


MAUS UND TASTATUR

DIE MAUS

Die Maus ist das meistgenutzte Gerät zur Bedienung. Mit dem Cursor (Mauszeiger) bewegt man sich über den Bildschirm und führt Aktionen aus.

Ein **Linksklick** markiert das gewünschte Objekt oder die gewünschte Stelle (sie ist dann farbig unterlegt), ein **Doppelklick** löst eine Aktion aus, wie Öffnen oder Programm starten. Im Folgenden ist, wenn vom „Klicken“ die Rede ist, immer ein Linksklick gemeint.

Hat man die Webansicht eingestellt (Maussymbol Hand ) , so genügt ein auf das Objekt zeigen, um das Objekt zu markieren, und ein einmaliges Klicken, um eine Aktion auszulösen. Im Internet bekommt der Cursor die Form einer **Hand**, wenn sie über einem Objekt liegt, das zu weiterführenden Seiten führt.

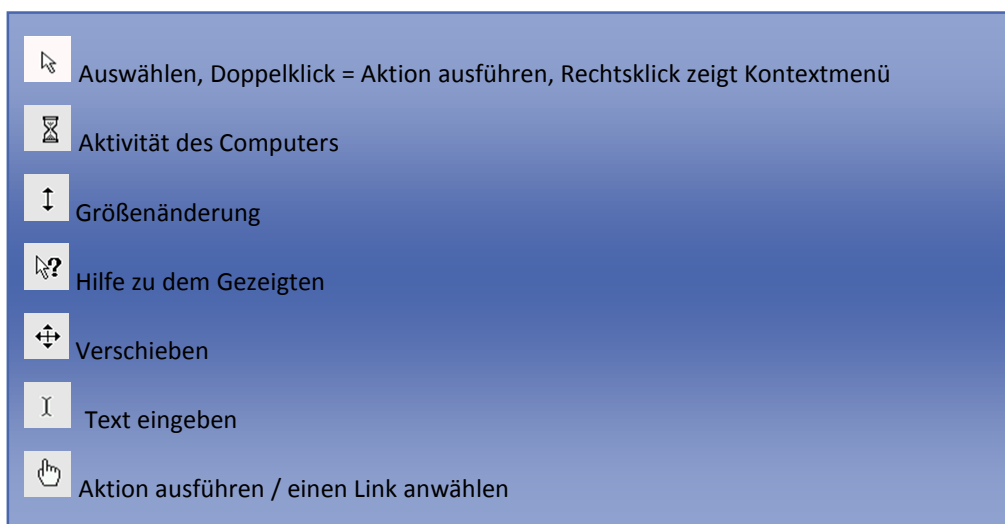
Mit der **rechten Taste** wird ein **Kontextmenü** geöffnet, das verschiedene Funktionen und Befehle zum markierten Objekt beinhaltet. Ein einmaliges Klicken auf eine leere Stelle außerhalb des Kontextmenüs schließt dieses wieder. Auch sonst, wenn ein Menü aufblättert, das man nicht will, oder etwas falsch markiert wird, wird diese Aktion durch ein Klicken auf eine leere Stelle aufgehoben.

Markiert wird, wenn man mit gedrückter linker Maustaste über etwas streicht. Ein markiertes Objekt kann mit **gedrückter Maustaste** verschoben werden. Mit **gedrückter rechter Maustaste** können zusätzlich zum Verschieben weitere Funktionen genutzt werden, die in einem Kontextmenü nach dem Loslassen der Taste aufgezeigt werden (abhängig vom jeweiligen Programm).

Bei Mäusen, die eine **mittlere Taste** besitzen, kann diese mit einer Funktion programmiert werden (in der Systemsteuerung oder mit der mit der Maus mitgelieferten Software). Manche Mäuse haben in der Mitte ein **Scrollrad**, mit dem man eine Seite hoch und runter blättern kann.

