

Inhaltsverzeichnis

1 Überblick.....	2
2 Start der Anwendung.....	3
3 Neues Editor Fenster öffnen.....	4
4 Neues Editor Fenster verwenden.....	5
1 Befehlsleiste „Commands“	6
2 Befehlsleiste „Font Look“	7
3 Textbearbeitung.....	8
1.Suchen Fenster.....	9
2.Suchen und Ersetzen Fenster.....	10
3.Gehe zu Zeile Fenster.....	11
5 Verwenden der Vorlagen.....	12
6 Verwenden der Assistenten.....	13
1 Einfügen eines Hyperlinks.....	14
2 Bild einfügen.....	15
3 Einfügen einer horizontalen Linie.....	16
4 Liste einfügen.....	17
5 Tabelle einfügen.....	18
6 Einfügen eines Framesets.....	19
7 Einfügen von Metaangaben.....	20
7 Extras.....	21
1 Eigenschaften Fenster.....	22
2 Sonderzeichen Tabelle.....	25
3 Farben Fenster.....	26

1 Überblick

Dieses Handbuch beschreibt die Funktionen der *Umgebung für die Webentwicklung* „Constructor“, welche aktuell im Release 1 und der Version 6 vorliegt.

Das jeweils aktuelle Handbuch liegt auf der STRATOLABS Domain <http://www.stratolabs.de> und kann von ordentlichen Lizenznehmern von Vollversionen von dort bezogen werden.

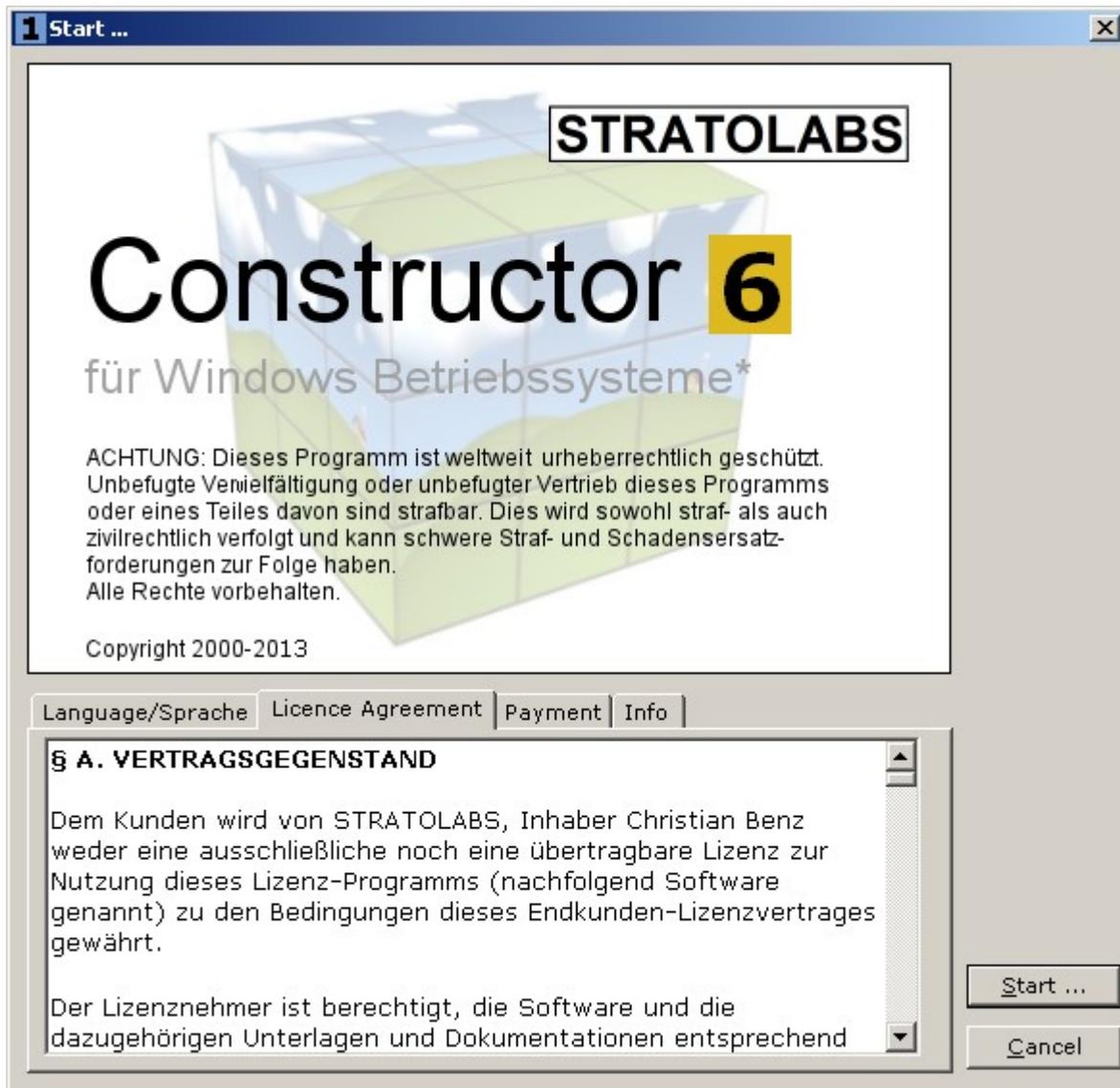
Sollten Sie darüber hinaus Fragen oder Anregungen zu diesem oder einem anderen Produkt von STRATOLABS haben, dann zögern Sie bitte nicht und kontaktieren Sie STRATOLABS unter contact@stratolabs.de

Copyright 1999-2015 STRATOLABS Christian Benz.

Alle Rechte vorbehalten.

2 Start der Anwendung

Wenn Sie die Anwendung starten, wird folgender Dialog angezeigt:

