



Dokumentation TextModuleMan

Inhalt

Funktionsübersicht.....	2
Installation	2
Ausführen von TextModuleMan.....	3
Funktionsweise	3
Lizenzkonfiguration - Netzwerkeinstellungen	4
Lizenzkonfiguration Starten	4
Lizenz laden.....	5
Netzwerkpfad setzen	7
Das Menü	8
Menü-Option Beenden	8
Info.....	8
Konfiguration / Lizenz.....	9
Shifttaste verwenden	10
Strg Taste verwenden	10
Alt Taste verwenden	11
Textbaustein KeyCode	11
Textbausteinerkennung aktiv / inaktiv.....	11
Textbausteine bearbeiten.....	12
Schnellanlage von Textbausteinen	15
Tastencode Vorschau	16
Datenübernahme.....	17



Funktionsübersicht

2

- Windows-Programm für die Verarbeitung von Textbausteinen
- Programmübergreifende Textbaustein-Verarbeitung auf Windows-Betriebssystemebene
- Konfigurierbar für den Netzwerkzugriff
- Einfache Installation und Konfiguration
- Vorschaufenster für Textbaustein-Codes auf Tastencode abrufbar
- Gliederung der Textbausteine in Themengruppen zur besseren Übersicht bei der Erfassung
- Tastencode für Textbausteinaufruf konfigurierbar
- Verarbeitung der Tasten STRG ALT und SHIFT
- Datenübernahme nach lokaler Bearbeitung

Installation

Mit dem Setup-Programm von "TextModuleMan" ist die Installation der fromMOS Textbaustein-Verwaltung in einfacher Weise möglich. Im Zuge der Installation kann das Verzeichnis gewählt werden, in dem das Programm installiert werden soll.

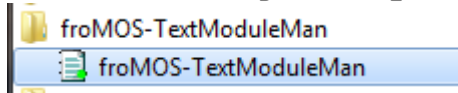
Installiert wird eine unlicenzierte Testversion im Einzelplatzmodus. Im Abschnitt „Lizenzkonfiguration - Netzwerkeinstellungen“ wird beschrieben, wie das Programm jederzeit unkompliziert für eine lizenzierte Netzwerk- bzw. Einzelplatzversion freigeschalten werden kann.



Ausführen von TextModuleMan

3

Starten Sie das Programm TextModuleMan durch Klick auf das Programmsymbol in Ihrem Windows-Menü



Das Programm wird ohne Anzeige als Hintergrund-Prozess geladen. Falls Sie die unlicenzierte Testversion benutzen, erscheint jedoch ein kurzes Hinweisfenster, welches bestätigt werden muss.

Wenn TextModuleMan erfolgreich gestartet wurde, findet man das Programmsymbol rechts in der Windows-Taskleiste unter den aktiven Programmen. Dort können dann zusätzliche Programmfunktionen im Menü von TextModuleMan durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol abgerufen werden.

Funktionsweise

Das Programm TextModuleMan ist im Hintergrund aktiv und wertet Ihre Tastatureingaben fortlaufend aus, egal in welchem Windows-Programm Sie sich gerade befinden.

Dabei tritt keine Beeinflussung Ihrer Arbeit auf. TextModuleMan arbeitet sozusagen still im Hintergrund, ohne dass Sie etwas davon merken.



Alle Textbaustein-Codes werden mit Kleinschreibung verwaltet.

4

Wird von Ihnen in der aktuellen Eingabe nun ein Textbaustein-Code erfasst, der in Ihrer Textbausteindatei vorhanden ist, laden Sie über die Eingabe des aktuellen Textbaustein-Auswahlstencodes den entsprechenden Textbaustein in die aktuelle Eingabe und ersetzen damit den zuvor eingegeben Code mit dem eigentlichen Text des Textbausteines.

Dabei werden dann z.B. in einem Textverarbeitungs-Programm alle aktuellen eingestellten Textformatierungen angewendet. Die Eingabe ist also vergleichbar, als würden Sie den entsprechenden Text über Ihre Tastatur erfassen.

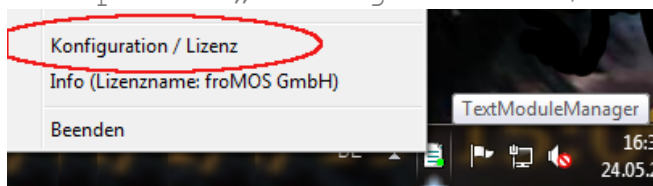
Sollten Sie mal einen Textbausteincode vergessen haben, können Sie über eine Kurztaste in ein Vorschaufenster für Textbausteine wechseln und sich schnell informieren.

Lizenzkonfiguration - Netzwerkeinstellungen

Lizenzkonfiguration Starten

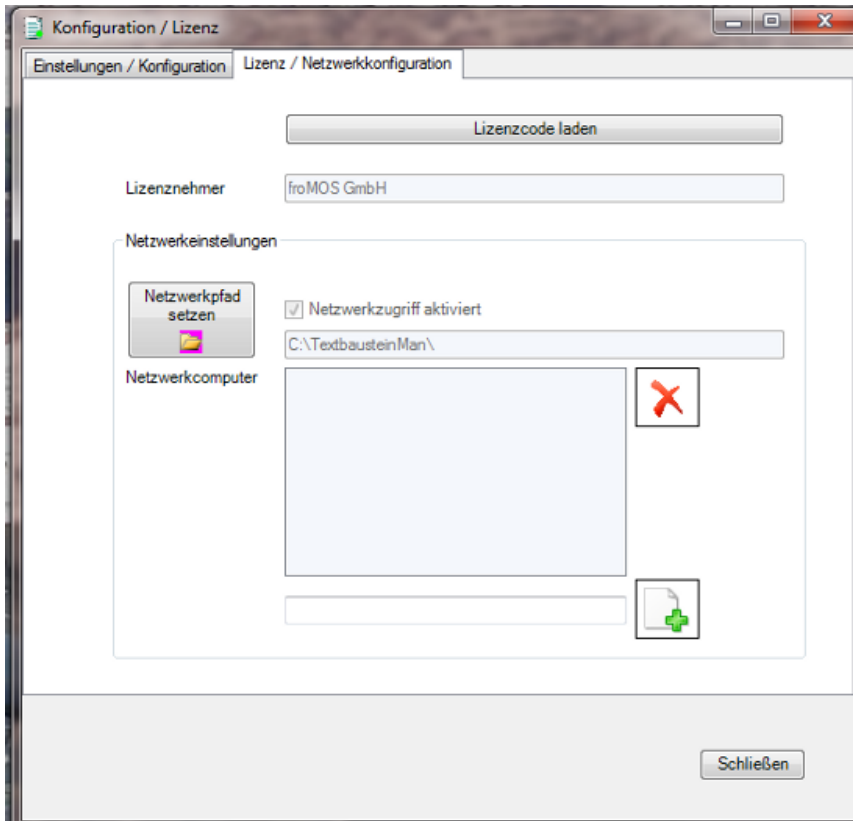
Je nach erworbener Lizenz, kann die fromMOS Textbaustein-Verwaltung im Einzelplatz- bzw. Netzwerkmodus eingesetzt werden.

Um die Lizenz zu importieren, starten Sie den Menüpunkt „Konfiguration / Lizenz“.



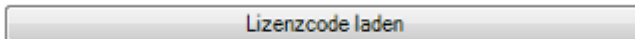


Im Tab „Lizenz / Netzwerkkonfiguration“ können Sie alle notwendigen Einstellungen vornehmen.



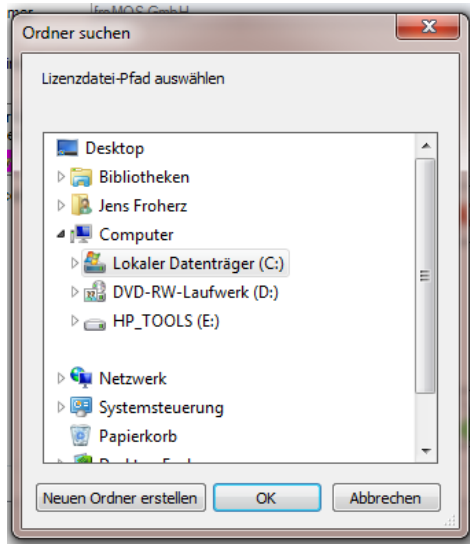
Lizenz laden

1. Wählen Sie den Schalter



2. Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie die von froMOS bereitgestellte Lizenzdatei tbsconfig.xml

gespeichert haben

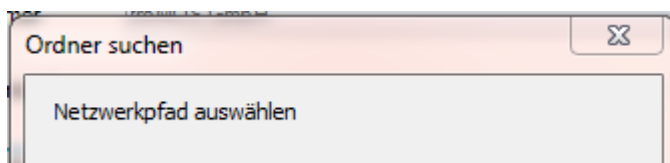


6

3. Haben Sie eine Netzwerk-Lizenz erworben, so werden Sie jetzt nochmals zur Auswahl eines Verzeichnisses aufgefordert.

Diesmal handelt es sich um das Netzwerk-Verzeichnis in welchem Ihre Textbausteine gespeichert werden sollen.


Falls dort noch keine Textbausteine vorhanden sind, wird die lokale Textbausteindatei dorthin kopiert. Bei einer Einzelplatzlizenz entfällt Punkt 3



4. Haben Sie eine Netzwerklizenz erworben, die in der Nutzerzahl begrenzt ist, müssen Sie in der Liste Netzwerkcomputer alle Computernamen erfassen, die die Textbausteinverwaltung

verwenden dürfen.

Sie können einen neuen Netzwerkcomputer anlegen, indem Sie den Namen des Computers im diesbezüglichen Eingabefeld eingeben und mit dem Schalter „Einfügen“ bestätigen:



7

Einen gewählten Listeneintrag löschen Sie mit dem

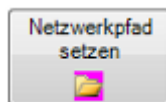
Schalter 

ACHTUNG - Überschreitet die Anzahl der Einträge in der Liste Netzwerkcomputer die zulässige Netzwerkklizenzzahl, werden beim Programmstart nur die Computer akzeptiert, die am Listenbeginn stehen und der Lizenzzahl entsprechen. Alle unterhalb stehenden Computer starten nur als Testversion.

Es ist ein Neustart der Anwendung notwendig.

Netzwerkpfad setzen

Falls sich Ihr Netzwerk-Verzeichnis für die Speicherung der Textbausteine ändert, können Sie mit

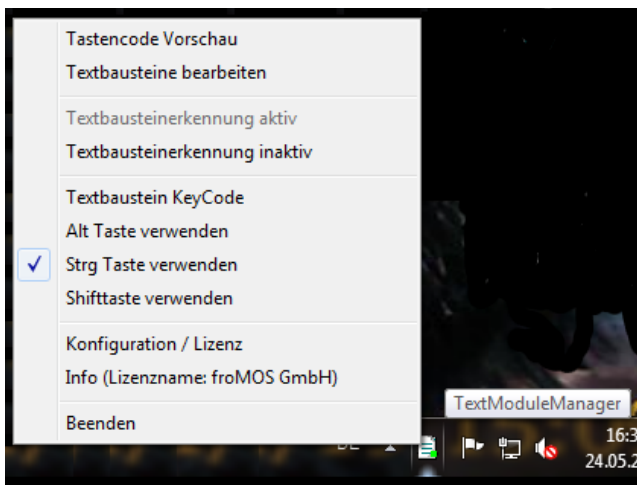


dem Schalter eine Neueinstellung vornehmen. Die Verfahrensweise entspricht dabei Punkt 3 der Option „Lizenz laden“.



Das Menü

Sie können das Programm-Menü öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol klicken, was sich auf der rechten Seite in Ihrer Windows Taskleiste befindet.



Alle möglichen Programm-Zusatzoptionen können an dieser Stelle aufgerufen werden.

Menü-Option Beenden

Mit diesem Menüpunkt können Sie die aktive Anwendung schließen.

Info

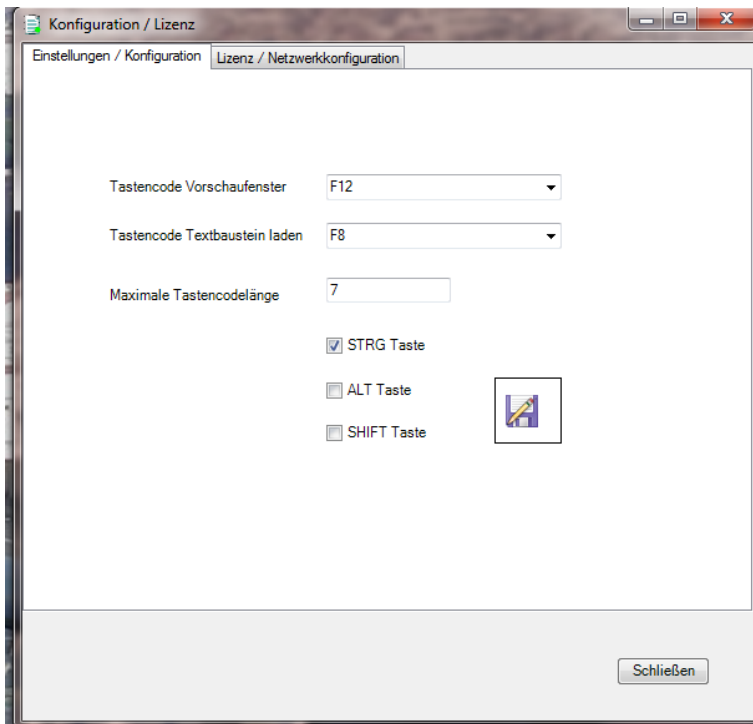
Zeigt die Kontaktdaten des Herstellers froMOS GmbH an.

Konfiguration / Lizenz

Hier können Konfigurationseinstellungen sowie Lizenzeinstellungen vorgenommen werden.

Die Vorgehensweise für den Tab „Lizenz / Netzwerkkonfiguration“ kann im Abschnitt „Lizenzkonfiguration – Netzwerkeinstellungen“ dieser Dokumentation eingesehen werden.

Im Tab „Einstellungen / Konfigurationen“ können allgemeine Voreinstellungen getroffen werden.



Wählen Sie unter Tastencode Vorschaufenster diejenige Kurztaste aus, über die das Tastencode Vorschaufenster aktiviert bzw. deaktiviert werden kann.



Tastencode Textbaustein laden gibt den Tastencode an, das Ersetzen eines eingegebenen Code-Kürzels mit dem Textbausteintext ausführt.

10

Beide Tastencodes funktionieren immer in Kombination mit den Einstellungen für die STR / ALT und SHIFT Taste. Ist eine der Checkboxen aktiviert, muss entsprechende Taste bei der Eingabe mit verwendet werden.



Alle Konfigurationsänderungen schließen Sie mit ab. Es ist ein Neustart der Anwendung notwendig.

Shifttaste verwenden

Dies ist ein Wechselschalter, der aktiv ist, wenn davor ein Häkchen steht. Bei Aktivierung werden die Aktivierungs-Codes für Textbaustein-Vorschaufenster sowie Textbaustein „Ersetzen“ nur angewendet, wenn dabei gleichzeitig die SHIFT Taste gedrückt wurde.

Strg Taste verwenden

Dies ist ein Wechselschalter, der aktiv ist, wenn davor ein Häkchen steht. Bei Aktivierung werden die Aktivierungs-Codes für Textbaustein-Vorschaufenster sowie Textbaustein „Ersetzen“ nur angewendet, wenn dabei gleichzeitig die STRG Taste gedrückt wurde.



Alt Taste verwenden

11

Dies ist ein Wechselschalter, der aktiv ist, wenn davor ein Häkchen steht. Bei Aktivierung werden die Aktivierungs-Codes für Textbaustein-Vorschaufenster sowie Textbaustein „Ersetzen“ nur angewendet, wenn dabei gleichzeitig die ALT Taste gedrückt wurde.

Textbaustein KeyCode

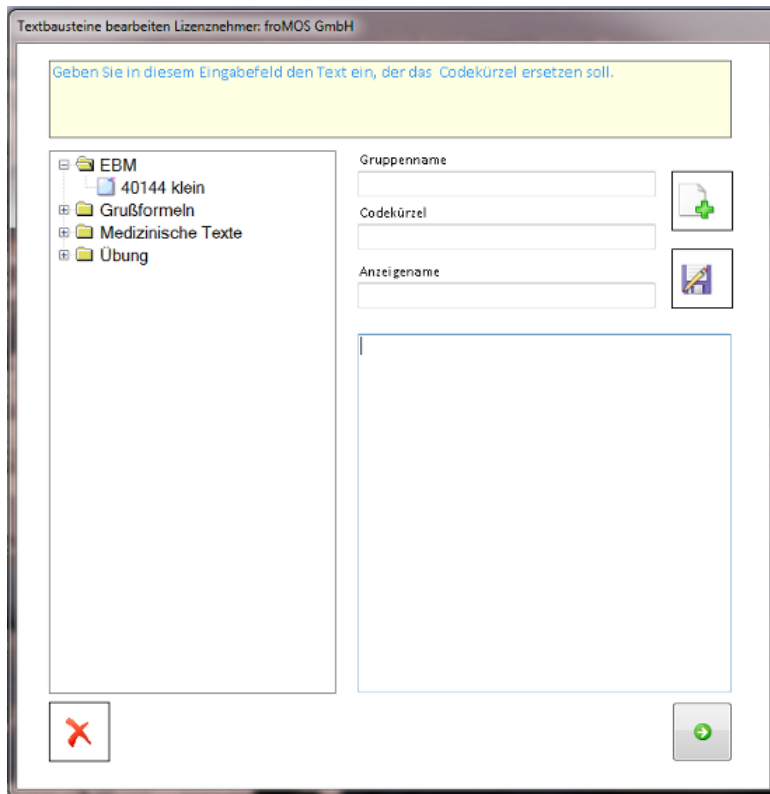
Hier können Sie den Tastencode eingeben, der das Ersetzen von Textbaustein-Codes aktiviert. Komfortabler ist dies allerdings im Konfigurationsdialog im Menüpunkt „Konfiguration / Lizenz“ möglich, da hier die Codes aus einer voreingestellten Liste gewählt werden können.

Textbausteinerkennung aktiv / inaktiv

An dieser Stelle können Sie die Textbausteinerkennung deaktivieren, wenn z.B. ein Tastencode Konflikt in einer bestimmten Anwendung besteht. Hierbei bleibt das Programm an sich aktiv, es wird nur die Erkennung ausgeschaltet.

Textbausteine bearbeiten

Dieser Dialog dient zur Erfassung und Bearbeitung von Textbausteinen.



Im oberen Fensterbereich wird ein kurzer Hilfetext angezeigt, der jeweils ändert, wenn man die Maus über eine andere Stelle bewegt.

Die linke Baumstruktur zeigt alle erfassten Textbausteine an. Klickt man einen Eintrag in der Baumstruktur mit der linken Maustaste an, so wird der zugehörige Eintrag auf der rechten Dialogseite in den Eingabefeldern zur Bearbeitung bereitgestellt.

Die einzelnen Textbausteine können zur besseren Übersicht in Gruppen verwaltet werden.

Das Feld „Gruppenname“ dient zur Eingabe von Gruppennamen. „Codekürzel“ ist der eigentliche



Textbaustein - Code und „Anzeigename“ die zugehörige Bezeichnung, die dann in der Baumstruktur angezeigt wird.

Um eine neue Gruppe in der Baumstruktur anzulegen, tragen Sie im Feld „Gruppenname“ den gewünschten



Namen ein und klicken danach auf den Schalter .
Wenn diese Gruppe bisher noch nicht vorhanden ist, wird sie nun in der Baumstruktur angelegt.
Wenn Sie gleichzeitig ein Codekürzel sowie einen Textbaustein angeben, bevor Sie den Schalter „Einfügen“ betätigen, wird ebenfalls in dieser neuen Gruppe gleich ein Textbaustein angelegt.

Um in einer Gruppe einen neuen Textbaustein anzulegen, wählen Sie zuerst in der Baumstruktur die entsprechende Gruppe durch Klick aus. Danach ergänzen Sie die Felder Codekürzel / Anzeigename und Textbausteintext und betätigen zum Schluss den



Schalter .

In der unlizenziierten Testversion können maximal 10 Textbausteine angelegt werden.

Die Angabe im Feld Anzeigename ist optional bei der Erfassung von Textbausteinen. Geben Sie hier nichts ein, wird die Eingabe aus dem Feld Codekürzel übernommen.

Um einen Textbaustein bzw. einen Gruppennamen zu ändern, wählen Sie den gewünschten Eintrag in der Baumstruktur aus. Danach können Sie die Eingabefelder für den Gruppennamen, den Anzeigenamen sowie den



Textbaustein selbst anpassen. Am Ende übernehmen Sie



alle Änderungen mit dem Schalter .

14

Soll ein Textbaustein gelöscht werden, kann man den aktuellen Eintrag der Baumstruktur mit dem Schalter



löschen. Gruppen lassen sich nur löschen, wenn darunter keine Textbausteine mehr vorhanden sind.

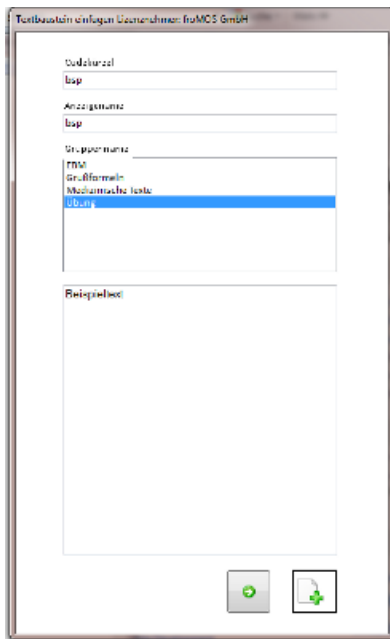
Löschungen, Neueinträge bzw. Änderungen werden sofort im Textbaustein-Datenspeicher eingetragen.


ACHTUNG Falls Sie eine Netzwerk-Variante der fromMOS Textbausteinverwaltung verwenden, müssen Sie die Programme an den anderen Arbeitsplätzen neu starten, damit die Änderungen auch an den anderen Arbeitsplätzen verfügbar werden. Wurde eine Änderung auf einem Netzwerkarbeitsplatz eingetragen, können weitere Änderungen auf anderen Arbeitsplätzen erst nach erfolgtem Neustart der Anwendung erfolgen.

Schnellanlage von Textbausteinen

Sie können in einer beliebigen Anwendung Text markieren und mit der „Schnell-Einfügen-Taste“ (Standard: Strg F6) den Dialog zur Schnellanlage von Textbausteinen öffnen.

15

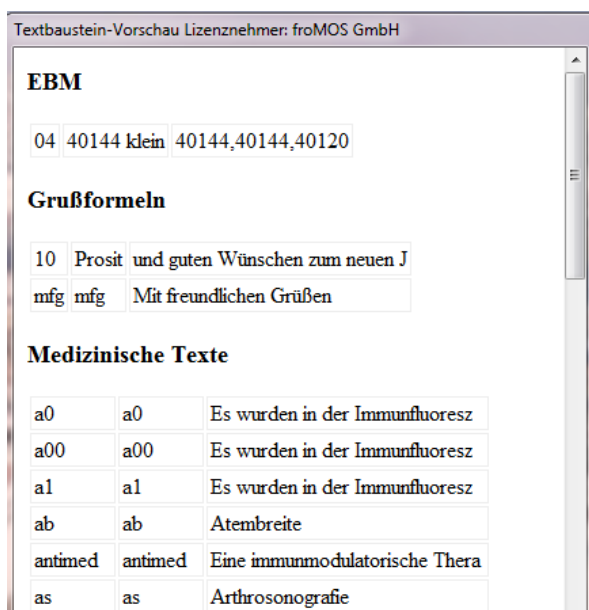


Ergänzen Sie den Codeschlüssel und wählen Sie die gewünschte Gruppe bevor Sie mit dem Schalter  den Einfügevorgang abschließen.

Das Fenster schließt daraufhin wieder und der neue Textbaustein ist sofort verwendbar.

Tastencode Vorschau

Mit diesem Menüpunkt kann der Tastencode Vorschau dialog geöffnet und geschlossen werden. Die gleiche Funktion kann auch über die diesbezüglich voreingestellte Kurztaste (Standard: Strg F11) aufgerufen werden.



Dabei öffnet das Drücken der Kurztaste den Dialog und wiederholtes Drücken schließt die Vorschau wieder.



Datenübernahme

Die Speicherung aller Textbausteindaten erfolgt in einer normalen XML Datei, die natürlich auch über herkömmliche Editoren bearbeitet werden kann. Dies sollte aber nur von IT Spezialisten in dieser Form erfolgen.

Mit TextModuleMan können Sie aber auch jederzeit Offline, wenn sich Ihr Computer nicht im Netzwerk befindet, neue Textbausteine erstellen.

Bei jedem Programmstart wird geprüft, ob Ihre lokale Textbaustein-Datei aktueller ist. Wenn dies der Fall ist, werden Sie gefragt, ob Sie mit dieser Datei Ihre Netzwerkdaten überschreiben wollen. Wenn Sie mit „Ja“ bestätigen, wird die aktuelle Netzwerkdatei überschreiben.

ACHTUNG - Alle Änderungen, die in Ihrer Abwesenheit an der zentralen Netzwerkdatei geschehen sind, gehen dabei verloren.

Um die Datenspeicherung im Netzwerk möglichst einfach konfigurierbar zu halten, wurde auf den Einsatz einer Datenbank verzichtet. Alle Daten werden in einer XML Textdatei gespeichert.

Bitte vermeiden Sie aus diesem Grund parallel an mehreren Arbeitsplätzen im Netzwerk Änderungen durchzuführen. TextModuleMan warnt Sie allerdings vor dem Speichern, falls ein anderer Arbeitsplatz Änderungen erzeugt hat. Starten Sie in diesem Fall die Anwendung neu, bevor Sie Daten erfassen.