

Fortsetzung von Ausgabe 6/93, Seite 73

von Peter Aurich

MicroEmacs -> MEmacs
Monitors Systemverzeichnis (Workbench3.0:Devs bzw. Storage3.0:) mit Programmen, die jeweils einen bestimmten Monitor-typ ins System einbinden bzw. die damit möglichen Darstellungsformen bekannt machen. Danach sind die entsprechenden Videomodi über den -> Voreinsteller »Screen-Mode« auswählbar.

Sollen Monitortypen bereits beim Start des Computers eingebunden werden, ist das entsprechende Piktogramm (und damit das Programm) in die Schublade Workbench3.0:Devs bzw. SYS:Devs zu ziehen (kopieren).

MORE Hilfsprogramm (Workbench3.0:Utilities) für die bildschirmorientierte Anzeige von Text- bzw. ASCII-Dateien. **Befehlsformat:** MORE <Dateiname>

Die Tastenbefehle zur Steuerung von More werden nach Betätigen von <H> angezeigt. Auf Wunsch startet More das Programm, dessen Name (evtl. einschließlich Pfad) in der -> Umgebungsvariable EDITOR gespeichert ist, und übergibt den Text:

```
more s:startup-sequence
```

MOUNT Shell-Befehl; ergänzt die Liste der dem Betriebssystem bekannten DOS-Geräte um ein weiteres. **Befehlsformat:** MOUNT [Gerät:] [FROM <Datei>]

MOUNT sucht die Parameter des Geräts in einer gleichnamigen Datei zunächst im Verzeichnis »DEVS:DOSDrivers« und dann in »SYS:Storage/DOSDrivers«. Findet das Systemprogramm die Datei dort nicht, sucht es einen entsprechenden Eintrag für das Gerät in der Datei »DEVS:mountlist«. Durch eine Angabe hinter FROM läßt sich gleich eine bestimmte Datei nach den Parametern durchsuchen.

Ohne Angabe eines Doppelpunkts interpretiert MOUNT die Geräteangabe als -> DOS-Objekt und sucht die Parameter in der angegebenen Datei. Beispiele:

```
mount pc0:
mount pc0
```

Das Shell-Glossar begann im AMIGA-Magazin 2/93. Es soll vor allem Besitzern des Amiga 1200, die keine DOS-Dokumentation besitzen, über Funktion und Arbeitsweise der Shell informieren. Als Nachschlagewerk hilft das Shell-Glossar natürlich allen Amiga-Fans. Mit unseren Tips & Tricks zum Betriebssystem (Seite 136 in dieser Ausgabe, Seite 122 in Ausgabe 4/93) geht's dann in die Praxis.

Die Systembefehle (Folge 5)

Referenz: Shell 2.1/3.0

```
mount devs:dosdrivers/pc0
mount pipe from mountlist
```

MouseBlanker Shell-Befehl bzw. Commodity (Extras3.0:Tools/Commodities); schaltet den Mauszeiger ab, während Eingaben über die Tastatur erfolgen. Der Mauszeiger erscheint wieder, wenn die Maus bewegt wird. **Befehlsformat:** MOUSEBLANKER [CX_PRIORITY=<n>]

Multitasking Gleichzeitiges Ausführen mehrerer Programme bzw. Tasks. Weil ein Mikroprozessor zu einem bestimmten Zeitpunkt nur ein Programm ausführen kann, schalten Multitasking-Systeme so schnell zwischen den aktiven Programmen um, daß es wie ein gleichzeitiger Ablauf aller aussieht.

MultiView Ein Hilfsprogramm (Workbench3.0:Utilities) für die Anzeige beliebiger Daten (Grafik, Text, AmigaGuide, Sound) auf der Workbench oder anderen Public-Screens. **Befehlsformat:** MULTIVIEW [[FILE] <Dateibezeichnung>] [CLIPBOARD] [CLIPUNIT <Zwischenspeicher-Einheit>] [SCREEN] [PUBSCREEN <Public-Screen>] [REQUESTER] [BOOKMARK] [FONTNAME <Zeichensatz>] [FONTSIZE <Zeichengröße>] [BACKDROP] [WINDOW]

Für anzuzeigende Daten muß eine Klassendatei im Verzeichnis sys:classes vorliegen. Bisher werden unterstützt: ANSI-Text, ILBM-Grafik, AmigaGuide-Dokument.