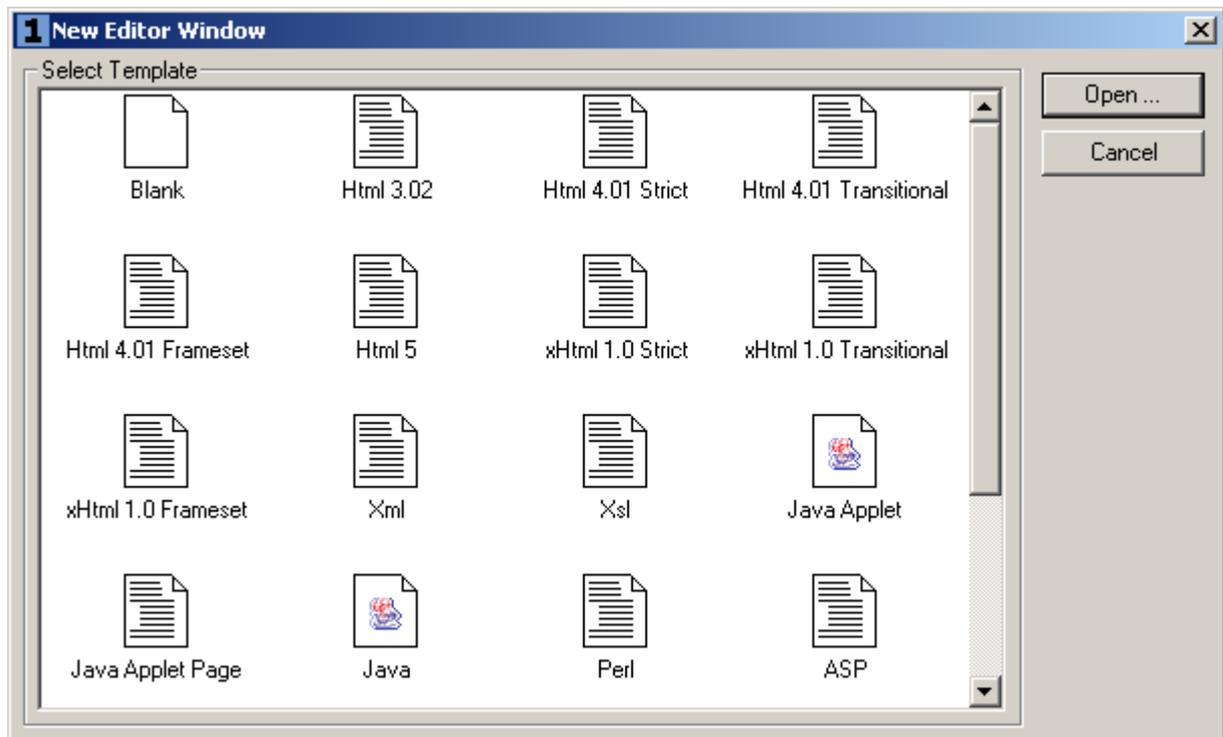


Innerhalb dieses Dialogs erfahren Sie, dass die Nutzung dieser Softwareanwendung 89,- EURO für die vorliegende Version beträgt. Unter der Registerkarte „Payment“ erfahren Sie, an welche Adresse Sie den Lizenzbetrag zahlen müssen.

Zum Start der Anwendung klicken Sie auf die Schaltfläche „Start ...“.

3 Neues Editor Fenster öffnen

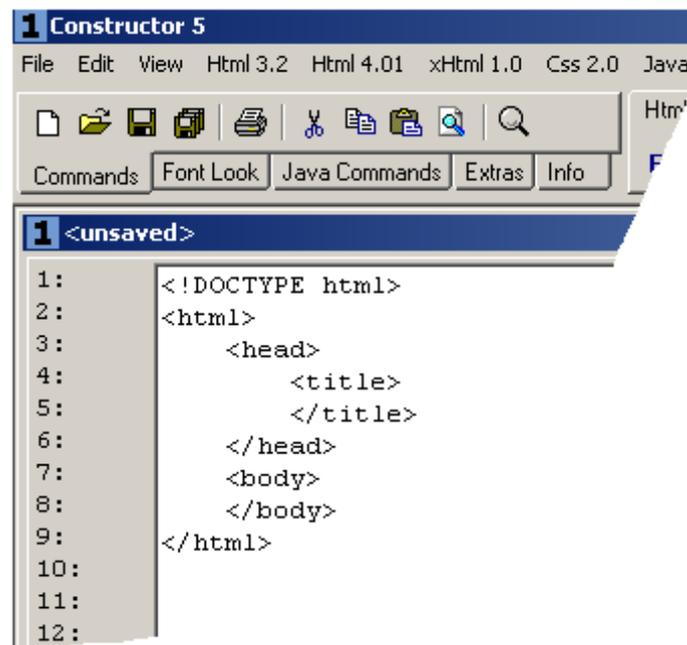
Wenn Sie ein neues Editor Fenster öffnen wollen, begegnen Sie folgendem Dialog:



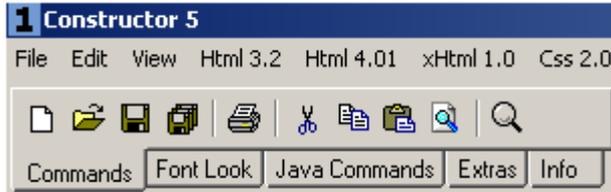
Hier können Sie die Dokumentenvorlage auswählen, welche bereits das Grundgerüst des ausgewählten Formats hat.

4 Neues Editor Fenster verwenden

Wenn Sie ein neues Editor Fenster geöffnet haben, stehen Ihnen bei der Bearbeitung mehrere Optionen zur Auswahl:



1 Befehlsleiste „Commands“



Innerhalb der Befehlsleiste „Commands“ können Sie den Inhalt eines oder aller Editor Fenster speichern und drucken. Auch können Teile kopiert, ausgeschnitten oder eingefügt werden. Es kann weiterhin nach einem Suchstring in einem Editor Fenster gesucht werden. Dann kann das Resultat eines Editor Fensters auch in einem Anzeigeprogramm (Browser) angezeigt werden.

2 Befehlsleiste „Font Look“

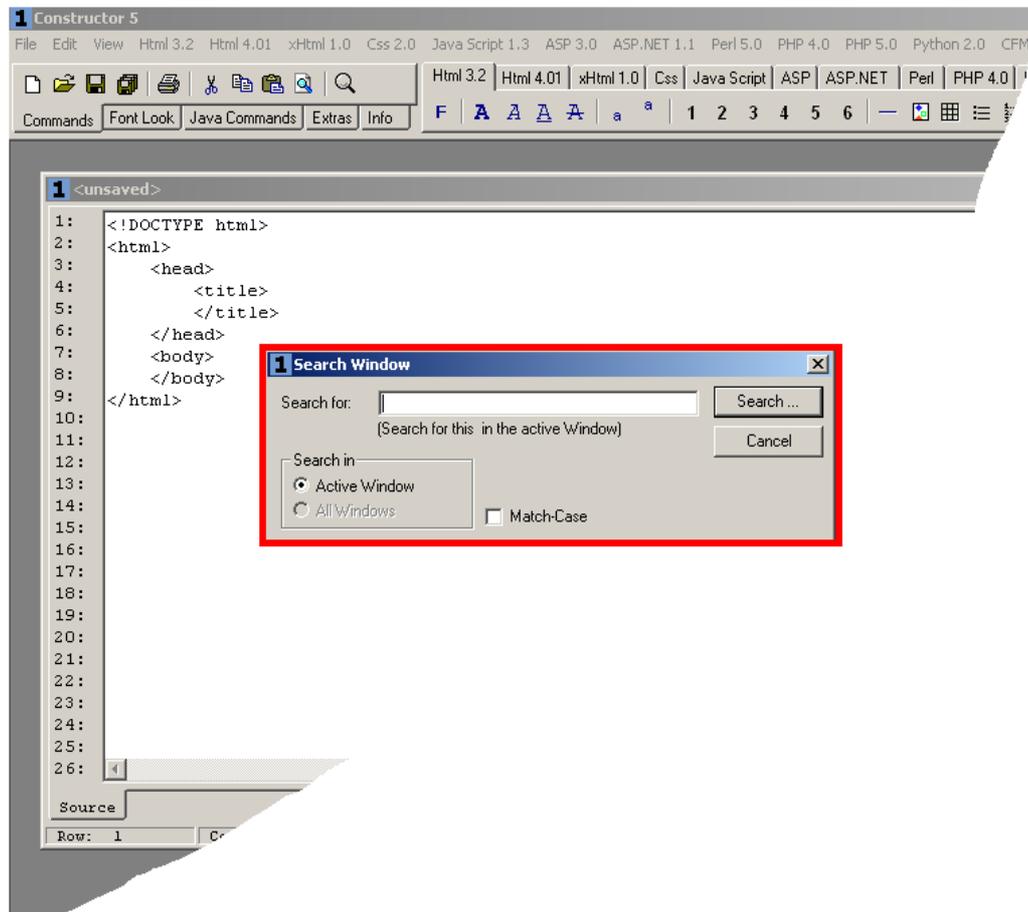


Innerhalb der Befehlsleiste „Font Look“ können Sie die Erscheinung des Textes im aktuellen Editor Fenster bestimmen. Darunter fallen Schriftgröße normal, verkleinern oder vergrößern sowie Fett gedruckt.

