

```
*****
*
*   T   E   I   L       2
*
*****
*
*   B   E   D   I   E   N   U   N   G
*
*   D   E   R
*
*   T   A   S   T   A   T   U   R
*
*****
```

```
*   DAS TASTENFELD
*   *****
*   SONDER-TASTEN
*   *****
*   FARB-TASTEN
*   *****
*   GRAFIK-TASTEN
*   *****
*   FUNKTIONS-TASTEN
*   *****
*   DIE 'HELP'-TASTE
*   *****
```

* 2.1 DAS TASTENFELD *



Viele der Tasten des COMMODORE 116 gleichen denen einer Schreibmaschine. Beim COMMODORE 116 hat jedoch jede der Tasten - im Gegensatz zur Schreibmaschine - mehr als zwei Funktionen. In diesem Kapitel werden Sie lernen, mit Sonder-Tasten wie z.B. der COMMODORE-Taste <C=> oder auch den CURSOR-Steuertasten zu arbeiten. Sie werden die Funktionen jeder einzelnen Taste kennenlernen, eingeschlossen den Gebrauch der Grafiksymbole, wie sie über den Tasten aufgedruckt sind. Während der Erläuterungen sollten Sie sich mit der Lage jeder einzelnen Taste vertraut machen und ihren Gebrauch üben.

BENUTZEN SIE DIE TASTATUR WIE BEI EINER SCHREIBMASCHINE.

Wenn Sie die Buchstaben auf der Tastatur des COMMODORE 116 drücken, dann erscheinen diese als Großbuchstaben auf dem Bildschirm. Buchstaben und Ziffern sind dabei mit den auf den Tasten aufgemalten Zeichen identisch. Auch diverse andere Tasten, wie die meisten Interpunktionszeichen und Rechenoperationen, sind mit direktem Tastendruck erreichbar. Einige Interpunktionszeichen hingegen erreichen sie nur in Verbindung mit der Taste <Shift>.

Sie können den COMMODE 116 auch in einen 'echten' Schreibmaschinen-Modus umschalten: Drücken Sie die Tasten <C=> und <Shift> gleichzeitig, und alle in der Folge gedrückten Buchstaben werden als Kleinbuchstaben auf dem Bildschirm erscheinen. In Verbindung mit der Taste <Shift> gedrückte Buchstaben erscheinen nun als Großbuchstaben. Ziffern und Interpunktionszeichen bleiben von dieser Modus-Umschaltung unbeeinflusst. Erneutes Drücken der Tastenkombination <C=> und <Shift> schaltet wieder in den Großbuchstaben-Modus zurück.

* 2.2 SONDER-TASTEN *

Einige Tasten des COMMODORE 116 sind auf einer herkömmlichen Schreibmaschine nicht zu finden. Mit Hilfe dieser Tasten sind die anderen Tasten mit zusätzlichen Funktionen belegt oder lassen sich bestimmte Aktionen des Computers steuern.

Darüberhinaus enthält das Tastenfeld des COMMODORE 116 etliche Sonderzeichen, die sowohl auf den meisten Schreibmaschinen- als auch Computertastaturen fehlen. Zu diesen Sonderzeichen zählt das 'Pfund-Sterling-Symbol' (£), das Pi (π), die Größer/Kleiner-Zeichen (> <), eckige Klammern ([]), Pfeilzeichen (\leftarrow \rightarrow) und der 'Klammeraffe' (@).

<Return>

Die Return-Taste ist als Abschluß jeder Eingabezeile zu drücken, die Sie in den COMMODORE 116 über die Tastatur eingetippt haben. Erst mit Betätigung dieser Taste werden Daten und Befehle an den Computer gesendet. Der CURSOR springt immer an den Anfang der nächsten Zeile.

Wird die Return-Taste zusammen mit <Shift> gedrückt, springt der CURSOR zwar auch auf den nächsten Zeilenanfang, der Inhalt der alten Zeile wird jedoch nicht als Befehl (oder Programmzeile) an den Computer übergeben!

Ein Einsatzbeispiel mit der Taste <Shift> haben Sie bereits kennengelernt: die Tastatur des COMMODORE 116 als Schreibmaschinen-Tastatur. Dabei zeigte sich die typische Eigenheit der Taste <Shift>: sie wird stets benötigt, um andere Tasten bei der Bildschirmdarstellung zu unterstützen - allein gedrückt geschieht hingegen gar nichts.

