



BENUTZERDOKUMENTATION (ALEPHINO 4.0)


Wie man Sonderzeichen erfasst

| | |
|---|----------|
| 1 EINFÜHRUNG..... | 4 |
| 2 EINGABE VON SONDERZEICHEN..... | 4 |
| 3 WIE MAN DIE SONDERZEICHENAUSWAHL EINRICHTET..... | 6 |
| Keyboard.ini..... | 6 |
| Keyboard.txt..... | 7 |

1 Einführung

Eine grundsätzliche Änderung in der Alephino-Technologie von der Version 3.0 auf die Version 4.0 besteht in der Umstellung des Zeichensatzes. Dieser ist intern und extern nunmehr Unicode (UTF-8) anstelle MAB2 bzw. ISO Latin 1 (Iso-8859-1). Damit können in Alephino, ebenso wie bereits in ALEPH, lateinische und neu-griechische, kyrillische und andere Zeichen in der Datenbank gespeichert, indexiert und gesucht werden. Die Verwendung von Ersatzdarstellungen – sogenannten Prototypen – entfällt.

2 Eingabe von Sonderzeichen

Im Katalogisierungsmodul, Menü "Katalogisierung", Option "Sonderzeichenauswahl" oder durch Klicken auf das Symbol  in der Katalogleiste



steht Ihnen im rechten unteren Rahmen ein virtuelles Keyboard zur Verfügung. Über dieses Keyboard kann die Eingabe von Sonderzeichen, d.h. Zeichen, die nicht über eine einfache Tastatureingabe in Alephino übernommen werden können, erfolgen. Durch einfaches Anklicken kann das gewünschte Sonderzeichen in das Katalogisat an die Stelle der Cursorposition eingefügt werden.

HST / Vorlage **331** — Jaromir Konečný
Zusatz **335** —
Verfasserangabe **359** —

| Makron | Breve | Dot | Diaeresis | Ring | Double acute | Horn | Caron | Cedilla | Hook | Ogonek | Russian | Greek |
|--------|-------|-----|-----------|------|--------------|------|-------|---------|------|--------|---------|-------|
| Ā | Ȧ | Ā | Ä | Ĥ | Ķ | Ł | Ń | Ŕ | Š | Ț | | |
| ā | ȧ | ā | ä | ĥ | ķ | ł | ń | ŕ | š | ț | | |
| ȧ | ȧ | | | | | | | | | | | |

Das Keyboard ist in mehrere Registerkarten unterteilt, jede zeigt eine Gruppe von Zeichen an.

Ein anderer Weg ist der, den Unicodewert des Zeichens direkt einzugeben. Dies kann in der Anwendung einfacher sein, wenn man nur einige wenige ständig wiederkehrende Sonderzeichen zu erfassen hat und der Weg über das Keyboard zu umständlich erscheint.

Unicode ist ein sprach-, programm- und plattformunabhängiger internationaler Standard zur Kodierung von Buchstaben und Zeichen. Der Unicode-Standard weist jedem Zeichen einen eindeutigen alphanumerischen Wert zu.

Beispiele: A = Unicode-Hexadezimalwert 0041
R mit Akzent Acute Ř = Unicode-Hexadezimalwert 0154
c mit Haček ě = Unicode-Hexadezimalwert 010D
c mit Cedille ç = Unicode-Hexadezimalwert 00E7

Sie können sich den Unicodewert eines jeden Zeichens vom System anzeigen lassen, indem Sie mit dem Mauszeiger einen Moment auf einem Zeichen eines Feldinhaltes stehen bleiben. In einem kleinen Kästchen wird der mit "U+" eingeleitete Wert eingeblendet.

| | | | | |
|----------------|-----|---|---|-----------------|
| Einheitssacht. | 304 | — | a | |
| HST Vorl.form | 331 | — | a | Jaromir Konečný |
| Zus. zum HST | 335 | — | a | |

U+00E7

| | | | | |
|----------------|-----|---|---|--------------------------|
| 1. Person | 100 | — | a | |
| Einheitssacht. | 304 | — | a | |
| HST Vorl.form | 331 | — | a | Jaromir Konečný ěradomir |
| Zus. zum HST | 335 | — | a | |

U+0154

Möchten Sie also ohne das Keyboard ein Sonderzeichen erfassen und den Unicodewert direkt eingeben, so wählen Sie im Menü "Bearbeiten" die Option "Unicodewerte eingeben" oder drücken Sie die Funktionstaste F11.

In der Alephino-Taskleiste wird angezeigt, dass man sich im Unicode-Modus befindet:



Nun kann über die Tastatur der Wert eingegeben werden, z.B. 010D. Der eingegebene Wert wird in der Alephino-Taskleiste angezeigt:



Nach Eingabe der vierten Stelle wird das Sonderzeichen, in diesem Beispiel „č“, automatisch in das Katalogisat eingefügt.

| | | | | |
|----------------|-----|---|---|---------------------------|
| Einheitssacht. | 304 | — | a | |
| HST Vorl.form | 331 | — | a | Jaromir Konečný ěradomirč |
| Zus. zum HST | 335 | — | a | |

U+010D

Sie beenden den Unicode-Modus wieder, indem Sie erneut F11 drücken.

3 Wie man die Sonderzeichenauswahl einrichtet

Das Keyboard für die Sonderzeichenauswahl kann bei Bedarf noch weiter angepasst werden.

