



Teleteksteditor

Versie 1.5.0

Handleiding

Copyright 1988-2016 PHECAP

Inhoudsopgave

Deel I Teleteksteditor	3
1 Pagina opbouw	3
2 Bestandsmenu	3
3 Bewerkenmenu	4
4 Opmaakmenu	4
5 Modusmenu	4
6 Attributenmenu	5
7 Beeldmenu	6
8 Taalmenu	6
Deel II Lesmenu	9
1 Normale tekst en attributen	9
2 Voorzie pagina van voor- en achtergrondkleur	10
3 Blokteksteditor	11
4 Grafisch tekenen	11
5 Grote letters	12

Deel



Teleteksteditor

1 Teleteksteditor

Algemeen

De teleteksteditor maakt deel uit van het PheText programma.

Pagina opbouw (Prestel)

Bestandsmenu

Bewerkenmenu

Opmaakmenu

Modusmenu

Attributenmenu

Taalmenu

Beeldmenu

Lesmenu

1.1 Pagina opbouw

Teletekstpagina's zijn van het z.g. Prestel-formaat. De teletekstpagina bestaat uit 24 regels met een lengte van 40 tekens. De regels zijn genummerd van 0 t/m 23. Regel 0 is de z.g. kopregel en kan niet worden ge-edit. De tekenset bestaat uit alfanumerieke- en uit grafische tekens. De tekens evenals de achtergrond kunnen in 8 verschillende kleuren worden weergegeven. Deze kleuren zijn: rood, groen, geel, blauw, magenta, cyaan, wit en zwart. Ook kunnen de tekens in enkele hoogte, dubbele hoogte en knipperend worden weergegeven. Iedere regel is standaard enkele hoogte, witte alfa-numerieke tekens, zwarte achtergrond en niet knipperend. Iedere verandering in kleur, knipperen of hoogte wordt voorafgegaan door een z.g. attribuut. Dit attribuut neemt de ruimte in van één teken en is normaal niet zichtbaar (ziet eruit als een spatie). Wordt er een attribuut ingevoerd b.v. alfa-rood dan zal de rest van de regel een rode tekst te zien geven totdat er een ander attribuut wordt ingevoerd.

Zie ook attributen

1.2 Bestandsmenu

Pagina importeren

Importeer pagina's in het oude PHECAP-formaat. Er worden veel voorbeeld pagina's in dit formaat meegeleverd.

Op verzoek kunnen ook formaten van andere leveranciers worden toegevoegd.

Sluiten



Sluit presteleditor.

1.3 Bewerkenmenu

Plaats de cursor op de eerste te markeren regel. Druk de linker muis knop in en verplaats de cursor naar de laatste te markeren regel. Laat nu de muisknop los. De gemarkeerde tekst wordt nu geïnverteerd weergegeven.

Met de volgende commando's kan de gemarkeerde tekst bewerkt worden.

<Ctrl+Z> **Ongedaan maken** laatste wijziging

<Ctrl+X> **Knippen** Gemarkeerde tekst en copieer naar tijdelijke buffer en klembord. De overige tekst schuif naar boven.

<Ctrl+C> **Kopiëren** Gemarkeerde tekst naar tijdelijke buffer en klembord.

<Ctrl+V> **Plakken** Tekst van tijdelijke buffer naar pagina op de cursor positie. De overige tekst schuift naar beneden.

**** **Wissen**

<Ctrl+A> **Alles selecteren**

<Ctrl+N> **Invoegen regel**

<Ctrl+Y> **Wissen regel**

<Ins> **Invoegmode aan/uit**

1.4 Opmaakmenu

Voorgrond

Selecteer de voorgrondkleur voor de gehele pagina.

Achtergrond

Selecteer de achtergrondkleur voor de gehele pagina.

Stijl

Maak de gehele pagina tekst (normale of dubbele hoogte) of grafisch (normaal of gescheiden).

Attributen

Toon de attributen in het voorbeeldvlak en het aantal attributen kolommen.

1.5 Modusmenu

Tekstbewerkingmodi



<Shif+F1>

Bloktekstmodus (alleen in teletekstversie) Tekst bewerken als in ieder ander Windows programma, ook kopiëren, knippen en plakken, dit alles binnen het bloktekstkader.



