en *kopi af det aktive vindue* med Alt+PrintScreen. Denne kopi har jeg så indsat i et billedbehandlingsprogram, hvor de overflødige ting er blevet skåret væk. Til sidst er det færdige udsnit kopieret tilbage til klippebordet, hvorfra det er indsat i min tekstbehandler.



Udklip

Hvis du vil se det nuværende indhold af dit klippebord, skal du dobbeltklikke på ikonet Udklipsholder i programgruppen Tilbehør. Dette program er udelukkende beregnet på at kigge og berører ikke (hvad man kunne fristes til at tro) klippebordets funktioner.

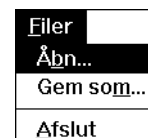
Det eneste indgreb i klippebordet, du kan foretage med Udklipsholder, er at slette dets nuværende indhold. En sletning er overflødig, hvis du er i færd med at bruge klippebordet, fordi det nyeste klip hele tiden erstatter det foregående.

Er du imidlertid færdig med at klippe og klistre, kan du *frigøre en bid af maskinens hukommelse* ved at slette det sidste klip. Det er værd at huske, hvis du kommer i bekneb.

Udklipsholder er især på sin plads, *hvis du kommer i tvivl* om indholdet af dit sidste klip. Klippebordet arbejder nemlig så hurtigt og lydløst, at det sommetider kan være svært af huske, hvad der egentlig blev overført.

Du kan i Udklipsholderen *gemme* dit nuværende klip som en fil på harddisken. Filen får efternavnet CLP (af engelsk Clip) og kan senere hentes ind på klippebordet med funktionen Åbn... under punktet Filer

I *Windows for Workgroups* er Udklipsholder udvidet med en *klippebog*, der kan fastholde en række af dine sidst foretagne klip.

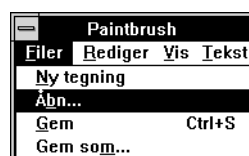


Et eksempel



Paintbrush

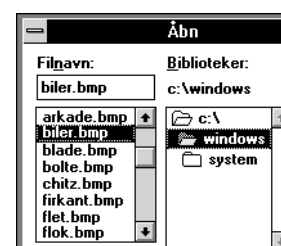
Lad os som en øvelse prøve at sætte et billede fra Paintbrush ind i en tekst lavet med Write.



Du åbner først Paintbrush ved at dobbeltklikke på ikonet i Tilbehør. Når programmet er åbnet, vælger du på menubjælken Filer og dernæst Åbn....

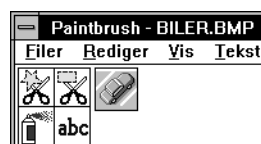
I dialogboksen Åbn finder du billedet BILER.bmp i C:\WINDOWS. Det er en patchwork-lap, der er beregnet til at fremtrylle en parkeringsplads på dit skrivebord, men den kan godt bruges her. Har du en engelsk Windows, kan billedet hedde CARS.bmp.

Du klikker på OK og ser nu billedet øverst til venstre i Paintbrush-vinduet.

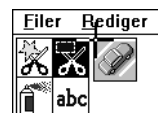


Under gennemgangen af Paintbrush side 52 har jeg stærkt understreget, at det er vigtigt, du vælger *størrelsen* af dit billede, inden du går i gang med at bruge værktøjerne. I denne øvelse betyder det ikke noget, da det billede, du arbejder med, ikke skal *gemmes* på harddisken.

Først skal du *markere* billedet med det værktøj, der forestiller en saks med et firkantet udsnit. Når du klikker på værktøjet og fører markøren ind over billedet, forvandles markøren til et sigtekorn (et trådkors). Det gælder nu om at føre markøren hen over billedet fra hjørne til hjørne, mens du holder venstre museknap nede. Du kan *trække* din markering hen over billedet som en punkteret elastik-firkant.



Du skal vente med at trykke venstre museknap ned, til du har placeret sigtekornet *helt* ude i et hjørne af billedet. Det skal foregå med tungen lige i munden, fordi markøren skifter tilbage til sit oprindelige udseende som en pil, når det kommer uden for billedkanten. Så snart du har sigtekornet helt ude i hjørnet, trykker du museknappen ned og begynder at trække. Nu bliver markøren igen til en pil, men denne gang i ledtog med den elastiske markeringsfirkant. Kommer du til at lave en markering, der ikke starter helt fra kanten af billedet, kan du annullere den ved at klikke på et andet værktøj - og så starte forfra efter at have klikket på det firkantede sakseværktøj igen.



Når du har markeret billedet, skal det over på klippebordet med **Klip** under **Redigér**.

BILER.bmp, som før var et billede af en bil, ændres nu til en tom firkant. Bilen er kørt og befinder sig nu på klippebordet (i PC'ens hukommelse). Du afslutter Paintbrush med **Afslut** under punktet **Filer** og bliver spurgt, om du vil gemme ændringerne i BILER.bmp. Her svarer du **Nej**, for ellers bliver det nuværende billede (den tomme firkant) sat ind som BILER.bmp på harddisken i stedet for billedet af bilen.



Nu er du tilbage i Programstyring, hvor du i **Tilbehør** kan dobbeltklikke på ikonet for **Write**. I Write-vinduet skriver du:

Disse biler

og trykker **Enter** for at få en ny linje.

Du sætter nu billedet ind, dér hvor markøren står, ved at vælge **Redigér** efterfulgt af **Sæt ind**. Straks hopper billedet af bilen ind i din tekst. Prøv at gentage indsætningen, indtil du har *tre* billeder.

Du skriver nu under det tredje billede:

stammer fra Windows

Til slut kan du vælge at gemme dit dokument i det såkaldte **Write-format**, dvs. som en fil med efter-

navnet **WRI** (de tre første bogstaver i ordet **Write**) f.eks. **3BILER.WRI**.

Write-formatet er i stand til at gemme de billeder, du har sat ind i teksten.

Hvis du i Write f.eks. gemmer dokumentet i tekstformat (med efternavnet **TXT**), er det kun *teksten*, der gemmes.

Som du ser, opfatter Write hvert af de indsatte biler som et enkelt tegn, der automatisk efterfølges af et linjeskift (hver bil fylder en hel linje). Derfor kan billedet kun gentages lodret - og ikke på begge leder, som det sker, når det bruges som tapet på dit skrivebord.

Store tekstprogrammer som **AmiPro**, **Word** og **WordPerfect** kan placere et billede i et særligt felt, som den øvrige tekst kryber uden om. Det er det, der anvendes de fleste steder i dette hæfte.



Formålet med denne øvelse er at anskueliggøre, hvordan tekst og billeder kan flyttes fra program til program ved hjælp af klippebordet. Endvidere har du set, hvordan klippebordets indhold kan bruges flere gange i træk.

Udskriftsstyring

Da hver printer har sin egen måde at fortolke de enkelte tegn på, skal Windows kende dens særpræg for at kunne fodre den rigtigt. Når du udskriver et dokument, skal det derfor først via en *driver* omdannes til en særlig kode, som passer til printeren. Dernæst skal Windows kende den *port*, som printeren er sluttet til.

En port er en udgang fra PC'en - som regel et stik med et kabel bag på maskinen. Din PC kan godt have flere printere tilsluttet - én til hver sin port.

Opgaven med at omdanne dokumentet og sende det ud i det rigtige kabel kaldes et *udskriftsjob*. Programmet, der sammen med driveren klarer disse ting, hedder *Udskriftsstyring*. Udover at holde orden på printertyper og porte kan Udskriftsstyring administrere flere udskriftsjobs på samme tid. De enkelte jobs bliver lagt i en *printer kø* i den rækkefølge, de sættes i gang.



Normalt har du slet ikke brug for at starte Udskriftsstyring, når du skal udskrive. Det klares automatisk via det tekst- eller billedprogram, hvori du bestiller din udskrift. Som regel vil jobbet blive udført *i baggrunden*, dvs. at du kan lave andre ting imens. Nederst på skrivebordet vil du kunne se en minimeret udgave af Udskriftsstyring som tegn på, at jobbet er i gang.



Du har kun brug for at starte Udskriftsstyring i et vindue, når noget skal *ændres*. Det kan f.eks. blive aktuelt, hvis der går koks i et udskriftsjob. Du har måske ikke tændt for printeren eller har glemt at komme nok papir i bakken. Eller kablet mellem PC og printer er ikke forbundet ordentligt.

