



## Übung 26

## Fließtexteingabe mit Sofortkorrektur (2)

**Die Programmoberfläche unter Windows**

Der **Bildschirmaufbau** eines Programms unter Windows ist in drei 67  
Bereiche eingeteilt: in den **Befehlsbereich** mit den **Menü- und** 132  
**Symbolleisten, in den** Arbeitsbereich **für die Texteingabe und** 196  
**in den Informationsbereich mit Statusleiste**, horizontalem und 260  
vertikalem **Zeilenlineal** und den **Bildlaufleisten**, die ebenso 322  
waagrecht und senkrecht angeordnet sind. – Unterhalb der 380  
Titelleiste, **die den Namen des Anwenderprogramms enthält,** 441  
**befindet sich die** Menüleiste. Durch das Anklicken eines 500  
**Menünamens mit der linken Maustaste wird das Menü geöffnet und** 566  
**die darin enthaltenen Befehle dargestellt. Verbirgt sich** 625  
  
**hinter einem Menüeintrag ein Untermenü, wird dies durch ein** 687  
**schwarzes Dreieck angezeigt. In den Symbolleisten befinden** 749  
**sich Bilder, sog. Icons, für häufig vorkommende Befehle. Da** 813  
**die Funktion der Symbole nicht immer eindeutig zu erkennen** 874  
**ist, erscheint mit Hilfe des Mauszeigers, der kurze Zeit auf** 938  
  
**ein Icon gehalten wird, ein Hinweis auf die jeweilige** 994  
**Funktion. Bei Bedarf können weitere Symbolleisten ein- bzw.** 1058  
**ausgeblendet werden. Die Statusleiste befindet sich meist am** 1121  
**unteren Bildschirmrand und informiert darüber, wo sich der** 1181  
**Cursor gerade befindet: Seite, Zeile, Spalte usw.** 1235

**Aufgaben**

1. Schreibe den Text zu Ende und speichere ihn ab.
2. Formatiere im Blocksatz mit Silbentrennung.
3. SA, SG und ZA sind beliebig. Der Text muss aber **auf eine Seite** passen.
4. Gliedere den Text in sinnvolle Absätze.
5. Füge eine zum Text passende Grafik im ersten Textabsatz linksbündig ein.



### Arbeitsblatt 13-16

#### Übung 26

Nach erfolgter 10-Minuten-Abschrift ist der Text nach Anweisung zu formatieren.

Erstmals ist eine Grafik (z. B. ClipArt) in den bereits formatierten Text einzufügen. Die Attributwerte der Attribute Textfluss, Ausrichtung, Größe sind zu verändern.

Der Text steht auch als Quelltext für eigene Aufgabenstellungen unter

**13\13-materialien\quelltexte\ab-16-programmoberflaeche.docx**

zur Verfügung.