

Kleine Hilfen für den Programmierer-Alltag

20

Schonen Sie Ihre Maus und Ihre Nerven

Sehen Sie auch gerne noch «Raumschiff Enterprise»? Dann ist Ihnen bestimmt aufgefallen, dass sich die Computerkonsolen der fernen Zukunft von unseren heutigen Geräten unterscheiden. Nein? Tastaturen und Bildschirme gibt es auch auf der Kommandobrücke der «Enterprise». Aber doch ist etwas anders. Beobachten Sie einmal Lieutenant Worf dabei, wie er die Schutzschilde hochfährt und ein halbes Dutzend Photonentorpedos abfeuert, oder Commander Data, wie er den Schub erhöht, um dem Sog des hyperpolaren Distortionsstrudels zu entkommen.

Stets huschen die Fingerspitzen mit der Eleganz und Geschwindigkeit eines Pianisten über die Sensortastatur, ohne dass der Mensch/Klingone/Androide den Blick vom Grossbildschirm wenden muss. Keine Maus, kein Trackball, kein Touchpad ist zu sehen. Maus & Co haben im Jahr 2300 offensichtlich ausgedient. Es ist ja auch schwer vorstellbar, wie ein Raumschiff der Sternenföderation mit Pull-Down-Menüs gesteuert werden soll...



*Commander Data: «Die Schutzschilde halten noch etwa 5,357 Sekunden!»
 Captain Picard: «Worf! Wann erwidern Sie endlich den Angriff der Ferengis?!»
 Lieutenant Worf: «Nur noch einen Moment, Captain, ich bin gleich sow---!»*

Schneller geht's per Tastatur



ZEIT GESPART

Nein, viele Computerbenutzer haben schon an der Schwelle zum 21. Jahrhundert festgestellt, dass die Maus nicht das schnellste Eingabemedium ist. Wer wie ich die meiste Zeit des Tages vor dem Computer verbringt, freut sich über alle Aktionen, die auch per Tastatur ausgelöst werden können. Damit meine ich nicht nur die Menübefehle, die sich per Tastaturkürzel aufrufen lassen, wie zum Beispiel **Öffnen**, **Kopieren**, **Rückgängig**, **Neuer Datensatz** usw. Auch viele andere Funktionen sind «mauslos» möglich. Am Beispiel des Script-Editors will ich einige dieser Funktionen erklären.



WINDOWS

Windows-Anwender haben es hier leicht, denn es gehört zu den Grundfunktionen von Windows, dass sich generell *alle* Schaltflächen, Auswahl- und Markierungsfelder usw. per Tastatur bedienen lassen. Erst wird die **Alt**-Taste gedrückt, danach eine oder mehrere Buchstabentasten, zum Beispiel:

- Alt**, **T**, **I**, **C** Schriftstil «durchgestrichen» (Version 3/4)
- Alt**, **M**, **L**, **C** (Version 5)

- Alt**, **T**, **L**, **A** «Ausgewählte Objekte nicht drucken» (Version 3/4)
- Alt**, **M**, **B**, **A** (Version 5)

- Alt**, **R**, **S**, **D** Tagesdatum einsetzen (Version 3/4)
- Alt**, **E**, **D** (Version 5)

Meiner Erfahrung nach nutzt aber kaum jemand diese Möglichkeiten. Schade auch. Denn damit liesse sich eine Menge Zeit sparen.



MACINTOSH

Der Macintosh bietet diese Möglichkeiten leider, leider nicht. Doch auch am Mac lassen sich mit Hilfe von Tastaturbefehlen pro Jahr Mausstrecken einsparen, die hintereinander gelegt von München bis Flensburg reichen würden.



1 Wechsel des aktiven Bereichs

Welcher Bereich aktiviert ist, wird durch den dicken Rahmen gezeigt. In der Abbildung ist es die Liste der verfügbaren Befehle. Je nachdem, welcher Bereich gerade aktiv ist, haben die Tastatureingaben andere Auswirkungen. Mit der Tabulatortaste **⇧** wechseln Macintosh-Anwender zwischen dem Bereich «Verfügbare Befehle» und der Scriptliste, unter Windows werden – wie üblich – nacheinander die beiden Bereiche und alle Tasten bzw. Optionen aktiviert.

2 Auswahl eines Scriptbefehls mit den Pfeiltasten

Mit den Pfeil- oder Cursortasten **↓** oder **↑** können Sie die Markierung im aktiven Bereich nach unten oder oben bewegen.

3 Auswahl eines Scriptbefehls mit Hilfe des Anfangsbuchstabens

Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Scriptbefehls ein. FileMaker markiert den ersten Scriptbefehl mit dem angegebenen Buchstaben. Bei **A** zum Beispiel ist das der Befehl **Anwenderabbruch zulassen**. Wenn Sie – nach einer kleinen Pause – ein weiteres Mal **A** eintippen, springt FileMaker zum nächsten Eintrag mit diesem Anfangsbuchstaben: **Alle aufrufen**, danach zu **Ausschliessen**.