Fehlt der Dateiname, fordert MULTIVIEW einen per Dateidialogtafel an (optionales Argument REQUESTER). Bei Angabe von CLIPBOARD holt sich das Programm die Daten aus dem Zwischenspeicher. Die entsprechende Einheit kann hinter CLIPUNIT bestimmt werden.

Mit BACKDROP erscheint das Objekt in einem Fenster im Hintergrund, mit SCREEN nicht auf der Workbench sondern auf einem neu geöffneten Screen, über PUBSCREEN läßt sich ein bestimmter Screen bestimmen. Über FONTNAME und -SIZE wird die Art und Größe der Zeichen bei der Textanzeige bestimmt.

Hinter BOOKMARK gehört ein entsprechendes Stichwort eines AmigaGuide-Objekts, das dann sofort angezeigt wird. Soll weder ein Objekt noch der Dateidialog

erscheinen, ist MULTIVIEW mit WINDOW zu starten. Beispiel:

```
multiview s:startup-sequence
screen
```

N

Namensmuster Verzeichnis- oder Dateibezeichnung mit Platzhaltern (Joker) für einzelne Zeichen oder Zeichenfolgen. Namensmuster ermöglichen, daß eine Bezeichnung auf mehrere Dateien oder Verzeichnisse zutrifft und so genügt der einmalige Aufruf eines (System-)Programms für die Manipulation mehrerer Objekte. Das Fragezeichen in »Bild?« z.B. steht für ein beliebiges Zeichen. Die Anweisung

```
delete bild?
```

löscht damit die Dateien im aktuellen Verzeichnis, deren Name fünf Zeichen lang ist und mit »bild« beginnt. Die wichtigsten Platzhalter und wofür sie stehen (Zf = ein oder mehrere Zeichen):

```
?      einzelnes Zeichen
#(Zf)  0 bis n mal Zf
(Zf1)(Zf2) Zf1 oder Zf2
~(Zf)  alle Zeichenfolgen bis auf Zf
%      leere Zeichenfolge
[Z1-Z2] Zeichen Z1 bis Z2
'?'    ?
'#'    #
```

Wird statt einer Zeichenfolge nur ein Zeichen angegeben, können die runden Klammern entfallen. Die Zeichenfolgen selbst dürfen wieder Namensmuster sein (Beispiele siehe rechts).

Der Platzhalter #? entspricht dem bei anderen Computersystemen gebräuchlichen Platzhalter *.

Neustart Computer in einen Zustand versetzen, der dem beim Einschalten entspricht. Dabei wird das Betriebssystem initialisiert (Speicher prüfen, Datenbereiche anlegen und eventuell mit Voreinstellungswerten füllen, Erweiterungen einbinden). Beim harten Neustart (cold reboot) wird der Computer tatsächlich aus- und (am besten nach etwa zehn Sekunden) wieder eingeschaltet. Dabei gehen alle Informationen im Speicher verloren. Beim Reset (warm reboot) mit <Ctrl Amiga_links Amiga_rechts> werden einige der Startoperationen nicht ausgeführt – resetfeste Routinen oder Daten bleiben im Speicher und stehen so nach dem Neustart weiter zur Verfügung.

NEWCLI Interner -> Shell-Befehl; startet einen neuen CLI-Prozeß, hat dieselbe Funktion wie -> NEWSHELL. (-> Prozeß)

NEWSHELL Interner -> Shell-Befehl; startet einen neuen CLI-Prozeß, der ein Fenster für die Eingabe von Systembefehlen öffnet (-> Shell). **Befehlsformat:** NEWSHELL [CON:<Fenster-Spezifikation>] [FROM <Datei>]

Fehlt die -> Fenster-Spezifikation zur Festlegung der Fenstergröße, wird »0/0/640/100/AmigaShell« verwendet. Fehlt der FROM-Parameter, sucht NEWSHELL die Befehlsdatei »s:shell-startup« und führt dessen Anweisungen aus. Der neue Shell-Prozeß übernimmt das -> aktuelle Verzeichnis, die -> Eingabeaufforderung, den -> Suchpfad und die Größe des Stapelspeichers (stack).