Grundlage für unsere Auswahl der Zeichen ist der MAB2-Zeichensatz. Weiterhin werden nur solche Zeichen im Keyboard angeboten, die mit einem der folgenden Fonts dargestellt werden können: "Tahoma" und "Arial Unicode MS". Die Schriftarten, mit denen die Buttonbezeichnungen dargestellt werden können, sind in der ALEPHCOM\TAB\FONT.INI im Abschnitt "AlephKeyboard" definiert.

Zwei spezielle Dateien werden zur Einrichtung der Sonderzeichenauswahl benötigt:

- Keyboard.ini
- Keyboard.txt

Beide Dateien befinden sich im Verzeichnis ../ALEPHCOM/TAB/.

Keyboard.ini

Die Datei Keyboard.ini wird zur Definition der Konfiguration verwendet.

Das folgende Beispiel entspricht der unter 2 Eingabe von Sonderzeichen dargestellten Abbildung des Keyboards mit der aufgerufenen Registerkarte "Cedilla":

```
[Main]
Title=Keyboard
MainMenu=Options
MenuFont=Choose Font
MenuExit=Exit

[WindowLocation]
KeyboardWindowPosition=497,622
KeyboardWindowRelocate=Y

;[UnicodeEdit]
;Font=16Bitstream Cyberbit

[Tabs]
NoTabs=19
...

[Tab15]
Caption=Cedilla
Font=10 Tahoma
FontCharset=ANSI_CHARSET
NoCols=10
BtnWidth=65
BtnHeight=30
```

Abschnitte dieser Tabelle:

1. [WindowLocation]

In diesem Abschnitt wird die Position des Auswahlfensters bestimmt. Weiterhin kann hier eingestellt werden, ob die Position verändert werden kann oder nicht.

2. [Tabs]

Dieser Abschnitt bestimmt die Anzahl der Registerkarten, die in der Auswahl erscheinen sollen.

3. [Tab (Nummer)]

z.B. [Tab15]

In diesen Abschnitten wird die Konfiguration der einzelnen Registerkarten der Auswahl definiert.

- Caption: Hier wird der Titel der Registerkarte vorgegeben (z.B. Cedilla).
- Font: Hier werden die Schriftart und -größe für diese Registerkarte bestimmt.
- FontCharset: Hier wird der Zeichensatz der Schriftart eingetragen.
- NoCols: Hier wird die Anzahl der Spalten für jede Registerkarte bestimmt.
- BtnWidth: Hier wird die Breite der Tasten dieser Registerkarte bestimmt.
- BtnHeight: Hier wird die Höhe der Tasten dieser Registerkarte bestimmt.

Keyboard.txt

Die Datei Keyboard.txt bestimmt, welche Zeichen in den einzelnen Registerkarten angezeigt werden. Zeichen, die sich nicht mit einem der o.g. Fonts darstellen lassen, wurden auskommentiert.

Das folgende Beispiel entspricht der unter 2 Eingabe von Sonderzeichen dargestellten Abbildung des Keyboards mit der aufgerufenen Registerkarte "Cedilla":

```
*** Kombinationen mit Cedille untergesetzt ***
[Cedilla]
!\0327          *   Combining Cedilla
\00C7          *   Ç Cedille
\1E10          *   D Cedille
!\0228          *   E Cedille
\0122          *   G Cedille
\1E28          *   H Cedille
\0136          *   K Cedille
\013B          *   L Cedille
\0145          *   N Cedille
\0156          *   R Cedille
\015E          *   S Cedille
\0162          *   T Cedille
\00E7          *   ç Cedille
\1E11          *   d Cedille
!\0229          *   e Cedille
\0123          *   g Cedille
\1E29          *   h Cedille
\0137          *   k Cedille
\013C          *   l Cedille
\0146          *   n Cedille
\0157          *   r Cedille
\015F          *   s Cedille
\0163          *   t Cedille
```

Diese Datei besteht aus zwei Spalten:

Spalte 1 – Code:

Diese Spalte enthält den Unicodewert des Zeichens, das in das Katalogisat eingetragen wird.

Bitte beachten Sie, dass die Tabelle entsprechend den Registerkarten des Keyboards unterteilt ist. Jeder Abschnitt sollte in der Reihenfolge eingegeben werden, in der er in der Datei Keyboard.ini definiert ist. Die Verknüpfung zwischen den Registerkarten in den beiden Dateien wird durch die Reihenfolge bestimmt, nicht durch die Bezeichnung.

2. Spalte 2 – Beschreibung:

Diese Spalte enthält eine nicht-funktionale Beschreibung des Zeichens.

Wollen Sie weitere Zeichen einfügen, müssen Sie in der Keyboard.ini einen neuen "[Tabno]" mit den o. erläuterten Konfigurationen definieren.

Zum Beispiel:

```
[Tab20]
Caption=Cyrillic
Font=10 Tahoma
FontCharset=ANSI_CHARSET
NoCols=10
BtnWidth=65
```

Korrespondierend muss in der Keyboard.txt der Abschnitt mit den einzeln zu definierenden Unicodewerten eingefügt werden. Einen umfassenden Überblick über die Unicodewerte der darzustellenden Zeichen gibt die Internet-Seite:

<http://www.alanwood.net/unicode/>