Kurioserweise aktiviert FileMaker auch die fettgedruckten Zwischenüberschriften: Bei **N** findet das Programm zuerst die Überschrift «Navigation», hebt sie allerdings nicht invertiert hervor. Erst beim zweiten **N** findet FileMaker Pro den Eintrag **Neuer Datensatz/Abfrage**.

Wenn es Ihnen zu lange dauert, mit **[E] → [E] → [E] → [E]** den Befehl **Ersetzen auszuwählen**, dann geben Sie – diesmal *ohne* längere Pause – die Anfangsbuchstaben ein. **[E] [R]** findet den Befehl **Ersetzen**, **[E] [R] [G]** **Ergebnis einsetzen**.

Das funktioniert gleichermassen in der Liste der verfügbaren Befehle wie in der Scriptliste.

4 Übernehmen eines Scriptbefehls

Hierzu muss der Bereich «Verfügbare Befehle» aktiviert sein (siehe 1): Wenn in der Liste der verfügbaren Befehle ein Eintrag hervorgehoben ist, hat die zweite Taste links unten die Beschriftung **Kopieren**. Statt auf diese Taste zu klicken oder einen Doppelklick auf den gewünschten Befehl zu machen, reicht es, die **[Leertaste]** zu drücken. Der Befehl wird in das Script übertragen – hinter den Befehl, der im Script zuletzt aktiviert war. Falls zuvor kein Befehl aktiviert war, wird der neue Befehl am Ende des Scripts eingefügt.

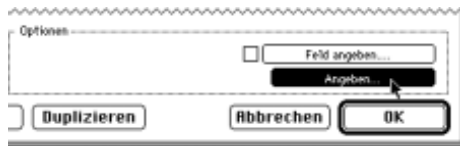
5 Eintrag löschen

Hierzu muss der Bereich «Scriptliste» aktiviert sein: Durch Drücken der Rückschritt-Taste **[←]** wird der aktivierte Befehl aus der Scriptliste gelöscht.

6 Optionen ändern

Hierzu muss der Bereich «Scriptliste» aktiviert sein: Einige Optionen, die rechts unten im Dialogfenster auftauchen, wenn ein Befehl in der Scriptliste aktiviert ist – zum Beispiel **Feld angeben** beim Befehl **Kopieren** oder **Felder definieren** beim Befehl **Wenn** – können durch Drücken der **[Leertaste]** geöffnet werden.

Leider kann damit immer nur die erste der Optionen aufgerufen werden; die zweite Taste, wie es sie zum Beispiel bei den Befehlen **Ergebnis einsetzen**, **Text einsetzen**, **Meldung** usw. gibt, lässt sich nicht per Tastatur auslösen.



7 Reihenfolge der Scriptbefehle ändern

Hierzu muss der Bereich «Scriptliste» aktiviert sein: Wenn die Taste **[⌘]** bzw. **[Strg]** gedrückt wird, erscheint der aktuelle Scriptbefehl mit einem gerasterten Rand.



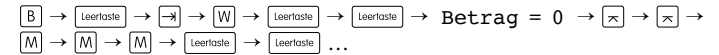
In diesem Stadium kann der Befehl mit den Pfeiltasten **[↑]** und **[↓]** innerhalb des Scripts bewegt werden.

8 Eingaben bestätigen / Abbrechen

Dass die Tasten **[↵]** und **[⌫]** hier die gleiche Bedeutung haben wie die Schaltfläche **OK**, sollte eigentlich selbstverständlich sein. Auch dass mit der Tastenkombination **[⌘] [.]** oder mit der Taste **[Esc]** **Abbrechen** ausgelöst wird, sollte allgemein bekannt sein.

Auf diese Weise lassen sich ganze Scripts erfassen, ohne dass die Maus bemüht werden muss.

Beispiel:



Ich habe die Möglichkeiten der Tastaturfunktionen im ScriptMaker nur exemplarisch erklärt. Viele der beschriebenen Funktionen tauchen nämlich in anderen Dialogen wieder auf. So lassen sich im Dialog **Beziehungen definieren** und im Dialog **Layoutreihenfolge** die Einträge ebenfalls mit den Tasten **[⌘]** bzw. **[Strg]** und den Pfeiltasten **[↑]** und **[↓]** verändern; die Übernahme und das Löschen von Einträgen im Dialog **Sortieren** oder im Dialog **Exportfeldfolge** geschieht genauso mit der **[Leertaste]** und der Rückschritt-Taste **[←]**.

Probieren Sie doch einfach einmal aus, welche Tasten in welchem Dialog eine Funktion haben!