NoCapsLock Shell-Befehl bzw. -> Commodity (Extras3.0:Tools/Commodities); deaktiviert die Ta-

Namensmuster

A?B Namen mit drei Buchstaben, die mit A beginnen und B enden: AAB, ABA, ACA, ..., A1B, A2B, ...

A#BC Namen, die mit A beginnen, C enden und beliebig viele B's dazwischen haben: ABC, ABBC, ABBBC, ...

A#(BC) Namen, die mit A beginnen, auf das beliebig viele BC's folgen: A, ABC, ABCBC

A(BIC)D Namen, die mit A beginnen, mit D enden und dazwischen ein B oder C haben: ABD, ACD

A(BIC%D) Namen, die mit A beginnen, mit D enden und dazwischen ein B oder C oder nichts haben: ABD, ACD, AD

#? alle Namen
Bl#? Namen, die mit der Folge Bl beginnen, auf die beliebige Zeichen folgen: Bild, Biber, Bimsstein

#?.info Namen, die mit .info enden

Bild[1-4] Namen Bild1, Bild2, Bild3, Bild4

~(?.info) Namen ohne .info am Ende

~(?.info) wie #?.info
[(A-C)][(M-N)]#? Namen, die mit A, B, C, M oder N beginnen: AAC, MAC, NEXT

ste <Ca
 NOCAP
 TY=<D
 <Ctrl
 das von
 Program
 NOF
 (Workbe
 viert das
 arbeiten
 dieser S
 mat: NO
 Ein er
 und <Q
 gram
 wieder

Objek
 nung en
 hält die
 pelpunk
 davon
 Geräts

Open
 -> Betri

ters. Bei
 aus eine
 routinen
 der Bei
 der Bei
 bench
 und Date
 ten, wa
 der ->
 befinden
 boot-Fa
 kette na
 Daten b
 auf die
 das Se
 von der

Opti
 weisung
 chenden
 zuführe
 gibt ->
 Option
 tei nicht
 xadezm

type <
 OS <
 OVER

-> Vo
 tras3.0
 zur Ent
 bereich
 nimmt
 tei. Be
 [FROM
 [USE]
 <Public

PALE
 -> Vo
 tras3.0
 fel zur
 ben bz
 lungen
 mat: PA
 me>[E

ste <Caps Lock>. **Befehlsformat:** NOCAPSLOCK [CX_PRIORITY=<n>]

<Ctrl C> bzw. Break beenden das von der Shell aufgerufene Programm.

NOFASTMEM Shell-Befehl (Workbench3.0:System); deaktiviert das Fast-RAM. Das System arbeitet danach so, als existiere dieser Speicher nicht. **Befehlsformat:** NOFASTMEM

Ein erneuter Aufruf, -> BREAK und <Ctrl C> beenden das Programm - das FAST-RAM wird wieder verwendet.

O

Objektbezeichnung Bezeichnung eines -> DOS-Objekts. Enthält die Bezeichnung einen Doppelpunkt, so wird der Teil links davon als Name eines -> DOS-Geräts interpretiert.

Operating System (OS) Das -> Betriebssystem eines Computers. Beim Amiga besteht das OS aus einem Kern von Programmroutinen im -> (Kickstart-)ROM, der Benutzerschnittstelle Shell, der Benutzeroberfläche Workbench sowie weiteren Routinen und Daten auf den Systemdisketten, wobei sich die meisten auf der -> Startdiskette Workbench befinden. Bei Systemen mit Auto-boot-Festplatte ist eine Startdiskette nicht erforderlich, weil deren Daten bei der Systeminstallation auf die Platte kopiert werden - das System startet (-> bootet) von der Festplatte.

Option Argument in Shell-Anweisungen, das die vom entsprechenden Systemprogramm auszuführende Tätigkeit variiert. So gibt -> TYPE aufgerufen mit der Option HEX den Inhalt einer Datei nicht als Text, sondern in hexadezimaler Form aus. Beispiel:

```
type opt h
```

OS -> Operating System

OVERSCAN Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung des Darstellungsbereichs am Bildschirm bzw. übernimmt die Einstellungen einer Datei. **Befehlsformat:** OVERSCAN [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE] [PUBSCREEN <Public-Screen>]

P

PALETTE Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung der Systemfarben bzw. übernimmt die Einstellungen einer Datei. **Befehlsformat:** PALETTE [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE]

PAR -> DOS-Gerät für die unkonvertierte Datenausgabe an der parallelen Schnittstelle (meist an den Drucker).