3 Textbearbeitung

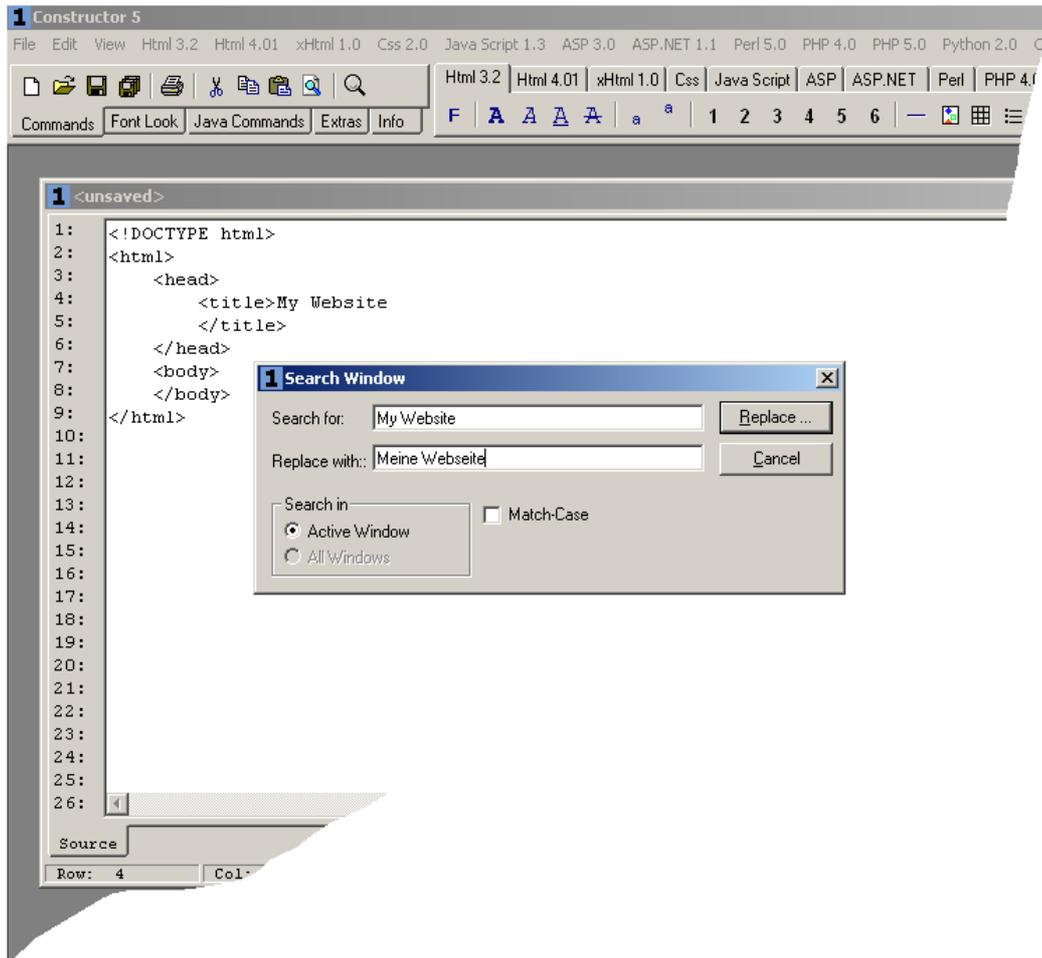
Mit zwei Dialogen besteht die Möglichkeit, in einem aktuellen Editor Fenster nach Text zu suchen oder einen angegebenen Text durch einen anderen zu ersetzen.

1. Suchen Fenster



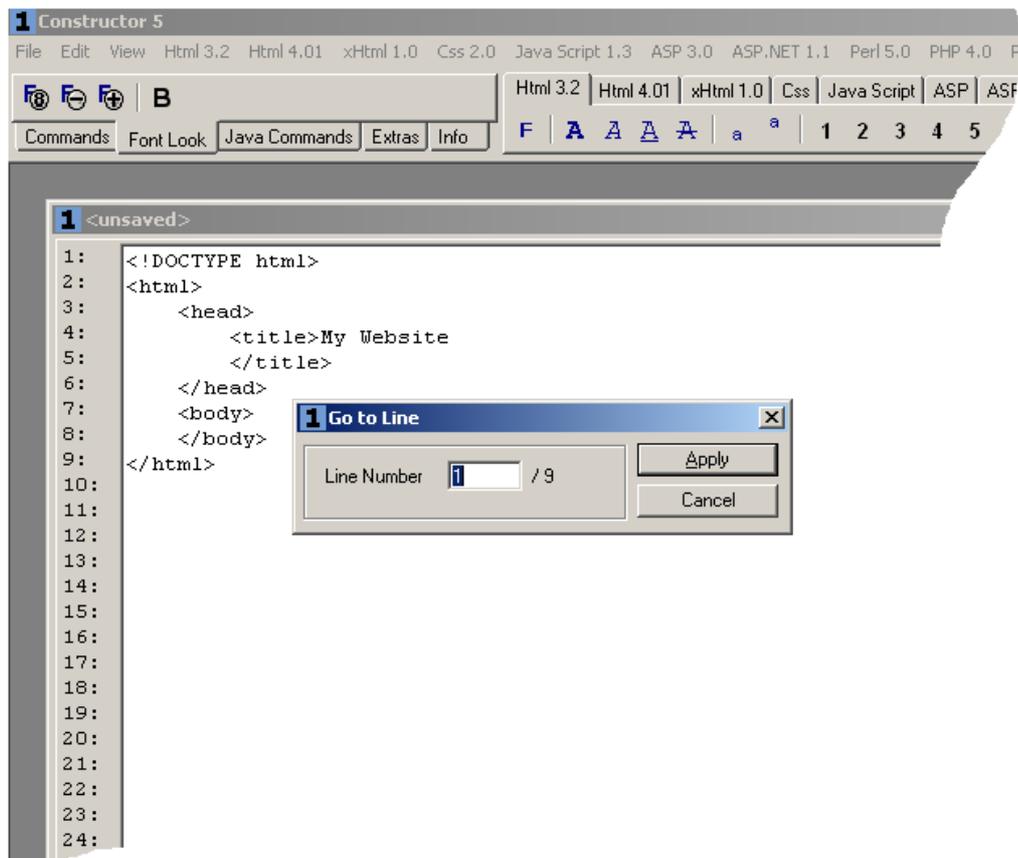
Im Suchen Fenster kann nach dem Vorkommen eines Begriffs im aktuellen Editor Fenster gesucht werden.

2. Suchen und Ersetzen Fenster



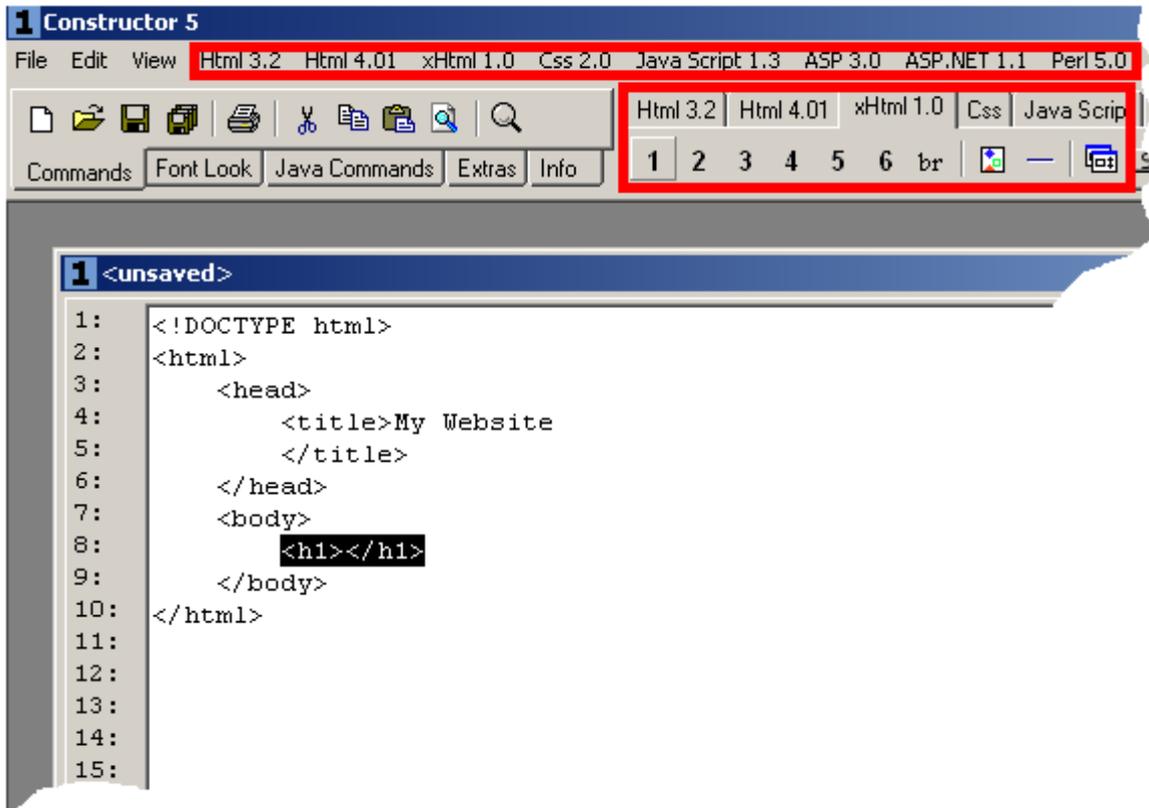
Im Suchen und Ersetzen Fenster wird der Suchtext durch einen bestimmten Text im aktuellen Editor Fenster ersetzt.

3. Gehe zu Zeile Fenster



Mit diesem Fenster können Sie in großen bzw. langen Dateien gezielt auf eine bestimmte Zeilen Position springen.

5 Verwenden der Vorlagen

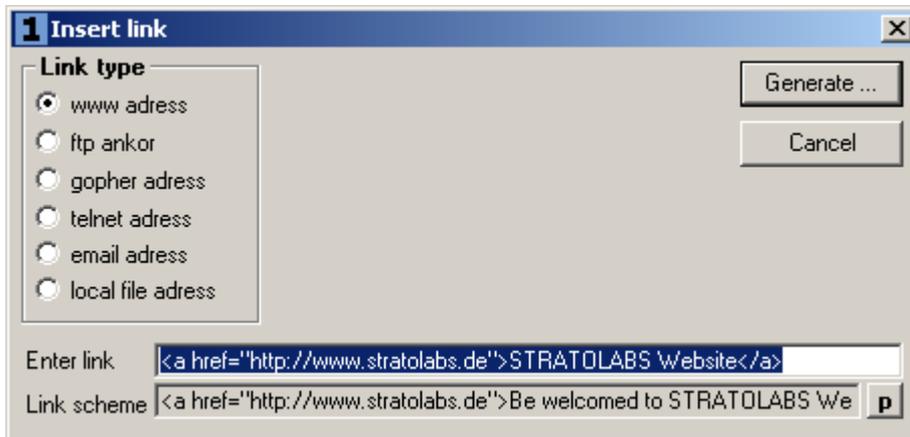


Verwenden Sie für die gebräuchlichsten Quelltext Bestandteile das Einfügen dieser Bestandteile durch einen Menüeintrag oder die Schaltflächen (rot markiert). Auch stehen Assistenten zur Auswahl (siehe nächstes Kapitel), mit welchen komplexe Quelltext Bestandteile einfach eingefügt werden können.

6 Verwenden der Assistenten

Assistenten sind dazu gedacht, wiederkehrende komplexe Aufgaben zu vereinfachen. Mit Assistenten werden Quelltextbestandteile im aktuellen Editorfenster an der aktuellen Cursorposition oder Auswahl eingefügt.

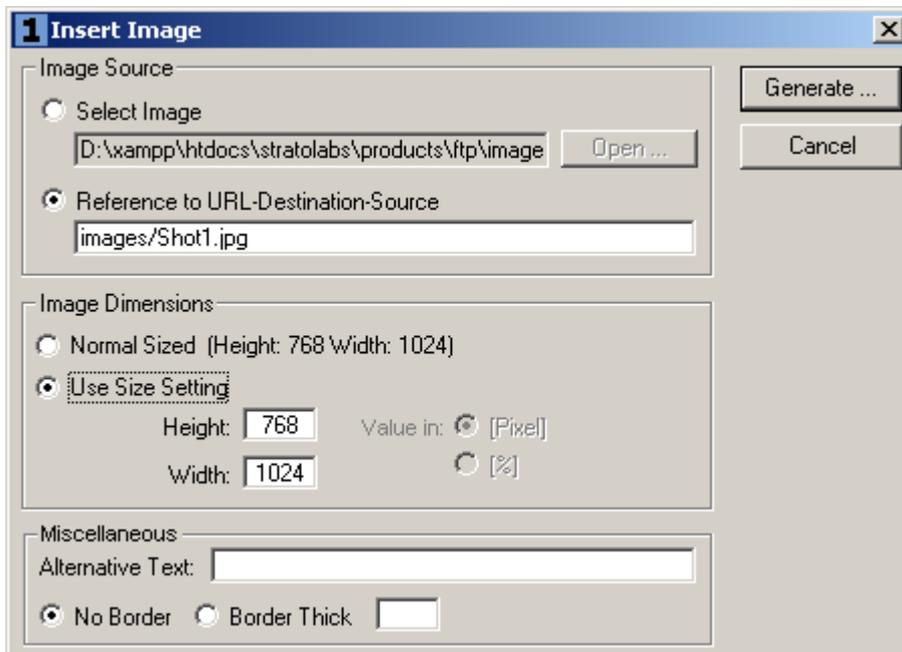
1 Einfügen eines Hyperlinks



Mit diesem Assistenten fügen Sie einen Hyperlink ein. Zur Auswahl stehen:

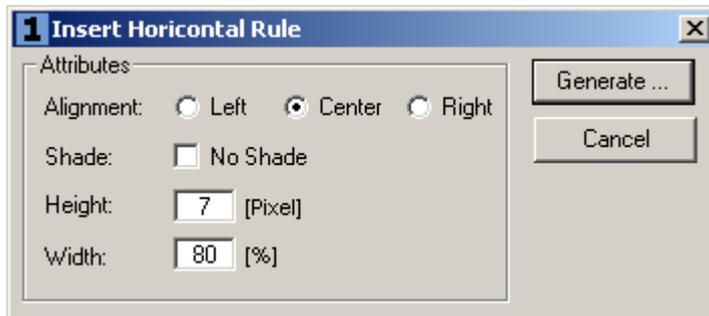
- WWW Adresse
- FTP Adresse
- Gopher Adresse
- Telnet Adresse
- E-Mail Adresse
- Adresse einer lokalen Datei (wird zumeist für Offline Betriebene Webseiten im Dateisystem verwendet)

2 Bild einfügen



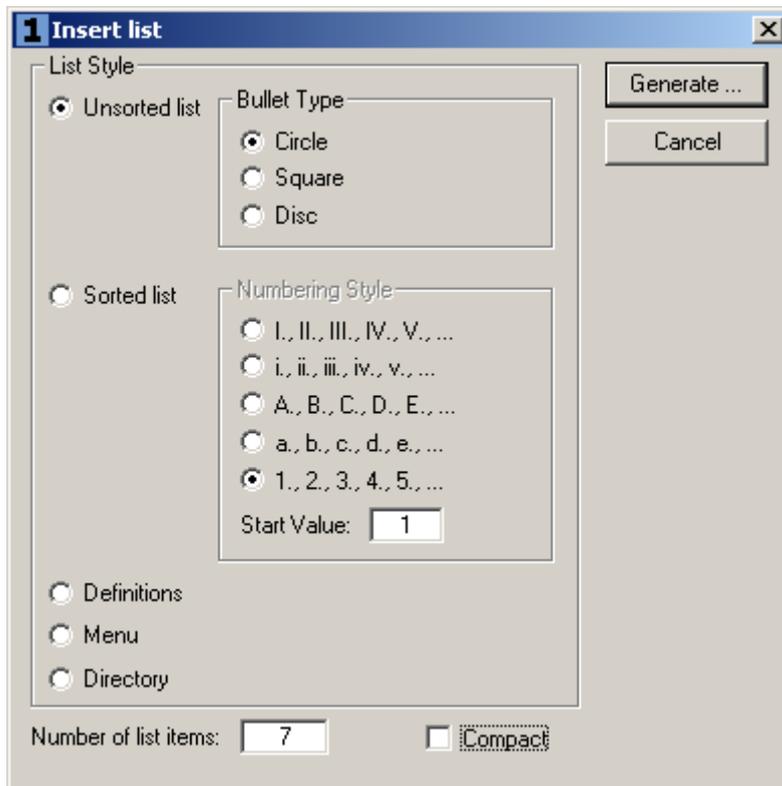
Mit diesem Assistenten fügen Sie an der aktuellen Quelltext Position ein Bild ein. Wahlweise geben Sie einen Verzeichnispfad an oder eine Reference zum Bild. Dann kann die normale Größe des Bildes eingestellt werden oder aber eine benutzerdefinierte Größe in [Pixel]. Wichtig ist noch, dass für die barrierefreiheit von Webseiten ein alternativer Text angegeben werden kann. Zuletzt kann ein Rand um das Bild gezeichnet werden, bei dem der Wert die Breite in [Pixel] angibt.

3 Einfügen einer horizontalen Linie



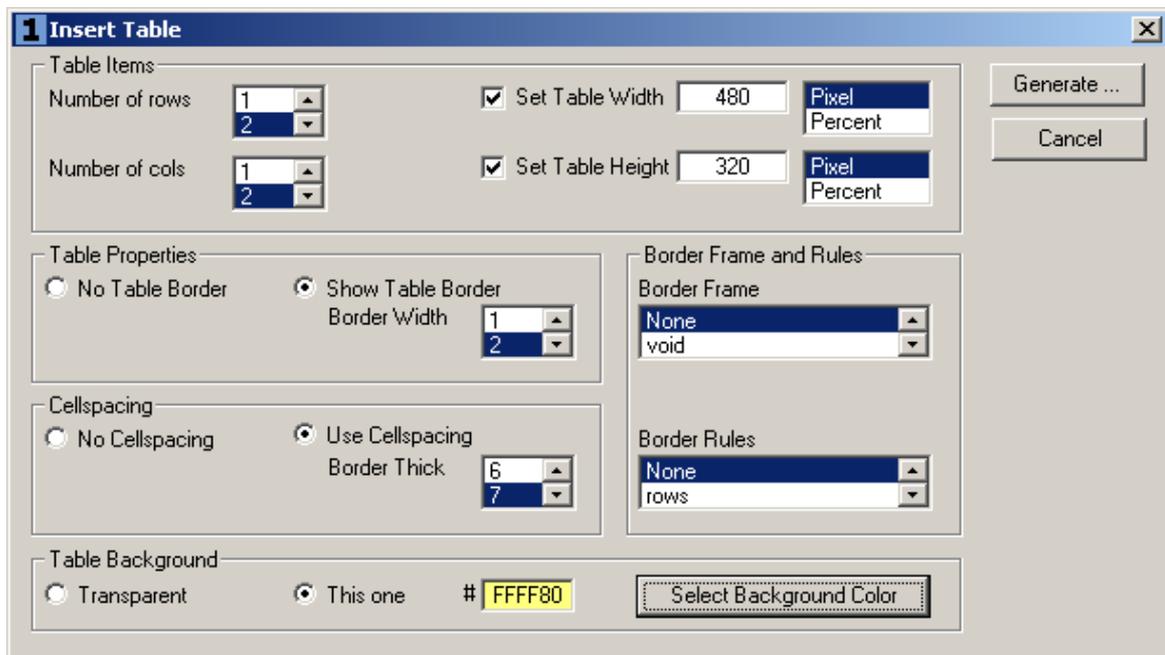
Mit diesem Assistenten kann eine horizontale Linie eingefügt werden. Neben der Ausrichtung links, mitte oder rechts kann bestimmt werden, ob ein Schatten gezeichnet werden soll. Daneben ist die Höhe der Linie in [Pixel] und die prozentuale Breite anzugeben.