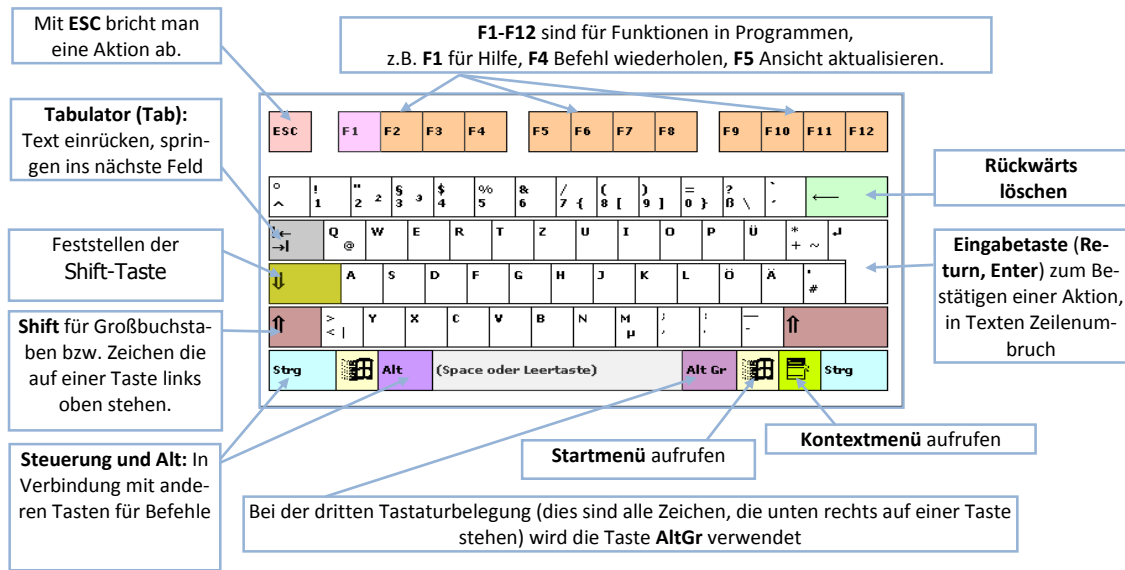
Der Mauszeiger nimmt verschiedene Formen an, je nachdem, worauf Sie zeigen und in welchem Programm Sie arbeiten.

In Texten zeigt ein **blinkender Strich**, an welcher Stelle sich der Cursor befindet, das bedeutet, dass eingetippter Text an diese Stelle kommt. Wenn der Cursor zum **Doppelpfeil** wird, kann die Größe eines Fensters oder Objektes verändert werden.



DIE TASTATUR


Die Tastatur dient der Dateneingabe. Einige Tasten sind aber auch mit bestimmten **Funktionen** belegt.




Großbuchstaben bzw. Zeichen die auf einer Taste links oben stehen (z.B. §) ruft man durch die Kombination dieser Taste mit der Taste **Shift** auf. Dabei wird die Taste Shift gedrückt gehalten und dann die gewünschte Taste zusätzlich gedrückt. Beide Tasten werden anschließend wieder losgelassen.

Bei der **dritten Tastaturbelegung** (dies sind alle Zeichen, die unten rechts auf einer Taste stehen, z.B. @, €, }) geht man genauso vor. Es wird lediglich statt der Taste Shift die Taste **AltGr** verwendet.