Parameter Die zunächst unbestimmte(n) Variable(n) einer mathematischen Funktion bzw. einer Funktion, Anweisung oder eines Befehls einer Programmier- oder Kommandosprache, durch die eine Variation des jeweiligen Zusammenhangs erreicht wird. Bei der mathematischen Funktion »y=mx+b« sind »m« und »b« Parameter. Sie beschreiben die Steigung und den y-Achsen-Schnittpunkt einer Geraden.

Programme werden für die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe geschrieben; Parameter bzw. -> Argumente ändern ihre Funktionsweise innerhalb dieses Rahmens (parametrische Programmierung).

Man unterscheidet Zwangsparameter, die angegeben werden müssen, und Wahlparameter. Kennwortparameter werden durch ein Schlüsselwort eingeleitet bzw. gekennzeichnet. Stellungsparameter dagegen sind in einer bestimmten Reihenfolge einzugeben und werden meist durch ein Trennzeichen (Komma oder Semikolon) separiert. Damit das System erkennt, daß Wahlparameter fehlen, müssen zumindest in der Mitte der Anweisung die entsprechenden Trennzeichen angegeben werden.

Partition Abschnitt einer Festplatte, der wie eine Diskette über den Geräte- oder Datenträgernamen angesprochen werden kann. In der Regel werden bei der Formatierung einer Festplatte zwei Partitionen angelegt - eine für die Systemdaten und -programme der -> Systemdisketten und eine für Anwendungsprogramme.

path -> Pfad

PATH Interner Shell-Befehl; ergänzt die Suchpfadliste um den angegebenen -> Pfad bzw. zeigt die Liste an. **Befehlsformat:** PATH <Verzeichnis> [SHOW] [ADD] [RESET] [QUIET] [REMOVE]

Mit ADD (optional) wird die Liste um den angegebenen Pfad ergänzt, mit REMOVE ein Eintrag entfernt. »PATH RESET« löscht alle mit PATH ergänzten Pfade, läßt also nur c: und das -> aktuelle Verzeichnis übrig. PATH alleine oder mit SHOW zeigt die Eintragungen in der Reihenfolge, in der die Shell die entsprechenden Verzeichnisse nach Programmen durchsucht. QUIET verhindert dabei, daß nicht verfügbare Datenträger angefordert werden - als Pfadname erscheint dann nur der

Datenträgername ohne eventuell festgelegte Unterverzeichnisse. Beispiel:

```
path extras3.0:tools add
path reset
path show quiet
```

Pattern -> Namensmuster

PC0 1 wie PC1, PC2 und PC3 DOS-Geräte für den Datentransfer von und zu MS-DOS-Datenträgern.

2) wie PC1 Datei im Systemverzeichnis DOSDrivers mit den zur Einbindung des gleichnamigen -> DOS-Geräts notwendigen Daten. (-> MOUNT)

PCD -> Kommandofolge (Workbench3.0/s, S:); stellt wie -> CD das aktuelle Verzeichnis ein, merkt sich aber das alte, so daß man mit PCD ohne Parameter dorthin zurückkehren kann.

Pfad (path) Folge von Verzeichnisnamen, angeführt vom Namen eines -> Geräts oder Datenträgers (-> Volume), die einen Weg nach unten in der hierarchischen -> Verzeichnisstruktur eines Datenträgers beschreibt. Verzeichnisnamen sind durch einen Schrägstrich voneinander zu trennen, der führende Geräte- oder Datenträgername durch einen Doppelpunkt vom folgenden Verzeichnisnamen. Beispiel: df0:Superbase/Daten/Verein. An der linken Seite beginnt der Pfad mit dem -> Wurzelverzeichnis, dann folgen die Verzeichnisse von der oberen Ebene bis zu dem Verzeichnis, in dem sich das gewünschte Element befindet. Der Dateiname gehört nicht zum Pfad.

Beginnt ein Pfad nicht mit einem Geräte- oder Datenträgernamen, ergänzt das DOS am Anfang Pfad und Name des aktuellen Verzeichnisses. Beispiel: »Grafik« auf der Festplatte »Work« ist das aktuelle Verzeichnis. Zusammen mit dem in der Shell-Anweisung

```
multiview Bilder/HAM/Esel
```

angegebenen Teil lautet der komplette Pfad »dh0:Grafik/Bilder/HAM«.

picture.datatype Modul (-> DataType) für die Anzeige von Bildern.