4 Liste einfügen



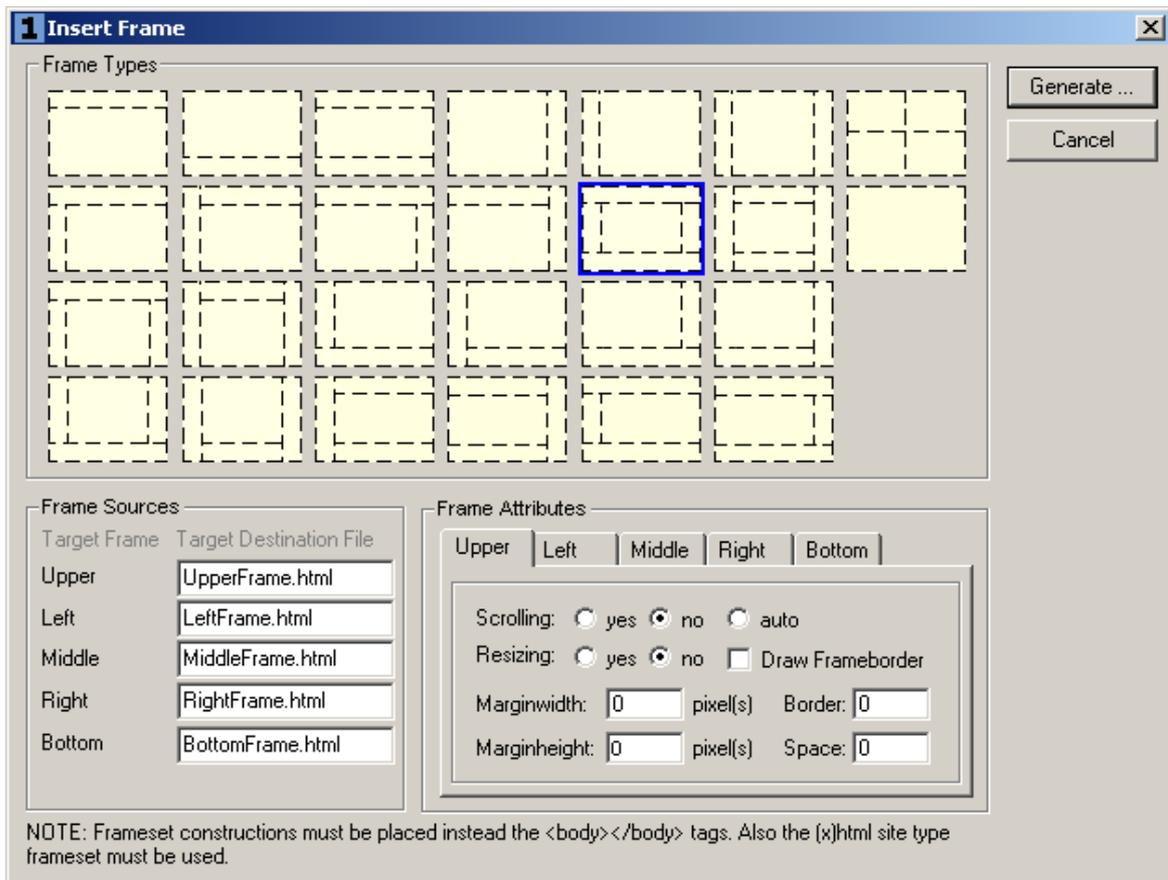
Dieser Assistent dient dem Einfügen von Listeneinträgen. Eine Auswahl besteht in einer unsortierten Liste und einer Sortierten Liste. Beide Listentypen haben mehrere Auswahlen. Wichtig ist noch die Anzahl der Listeneinträge, geben Sie diese unter „Number of list items“ an.

5 Tabelle einfügen



Dieser Assistent dient dem Einfügen einer Tabelle an die aktuelle Cursorposition im aktuellen Editor Fenster. Ausgewählt werden können die Anzahl der Zeilen und die Anzahl der Spalten. Auch ausgewählt werden kann die Breite und Höhe der Tabelle. Wählen Sie aus ob und breit der Rand um die Tabelle ist und ob Inhalte eingerückt werden sollen. Letztendlich läßt sich noch bestimmen, ob die Tabelle eine Hintergrundfarbe hat und welche Farbe dieser Hintergrund annehmen soll.

6 Einfügen eines Framesets



Mit diesem Assistenten fügen Sie ein Frameset an die aktuelle Cursorposition des aktuellen Editor Fensters ein. Dabei gibt es unterschiedliche Werte anzugeben, unter anderem der Name der einzelnen Frames und Werte, welche die Erscheinung dieser Frames setzen.

7 Einfügen von Metaangaben

1 Insert Meta Tags

Meta Types

- Document Author: STRATOLABS Christian Benz
- Description: Company Website
- Keywords: Development
- Time Stamp:
- Robots:
- Charset:
- Expire Date:
- Refresh: URL Destination: Second:
- Editor: stratolabs laboratories (tm) constructor - markup language developme
- Set a Cookie: Cookie Value: Expires: Friday, 31-Dec-02

Buttons: Generate ... Cancel

Mit diesem Assistenten geben Sie die für Suchmaschinen relevanten Metaangaben ein. Ab xHtml 1.0 werden diese Metaangaben durch die Metaangaben nach Dublin Core erweitert.

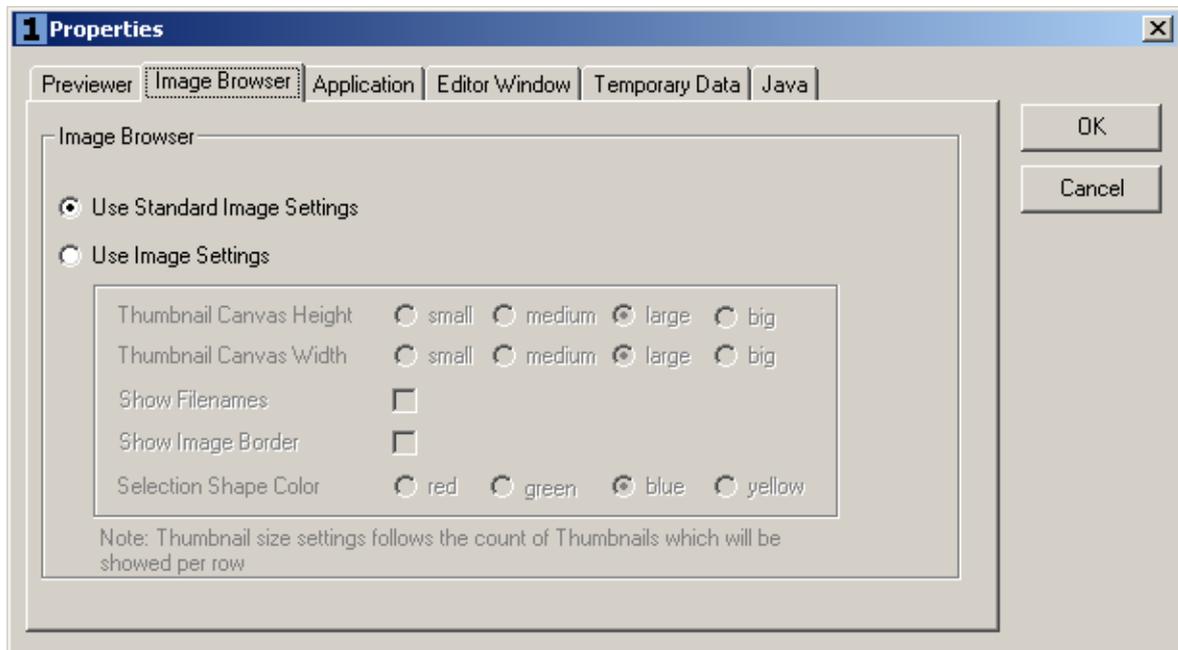
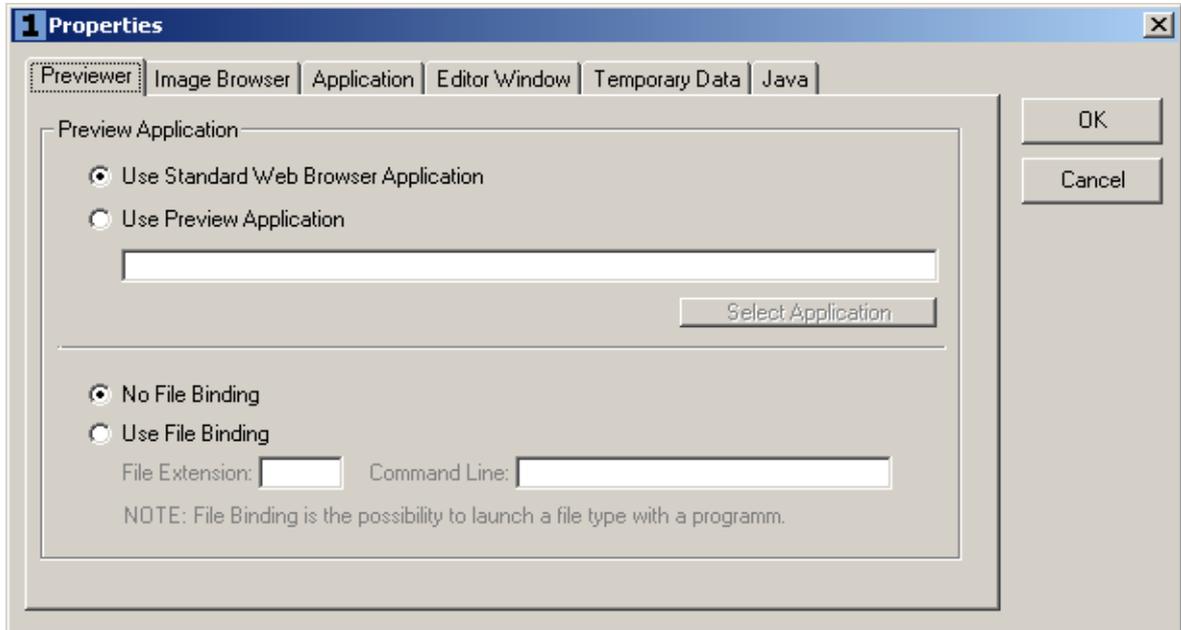
7 Extras

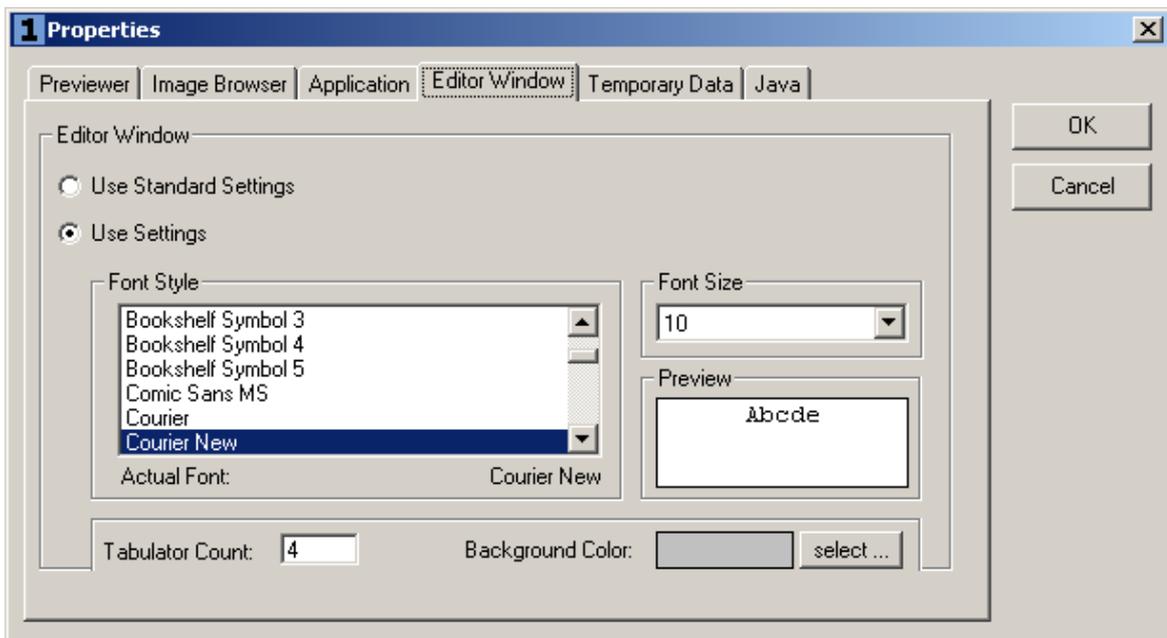
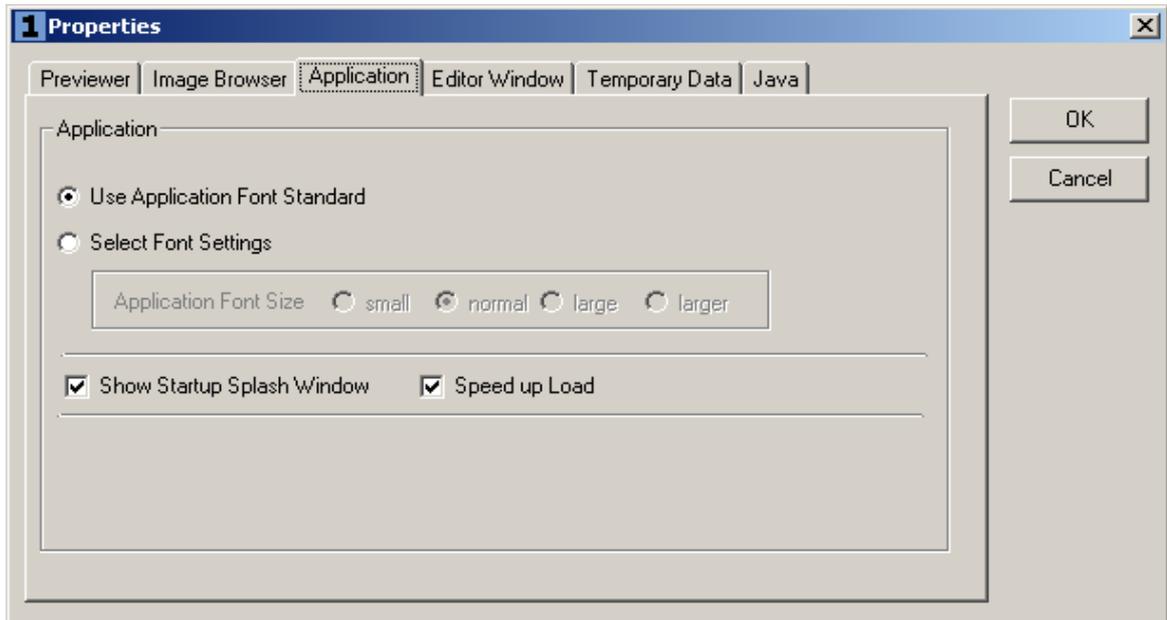
Unter dem Menü Extras gibt es momentan noch drei erwähnenswerte Fenster.

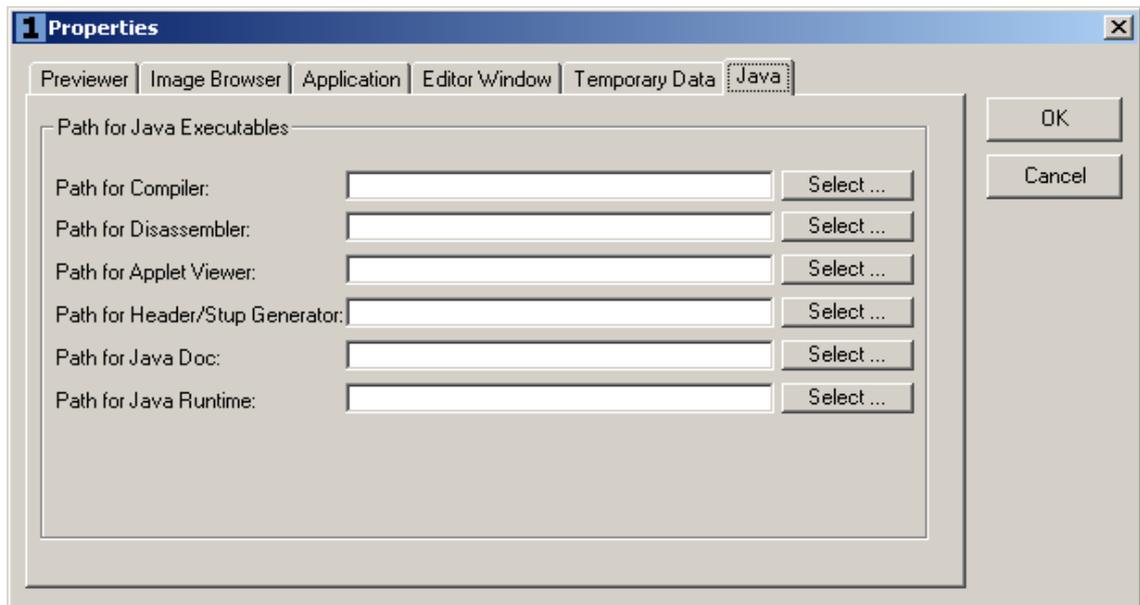
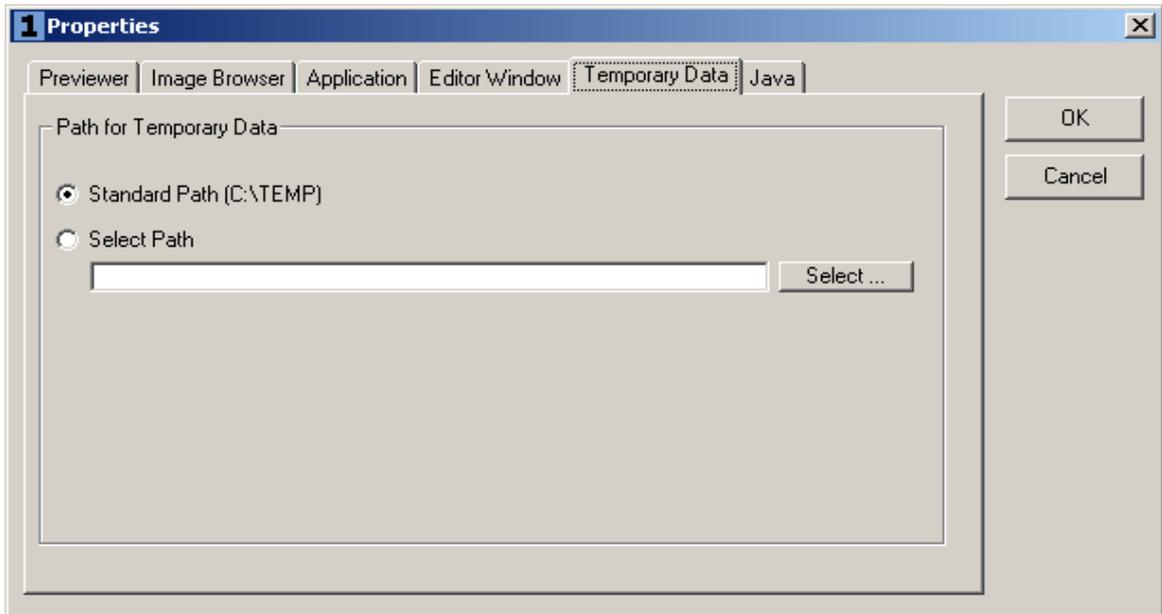
Das erste Fenster sind die Eigenschaften. Hier läßt sich die Erscheinung und das Verhalten dieser Anwendung einstellen. Das zweite Fenster ist die Sonderzeichen Tabelle. „Last but not least“ das dritte und letzte Fenster ist das Farben Fenster, mit dessen der HTML Code für eine ausgewählte Farbe an die aktuelle Cursorposition des aktuellen Editor Fensters gesetzt wird.

1 Eigenschaften Fenster

Im Eigenschaften Fenster werden globale Einstellungen über die Erscheinung und die Funktion dieser Anwendung eingestellt.







1 Special Characters

ä	Ä	ö	Ö	ü	Ü	ß	<	>	&	"		ø	£	
□	¥		§	¨	©	*	«	¬	®	-	°	±	²	
³	´	µ	¶	·	,	¸	»	¼	½	¾	¿	À	Á	
Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï	Ð
Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î
ï	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý
þ	ÿ	A	B	Γ	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	N
Ξ	O	Π	P	Σ	T	Υ	Φ	X	Ψ	Ω	α	β	γ	δ
ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο	π	ρ	ς	σ
τ	υ	φ	χ	ψ	ω	ϑ	Υ	ϖ	•	...	'	-	/	♣
♣	♥	♦	♠	♣	♠	™	ℵ	←	↑	→	↓	↔	↵	←
↑	⇒	↓	⇔	∇	∂	∃	∅	∇	∈	∉	∋	∏	∑	-
*	√	∞	∞	∠	∧	∨	∩	∪	∫	∴	~	≅	≈	≠
≡	≤	≥	⊂	⊆	⊇	⊕	⊗	⊥	•	-	-	˘	˙	
˚	“	”	„	†	‡	‰	<	>	€					

NOTE: If you make a left mouse click you get the tags for html and unicode of the marked symbol. If you want to select more as one symbol, use the right mouse click to add each symbol into the code container. Also the used preview software must be support these codes for special characters.

Codes:
 html name
 unicode name

Code Container:

Use:
 html
 unicode

Buttons: Insert into Editor, Empty ..., Close

2 Sonderzeichen Tabelle

3 Farben Fenster