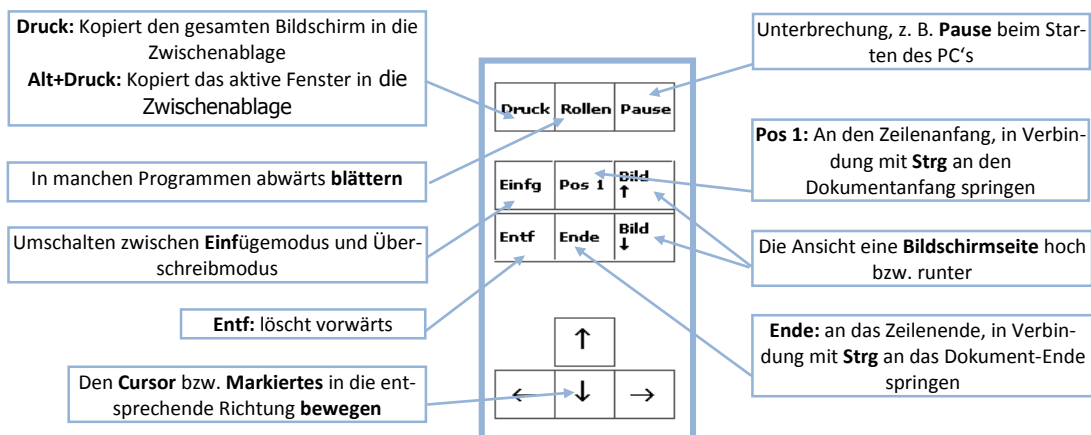
Bei der Eingabe von Text wird das Getippte an der Stelle eingefügt, an der der Cursor steht. Ist etwas markiert, so wird das Markierte überschrieben.

Mit der **Windows-Taste**  (links neben der Alt-Taste bzw. rechts neben der AltGr-Taste) kommt das Startmenü zum Vorschein.

Mit der Taste  wird das Kontextmenü der rechten Maustaste aufgerufen, entsprechend der Stelle, an der der Cursor steht bzw. entsprechend dem Markierten.

Rechts auf der Tastatur sind der **Steuerblock** und der **Numerikblock**. Bei Notebooks sind die meisten Tasten mit Hilfe des gleichzeitigen Drückens der Laptopfunktionstaste (meistens **Fn**, grau oder blau) zu erreichen, manche Tasten sind auch direkt auf der Tastatur (z. B. Entf).

Der **Steuerblock** erlaubt das schnelle Navigieren im Fenster oder Dokument.



Sollte es einmal vorkommen, dass beim Tippen immer der nächste Buchstabe überschrieben wird (also der Text nicht eingefügt wird, sondern das Nachstehende ersetzt, so wurde wohl versehentlich die Taste **Einfg** im Steuerblock gedrückt und damit der Einfügemodus ausgeschaltet. Durch nochmaliges Drücken der Einfg-Taste wird der Einfügemodus wiederhergestellt.

Der **Numerik- oder auch Zahlenblock** dient zur bequemen Eingabe von Zahlen und Rechenoperationen. Seine zweite Tastaturbelegung entspricht der Belegung des Steuerbockes.

Mittels der **Taste Num** kann der Numerikblock ein bzw. ausgeschaltet werden. Im ausgeschalteten Zustand (das entsprechende Lämpchen auf der Tastatur leuchtet nicht) ist die zweite Tastaturbelegung diese Blockes (die Zahlen) aktiv und kann ohne Shift genutzt werden.

Num ↓	÷	×	-
7 Pos 1	8 ↑	9 Bild ↑	+
4 ←	5	6 →	
1 Ende	2 ↓	3 Bild ↓	Enter
0 Einfg	, Entf		

Wichtige Tastenkombinationen:

(Die erste Taste muss gedrückt gehalten werden, während die zweite betätigt wird)

Strg + Esc	Startmenü kommt zum Vorschein
Alt + F4	Aktives Fenster schließen
Strg + Alt + Entf	Alle laufenden Programme auflisten und evtl. beenden
Strg + x	Ausschneiden in die Zwischenablage
Strg + c	Kopieren in die Zwischenablage
Strg + v	Einfügen aus der Zwischenablage
Strg + a	Alles markieren
Strg + p	Drucken
Shift + Return	Neue Zeile ohne neuen Absatz (weicher Zeilenumbruch)
Shift und Tabulator	Zurückspringen
Doppelklick auf ein Wort	Markiert ganzes Wort
Klick, dann Shift + Mausclick an weiterer Stelle	Markiert den Bereich zwischen den beiden Klicks
Klick, dann Strg + weitere Mausclicks	Markiert mehrere Objekte
Shift + Ziehen mit gedrückter Maustaste	Objekt nur waagrecht oder senkrecht bewegen