

# Textverarbeitung

## *Texteingabe und Gestaltung eines Textes; Verschieben von Grafiken*

1. Tippe den vorliegen Text ab. Achte dabei bitte besonders auf die Formatierungen und auf Tippfehler.
  1. Wechsle dich mit deinem Partner oder Partnerin beim Tippen ab. Ihr könnt z.B. bei jedem Absatz wechseln.
  2. **Und: Wer nicht tippt, der kontrolliert seinen Partner oder Partnerin! Auf jeden Fall sitzt er oder sie nicht teilnahmslos daneben und quatscht mir dem Nachbarn ...**
2. Sobald ihr den Text abgetippt habt und sicher seid, dass ihr keine Fehler mehr im Text habt, geht es in die 2. Phase der Aufgabe.
  1. Schaut euch die Bilder an, die ihr auf /home/all/Textverarbeitung in der Datei **Bilder zum Glossar.odt** findet.
  2. Sucht nach den Stellen im Text, wo ihr die Bilder einfügen könnt.
  3. Damit der Text um die Bilder herum fließt, müsst ihr mit der linken Maustaste auf da Bild klicken und dann die Option Umlauf wählen. Alles weitere bitte ausprobieren.

Viel Erfolg .. das, was ihr nicht in der Stunde schafft, ist Hausaufgabe für den Freitag.

Ab PC-Grundbegriffe geht es los ...

## PC-Grundbegriffe

Der PC (personal computer) macht grundsätzlich nichts anderes, als Daten zu speichern und zu verarbeiten. Wenn vom "PC" gesprochen wird, so meinen wir damit im Regelfall mehrere Geräte gleichzeitig. Um mit einem "PC" arbeiten zu können, braucht man eine Systemeinheit (Prozessor, Festplatte, u.a.), eine Tastatur, einen Bildschirm oder Monitor und natürlich eine Maus, CDs oder einen USB-Stick und einen Drucker.

Diese verschiedenen Eingabe- und Ausgabegeräte siehst du weiter unten. Im Laufwerk, das sich in der Mitte befindet, werden die Daten verarbeitet.

- Du gibst Daten oder Text über die Tastatur ein. Es ist auch möglich, Texte über eine CD einzulesen. Das Benutzen der Maus unterstützt Dich bei der Bearbeitung von Texten.
- Die von dir eingegebenen (oder eingelesenen) Daten werden im PC verarbeitet. Du kannst z.B. einen Text vervollständigen oder eine Grafik aktualisieren.
- Du willst die Texte oder die Grafiken wieder ausgeben. Dazu lässt du die Texte ausdrucken, um sie zu verschicken. Denk z.B. an einen Serienbrief, wo Adressen und Text vom Programm zu Briefen zusammengestellt werden. Daten (oder auch Informationen) können auch auf dem Bildschirm ausgegeben werden (z.B. bei Spielen).

## Die Systemeinheit

Die verschiedenen Begriffe wie Tastatur, Maus oder Bildschirm sind dir sicherlich grundsätzlich bekannt.

Aus diesem Grunde wenden wir uns zuerst der Systemeinheit zu. In dieser Systemeinheit stecken verschiedene "Dinge", die den PC ausmachen und die erklärungsbedürftig sind.

In den PCs, die heute gekauft werden, befinden sich mindestens 2 Massenspeicher oder auch Laufwerke genannt. Ein oder mehrere **CD-Rom-Laufwerke (1)** zum Überspielen der Daten und Programme und ein **Festplattenlaufwerk (2)**, auf das die Daten gespielt werden. Die Festplatte zeichnet sich gegenüber den CD-Rom-Laufwerken durch größere Speicherkapazität und schnellere Zugriffszeiten aus. Das ist wichtig, denn es verkürzt die Wartezeiten des Benutzers.

Du speicherst Deine Texte normalerweise auf der Festplatte. Eine **Betriebsanzeige (5)** zeigt dir an, wenn das Laufwerk arbeitet. Achte jedoch darauf, dass du nie den PC mit dem **Netzschalter** ausschaltest **(3)**, bevor du Deine Daten gesichert hast.

## ***Alphanumerische Tasten***

Diese Tasten kennst du von jeder Schreibmaschine. In der oberen Reihe sind die Zahlen und Sonderzeichen; in den darunter liegenden Reihen befinden sich die Buchstaben, mit denen du u.a. Texte eingeben kannst.

## ***Die Editiertasten***

Mit diesen Tasten kannst du Texte leicht bearbeiten:

- Mit der **Rückschritttaste (1)** (Backspace) kannst du im Rückwärts-Gang jeweils das links von der Eingabemarke (Cursor) stehende Wort löschen.
- Die **Eingabetaste (2)** entspricht bei der Textverarbeitung der Zeilenschaltung bei einer Schreibmaschine. In anderen Programmen kann die Taste die Ausführung eines Befehls bewirken. Die Bezeichnung für diese Taste ist nicht einheitlich. Sie wird auch "Return"- oder "Enter"-Taste genannt.
- Durch die **Umschalttaste (3)** (Shift-Taste) werden die Großbuchstaben und die Sonderzeichen erreicht.
- Mit der **Feststelltaste (4)** kann man die Umschalttaste "einrasten". Aufgehoben wird dies durch Drücken der Umschalttaste.
- Mit der **Tabulatortaste (5)** kann man Tab-Stops ansteuern (Textverarbeitung). In anderen Programmen kann man mit dieser Taste oft Felder wechseln.