<Shift+F2>

Tekstmodus In deze mode kan tekst worden ingevoerd kleuren veranderd, knippen, plakken enz.



<Alt+1>..<Alt+6>

Grote fontmodus Men kan direkt grote tekens invoeren die zijn


samengesteld uit grafische tekens.











Tekenmodi






De onderstaande tekenmodes zijn alleen werkzaam indien het vlak waarop men tekent grafisch is.

- | | |
|--|---|
|  <Shift+F3> | Tekenmodus (vrije hand) Met de linker muisknop ingedrukt kan worden getekend en met de rechter muisknop kan het reeds getekende worden gewist. |
|  <Shift+F4> | Tekenmodus (lijn) Verplaats de cursor naar het punt waar de lijn moet beginnen, druk de linker muisknop in, beweeg de muis naar het punt waar de lijn moet eindigen en laat dan de knop los. |
|  <Shift+F5> | Tekenmodus (rechhoek) Verplaats de cursor naar de plaats waar een hoek van de rechthoek moet komen, druk de linkermuisknop in en beweeg de muis naar het punt waar de tegenoverliggende hoek komt en laat dan de knop los. |
|  <Shift+F6> | Tekenmodus (cirkel) Plaats de cursor op het middelpunt van de gewenste cirkel, druk de linker muisknop in, beweeg de cursor naar de rand van de cirkel en laat de knop los. |
|  <Shift+F7> | Tekenmodus (vul-vlak) Plaats de cursor op het vlak dat men wil inkleuren en druk even op de linker muisknop. |
|  <Ctrl+I> | Tekenmodus (inverteer) Is de locatie waar men tekent reeds voorzien van de voorgrondkleur dan verschijnt hier weer de achtergrondkleur. |




1.6 Attributenmenu

Attributen bepalen de kleur en overige eigenschappen van de tekens. Een attribuut neemt de plaats in van een teken en ziet eruit als een spatie. De attributen kunnen zichtbaar gemaakt worden met de knop  of met Ctrl+T.

- | | |
|---|--|
|  <F1> | Alfanumeriek rood, overige kleuren F2 t/m F8 |
|  <Ctrl+F1> | Grafisch rood, overige kleuren Ctrl+F2 t/m Ctrl+F8 |
|  <Ctrl+F> | Knipperen aan |
|  <Ctrl+S> | Knipperen uit |
|  <Ctrl+D> | Dubbele hoogte |
|  <Ctrl+E> | Enkele hoogte |
|  <Ctrl+P> | Gescheiden grafisch |
|  <Ctrl+Q> | Aaneengesloten grafisch |
|  <Ctrl+J> | Start-box |
|  <Ctrl+K> | End-box |

	<Ctrl+W>	Nieuwe achtergrond
	<Ctrl+B>	Zwarte achtergrond
	<Ctrl+H>	Houd grafisch aan
	<Ctrl+R>	Houd grafisch niet aan
	<Ctrl+U>	Verberg

1.7 Beeldmenu

	<Ctrl+T>	Attributen weergave aan/uit.
	<Ctrl+G>	Grid aan/uit.
		Bloktekstkader aan/uit. (alleen in teletekstversie)

1.8 Taalmenu

In de Prestel-tekenset komen 13 tekens voor die per taal verschillend zijn. Als men voor een pagina één van de zes talen heeft gekozen dan kan er op deze pagina gebruik worden gemaakt van de 13 bij de taal behorende tekens.

De tabel geeft de tekens van de 6 talen weer. Boven de tabel staan de toetsenbord-toetsen afgebeeld met daaronder de bijbehorende tekens.

	#	\$	@	[\]	^	_	'	{		}	~
Engels	£	\$	@	←	½	→	↑	#	-	¼		¾	÷
Duits	#	\$	§	Ä	Ö	Ü	^	_	°	ä	ö	ü	ß
Zweeds	#	Å	É	Ä	Ö	Å	Ü	_	é	ä	ö	å	ü
Italiaans	£	\$	é	°	ç	→	↑	#	ù	à	ò	è	ì
Frans	é	ï	à	ë	è	ù	î	#	è	à	ô	û	ç
Spaans	í	ç	ü	ç	\$	ñ	è	à	á	é	í	ó	ú

Deel



Lesmenu

2 Lesmenu

Hier worden stap voor stap met behulp van opdrachten de functies van de teleteksteditor uitgelegd. De opdrachten worden steeds vooraf gegaan door >> .

Voorbeeld:

>> Opdracht.

Als een toetscombinatie moet worden getypt wordt dit aangegeven met b.v.: <Ctrl+A>
Dit betekent: druk eerst de Ctrl-toets in, houdt de Ctrl-toets vast en druk op de A-toets, laat de A-toets los en laat dan de Ctrl-toets los. Indien er een tekst moet worden getypt staat de tekst tussen aanhalingstekens. De aanhalingstekens dus niet mee typen. Voorbeeld: "Type deze tekst"

Volg onderstaande lessen door op de betreffende regel te klikken. Ook kan men van de ene les rechtstreeks doorgaan met de volgende les.

Met <Alt +Tab> kan men heen en weer schakelen tussen het help-menu en het programma.

Normale tekst en attributen

Voorzie pagina van voor- en achtergrondkleur

Blokteksteditor


Grafisch tekenen

Grote letters

2.1 Normale tekst en attributen

Nadat de editor is gestart ziet men een zwart vlak met aan de linkerzijde de z.g. attributenknoppen en aan de bovenzijde de beeld- en modeknoppen.

Indien het scherm niet leeg is maak het scherm dan als volgt leeg:

>> Klik op de  knop.

De editor is in de z.g. tekstmode (waarschijnlijk was dit reeds het geval).

>> Type: <Ctrl+A>
Alle tekst is geselecteerd.

>> Type:
Alle geselecteerde tekst is nu gewist.

>> Type: "Dit is de eerste regel" <Enter>

Er staat nu een regel tekst met witte letters.

>> Klik op de  knop.

Dit is de knop Alfa-rood. Alle tekst die nu getypt wordt zal in rood verschijnen. Met de functie toets <F1> kan ook de kleur Alfa-rood worden ingevoerd. Alle attributen kunnen met ook toetsen worden ingevoerd. Welke toetsen dit zijn kan met zien als men op het attributen-menu klikt of op de attributenhelppagina.

>> Type: "Deze regel is rood" <Enter>

>> Klik op de  knop.

Er verschijnt een groen tekenje voor de regel op de plaats waar het attribuut Alfa-rood was ingevoerd. Een attribuut neemt altijd de plaats van een spatie in.




>> Klik op de  knop (de onderste van de twee, onder het lampje).

>> Type: "Dubbel hoge tekst" (geen Enter)

>> Klik op de  knop.

>> Type: "dit is weer normale hoogte" <Enter>

Een attribuut heeft alleen effect op de regel waarop deze staat. Iedere nieuwe regel is standaard altijd witte voorgrond, zwarte achtergrond, enkele hoogte enz.

>> Klik achtereenvolgens op de knoppen:    (Alfa-blauw, Nieuwe achtergrond en Alfa-cyaan)

>> Type: "Cyaan op blauw" <Enter>

Ga verder met: Voorzie pagina van voor- en achtergrondkleur

2.2 Voorzie pagina van voor- en achtergrondkleur

Vaak wil men een gehele pagina van een voor- en/of achtergrondkleur voorzien. Het is niet handig om iedere regel apart te voorzien van attributen. In deze les wordt behandeld hoe dit veel eenvoudiger kan.

>> Klik op de  knop.

>> Type: <Ctrl+A>

>> Type:

>> Klik op de  knop.

>> Klik op het menu: Opmaak | Voor/achtergrondkleur

Er opent een scherm met als titel: Pagina opmaak voor/achtergrond

>> Klik op: Voorgrond Geel

>> Klik op: Achtergrond Blauw

>> Klik op: Stijl Tekst

>> Klik op: Attributen Toon

In het voorbeeldvak staan nu 3 kolommen attributen met een gele tekst op een blauwe achtergrond.

>> Klik op: "OK"

Het gehele scherm is nu voorzien van een blauwe achtergrond met een gele voorgrond.


>> Type: "Dit is geel op blauw" <Enter>

Merk op dat na een <Enter> de cursor op de eerste vrije positie staat en niet helemaal aan het begin van de regel. Zo wordt voorkomen dat per ongeluk de attributen worden overschreven.

Ga verder met: Blockteksteditor

2.3 Blokteksteditor

Het bewerken van gewone tekst in een presteleitor is vrij lastig. Daarom is de editor voorzien van een z.g. bloktekstmode.


>> Klik op de  knop.

De editor is nu voorzien van een donkerblauw vlak. Dit is het tekstblok. Binnen dit blok kan op een normale wijze tekst worden bewerkt zoals in iedere Windowstekstverwerker.

>> Beweeg de muiscursor langzaam over een rand van het tekstblok. Op de rand verandert de cursor in een dubbel pijltje.

>> Klik op de linker muisknop en versleep de rand van het tekstblok. Op deze wijze kan men de afmetingen en plaats van het tekstblok wijzigen.

>> Type: "Dit is tekst in een blok"

>> Klik op de  knop.

Het tekstblok is weer verdwenen en de getypte tekst is te zien op het scherm.


>> Klik op de  knop.

Nu ziet men de plaats van het tekstblok zodat men rekening kan houden met het tekstblok tijdens het bewerken van de pagina. Ook nu kunnen de afmetingen en plaats van het blok worden gewijzigd.

Let op: De tekst die wordt "meegenomen" in de blokteksteditor wordt bepaald door het kader, dus verander het kader niet als men reeds tekst in de blokteksteditor heeft getypt.

Ga verder met: Grafisch tekenen

2.4 Grafisch tekenen

>> Klik op de  knop.

>> Type: <Ctrl+A>

>> Type:

>> Klik op het menu: Opmaak | Voor/achtergrondkleur
Er opent een scherm met als titel: Pagina opmaak voor/achtergrond


>> Klik op: Voorgrond Geel

>> Klik op: Achtergrond Blauw

>> Klik op: Stijl Grafisch

>> Klik op: "OK"

De gehele pagina is nu blauw met een grafisch gele voorgrond.


>> Klik op de  knop.

De editor is nu in de grafische rechthoektekenmode.

>> Klik met de muis links boven op de pagina, houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep de cursor naar links onder en laat vervolgens de muisknop los.

Nu is er een gele rechthoek te zien op de pagina.

>> Doe hetzelfde met de knoppen:    (tekenmodes vrije hand, lijn en cirkel)

- >> Klik op de  knop.
- >> Klik op een blauw vlak begrenst door gele lijnen.

Nu is dit vlak geheel gevuld met de kleur geel.

Ga verder met: Grote letters

2.5 Grote letters

Men kan met grafisch tekenen natuurlijk ook grote letters maken, maar dat is niet makkelijk, vandaar deze les

- >> Klik op de  knop.
- >> Type: <Ctrl+A>
- >> Type:

- >> Click the  knop.
Er verschijnt een hoge smalle cursor.

- >> Type: "Groot"<Enter>
- >> Klik op de  knop.
- >> Type: "Red"<Enter>

- >> Klik op de  knop.
- >> Klik op de  knop.
- >> Type: "Gescheiden"<Enter>

Uiteraard kan men natuurlijk ook eerst het gehele scherm van een voor- en achtergrondkleur voorzien om daarna grote letters te typen.

Terug naar het Lesmenu .

Index

- A -

Aaneengesloten grafisch 5
Achtergrond 4
Alfanumeriek 5
Attributen 4
ATTRIBUTENMENU 5

- B -

Bloktekstmodus 4

- D -

Dubbele hoogte 5
Duits 6

- E -

End-box 5
Engels 6
Enkele hoogte 5

- F -

Frans 6

- G -

Gescheiden grafisch 5
Grafisch 5
Grote fontmodus 4

- H -

Houd grafisch aan 5
Houd grafisch niet aan 5

- I -

importeren 3
Invoegen 4
Invoegmode 4
Italiaans 6

- K -

Knippen 5

- N -

Nieuwe achtergrond 5

- P -

Prestel 3

- S -

Spaans 6
Start-box 5
Stijl 4

- T -

Tekenmodi 4
Tekenmodus 4
Tekstbewerkingmodi 4
Tekstmodus 4

- V -

Verberg 5
Voorgrond 4

- Z -

Zwarte achtergrond 5
Zweeds 6



Triathlonweg 6
NL-3223AN
Hellevoetsluis
www.phecap.nl
info@phecap.nl