I disse tilfælde vil Udskriftsstyring komme med en påmindelse. Heldigvis behøver du ikke starte helt forfra med dine printerjobs, når der sker sådanne uregelmæssigheder. Udskriftsstyring venter tålmodigt med sin printer kø, mens du febrilsk famler efter printerens hovedafbryder. Når tingene er bragt i orden, klikker du på **Prøv igen**.

En anden mulighed er, at du har mere end én printer tilsluttet og har givet besked om at udskrive på den, der ikke er valgt som din *standardprinter*. Så kan du klikke på **Annullér** og starte Udskriftsstyring for at få situationen under fornyet kontrol.



Vinduet til Udskriftsstyring har foroven en spar-som menubjælke med tre knapper nedenunder.

Til højre for knapperne vises printerens nuværende *status* i en boks.



Meddelelsen vil typisk fortælle, om printeren er parat til at udskrive, i gang med at udskrive eller gået i stå midt i et job.

På den store flade under knapperne står de enkelte udskriftsjobs på hver sin linje. Du kan se, hvor mange procent af hvert job, der er udført.

Hvis der i menuen Vis er sat mærker ud for Dato og tid sendt samt Udskriv filstørrelse, vil disse størrelser findes i beskrivelsen af de enkelte jobs.

Klikker du på et udskriftsjob, vil det blive *markeret* (som regel med en mørkere stribe).

På de tre knapper foroven kan du nu sætte jobbet i stå med Pause, fortsætte jobbet med Genoptag eller fjerne jobbet fra køen med Slet.

Hvis du vil lave om på *printerindstillingen*, skal du klikke på Indstillinger.

Da Udskriftsstyring kan køre i baggrunden - dvs. samtidig med at du laver andre ting - kan du indstille udskriftsjobbet til at have forskellig *prioritet* i forhold til dine øvrige aktiviteter.

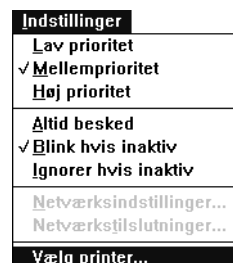
Under næste punkt indstiller du, hvordan du skal råbes op, hvis printeren af en eller anden grund ikke er aktiv. Blink hvis inaktiv sørger for, at ikonet for Udskriftsstyring foruden på skrivebordet giver sig til at blinke i tilfælde af printerstop. Dobbeltklikker du dernæst på ikonet, ser du en fejlmeddelelse.

Med det nederste menupunkt Vælg printer... får du adgang til en dialogboks svarende til værktøjet Printere i Kontrolpanel. Her kan du *skifte* mellem flere tilsluttede printere, forbinde en printer til en *ny port* samt *indstille* printerens måde at udskrive på. Endvidere kan du *installere* en ny printer til dit system.

I starten af min Windows-karriere havde jeg tit problemer med at bruge Udskriftsstyring rigtigt.

Flere gange kom jeg i mit tekstprogram til at starte det samme udskriftsjob flere gange, fordi jeg ikke kunne overskue, hvad der foregik. Når jeg omsider fik åbnet Udskriftsstyring, så jeg til min rædsel, at mit brev til skat-tevæsenet var ved at blive udskrevet i flere omgange.

Jeg fandt hurtigt ud af, at jeg kunne annullere samtlige udskriftsjob ved blot at *lukke* Udskriftsstyring. Derefter kunne jeg lettet vende tilbage til mit brev og starte en ny udskrivning.



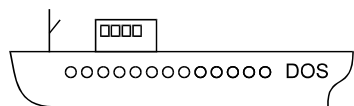
DOS-programmer under Windows

Kommer du i besiddelse af en fil med efternavnet `EXE` (af engelsk: to `EXE`cute = at udføre en opgave), kan du ikke umiddelbart se, om der er tale om et Windows- eller et DOS-program. Vil du afgøre, om programmet er af den ene eller den anden slags, er det lettest at starte det fra DOS. Et DOS-program vil her starte uden vrøvl. Et Windows-program vil derimod frembringe fejlmeddelelsen: *This program requires Microsoft Windows*. Det betyder, at du skal starte Windows for at køre programmet.

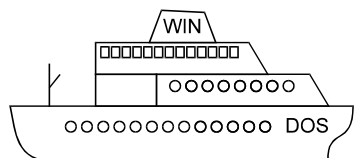
Har du først startet Windows, kan du køre både DOS- og Windowsprogrammer. Men er der overhovedet en grund til at køre et DOS-program fra Windows? Ja, der *kan* være et par fordele:

- Hvis størstedelen af dine programmer er Windows-programmer, er det praktisk at bruge Programstyring som udgangspunkt for begge typer. Har du startet Windows og vil køre et DOS-program, behøver du ikke først *afslutte* Windows.
- De fleste DOS-programmer kan *køre i et vindue* fra Programstyring.
- Et DOS-program i et vindue kan *køre samtidig* med andre programmer.

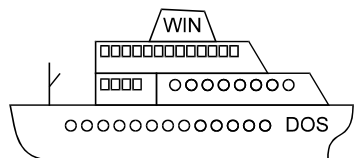
Samarbejdet mellem DOS og Windows er ikke helt nemt at gennemskue. Hvordan fordeles styringen mellem de to systemer? For at give dig et billede af forholdet, vil jeg sætte et par skibe i vandet:



Her er DOS vist som en færge med en lille kommandobro. Det svarer til, at DOS kører alene. Du kan indtaste kommandoer ved prompten og starte DOS-programmer.



Nu er Windows startet ovenpå DOS. Det er stadigvæk DOS, der trækker læsset, men kommandoerne er helt overtaget af Windows.



Her er DOS og Windows fælles om kommandoen. Det svarer til at have startet et DOS-program i et vindue. Begge kommandobroer kan bruges samtidigt eller på skift.

Du kan starte et DOS-program fra Windows på samme måde som et Windows-program. I Programstyring kan du oprette et ikon og starte programmet ved at dobbeltklikke på det. Eller du kan sætte programmet i gang med kommandoen `Kør...` under `Filer` i Programstyring. Men bag kulisserne opfører de to slags programmer sig forskelligt. Når du starter et DOS-program fra Programstyring - et såkaldt *DOS-job* - savner Windows en række oplysninger, som de rigtige Windowsprogrammer har indbygget. Bl.a. vil Windows gerne vide, om programmet skal fylde hele skærmen eller optræde i et vindue.



Disse oplysninger kan du skrive i en såkaldt *PIF*, der hører til DOS-programmet.

PIF betyder Program Informations Fil.

Arbejdet med PIF er en hel videnskab, som du kan læse mere om i *Bag om Windows*.

Som begynder behøver du ikke bekymre dig om PIF. Windows er heldigvis sådan indrettet, at der bruges en standardindstilling til DOS-jobbet, hvis der mangler en PIF.

Selv bruger jeg flittigt DOS-programmet *Norton Commander* til at holde styr på mine filer, også selv om jeg befinder mig i Windows. Programmet har nogenlunde de samme egenskaber som Windows' Filhåndtering (se side 22), men personligt finder jeg DOS-programmet betydeligt mere genialt.

Når jeg starter Norton Commander fra et ikon i Programstyring, har jeg via en PIF (se forrige side) givet Windows besked på at overlade *hele skærmen* til DOS-programmet. Sommetider er det imidlertid en fordel at kunne holde øje med flere programmer samtidig - og så lægger jeg Norton ind i et mindre *vindue*.

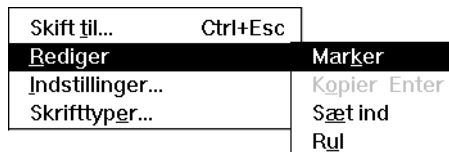
Hvis et Windows-program fylder hele skærmen (er maksimeret), kan jeg klikke på de små knapper med pile for at skifte størrelse. Det kan jeg ikke i et fuldskræms DOS-job, som jo ikke har nogen menubjælke.

I stedet bruger jeg tastekombinationen Alt+Enter (Alt-tasten holdes nede, mens der trykkes på Enter), som øjeblikkelig anbringer Norton Commander i et vindue med Programstyring bagved. Hvis jeg senere vil tilbage til fuld skærm, trykker jeg igen Alt+Enter.



