

Allgemein gueltige Tasten in allen ODIN-OpenVMS-Programmen
 Übersicht der allgemein gültigen Tasten in allen ODIN-OpenVMS-Programmen
 (ODIN-EP)

=====

Taste RETURN Eingabe bestätigen bzw. Vorwärtsblättern

Taste STRG
 und gleichzeitig Bedeutung/Wirkung

B Alten Feldinhalt wieder setzen.
 H siehe <Hilfe>
 U Feld löschen.
 W Bildschirm neu aufbauen.
 Z Fenster verlassen:
 - Text-Fenster mit abspeichern verlassen.
 - Fenster Abkürzungen verlassen.

Taste PF1
 und danach Bedeutung/Wirkung

A Abkürzungen verwalten. Pro Bildschirmfenster
 können bis zu 9 individülle Funktions-
 abkürzungen definiert werden.
 B Benutzernummer lösen
 E Text-Fenster mit abspeichern verlassen. (s.a. STRG Z)
 F Funktionstasten-Belegung. Pro Bildschirmfenster
 können die Funktionstasten F6 bis F14 und F17
 bis F20 individuelle mit Kommandos belegt werden.
 K Eingabe und Definition eines Korrekturblocks.
 N Eingabe einer privaten Notiz im Text-Fenster.
 P Bildschirm-Ausgabe (Fenster) auf Spool-Datei.
 Q Text-Fenster ohne abspeichern verlassen.
 R Rechner aufrufen.
 V Fenster vergrössern (doppelte Breite).

Taste PF2
 und danach Bedeutung/Wirkung

F Funktionstasten-Modus ein-/ausschalten.
 H Hilfe-Modus ein-/ausschalten.

Taste PF3 Sprung in Stammdatenprogramme

Sonstige
 Tasten Bedeutung/Wirkung

<Hilfe> Benutzer-Hilfe.
 <Suchen> Wort oder Zeichen im Fenster suchen.
 <Einfügen> - Feld: Daten aus Puffer einlesen.
 - Fensterbalken: Zeile einfügen.
 <Löschen> - Feld: Feld löschen.
 - Fensterbalken: Zeile löschen.

Allgemein gueltige Tasten in allen ODIN-OpenVMS-Programmen
<Selektieren> Daten in Puffer einlesen.

<Bild /\ >
Bildschirm-Fensters.
b e n bewegen.

- Kommando-Zeile: Anzeige des v o r h e r i g e n
- Fenster-Balken: Cursor um halbe Fensterhöhe nach o

<Bild \/ >
Bildschirm-Fensters.
n t e n bewegen.

- Kommando-Zeile: Anzeige des n a e c h s t e n
- Fenster-Balken: Cursor um halbe Fensterhöhe nach u

<Pfeil /\ >
- Sprung ins v o r h e r i g e Feld.
- Fensterbalken nach o b e n bewegen.

<Pfeil \/ >
- Sprung ins n a e c h s t e Feld.
- Fensterbalken nach u n t e n bewegen.

<Pfeil <-- >
Cursor nach l i n k s im Feld.

<Pfeil --> >
Cursor nach r e c h t s im Feld.