Mit Hilfe der Taste <Shift> erreichen Sie über die Tastatur nicht nur Großbuchstaben, sondern auch Grafik-Zeichen, Interpunktionszeichen und ein paar Dinge mehr - bei zusätzlicher Unterstützung durch einige weitere Tasten. Im Verlauf dieses Kapitels werden Sie noch mehr über die Taste <Shift> erfahren, wie man z.B. Grafikzeichen erzeugen kann.

<Run/Stop>

Um ein im COMMODORE 116 laufendes BASIC-Programm anzuhalten, drücken Sie diese Taste. Der Computer verläßt daraufhin das Programm und kehrt in den 'READY'-Modus zurück (Ausnahme: im INPUT-Befehl).

Werden die Tasten <Shift> und <Run/Stop> gleichzeitig gedrückt, so lädt der COMMODORE 116 das erste auf der eingelegten Diskette befindliche Programm und startet es in der Folge auch automatisch.

<CURSORSTEUERUNG>

Die vier Richtungspfeile des Tastenkreuzes geben die Bewegungsrichtung des blinkenden CURSORS an. Werden sie in eine Richtung gedrückt, so bewegt sich der CURSOR in diese Richtung. Es stehen vier Richtungen zur Verfügung: nach oben - unten - links - rechts. Während der Bewegung des CURSORS können, ohne Beeinflussung, vorhandene Bildschirmzeichen überlaufen werden. Bei Dauerdruck tritt, wie bei den anderen Tasten des COMMODORE 116, eine 'Repeat'-Funktion ein, d.h. das Zeichen oder die Funktion wird automatisch wiederholt, solange die Taste gedrückt bleibt. Damit ersparen Sie sich mühevollere Tastenwiederholungen.

<Inst/Del>

Mit Hilfe dieser Taste lassen sich Buchstaben, Ziffern und/oder Zeichen einfügen ('Insert') bzw. entfernen ('Delete'). Wenn Sie nur die Taste <Inst/Del> drücken, so wird bei jedem Tastendruck das links vom CURSOR befindliche Zeichen gelöscht und seine Stelle dafür vom CURSOR eingenommen. Auch kann damit ein Buchstabe aus der Zeile gelöscht werden: Sie bewegen den CURSOR einfach mit dem Tastenkreuz auf das dem zu entfernenden Buchstaben folgende Zeichen, drücken einmal die Taste <Inst/Del>, und der Buchstabe wird mit dem 'unter' dem CURSOR befindlichen Zeichen 'überschrieben'. Damit keine Lücke entsteht, verschiebt sich der Rest der Zeile ab der CURSOR-Position um eine Stelle nach links.

Wollen Sie in einer bestehenden Zeile Platz schaffen, um z.B. Buchstaben und/oder Zeichen einzufügen, dann gehen Sie mit dem CURSOR an die betreffende Stelle und betätigen die Taste <Inst/Del> gleichzeitig mit der Taste <Shift>. Der gewünschte Leerraum wird entsprechend der Anzahl Tastendrücke r e c h t s vom CURSOR bereitgestellt; der CURSOR selbst bewegt sich dabei nicht, sondern bleibt auf der Stelle. Mit dem entstehenden Leerraum rückt der gesamte Rest der Zeile nach rechts. Achtung: Sie sind jetzt bis zur Ausfüllung des erzeugten Leerraums im 'Quote-Modus', in dem Cursorbewegungen durch die Cursortasten nicht möglich sind!

Dank der Taste <Inst/Del> läßt sich beim Verbessern oder 'Editieren' von Texten, Programmlisten u.ä. viel Zeit sparen. Nochmals in der Zusammenfassung:

GEDRÜCKTE TASTE	plus +	TASTE	ergibt: =
1. <Inst/Del>			= löscht das vom CURSOR linksstehende Zeichen
2. <Inst/Del>	+	<Shift>	= fügt an der CURSOR-Position eine Leerstelle ein
<Home/Clear> *****			

Mit dieser Taste stehen Ihnen zwei Funktionen zur Verfügung. Drücken Sie nur die Taste <Home/Clear>, so springt der CURSOR in die linke obere Ecke, die sog. 'Home'-Position. Am gesamten Bildschirm-inhalt ändert sich dadurch nichts.

Drücken Sie hingegen die Taste <Shift> und gleichzeitig die Taste <Home/Clear>, springt der CURSOR ebenfalls in die 'Home'-Position, a b e r zusätzlich wird der gesamte Bildschirminhalt g e l ö s c h t! Zurück bleibt einzig der blinkende CURSOR in der linken, oberen Bildschirmecke.

Zum besseren Verständnis nochmals in der Zusammenfassung:

GEDRÜCKTE TASTE	plus +	TASTE	ergibt: =
1. <Home/Clear>			= bringt den CURSOR in die 'Home'-Position
2. <Home/Clear>	+	<Shift>	= löscht den gesamten Bildschirminhalt und bringt den CURSOR in die 'Home'-Position
<Control> *****			

Ebenso wie die Taste <Shift> funktioniert die Taste <Control> ausschließlich in Kombination mit anderen Tasten - ist also, allein gedrückt, wirkungslos. Sie muß gedrückt bleiben, während eine weitere Taste betätigt wird. Die Taste <Control> kommt in drei Fällen zur Anwendung:

1. Wie im Kapitel über die FARB-TASTEN noch näher erklärt wird, bewirkt das gleichzeitige Drücken der Taste <Control> und einer der für Farbe zuständigen Tasten (Zifferntasten <1> bis <8>) einen Farbwechsel der danach auf den Bildschirm geschriebenen Textzeilen.

2. Um ein Programm, das etwas auf Papier ausdruckt (PRINT) oder am Bildschirm gelistet (LIST) wird, anzuhalten, drücken Sie die Taste <Control> und gleichzeitig die Taste <S>. Mit Drücken irgendeiner Taste kann der Ausdruck (Print oder List) weiter fortgesetzt werden.

3. Die Taste <Control> wird auch gemeinsam mit den Tasten <Rvs/On> (ReVerSe = Negativ-Darstellung von Zeichen) bzw. <Rvs/Off> (Normal, Zifferntasten <9> bzw. <0>) und den Tasten <Flash/On> (FLASH = Blinken/Blitzen) bzw. <Flash Off> (Interpunktions-tasten <,> bzw. <,>) benützt. Auch darüber mehr im Rest des Kapitels.

Ergänzend sei noch vermerkt, daß einige Software-Pakete die Taste <Control> mit eigenen, speziellen Funktionen belegt haben.

<C= > (COMMODORE-TASTE)

Die COMMODORE-Taste ist in ihrer Funktion der Taste <Control> sehr ähnlich und wird zur Unterstützung von insgesamt vier Funktionen (stets zusammen mit einer weiteren Taste) benötigt:

1. Wird die COMMODORE-Taste <C=> in Verbindung mit der Taste <Shift> betätigt, so wird die Tastatur in den Schreibmaschinen-Modus umgeschaltet (Groß- und Kleinschreibung). Auf die gleiche Weise kann man wieder in den Großschreib-Modus zurückschalten.

2. Die COMMODORE-Taste <C=> verhält sich außerdem wie eine weitere SHIFT-Taste, um die links über den Tasten aufgemalten Grafik-Symbole zu erreichen. COMMODORE-Taste <C=> und gleichzeitig die Taste mit dem betreffenden Grafik-Symbol drücken - und das gewünschte Zeichen steht auf dem Bildschirm.

3. Ebenfalls (wie die Taste <Control>) kann die COMMODORE-Taste <C=> benutzt werden, um die auf den Schirm zu schreibende Textzeile in ihrer Farbe zu ändern. Nähere Angaben hierzu im nachfolgenden Kapitel.

4. Der Ablauf eines durchlaufenden (scrollenden) Bildschirm-Listings läßt sich durch Drücken der COMMODORE-Taste <C=> beträchtlich verlangsamen, so daß Programmzeile für Programmzeile gelesen werden kann. Wird der Tastendruck wieder aufgehoben, erfolgt das 'Scrollen' wieder mit normaler Geschwindigkeit.

<Rvs/On> und <Rvs/Off>

Mit dem COMMODORE 116 lassen sich die Bildschirmzeichen auch in 'REVERS'-Darstellung (Negativ-Bild) schreiben.

Blinkt der CURSOR z.B. in schwarzer Farbe auf gelb eingefärbtem Bildschirmhintergrund und betätigen Sie nun die Taste <Control> gleichzeitig mit der Taste <Rvs/On>, so erscheinen die danach eingegebenen Buchstaben und Zeichen in gelber Schrift auf schwarzem Hintergrund (also 'revers').

Dieser REVERS-Modus bleibt solange bestehen, bis Sie entweder die Taste <Control> gleichzeitig mit der Taste <Rvs/Off>, oder die Taste <Return>, oder zuerst die Taste <Esc> (Escape) und danach die Taste <O> drücken. Mit jeder dieser Tastenbedienungen kommen Sie zurück in den normalen (nicht-reversen) Schreibmodus.

GEDRÜCKTE TASTE	plus +	TASTE	=	ergibt:
1. <Control>	+	<Rvs/On>	=	Reverser Schreibmodus
2. <Control>	+	<Rvs/Off>	=	Normaler Schreibmodus

<Flash/On> und <Flash/Off>

Durch diese Tasten können Zeichen auf dem Bildschirm zu ständigem Blinken (ähnlich dem CURSOR-Blinken) gebracht werden. Nachdem Sie die Taste <Control> und gleichzeitig die Taste <Flash/On> gedrückt haben, wird jedes geschriebene Zeichen ständig blinken.

Dieser BLINK-Modus bleibt solange bestehen, bis Sie entweder die Taste <Control> gleichzeitig mit der Taste <Flash/Off>, oder die Taste <Return>, oder die Taste <Esc> mit anschließendem 'O' drücken. Mit einer dieser Tastenbedienungen kommen Sie zurück in den normalen (nicht-blinkenden) Schreibmodus.

GEDRÜCKTE TASTE		plus	TASTE	ergibt:
		+		=
<hr/>				
1.	<Control>	+	<Flash/On>	= Blinkender Schreibmodus
2.	<Control>	+	<Flash/Off>	= Normaler Schreibmodus

<Esc> (Escape)

Durch die Taste <Esc> werden eine Vielzahl spezieller Bildschirm-Editierfunktionen möglich, einschließlich der Befehle für die Einrichtung von Bildschirmfenstern und ihrer Bedienung. Die Möglichkeit, Bildschirm-Fenster einzurichten, ist eine besondere Fähigkeit des COMMODORE 116. Sie sind damit in der Lage, Teile des Bildschirms für andere Arbeiten zu nützen, ohne dabei bestehende Bildschirminhalte zu beeinflussen.

Mit der Taste <Esc> können nicht nur eine Vielzahl von Fenster-Editierbefehlen erreicht werden, sondern auch Funktionen wie Einfügen, Löschen sowie Scrollen werden möglich. Alle diese Möglichkeiten der Taste <Esc> werden im Rahmen des Kapitels 'Fenster-Techniken' (im Teil 4) besprochen.

```
*****  
* 2.3 FARB-TASTEN *  
*****
```

Die Farbtasten stehen in engem Verhältnis zu den Zifferntasten <1> bis <8>. Egal, ob eine dieser Tasten gemeinsam mit der Taste <Control> oder der COMMODORE-Taste <C=> gedrückt wird, stets verändern sie in der Folge die Farbe des danach geschriebenen Bildschirmzeichens. Die Grundfarbeinstellung des COMMODORE 116 besteht aus dem weißen Hintergrund und der violetten Umrandung sowie dem in Schwarz blinkenden CURSOR.

Die Farbe des CURSORS, und damit auch die Farbe jedes künftig geschriebenen Zeichens, kann mit Hilfe der Farbtasten geändert werden. Über den Zifferntasten <1> bis <8> stehen abgekürzt je zwei Farben.

Gemeinsam mit der Taste <Control> und einer Zifferntaste werden die Farben der oberen Reihe erreicht. Mit der COMMODORE-Taste <C=> und dem gleichzeitigen Drücken einer Zifferntaste erreichen Sie die Farben der unteren Reihe. Mit den Farbtasten lassen sich ausschließlich die Farben der Bildschirmzeichen ändern.

Um die Farbe von Bildschirm-Hintergrund oder -Rand zu ändern, sind eigene BASIC-Befehle notwendig, über die zu einem späteren Zeitpunkt ausführlich berichtet wird.

Nachstehend eine Zusammenfassung in Tabellenform:

GEDRÜCKTE TASTE		plus	TASTE	ergibt:
		+		=
1.	<Control>	+	<1/Blk>	= CURSOR/ZEICHEN in SCHWARZ
2.	<Control>	+	<2/Wht>	= CURSOR/ZEICHEN in WEISS
3.	<Control>	+	<3/Red>	= CURSOR/ZEICHEN in ROT
4.	<Control>	+	<4/Cyn>	= CURSOR/ZEICHEN in ZYAN
5.	<Control>	+	<5/Pur>	= CURSOR/ZEICHEN in PURPUR
6.	<Control>	+	<6/Grn>	= CURSOR/ZEICHEN in GRÜN
7.	<Control>	+	<7/Blu>	= CURSOR/ZEICHEN in BLAU
8.	<Control>	+	<8/Yel>	= CURSOR/ZEICHEN in GELB
<hr/>				
1.	<C=>	+	<1/Orng>	= CURSOR/ZEICHEN in ORANGE
2.	<C=>	+	<2/Brn>	= CURSOR/ZEICHEN in BRAUN
3.	<C=>	+	<3/Yl Grn>	= CURSOR/ZEICHEN in GLB/GRN
4.	<C=>	+	<4/Pink>	= CURSOR/ZEICHEN in ROSA
5.	<C=>	+	<5/Bl Grn>	= CURSOR/ZEICHEN in BLA/GRN
6.	<C=>	+	<6/L Blu>	= CURSOR/ZEICHEN in HL/BLAU
7.	<C=>	+	<7/D Blu>	= CURSOR/ZEICHEN in DK/BLAU
8.	<C=>	+	<8/L Grn>	= CURSOR/ZEICHEN in HL/GRN

 * 2.4 GRAFIK-TASTEN *

Über jeder Buchstabentaste (und einigen anderen Tasten) des COMMODORE 116 sind nebeneinander zwei Grafik-Symbole aufgemalt. Diese Tasten stellen daher auch die Grafiktasten dar.

Nach dem Einschalten befindet sich der COMMODORE 116 im Großbuchstabenmodus, d.h. jede der oben beschriebenen Tasten schreibt, nachdem sie angetippt wird, einen Großbuchstaben bzw. das auf der Taste aufgemalte Zeichen auf den Bildschirm. Wird jedoch die Taste <Shift> oder die COMMODORE Taste <C=> gleichzeitig mit einer dieser Tasten gedrückt, so erscheint das zugehörige Grafikzeichen auf dem Bildschirm.

* Die Taste <Shift> bringt, gleichzeitig mit einer Buchstabentaste gedrückt, das entsprechende r e c h t e Grafikzeichen auf den Bildschirm.

* Die COMMODORE-Taste <C=> bringt, gleichzeitig mit einer Buchstabentaste gedrückt, das entsprechende l i n k e Grafikzeichen auf den Bildschirm.

Insgesamt lassen sich so über 60 Grafikzeichen, wie über den entsprechenden Tasten aufgemalt, auf dem Bildschirm darstellen.

	GEDRÜCKTE TASTE	plus +	TASTE	ergibt: =
1.	<Shift>	+	<Buchst>	= R e c h t e s Grafikzeichen
2.	<C=>	+	<Buchst>	= L i n k e s Grafikzeichen

Durch Aneinanderreihen dieser Grafiksymbole, ähnlich dem Bauen mit Spielbausteinen, lassen sich die unterschiedlichsten Bilder, Tabellen und Zeichnungen entwerfen. Zur besseren Übersicht können die einzelnen Felder noch verschieden eingefärbt werden. Auch hier macht Übung den Meister! Im Teil 5 steht noch mehr über die Grafiksymbole.

Wenn Sie sich im Schreibmaschinenmodus befinden, so sind ausschließlich die l i n k e n Grafiksymbole (mit der COMMODORE-Taste <C=> und der entsprechenden Buchstabentaste) erreichbar. Diese links aufgemalten Grafikzeichen eignen sich besonders für Tabellen, grafische und kaufmännische Darstellungen.

* 2.5 FUNKTIONS-TASTEN *

Im linken oberen Teil der Tastatur des COMMODORE 116 befinden sich vier (längliche) Funktionstasten, mit deren Benutzung sich viel Zeit sparen läßt. Durch einfaches Antippen dieser Tasten entstehen ganze Befehlszeilen auf dem Bildschirm. Diese Funktionstasten sind mit <F1/F4>, <F2/F5>, <F3/F6> und <Help/F7> beschriftet.

Die Funktionen <F1/>, <F2/>, <F3/> und <Help/> werden durch Drücken der entsprechenden Taste aufgerufen.

Die Funktionen </F4>, </F5>, </F6> und </F7> werden durch gleichzeitiges Drücken der Taste <Shift> und der entsprechenden Taste aufgerufen.

Und hier die Zusammenstellung aller möglicher Funktionen:

- F1 Lädt einen der Grafik-Modi, wenn Sie die entsprechende Nummer hinzufügen und die Taste <RETURN> drücken.
Z.B. GRAPHIC 2 = geteilter Bildschirm mit einem Bildschirmanmuster mit hoher Auflösung.
- F2 Schreibt den Befehl "DLOAD" auf dem Bildschirm und Sie tippen nur noch den Programmnamen dazu. Nach Drücken der Taste <Return> wird das Programm - sofern es sich auf der Diskette befindet - in den COMMODORE 116 geladen.
- F3 Listet das Inhaltsverzeichnis der auf Diskette abgespeicherten Files am Bildschirm.
- F4 Löscht den Bildschirm (auch im Grafik-Modus).
- F5 Schreibt den Befehl "DSAVE" auf den Bildschirm und Sie tippen nur noch den Programmnamen dazu. Nach Drücken der Taste <Return> wird das Programm - sofern es sich im Speicher des COMMODORE 116 befindet - auf Diskette abgespeichert.
- F6 Bewirkt den Start eines im Speicher befindlichen Programms.
- F7 Listet ein im Speicher befindliches Programm am Bildschirm.

Help läßt, nach dem Auftreten eines Fehlers, die fehlerhafte Programmzeile blinken.

Jede der Funktionstasten kann nach eigenem Ermessen, so oft dies gewünscht wird, neu definiert werden. Zur Neuebelegung dient der Befehl 'KEY' (Detaillierte Erklärung erfolgt bei den BASIC-Befehlen im BASIC 3.5 Lexikon).

Um die momentane Belegung aller acht Funktionstasten auf einen Blick zu sehen, geben Sie den BASIC-Befehl 'KEY' ein und drücken die Taste <Return>. Auf dem Bildschirm wird daraufhin eine Liste aller acht Funktionstastenbefehle aufgelistet. Die Standard-Belegung des COMMODORE 116 ist wie folgt:

KEY und Taste <Return>

```
KEY 1, "GRAPHIC"  
KEY 2, "DLOAD"+CHR$(34)  
KEY 3, "DIRECTORY"+CHR$(13)  
KEY 4, "SCNCLR"+CHR$(13)  
KEY 5, "DSAVE"+CHR$(34)  
KEY 6, "RUN"+CHR$(13)  
KEY 7, "LIST"+CHR$(13)  
KEY 8, "HELP"+CHR$(13)
```

READY.

Alle Funktionstasten können sowohl von BASIC-Programmen aus als auch im Direktmode neu belegt werden und behalten diesen Status bis zur erneuten Abänderung bzw. bis zum Ausschalten des COMMODORE 116 bei. Mit jedem Neueinschalten des Computers werden die Funktionstasten nach dem oben gelisteten Schema automatisch belegt.

DIE 'HELP'-TASTE

Programmfehler werden vom Betriebssystem des COMMODORE 116 erst während des Programmlaufs (Start mit Befehl 'RUN') erkannt und gemeldet. Die Erklärung jeder dieser möglichen Fehlermeldungen finden Sie im ANHANG A dieses Bedienungshandbuchs. Sofortige Hilfe bekommen Sie jedoch, wenn Sie die Funktionstaste <Help> drücken:

Die Programmzeile mit dem Fehler wird angezeigt, und zwar in blinkender Darstellung. Ein Beispiel einer Bildschirmmeldung:

?SYNTAX ERROR IN 10
READY.

Meldet der COMMODORE 116.
Sie drücken daraufhin die
Taste <Help/F7>.

HELP

10 PRINT "COMMODORE COMPUTERS"
READY.

Die Zeile mit dem falsch
geschriebenen 'PRINT'-Befehl
erscheint blinkend auf dem
Bildschirm.