Piktogramm Kleines Bild auf der grafischen Benutzeroberfläche Workbench, das einen Datenträger, eine Schublade (Verzeichnis), ein Programm oder Dokument (Projekt) repräsentiert. Die Bilddaten dafür befinden sich in einer Datei, deren Name mit dem des entsprechenden Objekts beginnt und dem Zusatz »info« endet. Neben dem Bild sind dort auch je nach Typ verschiedene Zusatzinformationen gespeichert

(Aufrufparameter bei Programmen, Erzeugerprogramm bei Dokumenten).

PIPE 1) -> DOS-Gerät für die Zwischenspeicherung von Daten. Mit der Anweisung

```
copy datei to pipe:
```

z.B. wird eine Datei in die Pipe (Röhre) geschoben und mit

```
type pipe:
```

wieder (im wahrsten Sinne des Wortes) herausgeholt. Die Angabe eines Pipe-Dateinamens ist nur erforderlich, wenn mehrere Dateien in die Röhre sollen.

2) Datei im Systemverzeichnis DOSDrivers mit den zur Einbindung des gleichnamigen -> DOS-Geräts notwendigen Daten. (-> MOUNT)

Platzhalter 1) Zeichenfolge in -> Kommandofolgen, die beim Ablauf durch das entsprechende, beim Aufruf angegebene Argument ersetzt werden. (-> .KEY)

2) Aus Sonderzeichen bestehende Zeichen(folge) in Datei- oder Verzeichnisnamen, die stellvertretend für (meist) mehrere ASCII-Zeichen steht (Joker, -> Namensmuster).

POINTER Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung von Form und Farbe des Mauszeigers bzw. übernimmt die Einstellungen einer vorher gespeicherten Datei. **Befehlsformat:** POINTER [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE] [CLIPUNIT <Zwischenspeichereinheit>]

port-handler -> DOS-Treiber für die Ausgabe an der seriellen und parallelen Schnittstelle.

postscript_init.ps Datei mit Voreinstellungen für die PostScript-Ausgabe. Dieser sogenannte Prolog wird vor jeder Ausgabe vom entsprechenden Druckertreiber an den Drucker geschickt.

Preferences In den ersten Betriebssystemversionen ein Programm für die Einstellung verschiedener Systemparameter wie Farbe und Form des Mauszeigers oder die Druckqualität. Mittlerweile erfüllen mehrere -> Voreinstellungs-Editoren im Verzeichnis Prefs (Workbench3.0; Extras3.0;) diese Aufgabe.

Preferences-Editor -> Voreinstellungs-Editor

Prefs Systemverzeichnis (Workbench3.0; Extras3.0) mit den -> Voreinstellungs-Editoren

PREPCARD Shell-Befehl (Extras3.0:Tools, nur A 1200); bereitet eine am PCMCIA-Port eingesteckte Speicherkarte für die Verwendung als Datenträger (-> CC0) oder Speichererweiterung

rung vor. **Befehlsformat:** PREPCARD [DISK] [RAM]

Fehlen die Optionen DISK oder RAM, öffnet PREPCARD eine Dialogtafel für die Einstellung.

Presets Systemverzeichnis (Workbench3.0:Prefs), das die -> Voreinstellungs-Editoren für die Speicherung der in der Dialogtafel gemachten Angaben vorschlagen, wenn die Menüfunktion »Projekt/Speichern als« aufgerufen wird. Durch Anklicken der dabei erzeugten Piktogramme oder Angabe des Namens beim Aufruf des Editors lassen sich diese Einstellungen ohne Aufruf der Dialogtafel übernehmen.