Selvom mit DOS-vindue ikke har en menubjælke, har jeg alligevel adgang til en række vigtige funktioner via vinduets *kontrolmenu*, der fås ved at klikke på kontrolknappen i øverste venstre hjørne.

Med Skift til.. kan jeg frembringe *Job-listen*. Og med Redigér har jeg adgang til *klippebordet*.



Ikoner i løs vægt

Mens de fleste Windows-programmer har indbygget deres eget ikon i deres EXE-fil, vil DOS-programmer i Windows automatisk blive tildelt et kedeligt ikon, der forestiller en skærm med teksten MS-DOS. Heldigvis findes ikoner i løs vægt som selvstændige filer med efternavnet ICO. Disse ICO-filer kan du når som helst bruge til at udskifte et eksisterende ikon.



Norton Commander hører til de DOS-programmer, der er forsynet med sin egen ikonfil, NC.ICO, til brug i Windows. Det eksisterende ikon kan udskiftes som beskrevet side 21.

I dialogboksen skriver du drev, bibliotek og navn for den nye ICO-fil i ruden foroven.



Når du klikker på OK er NC.ICO blevet en del af programmets parametre i Windows.

Har du mod på selv at lave ikoner til dine programmer, kan du gøre det ved hjælp af en såkaldt ikon-editor. Du kan læse mere om disse små tegneprogrammer i *Shareware til Windows*.

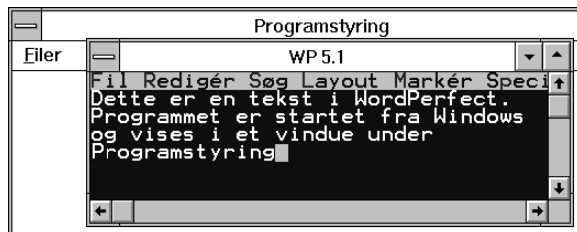


Start af museprogram

Når du arbejder i DOS (uden at have startet Windows), skal musen aktiveres ved at starte et museprogram. Som regel gøres det ved at skrive kommandoen `MOUSE` ved DOS-prompten, altså `C:\>MOUSE`

På mange maskiner udføres denne kommando automatisk, hver gang PC'en tændes, fordi en linie med kommandoen `MOUSE` findes i filen `AUTOEXEC.BAT`.

Når Windows startes (ovenpå DOS), igangsætter Windows selv *sit eget museprogram* uafhængigt af, om der allerede er startet et museprogram i DOS. Det forudsætter, at din Windows oprindeligt er installeret til at bruge mus. Windows' eget museprogram - en *musedriver* kaldes den - vil virke i alle ægte Windowsprogrammer, dvs. i programmer, der foregår i et vindue med egen indbygget menubjælke og hele pivtøjet. Kører du udelukkende Windows-programmer, behøver du altså ikke tænke på at igangsætte et museprogram.



Noget andet er, hvis du *fra* Windows starter et DOS-program - hvad enten det fylder hele skærmen eller kører i et vindue. Her kan du ikke være sikker på, at Windows' egen mus virker. Du er afhængig af, om der er startet et museprogram under DOS - vel at mærke *inden* du har startet Windows.

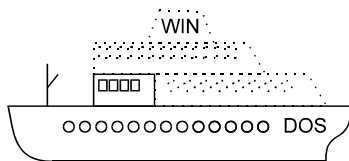
Sagt i korthed:

- Skal du kun bruge musen til Windows-programmer, skal du intet særligt foretage dig.
- Skal du bruge musen til DOS-programmer, skal du starte musen i DOS, *inden* du starter Windows.

Som begynder skal du ikke rode for meget med DOS-programmer i vinduer, fordi det kræver en del komplicerede indstillinger. Lige nu skal du bare vide, at det er en mulighed i Windows. Du kan læse mere i *Bag om Windows*.

DOS-prompt fra Windows

Fra Windows kan du - ud over at *køre* DOS-programmer - også *skrive kommandoer* direkte til DOS. For at det kan ske, må Windows midlertidigt overlade roret til DOS:



Mens Windows stilles i bero, overgives kommandoen atter til DOS. Det svarer til at dobbeltklikke på ikonet DOS-prompt. Du kan skrive kommandoer ved prompten - som om Windows ikke var startet - og senere vende tilbage til Windows.



Det ikon, du skal dobbeltklikke på for at frembringe den traditionelle DOS-prompt, findes i Systemgruppen. Når DOS-prompten dukker frem, sker det for fuld skærm - præcis som hvis Windows ikke var startet. For at afslutte DOS-prompten og vende tilbage til Windows, skal du skrive kommandoen `EXIT` og trykke Enter.

Windows installation

Jeg var længe om at finde ud af, hvad ikonet med Windows installation skulle være godt for i Systemgruppen. Ret beset henviser ikonet jo til det program, der har været brugt til at installere Windows på din harddisk. Og når Windows nu *er* installeret, skulle programmet kunne undværes i Programstyring ...tænkte jeg altså.



Installationsprogrammet til Windows viser sig at være til nytte, når bestemte dele af Windows' opsætning skal ændres. Under en Windows-installation bliver du stillet en række spørgsmål om den måde, du vil have Windows til at køre på. Kun de filer, der er nødvendige for at lave den opsætning, du beder om, bliver kopieret fra installationsdisketterne over på harddisken. Resten bliver pænt liggende på disketterne. Hvis du vil lave om på den oprindelige opsætning, kan installationsprogrammet hente de manglende filer fra disketterne ind på harddisken.

Lad os sige, at din Windows-opsætning kører med *VGA*-opløsning og 16 farver. Det betyder, at din skærm gengiver 640 x 480 punkter, der hver kan have 16 forskellige farver. Hvis du gerne vil gøre dit skærbillede mere finkornet, kan du skifte til *Super VGA*-opløsning (forkortet *SVGA*), der gengiver 800 x 600 punkter. Det springende punkt er, om skærmen er i stand til at vise *SVGA* - eller rettere: om dit *skærmkort* kan klare det. Signalerne fra PC'en til skærmen bearbejdes nemlig af et særligt kort, inden de slippes ud i skærmkablet bag på kabinettet. I dag kan de fleste nye skærmkort klare *SVGA*.

Ud over den tilstrækkelige hardware (skærm og kort) skal du også have fingre i den rigtige *driver*. Driveren til *SVGA* ligger på Windows-disketterne, og kan bringes i anvendelse med installationsprogrammet.

Du dobbeltklikker på ikonet Windows installation og præsenteres for en beskeden boks, hvor du kan se din nuværende opsætning. Klikker du på *Indstillinger*, kan du se nogle muligheder for at lave ændringer.

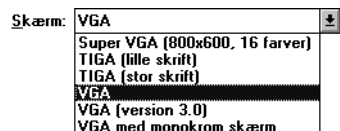
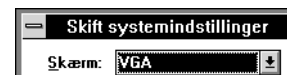


Skift systemindstillinger... vedrører opsætningen af skærm, tastatur, mus og netværk.

Installer programmer... laver ikoner for programmer på din harddisk.

Tilføj/fjern Windows komponenter... handler om valgfrit tilbehør, dvs. filer, der ikke er nødvendige for Windows.

Da du vil ændre indstillingen for skærmen, klikker du på *Skift systemindstillinger...* og får gentaget den første boks, men denne gang med pileknapper til at kigge nærmere på udvalget af *drivere*.



Du klikker på pilen ud for *Skærm:* og ser en liste over de drivere, som systemet kender til. De er hverken *komplette* eller *idiotsikrede*! Det betyder, at du sagtens kan installere *andre* drivere end dem på listen, f.eks. fra en diskette, du har fået fat i.

Omvendt kan du risikere, at en driver på listen (som er dem, Windows kan fremskaffe) *ikke fungerer* sammen med dit skærmkort. Der er ikke frit valg på alle hylder. Det bedste, du kan gøre, er at vente med at skifte systemindstillinger, til du har taget en kopi af dine to systemfiler *WIN.INI* og *SYSTEM.INI* (se side 22).

Du klikker på Super VGA [800x600, 16 farver], der straks hopper op i ruden som dit valg. Du bekræfter ved at klikke på OK.