## ***Die Programmtasten***

- Mit der Taste **ESC (1)** (Escape, engl.: verlassen) kannst du bei Deiner Arbeit mit dem PC ein Programm oder eine Befehlsauswahl (Menü) verlassen.
- Die Tasten **Druck (2)**, **Rollen (3)** und **Pause (4)** kann man nur in wenigen Programmen benutzen. Sie dienen zum Ausdrucken des Bildschirminhalts, zum Auf- und Abwärtsbewegen des Bildschirminhalts und zum Anhalten der Bildschirmausgabe.
- Die **STRG-Taste (5)** (Steuerung) wird auf manchen Tastaturen auch als CTRL-Taste (control) bezeichnet. Diese Taste wird von verschiedenen Programmen ganz unterschiedlich benutzt. Oft kann man mit dieser Taste in Verbindung mit anderen Tasten Kurzbefehle ausführen.
- Die **ALT-Taste (6)** (alternate, engl.: wechseln) wird ähnlich gebraucht wie die STRG-Taste.

## ***Der numerische Tastenblock (Num-Block)***

Der numerische Tastenblock ist besonders gut zur Eingabe von Zahlenkolonnen geeignet. Du findest dort auch die Eingabezeichen für die vier Grundrechenarten. Die **Enter**-Taste funktioniert wie die Return-Taste.

## ***Die Cursortasten***

Mit den **Cursortasten** (Pfeiltasten) kannst du die Bewegung und die Position des Cursors steuern.

## ***Die Funktionstasten (F-Tasten)***

Die **Funktionstasten** werden in vielen Programmen verwendet, um bestimmte Menüs oder

Funktionen schnell aufzurufen. Die Bedeutung der F-Tasten wechselt je nach Anwendungsprogramm.

## Die Bauteile des PC

- Das Herz des Computers ist die **CPU** (central processing unit) oder auch **Microprozessor** genannt. Die CPU ist der Baustein, der bestimmt, mit welcher Geschwindigkeit die Daten im Computer verarbeitet werden.
- Im **BIOS** (basic input/output system) sind Informationen enthalten, die den Computer unmittelbar nach dem Einschalten in die Lage versetzen, ein Betriebssystem zu laden und korrekt zu arbeiten.
- Jeder Computer wird mit einem werkseitig installierten permanenten Speicher, dem **Nur-Lese-Speicher** (ROM, read only memory) ausgeliefert. In diesem Speicher sind grundlegende Betriebsanweisungen und Informationen gespeichert, die der Computer für seinen Betrieb benötigt. Sie werden auch nach dem Ausschalten des Gerätes nicht gelöscht.
- Zusätzlich zu diesem permanenten Speicher verfügt der Computer über einen temporären Speicher. Du hast vielleicht schon einmal den Begriff **Arbeitsspeicher** (RAM, random access memory) gehört. Hier werden die Programme geladen und die Daten und Texte bearbeitet. Beim Ausschalten des Computers gehen die Daten, die sich im Arbeitsspeicher befinden, verloren. Das ist der Grund, warum du vor dem Abschalten des Computers Deine Texte erst speichern musst.
- Die **Tastatur** und die **Maus** sind Eingabegeräte, mit denen du Deinem PC Daten eingeben und Befehle erteilen kannst.
- **Festplatte** und **Diskettenlaufwerke** sind die Massenspeicher des PC. Hier kannst du Daten dauerhaft speichern und immer wieder benutzen (Adressen für die Erstellung von Serienbriefen, Formulare, u.a.).
- Die **Grafikkarte** und der **Bildschirm** sind eine Einheit. Sie sorgen dafür, dass der PC Bilder darstellen und Informationen über den Bildschirm ausgeben kann.
- Die **Schnittstellen** sind die Verbindungen des Computers zur "Außenwelt" (z.B. Drucker) und sorgen dafür, dass du einen Text oder eine Liste ausdrucken kannst.

## Das Betriebssystem

Das Betriebssystem ist die Schnittstelle zwischen Hardware und Anwendungssoftware (z.B. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation). Als solches ist ein Betriebssystem Verwalter von Betriebsmitteln (Ressourcen) und koordiniert die Aktivitäten zwischen Bildschirm, Tastatur, Hauptspeicher, Festplatte und Drucker (vgl. Abbildung).

Eine wichtige Aufgabe des Betriebssystems ist das Laden von Programmen von einem Speichermedium (z.B. Festplatte) in den Arbeitsspeicher des Computers und das Starten dieser Programme.

Das Betriebssystem ist nicht fest in den Rechner integriert, sondern es befindet sich auf der Festplatte und muss beim Start zunächst in den Arbeitsspeicher des Computers geladen werden.