PRINTER Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (in Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung des Druckers samt dazugehöriger Parameter wie Seitengröße und Druckqualität bei der Textausgabe bzw. übernimmt die Einstellungen einer vorher gespeicherten Datei. **Befehlsformat:** PRINTER [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE] [PUBSCREEN <Public-Screen>] [UNIT <Einheit>]

PRINTERGFX Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung der für den Grafikdruck erforderlichen Angaben bzw. übernimmt die Einstellungen einer vorher gespeicherten Datei. **Befehlsformat:** PRINTERGFX [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE] [PUBSCREEN <Public-Screen>]

PRINTERPS Shell-Befehl bzw. -> Voreinstellungs-Editor (Extras3.0:Prefs); öffnet die Dialogtafel zur Einstellung der für die PostScript-Ausgabe erforderlichen Angaben bzw. übernimmt die Einstellungen einer vorher gespeicherten Datei. **Befehlsformat:** PRINTERPS [FROM <Dateiname>] [EDIT] [USE] [SAVE] [PUBSCREEN <Public-Screen>]

PRINTFILES Shell-Befehl bzw. Systemprogramm (in Extras3.0/Tools) für die Ausgabe einer oder mehrerer Dateien. **Befehlsformat:** PRINTFILES [-f] <Dateiname> [-f]

Das Systemprogramm arbeitet die angegebenen Argumente eins nach dem anderen ab. Trifft es dabei auf den Schalter »-f«, löst es einen Seitenvorschub beim Drucker aus. Bei Ausgabe mehrerer Dateien sollte also -f zwischen den Namen stehen. Beispiel:

```
printfiles s:pcd -f
```

Priorität 1) Rangstufe eines Programms bzw. Prozesses bei der Zuteilung von -> Prozessorszeit. Die Priorität wird automatisch zugewiesen und kann mit

-> CHANGETASKPRIORITY geändert werden.

2) Rangstufe eines -> Commodity bei der Belegung von Funktionen mit gleichen Tastenfolgen.

Programm Strukturierte Folge von Befehlen, die hintereinander ausgeführt werden und dabei eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Wir unterscheiden System-, Hilfs- und Anwendungsprogramme bzw. Applikationen (s. dort).

Programm, wiedereintrittsfähig Ein wiedereintrittsfähiges (reentrant) Programm im Speicher kann so mehrmals hintereinander aufgerufen werden, daß sich bei jedem Aufruf die gleiche Ausgangslage ergibt. Dies ist z.B. nötig, wenn Routinen in den Speicher geladen, und dort mehrmals, im Rahmen des Multitasking sogar »gleichzeitig« ausgeführt werden. Nicht wiedereintrittsfähig sind Programme in der Regel, wenn sie

- ◊ sich selbst modifizieren oder
- ◊ Datenbereiche enthalten und diese überschreiben.

Ein besonderes -> Schutzbit (protection bit), das sogenannte Pure-Bit, soll beim Amiga Auskunft darüber geben, ob der Programmcode wiedereintrittsfähig ist (pure = rein, sauber, makellos). Ist das Pure-Bit (zu erkennen am p in der Verzeichnisliste) nicht gesetzt, weigert sich -> RESIDENT, ein Programm resident im Speicher zu verankern.

Prompt -> Eingabeaufforderung

PROMPT Interner Shell-Befehl; bestimmt die Informationen, die im Shell-Fenster als -> Eingabeaufforderung angezeigt werden. **Befehlsformat:** PROMPT [<Eingabeaufforderung>]

Innerhalb einer beliebigen Zeichenfolge (einschl. -> ANSI-Steuereichen) können die Platzhalter %N, %S oder %R eingefügt werden, damit die Nummer der Shell, der Name des aktuellen Verzeichnisses oder der Rückgabewert des zuletzt ausgeführten Programms bzw. Systembefehls an den entsprechenden Stellen der Eingabeaufforderung erscheint. PROMPT ohne Argumente setzt die Standardeinstellung "%N.%S>" zurück. Befinden sich in der Zeichenfolge Programmnamen in Hochkomma, führt PROMPT diese Programme aus, und integriert deren Ausgabe in die Eingabeaufforderung. Beispiele:

```
prompt "%n.%s >"
prompt "%date" >
```

PROTECT Shell-Befehl; setzt bzw. löscht ein oder mehrere

-> Status-Bits einer oder (über Namensmuster) mehrerer Dateien. **Befehlsformat:** PROTECT [FILE] <DateiNamensmuster> [FLAGS] [+|-<Status-Bits>] [ADD] [SUB] [ALL] [QUIET]

Je nach »Vorzeichen« Plus oder Minus bzw. den entsprechenden Schaltern ADD und SUB setzt oder löscht das Systemprogramm das oder die angegebenen Schutz-Bits, bei Angabe von ALL geschieht dies mit allen. Beispiele:

```
protect s:compile +s
protect s:addressrecord s add
protect c:?? -d
protect dh0:bilder/?? +rw
```

(-> LIST)

protection bit Schutz- bzw. Status-Bit (-> Dateiattribut)

Prozessorszeit Zeitspanne, währenddessen ein Programm den Prozessor bekommt, in der es also (zumindest teilweise) abläuft.