Det viser sig, at de filer, der skal bruges til at køre SVGA, findes på nr. 1 og 2 af de disketter, som Windows installeres fra.

Du sætter diskette nr. 1 i A-drevet og klikker på OK. Undervejs kan du følge slagets gang i en række bokse. Foruden selve driveren skal der kopieres nye skærmskrifter og andre mindre filer.

Sommetider vil den driver, du skal bruge, allerede findes på din harddisk. Det kan f.eks. være, at du tidligere har brugt SVGA, men er gået tilbage til VGA. Skifter du igen til SVGA, behøver du ikke gentage kopieringen fra dine Windows-disketter, men kan nøjes med at bruge de filer, du tidligere har kopieret.



Når kopieringen er færdig, skal Windows genstartes, før ændringerne kan træde i kraft. Du afslutter installationen ved at klikke på knappen Genstart Windows.

Når Programstyring igen toner frem på skærmen vil det være i den nye SVGA opløsning. Undertiden kan ændring af opløsning medføre, at du må regulere på skærmens knapper for at få billedet til at stå rigtigt.

Præinstalleret Windows

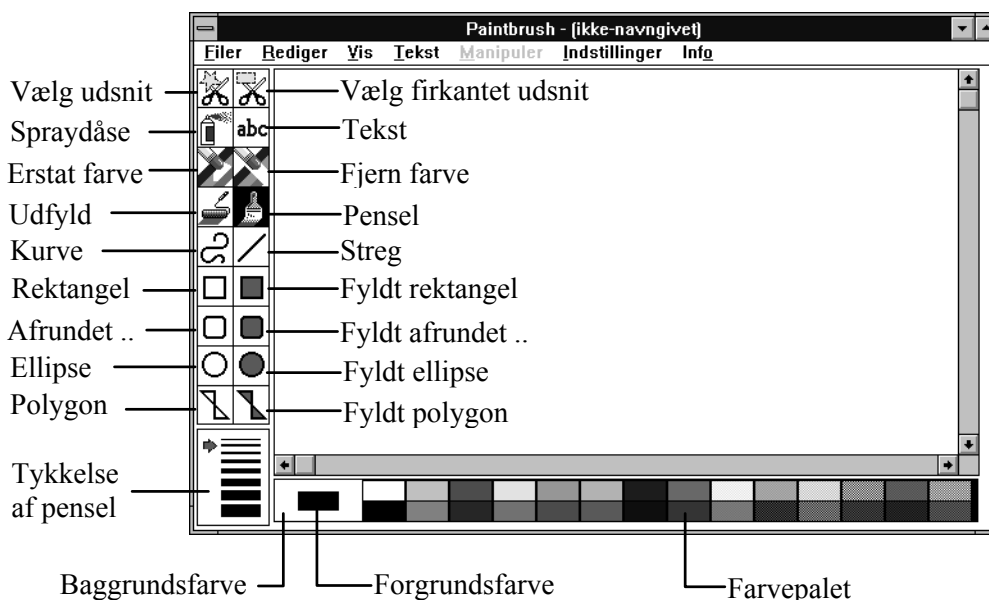
Mange, der i dag køber en ny PC, får DOS og Windows med i købet, så de begge er installeret på forhånd. Fordelen er, at du bliver fri for at sidde og putte disketter i maskinen - den er klar til brug. Ulempen kan være, at du mangler installationsdisketterne! For Windows' vedkommende medfører det bl.a., at du er låst fast i din nuværende opsætning. Iøvrigt er du på spanden, hvis der kommer så meget uorden i dine filer, at du må installere Windows forfra.

De fleste PC'ere med præinstalleret DOS og Windows har dog en løsning på dette problem: de filer, der hører hjemme på installationsdisketterne ligger for sig selv på harddisken - parate til at rekonstruere de manglende installationsdisketter. Som regel er PC'en i DOS forsynet med en menu, hvor du kan vælge at kopiere disse filer til et sæt nye disketter. Kopieringen foregår automatisk - du skal bare have en æske formaterede disketter klar og putte en ny i A-drevet, hver gang du får besked på det. Hvis du ikke har et sæt installationsdisketter til Windows stående i skabet, så skynd dig at få det! Har du problemer med at lave disketterne på din PC, så henvend dig straks til din forhandler med en æske nye disketter og få ham til at hjælpe dig.

Nyttige programmer Paintbrush

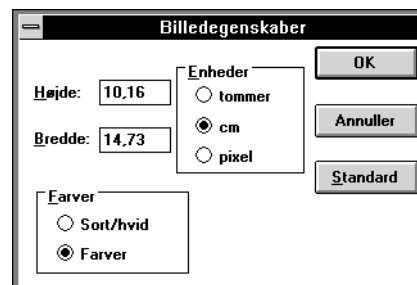


Du kan tegne og male i programmet Paintbrush, der ligger i gruppen Tilbehør. Når du åbner programmet ved at dobbeltklikke på ikonet, ser du straks arbejdsfladen med redskaberne ude til venstre:



I Paintbrush arbejder du med farvede punkter svarende til dem, dit skærmbillede er sammensat af - en slags kulørte mosaikfliser. Billeder, der består af sådanne *pixels*, kaldes *bitmap*.

Inden du kaster dig over de indbydende redskaber og tværer dine farver ud over det tomme lærred, er der en kedelig ting, der skal overstås: du skal sørge for, at dit billede har en passende størrelse! Det svarer til at vælge et lærred med en bestemt bredde og højde. Vælger du et kæmpelærred og nøjes med at tegne en beskeden blå krusedulle oppe i det ene hjørne, vil dette billede (som fil på din harddisk) komme til at fylde ligeså meget som en efterligning af Rembrandt i samme størrelse. Paintbrush er ligeglad med, om du maler ud til kanten eller ej. Et billede i 256 farver på 15 x 10 cm fylder f.eks. mere end en kvart Megabyte (dvs. filen er på over 250.000 tegn).



En anden grund til at begrænse størrelsen er, at du ikke altid kan se hele billedet, hvis det er større end arbejdsvinduet i Paintbrush. Dukker der rullepaneler op i arbejdsvinduet, er en del af billedet skjult.

Du starter altså med at vælge Indstillinger efterfulgt af Billedegenskaber og skriver størrelsen. Har du først fundet frem til en passende størrelse, behøver du ikke ændre billedegenskaberne ved hvert nyt billede. Størrelsen huskes fra gang til gang, indtil du fastsætter nye værdier.

Hvad enten du bruger et stort eller lille billedformat, er det en fordel at *maksimere* det samlede Paintbrush-vindue, mens du arbejder. Det er fjollet at nørkle med et lille vindue, når du kan få programmet til at fylde hele skærmen.



Nu kan du gå i gang med at tegne og male ved at klikke på det redskab, du vil bruge. Vil du f.eks. bruge *penslen*, bliver markøren til en prik, som du kan male med ved at holde venstre museknap nede.



Malerullen udfylder med farve, indtil den støder på en anden farve. Vil du udfylde et afgrænset område, skal du sikre dig, at området er omgivet af farve *hele* vejen rundt - ellers løber farven ud og kan brede sig til størstedelen af billedet. Du skal være opmærksom på, at farven kun lægger sig i den *synlige* del af arbejdsvinduet.

Du maler med *forgrundsfarven*, som er vist i det inderste prøvefelt i venstre side af paletten. Du kan skifte forgrundsfarven ved at klikke med venstre museknap på en hvilken som helst farve i paletten.



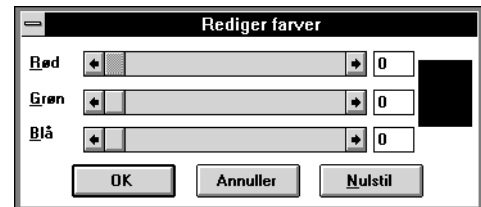
Klikker du i stedet med højre museknap, får du en ny *baggrundsfarve*, som bl.a. bruges af de to slags *viskelæder* oven over penslen og malerullen. Det almindelige viskelæder til højre (som snarere burde hedde korrekturlak) overmaler alt med baggrundsfarven.

Dobbeltklikker du på viskelæderet, slettes hele billedet (flasken er væltet - der er rettelak over det hele!)

Viskelæderet til venstre maler ligeledes med *baggrundsfarven*, men kun på de steder, hvor der i *forvejen* er malet med den aktuelle *forgrundsfarve*. Det fungerer som et erstatningsredskab og kan med et dobbeltklik udskifte samtlige forekomster af forgrundsfarven med baggrundsfarven.

Prøv dig frem med forskellige farver. Det er ikke *helt* så indviklet, som det lyder. Viskelædernes størrelse reguleres i takt med penseltykkelsen, der vælges nederst i redskabsboksen.

Du kan selv ændre en farve i paletten ved at dobbeltklikke på den. I boksen *Redigér farver* kan du trække i knapperne på skydepanelet for de enkelte grundfarver og samtidig se resultatet i ruden til højre. Læg mærke til, at skærmens farver blandes efter samme princip som lysstråler.



Grundfarverne er rød, grøn og blå, der tilsammen giver hvidt lys! Gul fremkommer ved at blande rød og grøn! Spillereglerne er helt omvendte af dem, der gælder for blanding af maling i en bøtte. Prøv f.eks. at dobbeltklikke på den gule farve og frembring forskellige nuancer ved at lege med grundfarverne. Værdierne viser sig som tal fra 0 til 255 ud for hver grundfarve.

Hvis du laver en helt ny palet med dine egne farver, kan du gemme den med *Redigér farver* under punktet *Indstillinger*. Paletten gemmes som en fil med efternavnet *PAL*. Næste gang du starter *Paintbrush*, vil udgangspunktet atter være den oprindelige palet, som du så kan erstatte med din egen. Under *Indstillinger* vælger du *Hent farver* og henter din personlige fil, f.eks. *MONALISA.PAL*

Rediger	Vis	Tekst
Fortryd		Ctrl+Z
Klip		Ctrl+X
Kopier		Ctrl+C
Sæt ind		Ctrl+V
Kopier til...		
Sæt ind fra...		

Før eller siden kommer du til at lave et eller andet, du fortryder - en forkert streg, en uønsket farve eller lignende. Heldigvis kan du så vælge *Fortryd* under punktet *Redigér* og dermed annullere den sidste handling. Men du skal være opmærksom på, at det kun gælder *det, du har lavet med dit sidste museklik*. Har du lavet flere adskilte strege, er det kun den sidste streg, der kan fortrydes.

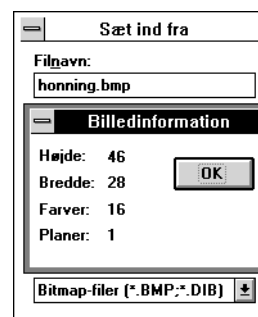


Det er nemt at klippe og klistre i *Paintbrush*. Du kan udvælge et område af skærmen ved hjælp af de to redskaber med billeder af sakse. Redskabet med firkanten laver rektangulære udsnit, mens det stjerneformede laver udsnit på fri hånd.

Du markerer et område ved at bevæge musen med venstre museknap trykket ned. Når du slipper museknappen, ser du en punkteret linje omkring dit udsnit, som nu kan trækkes til et andet sted på billedet.

Vil du bruge klippebordet, vælger du punktet *Redigér*. Her kan du sende dit udsnit til klippebordet med *Klip* eller *Kopier*. Vil du hente klippebordets nuværende indhold (f.eks. fra et andet Windows-program) ind i dit billede, vælger du *Sæt ind*. Det indsatte dukker frem på arbejdsfladen øverst til venstre, hvorfra det med musen kan trækkes til den ønskede plads.

Du kan også hente en billedfil ind i dit billede med **Sæt ind fra...** Hvis du f.eks. er stødt på en fil med navnet `HONNING.bmp` i dit Windows-bibliotek, kan du vælge den i den fremkomne dialogboks. Klikker du på knappen med **Billedinformation**, ser du at billedet har en højde på 46 og en bredde på 28. Tilsyneladende et pænt stort billede. Det viser sig dog, at der er tale om en beskeden dækkeserviet fra Dansk Biavlerforening på 1 cm², idet målene er angivet i pixels. Billedet indgår i det sortiment af patchwork skriveunderlag, som følger med Windows (se side 30).



Hvis du er helt besat af tanken om et hjemmevævet damask til dit elektroniske skrivebord, er her chancen for at kreere en helt personlig dug. Lav en lap (f.eks. af samme størrelse som honningmotivet) og gem den med efternavnet `BMP` i dit Windows-bibliotek. Nu kan den indsættes på dit skrivebord på lige fod med de andre bitmap-billeder! (Se side 30).

Under menupunktet **Filer** kan du starte på en frisk med **Ny tegning**. Samme sted kan du hente et eksisterende billede med **Åbn...** eller gemme et billede med **Gem som...** Den foretrukne filtype for Paintbrush-billeder har efternavnet `BMP` (forkortelse for bitmap). En anden mulighed er at gemme dit billede som en fil med efternavnet `PCX`, der som regel vil fylde væsentligt mindre med det samme indhold. `PCX`-filer kan bruges af næsten alle billedprogrammer!

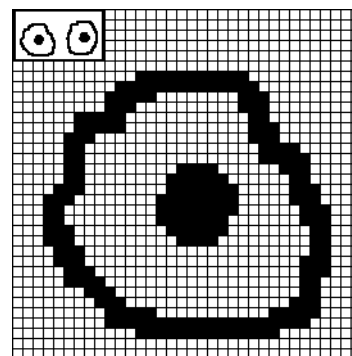


Vil du udskrive et billede på din printer, bør du lige undersøge, hvordan printeren er sat op. Klikker du på **Filer Indstil printer...** ser du dialogboksen **Printerindstilling**. Her er det vigtigste nok, at printeren placerer dit billede rigtigt på papiret.

Vis	Tekst	Manipuler	Indstilling
<input type="checkbox"/>	Zoom ind		Ctrl+N
<input type="checkbox"/>	Zoom ud		Ctrl+O
<input type="checkbox"/>	Vis billede		Ctrl+P
<input checked="" type="checkbox"/>	Værktøjer og linjetykkelse		
<input checked="" type="checkbox"/>	Palet		
<input type="checkbox"/>	Markørposition		

Under punktet **Vis** kan du forstørre en del af dit billede. Klikker du på **Zoom ind**, viser der sig en firkantet ramme, som du kan flytte hen til det område, du vil studere nærmere. Klikker du igen, fyldes hele arbejdsfeltet med en

forstørrelse af dit udsnit. Her kan du bearbejde de enkelte pixels med dine farver og redskaber. I et kighul oppe foroven kan du hele tiden holde øje med dine ændringer i naturlig størrelse. Skal du hen til et andet område og nørkle videre, behøver du ikke at zoome ud først, men kan flytte dit udsnit med rullepanelerne langs de to sider af arbejdsfeltet. Først når du er færdig med dine mosaikfliser, vender du tilbage til fuld størrelse med **Vis, Zoom ud**.



Notesblok



Notesblok

Notesblok er et lille program, som du kan bruge til at læse, skrive og redigere tekstfiler. Tekstbehandlere som Write, AmiPro, Word og WordPerfect arbejder med *formateret* tekst, som er arrangeret med marginer, tabulatorer, skrifttyper, billeder og den slags. Notesblok er en såkaldt *editor*, der kun arbejder med *ren tekst* uden dikkedarer. De *tekstfiler*, som Notesblok er beregnet til at læse og redigere, har typisk efternavnet TXT. Disse tekstfiler bruges hovedsageligt til notater, hvor den pynt, som den formaterede tekst indeholder, ikke spiller den store rolle. En ren tekstfil har den fordel, at den kan læses af alle tekstprogrammer.

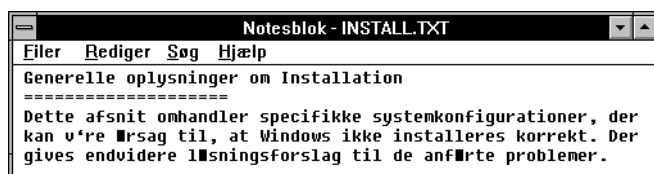
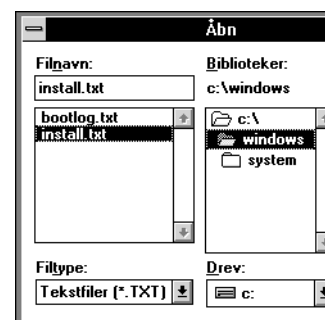
Som nævnt side 15 er Filhåndtering indstillet til automatisk at bruge Notesblok som læseprogram, når du dobbeltklikker på en fil med efternavnet TXT. Det er netop én af de umiddelbare anvendelser for Notesblok: at kigge på tekstfiler.



Lad os tage et eksempel.

Du åbner Notesblok med et dobbeltklik på ikonet i Tilbehør. Dernæst klikker du på Åbn... under Filer for at se, om der er tekstfiler, du kan studere.

Biblioteket C:\WINDOWS indeholder tekstfilen INSTALL.TXT, der fortæller om installation af Windows. Den klikker du på og bekræfter med OK. Nu dukker teksten op i Notesblok-vinduet.



Det er en tekst, der kan gøre selv den mest håbefulde Windows-bruger ked af det. Nu gik det lige så godt - og så er teksten fyldt med uforståelige tegn. Det er de danske tegn æ, Æ, ø, Ø og å, Å, den er gal med.

Problemet skyldes, at DOS og Windows bruger forskellige tegnsæt til tekstfiler! INSTALL.TXT er beregnet til at skulle læses i en DOS-editor (forud for installationen af Windows) og har derfor ikke de rigtige tegn i Windows. Et tilsvarende problem opstår, hvis du i en DOS-editor læser en tekst, der er skrevet i Notesblok. Suk!

DOS bruger standarden ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*).

Windows-standard hedder ANSI (*American National Standard Institute*).

Så længe, du kun arbejder med tekstfiler det ene sted, opdager du heldigvis ikke forskellen i de to standarder. De tegn, du skriver på tastaturet og ser på skærmen i Windows, er også dem, du får ud på din printer, hvis den fodres via Udskriftsstyring.

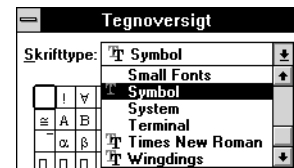
Det er jo en fordel for en stakkels dansker, der gerne selv vil skrive tekster i Notesblok. Både skrivning og redigering foregår på (næsten) samme måde som i en tekstbehandler.

Tegnoversigt



Tegnoversigt

I Tilbehør findes en udmærket oversigt over de enkelte tegn i hver af dine installerede skrifttyper. Du dobbeltklikker på ikonet og ser et vindue, hvor du øverst kan vælge den skrifttype, du vil arbejde med. Jeg har i eksemplet valgt skriften Symbol, fordi den rummer specielle tegn.



Hvis du *klikker* på et tegn i oversigten, ser du det *forstørret* i et felt. Hvis du *dobbeltklikker* på tegnet, hopper det op i ruden øverst til højre, hvorfra det kan *kopieres* til klippebordet og så indsættes i din tekst.

Du kan dobbeltklikke på flere tegn efter hinanden og til sidst kopiere dem i samlet flok.

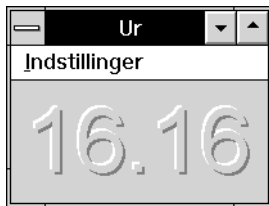
Ur

Et af de medfølgende programmer i Programstyring er et ur, der kan indsættes i et vindue på skrivebordet. Da det er et meget overskueligt program, der samtidig kan vise noget generelt om funktionerne i Windows, gennemgår jeg det forholdsvis detaljeret.

Programmet Ur findes i gruppen Tilbehør, og startes ved at dobbeltklikke på ikonet.



Ur



Nu dukker uret frem i et vindue, hvor det viser den såkaldte *systemtid*, dvs. samme tid som PC'ens indbyggede ur.

Det er ikke sikkert, uret viser den rigtige tid (eller dato). Systemtiden er som regel meget præcis, men visse programmer (typisk visse spil) kan sommetider nulstille tælleværket.

Af hensyn til dateringen af dine filer bør du jævnligt kontrollere, om tid og dato passer.

Værdierne kan stilles via Kontrolpanel (se side

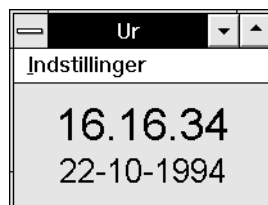
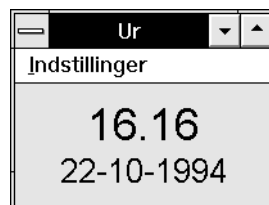
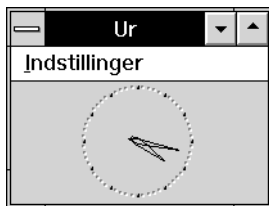
35).

Urets menubjælke har kun en enkelt overskrift: Indstillinger, som rummer en rullemenu. Her kan uret indstilles til Analog (med visere) og Digital (med tal). Den gældende indstilling er mærket med et ✓

For den digitale visning kan du vælge tallenes Skrifttype...

Endelig kan du vælge visning af Sekunder og Dato.

Vælger du Skjul titellinje, forsvinder vinduets to øverste bjælker (som vist til højre herunder).



Som i ethvert andet Windowsprogram kan du fremkalde en kontrolmenu ved at klikke på kontrolknappen i vinduets øverste venstre hjørne. Den sidste indstilling *Altid øverst* kan med fordel vælges til Ur-programmet. Bruger du denne indstilling (markeres med ✓), vil urets vindue altid ligge oven på andre vinduer, selv om det ikke er det *aktive* vindue. Hvis du f.eks. skriver et brev, kan det være nyttigt at holde øje med uret imens.



Selv om du *minimerer* Ur-programmets vindue, vil det som regel være stort nok til, at du kan holde øje med tid og dato. Du kan se den digitale tid skifte inde i selve ikonet, mens datoen vises nedenunder sammen med programmets navn. Har du valgt *Altid øverst*, kan du trække ikonet henover dit aktive vindue og placere det et passende sted, f.eks. i øverste højre del af skærmen.

Multitasking

Uret er et eksempel på et program, der arbejder, selv om du har et andet vindue som det aktive. Man siger, at programmet arbejder *i baggrunden*.

Mange Windows-programmer har evnen til at kunne køre samtidig med andre programmer. Fænomenet kaldes *multitasking* (udtales *multi-tarsking*, af det engelske ord for opgave: *task*).

Lad os sige, at du vil skrive et brev og starter et tekstbehandlingsprogram i Programstyring. Lidt efter vil du have nogle tal fra et regnskab med i brevet og starter et regnskabsprogram i et nyt vindue. Senere starter du Ur-programmet for at kunne holde øje med klokken. Nu har du (foruden vinduet med Programstyring) tre vinduer med igangværende programmer. Du kan arbejde på skift i alle tre programmer med musen og tastaturet.

Uret har du dog ikke brug for at ændre på, så det minimerer du til et ikon. Forinden har du valgt *Altid øverst*, så ikonet med uret hele tiden ligger ovenpå de øvrige vinduer. Imens kan du skifte frem og tilbage mellem programvinduerne med brev og regnskab. Vinduerne er skiftevis aktive - *i forgrunden*. Når du skriver tekst, er regnskabsprogrammet *i baggrunden*. Når du laver tal, er tekstprogrammet *i baggrunden*.



Nu skulle man tro, at det program, der er i baggrunden, bare er parkeret til senere brug. Men sådan behøver det ikke være. Bare tænk på uret, der hele tiden knokler med at vise computerens systemtid, måske endda med nye tal hvert sekund. Ved at minimere uret til et ikon, har du permanent sat Ur-programmet i baggrunden. Alligevel bliver det ved med at arbejde.

Hvis du på et tidspunkt får lyst til at lave automatisk stavekontrol på dit brev, kan du starte opgaven i tekstprogrammet, skifte til regnskabet og arbejde videre med dine tal, imens stavekontrollen kører i baggrunden. På samme måde kan du få udskrevet dit regnskab på printerens (via Udskriftsstyring), mens du afslutter brevet.

Bortset fra brugen af Ur er multitasking måske mest for viderekomne. Mange begyndere kender slet ikke denne side af Windows og vil iøvrigt være tilbageholdende med at prøve noget nyt - blot for at spare et par minutter. I min første tid med Windows gik jeg enten på wc eller lavede kaffe, når et større dokument skulle udskrives på printerens. Jeg havde på fornemmelsen, at jeg godt kunne arbejde videre med mine programmer, mens udskriften var i gang, men jeg var ikke sikker nok til at vove pelsen.

Brug musen rigtigt

Jeg har set mange arbejde med Windows, uden at de havde plads til at bruge musen rigtigt. En af variationerne er *cocktailparty*-løsningen, hvor musemåttens holdes oppe i luften med en flad venstre hånd, mens den højre fumler med musen. Det eneste positive, der kan siges om den arbejdsform, er, at den ikke giver varige skader, fordi den er uudholdelig i længden. Mere alvorlig er metoden med *det knækkede håndled*, hvor musemåttens har erobret en snæver plads i udkanten af det overfyldte arbejdsbord. Efter denne metode, der desværre er meget udbredt, hænger højre underarm frit i luften, mens håndledet støtter på bordkanten. Hvis du ikke har bedre plads på bordet til din underarm, skal du lade være med at bruge mus! Din skulder og ryg holder ikke til det i længden - og det er for høj en pris at betale for at kunne klikke. Brug i stedet genvejstasterne, som du kan læse om i *Bag om Windows*.

Beslutter du dig for at bruge mus mere end få minutter ad gangen, skal din underarm kunne hvile på et underlag. Bruger du bordpladen foran dig som underlag, skal afstanden mellem bordkant og skærm være stor nok til, at du ikke kommer for tæt på skærmen, når albuen hviler på bordet. Det bedste er en plade vinkelret på tastaturet for at give den rigtige støtte og afstand til skærmen. Du kan f.eks. bruge en udtræksplade eller et bord til højre for tastaturet.

Når jeg bruger musen, foretrækker jeg at gribe med tommel- og ringfinger, mens pege- og langfinger hviler let på knapperne, parat til at klikke. Denne fingerstilling kan være ubekvem i længere tid ad gangen, men du kan evt. tage lillefingeren til hjælp. Mister du grebet, samtidig med at du klikker, kommer du nemt til at ramme ved siden af.

Musen skal rulle på en jævn og lidt *ru* måtte. En musemåtte i A4-størrelse af skumgummi med en finmasket lærredsoverflade er velegnet, men et stykke linoleum eller vinyl kan også bruges. Anbring måtten dér, hvor du naturligt vil lægge din hånd, når underarmen hviler på bordet. Bevæger du musen ud over måttens kant, *løfter* du musen, flytter underarmen et lille stykke, sætter musen ned igen og fortsætter bevægelsen. Markøren flytter sig nemlig ikke på skærmen, mens musen er løftet!

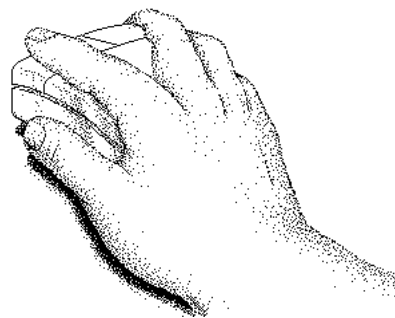
Musens bevægelser overføres til en indbygget *gummikugle*, der stikker 1 mm ud på undersiden. Inde i musen aflæses kuglens bevægelser af små følere, der sender signaler til PC'en. Følerne er sårbare over for sandskorn ligesom indersiden af dit øjenlåg, så forsøg at holde måtten ren (hold de hjemmerullede cigaretter væk fra musen!).

Med jævne mellemrum bør du vende musen om på ryggen, fjerne det runde dæksel og tage gummikuglen ud. Du ser nu følerne som små gummivalser, der kan renses med en vatpind vædet med isopropylalkohol. Vask gummikuglen i lunkent sæbevand, lad den tørre (uden brug af fnulrende viskestykker) og put den så tilbage efter et beslutsomt pust ind i skroget.

Den traditionelle Windows-mus har to knapper, hvor den *venstre* er hovedknappen. Den højre knap bruges af visse Windowsprogrammer til særlige funktioner. Mange nye mus ses med tre knapper, og der findes specialprogrammer til at definere betydningen af den midterste knap.

Er du *venstrehåndet*, kan du bruge musen med venstre hånd. Du flytter simpelthen mus og måtte over på venstre side af tastaturet og bruger højre knap som hovedknap (omdefinering af knapperne er beskrevet på side 30).

En særlig variation er den såkaldte trackball, som i princippet er en mus vendt om på ryggen. Markøren flyttes ved at rulle den synlige kugle med fingrene. Det giver håndroden permanent støtte og sparer plads. Trackballen, der især bruges til bærbare computere, har jeg aldrig vænnet mig til. Det skyldes måske, at jeg bruger en musemåtte på størrelse med et anretterbord.



Stikord

Ord med stort begyndelsesbogstav henviser til betegnelser i Windows

- 16 farver, 51
- 386 Udvidet..., 35; 42
- A4, 33
- adgangskode, 32
- A-drev, 16
- af-installere skrifttype, 29
- afslutning, 5
- afslutte program, 8; 9
- Afstand, ikoner, 32
- Aktivér systemlyde, 38
- Aktivér True Type, 29
- aktivt program, 12
- aktivt vindue, 8; 12
- aktuelle bibliotek, 14
- Alt+Enter, 49
- Alt+PrintScrn, 43
- Alt+Tab, 26
- AltGr, 13
- Altid øverst, 41; 58
- Alt-tast, 9
- AmiPro, 45
- Analog, 57
- ANSI, 56
- Apple, 4
- Arbejdsbibliotek, 21
- Arrangér automatisk, 9
- ASCII, 56
- Associér, 24
- Audio Sampler, 38
- baggrunden, 11; 46; 58
- baggrundsfarve, 8; 54
- baglæns skråstreg, 13
- BAT, 13
- batteri, 36
- Beskrivelse, 20
- Billedegenskaber, 53
- Billedinformation, 55
- billedprogram, 44
- bitmap, 53; 55
- bjælker, 8
- Blink hvis inaktiv, 47
- Blinkehastighed, 32
- BMP, 44; 55
- Bogmærke, 41
- brugerflade, 4
- CLP, 44
- COM, 13
- Corel Draw, 30
- Ctrl+C, 7; 43
- Ctrl+V, 43
- Ctrl+X, 43
- Ctrl-tast, 30
- daglige programmer, 23
- dansk tastatur, 34
- Dato, 36; 57
- Dato og tid sendt, 47
- Definér Farver, 28
- Desktop, 32
- Digital, 57
- diskette, 16; 24
- Dithering, 33
- dobbeltklik, 6
- dobbeltklik-hastighed, 31
- dobbeltklikke på fil, 19
- DOS, 4
- DOS i et vindue, 48
- DOS-editor, 56
- DOS-prompt, 25; 50
- dpi, 33
- drev, 15
- drev-ikon, 16
- drev-vindue, 17
- editor, 56
- ekko, 38
- elektronisk skrivebord, 5
- enkelklik, 6
- EXE, 13; 48
- Exit, 50
- F1, 39
- farvepalet, 28; 54
- Farver, 28
- farveskema, 28
- faxmodem, 34; 37
- fed, 29
- Filhåndtering, 15
- Filnavn, 14
- Fjern skrifttype, 30
- flytte fil, 15; 24
- flytte ikon, 23
- flytte vindue, 11
- font, 29
- forgrundsfarve, 54
- formatere diskette, 24
- formateret tekst, 56
- Fortryd, 54
- fuld skærm, 48; 49
- funktioner, 8
- Gem Indstillinger, 27
- Gem ud klip, 44
- gemme opsætning, 23
- Gennemse, 14; 21
- Genoptag, 47
- Genstart Windows, 36; 52
- gentagelse, 33
- Genvejstast, 21
- genvejstaster, 7; 9; 59
- Gitter, 32
- grundfarve, 54
- gruppe, 9
- Gruppefil, 20
- gruppeikon, 9
- gummikugle, 59
- Gå til, 41
- Hent farver, 54
- Hjælp, 9; 39
- Hukommelse, 42; 44
- højtaler, 37
- håndled, 59
- ikon, 9
- indbygget ur, 36
- Indhold, 40
- indstillinger, 8; 27
- INSTALL.EXE, 13
- installationsdisketter, 52
- installationsprogram, 13
- Installér printer, 34; 47
- Installér skrifttype, 29
- Intensitetskontrol, 33
- International, 34
- Ja til alle, 30
- jobliste, 8; 26; 49
- kalender, 36
- KB, 15; 36
- kighul, 12
- klik, 6
- Klip, 43; 55
- Klippebog, 44
- Klippebord, 43; 55
- klon, 4
- Kommandolinje, 13; 20
- kontrolknop, 8
- Kontrolpanel, 28
- Kopiér, 41; 43; 55
- kopiér fil, 13; 15; 24; 25
- Kopiér tegn, 57
- Kornethed, 32
- kursiv, 29
- Kør minimeret, 21
- Leksikon, 41
- Line art, 33
- Listeseparator, 34
- LPT1, 33
- lukke dokument, 9

- lukke vindue, 8
- Lydeffekter, 38
- lydfil, 37
- lydkort, 37
- løfte musen*, 59
- maksimeret, 10
- markere fil, 18
- markere skrifttype, 29
- markere udklip, 43
- markering, 7; 45
- markør, 6
- MB, 36
- Megabyte, 53
- mellemstørrelse, 10
- menupunkt, 9
- metriske mål, 34
- Microsoft, 4
- midlertidig swap-fil, 35
- mikrofon, 38
- minimeret, 10
- minimeringsknap, 9
- mixe, 38
- modem, 31
- MORICONS.DLL, 22
- MOUSE, 50
- MS-DOS prompt, 22
- multimedie, 37
- multitasking, 58
- mus, 6; 31
- musemåtte, 59
- museprogram, 50
- Mønster, 32
- netværk, 4
- Norton Commander, 49
- Notesblok, 16; 56
- ny gruppe, 20
- Ny tegning, 55
- nyt bibliotek, 15
- Nyt element, 20
- nyt gruppeikon, 20
- nyt gruppevindue, 20
- nyt ikon, 22
- Nyt programobjekt, 20
- Om Hjælp, 42
- ombyt museknapper, 31
- omdøbe fil, 24
- opdateret driver, 37
- opløsning, 33
- opret bibliotek, 13
- Opret ikon, 13
- Oversigt, 41
- overskrive, 25
- Paintbrush, 32; 44; 53
- pakkede filer, 13
- Pause, 47
- Pauseskærm, 32
- PCX, 55
- permanent swap-fil, 35
- PIF, 13; 48
- pixel, 53; 55
- Porte, 31
- printer-driver, 34
- Printere, 33
- printer kø, 46
- printerport, 33; 46
- printerstatus, 47
- PrintScrn, 43
- prioritet, 47
- processor, 35
- PROGMAN.EXE, 22
- programbibliotek, 21
- programgruppe, 9
- programikon, 9
- Programparametre, 20
- Programstyring, 5
- programvindue, 9
- præinstalleret, 52
- RAM, 35; 42
- ramme, 8
- Rammebredde, 32
- raster, 33
- Redigér farver, 54
- Redigér lydfil, 38
- ren tekst, 56
- rullemenu, 8
- rullepanel, 12
- saks, 45
- Sekunder, 57
- Selvstudium, 6
- Shareware, 19
- Shift-tast, 23; 27
- sigtekorn, 45
- sikkerhedskopi, 25
- Skift ikon, 21
- skydeknop, 12
- skærmdriver, 25; 51
- skærmmkort, 51
- Slet en fil, 24
- standard, 4
- Standard-PIF, 48
- standardprinter, 34; 46
- Startgruppe, 9
- stikord, 40
- SVGA, 51
- swapfil, 35
- SYSTEM.INI, 24; 51
- systemindstillinger, 51
- systemressourcer, 42
- systemtid, 57
- Sæt ind, 43; 55
- Sæt ind fra, 55
- Søg, 40
- søg efter fil, 24
- tab af data, 5
- tal, 34
- Tapet, 32
- tastatur, 6; 33
- Tastaturlayout, 34
- Tegnoversigt, 57
- tegnset, 56
- tekstfil, 16; 56
- tekstprogrammer, 45
- Tid, 36
- Tilbage, 41
- Tilbehør, 9
- Tilføj driver, 37
- Tilslut printer, 33
- timeglas, 7
- True Type, 29
- trykknop, 7; 19
- trække fil, 18
- træk-og-slip, 7
- TTF, 29
- TXT, 16; 56
- Udklipsholder, 44
- udskriftsjob, 46
- Udskriftsstyring, 46; 58
- Udskriv emne, 41
- Udskriv filstørrelse, 47
- udskrivningsjob, 34
- Udvidet tilstand, 35
- underbibliotek, 16
- Underholdning, 9
- understreget, 9
- Ur, 57
- valuta, 34
- venstrehåndet, 59
- Ventetid, 33
- VGA, 51
- vindue, 8
- vinduets størrelse, 11
- Virtuel hukommelse, 35
- Vis emner, 41
- Vis kun True Type, 29
- Vælg printer, 47
- WIN.INI, 24; 51
- Windows 3.1, 4
- Windows 3.11, 4
- Windows-installation, 51
- Windowsprogram, 48
- Word, 24; 45
- WordPerfect, 45
- WRI, 45
- Write, 8; 10; 44

ZIP, 13
Zoom, 55

æÆ,øØ og åÅ, 56
åbne dokument, 9

Afslut	Exit
Afsnit	Paragraph
Altid øverst	Always On Top
Anbefalet	Recommended
Annullér	Cancel
Arbejdsbibliotek	Working Direct.
Arrangér	Arrange
Bekræft	Confirm
Beskrivelse	Description
Billede	Picture
Billedegenskab	Image Attribute
Bogmærke	Bookmark
Definér	Define
Diskette	Disk
Emne	Topic
Erstat	Replace
Farveskema	Color Scheme
Fed	Bold
Filer	Files
Filhåndtering	File Manager
Fjern	Remove
Flyt	Move
Formatér	Format
Formindsk	Reduce
Forstør	Enlarge
Fortryd	Undo
Gem	Save
Gem indstilling	Save Setting
Gem som	Save As
Gendan	Restore
Gennemse	Browse
Genoptag	Resume
Genstart	Restart
Gentag	Repeat
Genvejstast	Shortcut Key
Gitter	Grid
Hjælp	Help
Hukommelse	Memory
Ikon	Icon
Indhold	Contents
Indstillinger	Options
Indsæt	Insert
Klip	Cut
Kommandolinje	Command Line
Kontrolpanel	Control Panel
Kopier	Copy
Kornethed	Granularity
Kursiv	Italic
Kør	Run
Leksikon	Glossary
Lige margener	Justified

Liggende papir	Landscape
Lineal	Ruler
Linjeskift	Word Wrap
Lommeregner	Calculator
Luk	Close
Maksimér	Maximize
Markér	Select
Markør	Cursor
Menubjælke	Menu Bar
Midlertidig	Temporary
Minimér	Minimize
Mønster	Pattern
Notesblok	Notebook
Ny(t)	New
Om	About
Ombyt	Switch
Omdøb	Rename
Opdateret	Updated
Opret bibliotek	Create Direct.
Opsætning	Setup
Overlappet	Cascade
Parametre	Properties
Pauseskærm	Screen Saver
Programobjekt	Program Item
Programstyring	Progr. Manager
Prøv igen	Retry
Rammebredde	Border Width
Redigér	Edit
Selvstudium	Tutorial
Side om side	Tile
Sidefod	Footer
Sidehoved	Header
Sideinddel	Paginate
Sideopsætning	Page Layout
Sideskift	Page Break
Skift ikon	Change Icon
Skift til	Switch To
Skrifttype	Font
Skærm	Display
Slet	Delete
Standard	Default
Stående papir	Portrait
Systemgruppe	Main
Sæt ind	Paste
Søg	Search
Tabulator	Tab
Tapet	Wall Paper
Tastatur	Keyboard
Tegn	Character
Tegning	Drawing
Tilbehørgruppe	Accessories

Tilføj	Add
Tilpas størrelse	Size
Udklipsholder	Clipbrd Viewer
Udskriftsstyring	Print Manager
Udskriv	Print
Udvidet	Enhanced
Understreget	Underline
Ur	Clock
Vindue	Window
Vis kun TType	TType Only
Win Install.	Win Setup
Åbn	Open