Prozeß Aus Programm und Systemverwaltungsdaten bestehende Einheit, die im Rahmen des Multitasking als eigenständiger Job abläuft. Von der Shell nicht mit -> RUN gestartete Programme nutzen die Systemdaten der Shell. Deshalb arbeitet die Shell erst wieder nach deren Ausführung.

(-> Task)

PRT DOS-Gerät für die Ausgabe von Druckdaten, wobei evtl. enthaltene Steuerzeichen (z.B. für Fettdruck) in die speziellen des mit -> PRINTER eingestellten Druckers umgewandelt werden.

public screen (Öffentlicher) Screen eines Programms, der auch für die Fenster anderer Programme zur Verfügung steht. Die Bezugnahme geschieht über den Namen. (-> PUBSCREEN)

PUBSCREEN Argument vieler Shell-Befehle, das den -> Public-Screen namentlich bezeichnet, auf dem das entsprechende Systemprogramm Fenster öffnen soll.

Pufferspeicher Zwischenspeicher für den Datentransfer von und zu externen Geräten. Auszugebene Daten werden erst dort abgelegt, und dann je nach Kapazität des Puffers in mehr oder weniger großen Blöcken übertragen. Auch beim Laden holt das Betriebssystem zunächst eine größere Portion, als die Programme haben wollen. Weitere Anforderungen werden dann aus dem schnellen Zwischenspeicher bedient. Von ungepufferter Ausgabe spricht man, wenn die Daten direkt ans Gerät übergeben werden. (-> AUX, -> ADDBUFFERS).

pure Attribut (-> Schutz-Bit) für eine Programmdatei; ist es gesetzt, sollte das Programm alle Anforderungen für die resetteste Verankerung mit -> RESIDENT erfüllen.

queue-handler -> DOS-Treiber für -> DOS-Gerät PIPE.

QUIT Interner Shell-Befehl; beendet die Ausführung einer Kommandositzung und übergibt den angegebenen Wert an das Programm oder die Kommandositzung zurück, von der sie aufgerufen wurde. **Befehlsformat:** QUIT [<Rückgabewert>] Beispiel:

```
quit 5
```

RAW 1) -> DOS-Gerät, das ein Laufwerk im RAM-Speicher simuliert. Im Gegensatz zum DOS-Gerät RAW bleiben die Daten der RAW auch über einen -> Neustart (Reset) hinweg erhalten.

2) Daten im Systemverzeichnis DOSDOSDrivers mit den zur Einbindung des gleichnamigen -> DOS-Geräts notwendigen Daten. (-> MOUNT)

RAW 1) -> DOS-Gerät, das ein Laufwerk im RAM-Speicher simuliert (-> RAW-Disk).

2) Daten im Systemverzeichnis DOSDOSDrivers mit den zur Einbindung des gleichnamigen -> DOS-Geräts notwendigen Daten. (-> MOUNT)

RAW-Disk Massenspeicher, der die Daten nicht wie üblich auf Diskette oder Festplatte ablegt, sondern in den RAM-Speicher des Computers. Da der beim Ausschalten gelöscht, bei Programmierern eventuell (teilweise) überschrieben wird, sollte die RAW-Disk nur für temporäre Daten verwendet werden. (-> RAM, -> RAD)

RAW DOS-Gerät für die Datenübertragung von der Tastatur und zum Bildschirm (Console). Das zuständige -> DOS-Treiberprogramm öffnet ein Fenster auf der Workbench. Dessen Position, Maße und Titel (-> Fenster-Spezifikation) sind hinter den Gerätenamen zu schreiben. Beispiel mit Spezifikation:

```
raw:50/50/400/200/Fenster
```

Im Gegensatz zu CON werden die Eingaben nicht gepuffert, sondern sofort ans anfordernde Programm übermittelt.

RC Umgebungsvariable der Shell; enthält den vom zuletzt aufgerufenen Programm zurückgegebenen Wert (return code).

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe