

## Einführung

Edit4Win dient zur einfachen Bearbeitung von Textdateien aller Art. Bei Verwendung etwaiger Script-/Programmiersprachen wird der Syntax dieser Sprachen hervorgehoben.

Edit4Win ermöglicht

- das Bearbeiten von Dateien auf der lokalen Festplatte oder im Netzwerk;
- das Bearbeiten von Dateien direkt auf einem FTP-Server, es können mehrere FTP-Profilen verwaltet werden und Dateien von mehreren FTP-Accounts gleichzeitig bearbeitet werden;
- WYSIWYG-HTML-Editor zur einfachen Bearbeitung von lokalen HTML-Dateien;
- das einfache Einfügen von HTML-Code mit Hilfe der HTML-Palette inkl. Definition von eigenen Elementen;
- das Einfügen von Vorlagen und die Erstellung eigener Vorlagen, mitgeliefert werden verschiedene Vorlagen für HTML und PHP;
- die Erstellung von Projekten um Dateien eines Projekts gemeinsam verwalten zu können inkl. To-Do-Liste;
- das Speichern von Dateien in verschiedenen Dateiformaten (ANSI, ASCII, Unicode, Windows-Format; Mac-Format; Unix-Format);
- die Verwendung von Plug-ins, die ebenfalls selbst entwickelt werden können;
- im Lieferumfang enthalten sind anklickbare Codelisten für HTML, HTML-Sonderzeichen, CSS, JavaScript, Object Pascal, Perl, PHP, SQL und XML;
- die Aufzeichnung und Ausführung von Makros, um wiederholte Eingaben automatisiert durchführen zu lassen;
- das Exportieren des Dokuments als HTML- oder RTF-Dateien inkl. Syntaxhervorhebung;
- das Vergleichen von Textdateien inkl. farblicher Markierung der Unterschiede;
- das Bearbeiten des Dokuments im integrierten Hex-Editor;
- die Nutzung des Hex-Editors um Binärdateien bearbeiten zu können;
- das Setzen von Positionsmarken zum einfachen Springen im Dokument;
- das Einfügen von Datum und Uhrzeit, Sonderzeichen oder Textblöcken (Phrasen);
- das Einfügen externer Text-Dateien;
- das Umwandeln von Text, finden von zugehörigen Klammern;
- und weitere Funktionen zur Erleichterung der Bearbeitung von Texten.

Weitere Funktionen

- zum Suchen und Ersetzen von Text
- zum Suchen zugehöriger Klammern
- verschiedene Funktion zur Änderung von Groß-/Kleinschreibung, Codierung von Text usw.

- Spalten- und zeilenweises Markieren von Text
- Automatisches Einrücken von Text
- Anzeige von Zeilennummerierungen
- Verschiedene Möglichkeiten der Einrichtung einer Druckseite
- Voransicht vor dem Ausdruck
- und vieles mehr...

Edit4Win bietet Syntaxhervorhebung für

- 68HC11 Assembler
- ADSP21xx
- AWK
- Baan 4GL
- Borland Forms
- C#
- C/C++
- Cache Object Script
- CA-Clipper
- Cascading Style Sheet
- COAS Product Manager Report
- COBOL
- CORBA IDL
- DOT Graph Drawing Description language
- Eiffel
- Fortran
- Foxpro
- Galaxy
- Gembase
- General
- GW-TEL
- Haskell
- HP48
- HTML

- INI
- Inno Setup Script
- Java
- JavaScript
- KiXtart
- LEGO LDraw
- Modelica
- Modula 3
- MS VBScript
- MS-DOS Batch
- Object Pascal
- Perl
- PHP
- Progress
- Python
- Resource
- Ruby
- Semanta Data Dictionary
- SQL
- Standard ML
- Structured Text
- SynGen Msg
- Tcl/Tk
- TeX
- UNIX Shell Script
- Unreal
- Visual Basic
- Vrm197
- x86 Assembly
- XML

[Informationen zur Registrierung von Edit4Win](#)

**Registrieren Sie sich jetzt! Sie können alle zukünftigen Edit4Win-Versionen mit Ihrem Freischaltcode nutzen!**

## **Systemvoraussetzungen**

Zur Nutzung von Edit4Win muss Ihr PC, die folgenden Voraussetzungen erfüllen.

- Pentium 200 oder höher
- Betriebssystem Windows 98/Me, Windows NT 4 ab SP 4; Windows 2000/XP+
- Internet Explorer 5.5 oder höher
- mindestens 64 MB Hauptspeicher
- Bildschirmauflösung mindestens 800x600 bei 256 Farben (empfohlen 1024x768 bei 16 Millionen Farben)

## Kommandozeilenparameter

Sie können Edit4Win wie folgt aufrufen:

Edit4Win.exe oder notepad.exe\* [dateiformat] <dateiname> [dateiformat] <dateiname> ...

Für [dateiformat] können die folgenden Parameter angegeben werden

Parameter für Dateiformat	Dateiformat
/ANSI	Windows - Ansi (Standard)
/UNICODE	Windows - Unicode
/DOS	DOS (ASCII, OEM)
/MACANSI	Apple Macintosh (ANSI)
/MACOEM	Apple Macintosh (OEM)
/UNIXANSI	Unix (ANSI)
/UNIXOEM	Unix (OEM)

Beispiel:

Die Dateien c:\autoexec.bat und c:\config.sys sollen im ASCII (DOS)-Format geöffnet werden:

Edit4Win.exe oder notepad.exe\* /DOS c:\autoexec.bat /DOS c:\config.sys

\*Die Angabe von Edit4Win.exe oder notepad.exe hängt von Ihrer Installation ab. Sollten Sie Setup angewiesen haben Notepad zu ersetzen, dann müssen Sie notepad.exe angeben.

## Edit4Win-Programmeinstellungen

### Registerkarte Allgemein

Nur eine Instanz von Edit4Win erlauben	Sollten Sie mehrere Dateien gleichzeitig öffnen lassen wollen, dann werden bei aktivierter Option alle Dateien in einem Edit4Win-Fenster angezeigt, ansonsten werden mehrere Edit4Win-Instanzen (Programme) geöffnet.  Unter Windows 9x/Me kann es zu Ressourcen-Problemen kommen, wenn diese Option nicht aktiviert ist.
Neuladen der zuletzt geöffneten Dateien	Ist diese Einstellung aktiviert dann wird Edit4Win beim nächsten Programmstart alle Dateien erneut öffnen, die beim letzten Schließen geöffnet waren.
Editor-Fenster immer maximiert öffnen	Beim Öffnen von neuen Dateien werden alle Editor-Fenster maximiert dargestellt, ansonsten werden diese übereinander gelegt.
Such-/Ersetzungstext in allen Editor-Fenstern verwenden	Aktivieren Sie diese Einstellung damit in allen Editor-Fenster der Suchtext der letzten Suche übernommen wird.
Edit4Win als Editor zur Anzeige des Quelltexts im Internet Explorer registrieren	Ist diese Einstellung aktiviert, dann wird Edit4Win als Anzeigeprogramm für den Quelltext einer HTML-Seite verwendet sobald Sie im Internet Explorer Menü Ansicht - Quelltext aufrufen.
Anzahl Such-/Ersetzungstexte in History	Geben Sie an wie viele alte Such- und Ersetzungstexte Edit4Win speichern soll. Die Texte sind im Suchen und Ersetzen Dialog jeweils in den Auswahlboxen wählbar.
Menü "Projekt" anzeigen	Deaktivieren Sie diese Einstellung, um das Menü Projekt nicht anzeigen zu lassen.
Menü "Vorlagen" anzeigen	Deaktivieren Sie diese Einstellung, um das Menü Vorlagen nicht anzeigen zu lassen.
Menü "Plug-ins" anzeigen	Deaktivieren Sie diese Einstellung, um das Menü Plug-ins nicht anzeigen zu lassen.
Menü "Makros" anzeigen	Deaktivieren Sie diese Einstellung, um das Menü Makros nicht anzeigen zu lassen.
Anzeigeschema	Wählen Sie den gewünschten Stil.

## Registerkarte Speicherung

BAK-Dateien bei Speicherung anlegen	Aktivieren Sie diese Einstellung damit Edit4Win vor dem Speichern der Datei eine Backup-Datei mit dem alten Inhalt der Datei erstellt.
Automatische Speicherung alle X Minuten	Aktivieren Sie diese Einstellung und legen Sie den Speicherintervall fest, damit Edit4Win in der angegebenen Spanne die Datei automatisch speichert.  Beachten Sie die automatische Speicherung wirkt auch bei Dateien, die direkt von einem FTP-Server geöffnet worden, dies kann hohe Kosten bei Einwahlverbindungen verursachen.
Rückgängig/Widerherstellen nach Speicherung noch ermöglichen	Ist diese Einstellung aktiviert, dann ist die Funktion Rückgängig/Widerherstellen noch nach dem Speichern der Datei möglich.
Laufwerk und Ordnername lokaler Dateien in Fensterliste zeigen	Aktivieren Sie diese Einstellung um das Laufwerk, Ordner und Dateiname in der Fensterliste anzeigen zu lassen. Ist diese Einstellung deaktiviert, dann wird nur der Dateiname angezeigt.  Nach Änderung dieser Einstellung müssen Sie Edit4Win beenden und neu starten.

## Registerkarte Editor

Einfügemodus bei Anzeige eines Editor-Fensters aktiv	Ist diese Einstellung aktiviert, dann ist der Einfügemodus beim Öffnen eines Dokuments bzw. Neuanlegen eines Dokuments aktiv. Ist diese Einstellung deaktiviert, dann wird der Überschreibmodus verwendet.
Zeilenumbruch bei Anzeige eines Editor-Fensters aktiviert	Aktivieren Sie diese Einstellungen um bei Anzeige eines Editor-Fensters automatisch den Zeilenumbruch zu verwenden.  <b>Hinweis</b> Über das Menü Bearbeiten können Sie für jedes Dokument separat den Zeilenumbruch aktivieren oder deaktivieren.
Leerzeichen am Ende der Zeile löschen	Aktivieren Sie diese Einstellung damit Edit4Win automatisch überflüssige Leerzeichen am Ende einer Zeile entfernt.
Cursor kann über das Ende der Datei hinaus bewegt werden	Ist diese Einstellung aktiviert, dann "gibt" es kein Ende des Dokuments, d.h. es kann der Cursor über das Dateiende hinaus bewegt werden.
Cursor kann über Zeilenende hinaus	Aktivieren Sie diese Einstellung, um den Cursor auch über das Ende einer Textzeile hinaus bewegen zu können.

bewegt werden	
Drag'n Drop innerhalb des Editor-Fensters erlaubt	Ist die Einstellung aktiviert, dann kann markierter Text per Drag'n Drop innerhalb des Dokuments verschoben werden.
Tabulatoren in Leerzeichen umwandeln	Aktivieren Sie diese Einstellung, damit Tabulatoren automatisch in Leerzeichen umgewandelt werden.
Spezial-Zeichen zeigen	Ist diese Einstellung aktiviert, dann wird z.B. das Zeilenende als ¶-Symbol dargestellt.
Automatischen Einzug verwenden	Aktivieren Sie diese Einstellung um den automatischen Einzug (automatisches Einrücken) zu verwenden.
Einzug mit Tabulatoren	Verwenden Sie diese Einstellung um den Einzug mit Tabulator durchführen zu lassen. In Kombination mit der Einstellung "Tabulatoren in Leerzeichen umwandeln" führt dies natürlich zu einer Umwandlung der Tabulator-Zeichen in Leerzeichen.
Tabulatorabstand	Geben Sie den Tabulator-Abstand an, der zum Einrücken des Texts verwendet werden soll.
Zusätzlicher Abstand zwischen Zeilen	Zur Verbesserung der Lesbarkeit können Sie einen zusätzlichen Abstand zwischen den Zeilen des Texts einfügen lassen.
Anzeige Zeile bei Nutzung der Scrollbar	Bei Nutzung der Scrollbar wird die Zeile und Spalte angezeigt, mit dieser Option können Sie das Erscheinungsbild beeinflussen.
Maximale Seitenbreite	Geben Sie die maximale Seitenbreite an. Dieser Wert beeinflusst die Länge der Scrollbar. Der Standardwert von 1024 sollte mehr als ausreichend sein.
Limit für Rückgängig	Geben Sie an wie viele Aktionen für das Rückgängigmachen und Wiederherstellen gespeichert werden sollen. Bei Überschreitung des Limits wird der älteste Eintrag entfernt.

### Registerkarte Ränder

Sichtbarer rechter Rand	Aktivieren Sie diese Einstellung um den rechten Rand in Form einer farbigen Linie anzeigen zu lassen.
Rechter Rand bei	Geben Sie an in welcher Spalte der rechte Rand angezeigt werden soll.
Farbe des Randes	Ermöglicht das Einstellen der Farbe des rechten Rands.

Leiste links sichtbar	Aktiviert/deaktiviert die Leiste auf der linken Seite des Editor-Fensters.
Breite der Leiste	Geben Sie an wie breit die Leiste in Pixel sein soll.
Zeilennummerierung anzeigen	Aktivieren Sie diese Einstellung um pro Zeile die Nummerierung anzeigen zu lassen.
Start bei Zeile	Geben Sie an ab welcher Zahl die Zeilennummerierung beginnen soll.
Zeilennummern	Geben Sie an wie viele Stellen die Zeilennummerierung von vornherein besitzen soll.
Zeilennummern mit führenden Nullen zeigen	Aktivieren Sie diese Einstellung um die Zeilennummern mit führenden Nullen anzeigen zu lassen.

### **Registerkarte Dateifilter**

Auf dieser Registerkarte können Sie die Datei-Filter verschieben oder neue Datei-Filter hinzufügen.

### **Registerkarte Vorlagen**

Geben Sie den Ordner an, in dem Edit4Win die Vorlagen-Dateien suchen soll.

### **Registerkarte Zusätzliche Browser**

Auf dieser Registerkarte können Sie bis zu 3 zusätzliche Browser angeben, um HTML-Dateien in verschiedenen Browsern prüfen zu können. Die Browser können über Menü Ansicht aufgerufen werden.

## Farben und Schriftart

### Registerkarte Editor

Schriftart Hintergrundfarbe Farbe aktuelle Zeile	Klicken Sie doppelt auf einen Eintrag um die Schriftart, die Hintergrundfarbe oder die Farbe der aktuellen Zeile zu ändern.
Schema; Standard Edit4Win Schema: Standard Edit4Win 1.x Schema: Borland Klassisch Schema: Borland Dämmerung Schema: Borland Ozean Schema: Grau Schema: Gross	Klicken Sie doppelt auf einen Eintrag um das Schema einzustellen.

### Registerkarte Fensterliste/Codeliste

Schriftart Hintergrundfarbe	Klicken Sie doppelt auf einen Eintrag um die Schriftart oder die Hintergrundfarbe zu ändern.
Schema: Standard	Klicken Sie doppelt auf den Eintrag um das Standard-Schema zu wählen.

### Registerkarte Syntaxhervorhebung

Für die Syntaxhervorhebung besitzt Edit4Win farbliche Grundeinstellungen. Sollten Ihnen die Farben nicht gefallen, dann können Sie die Farben Ihren Wünschen entsprechend selbst anpassen.

## **Programmeinstellungen sichern und wiederherstellen**

Klicken Sie im Menü Optionen auf "Programmeinstellungen sichern" um alle Edit4Win-Programmeinstellungen, die in der Windows-Registrierung gespeichert werden, in eine Datei zu sichern. Zur Wiederherstellung verwenden Sie den Menüeintrag "Programmeinstellungen wiederherstellen".

### **Hinweise**

- Bei der Sicherung der Programmeinstellungen werden nur die Edit4Win-Einstellungen, die in der Windows-Registrierung gespeichert werden, gesichert. Nicht gesichert werden bearbeitete Dateien oder Projektdateien, diese müssen Sie selbst sichern.
- Sie müssen über die entsprechenden Rechte zum Lesen/Schreiben von Registrierungsschlüsseln unter HKEY\_CURRENT\_USER\Software verfügen.
- Bei Wiederherstellung der Programmeinstellungen muss Edit4Win sofort beendet und neu gestartet werden, damit die Einstellungen wirksam werden.

## Menü Datei

Neu	Ermöglicht die Erstellung einer neuen leeren Datei.
Öffnen	Ermöglicht das Öffnen einer Datei auf dem lokalen Datenträger/Netzwerk. Es kann dabei Dateiformat gewählt werden, zur Verfügung stehen Windows, Windows-Unicode, DOS, Unix, Macintosh und UTF-8 Format.
Neu öffnen	In diesem Untermenü finden Sie die Dateien, die Sie zuletzt geöffnet hatten. Sie können einfach die jeweilige Datei wieder öffnen, in dem Sie den jeweiligen Eintrag anklicken.  Tipp: Mit der Überprüfen-Funktion können Sie nicht mehr vorhandene Dateien aus dem Menü löschen lassen.
Öffnen aus Ordner	In diesem Untermenü finden Sie alle Ordner, aus denen Sie Dateien geöffnet hatten. Wählen Sie einen Ordner um aus diesem Ordner eine Datei öffnen zu können.  Tipp: Mit der Überprüfen-Funktion können Sie nicht mehr vorhandene Ordner aus dem Menü löschen lassen.
Schließen	Schließt das aktuell geöffnete Dokument.
Löschen	Schließt das aktuell geöffnete Dokument und löscht es <b>unwiderruflich</b> vom Datenträger.
Speichern	Speichert das aktuell geöffnete Dokument, wurde noch kein Dateiname vergeben, dann müssen Sie einen neuen Dateinamen vergeben.
Speichern unter	Ermöglicht die Speicherung das aktuell geöffneten Dokuments unter einem neuen Dateinamen.
Kopie speichern unter	Ermöglicht das Speichern einer Kopie des aktuell geöffneten Dokuments.  Der Unterschied zu "Speichern unter" ist, das bei erneuter Änderung der Datei die Änderung nicht in der gespeicherten Kopie übernommen wird.
Dateien speichern in Ordner	Ermöglicht das Speichern <b>aller</b> geöffneten Dateien in einen zu wählenden Ordner.
Exportieren	Mit Hilfe dieser Funktion kann das aktuell geöffnete Dokument als HTML-Datei, RTF-Datei oder TeX-Datei

	exportiert werden.
Auf FTP-Server speichern	Ermöglicht das Speichern des geöffneten Dokuments in einem FTP-Server-Verzeichnis.
Alle speichern	Speichert etwaige Veränderungen in allen geöffneten Dateien.
Alle schließen	Schließt alle geöffneten Dokumente. Sollten Änderungen vorgenommen worden sein, dann werden Sie gefragt, ob Sie vor dem Schließen noch speichern möchten.
Seite einrichten	Ermöglicht Einrichtung der Seite für den Ausdruck. Die Einrichtung der Seite kann dauerhaft als Vorgabe gespeichert werden.
Druckereinrichtung	Ermöglicht die Einrichtung und Auswahl des Druckers.
Seitenansicht	Zeigt die Seitenansicht/Druckvorschau.
Drucken	Druckt das gewählte Dokument aus.
Senden	Ermöglicht das Senden des jeweiligen Dokuments bzw. den Inhalt des Dokuments als E-Mail.
Dokumenteigenschaften	Zeigt Eigenschaften zum geöffneten Dokument. Für Dateien, die direkt per FTP geöffnet wurden steht, diese Funktion nicht zur Verfügung.
Textdateien vergleichen	Ermöglicht das Vergleichen zweier Textdateien.
Beenden	Beendet Edit4Win.

## Menü Bearbeiten

Rückgängig	Macht die letzte Aktion rückgängig.
Widerherstellen	Stellt die zuvor rückgängig gemachte Aktion wider her.
Ausschneiden	Der markierte Text wird in die Zwischenablage kopiert und anschließend gelöscht.
Kopieren	Kopiert den markierten Text in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Text aus der Zwischenablage an der Cursor-Position ein.
Löschen	Löscht den markierten Text
Zeile löschen	Löscht die komplette Zeile, in der sich der Cursor befindet.
Zahlenkonverter	Ermöglicht das Umrechnen von Zahlen in Binär-, Oktal-, Dezimal- und Hexadezimalzahlen. Die Funktion steht nur für markierten Text zur Verfügung. Der markierte Text sollte natürlich eine Zahl sein.
Alles markieren	Markiert den Text des gesamten Dokuments.
Zeile markieren	Markiert die Zeile, in der sich der Cursor befindet.
Art der Markierung - Normal	Verwendet die normale windowstypische Art der Markierung von Text.
Art der Markierung - Zeilenweise	Ermöglicht die zeilenweise Markierung von Text.
Art der Markierung - Spaltenweise	Ermöglicht das spaltenweise Markieren von Text.
Positionsmarke umschalten	Erlaubt das Setzen oder Entfernen von Positionsmarken (maximal 10) in der Zeile, in der sich der Cursor befindet.
Zu Positionsmarke gehen	Wurden Positionsmarken gesetzt, dann sind die Positionsmarken in diesem Menü mit einem Häkchen versehen. Wählen Sie einen Eintrag um zur Positionsmarke direkt springen zu können.
Einzug - Links ausrichten	Der markierte Textblock wird links ausgerichtet.

Einzug - Einzug verkleinern	Der Einzug (Einrückung) des markierten Textblocks wird verkleinert.
Einzug - Einzug vergrößern	Der Einzug (Einrückung) des markierten Textblocks wird vergrößert.
Text - Groß-/Kleinschreibung - Umkehren	Kehrt die Groß-/Kleinschreibung des Texts oder markierten Texts um.
Text - Groß-/Kleinschreibung - Großschreibung	Wandelt alle Kleinbuchstaben des Texts oder markierten Texts in Großbuchstaben um.
Text - Groß-/Kleinschreibung - Kleinschreibung	Wandelt alle Großbuchstaben des Texts oder markierten Texts in Kleinbuchstaben um.
Text - Werte umkehren	Ermöglicht das Tauschen von Werten anhand eines Trennzeichens z.B. a := B;  kann mit der Funktion in  B := a; umgewandelt werden.
Text - Leerzeichen im Text entfernen	Entfernt alle Leerzeichen im Text oder markierten Textteil.
Text - Leerzeichen am Zeilenende entfernen	Entfernt alle Leerzeichen am Zeilenende im Text oder markierten Textteil.
Text - Umlaute umwandeln	Wandelt alle Umlaute im Text oder markierten Text um. Z.B. aus ä wird ae
Text - HTML - Sonderzeichen in HTML-Codes	Wandelt alle Sonderzeichen im Text oder markierten Text in die entsprechenden HTML-Umschreibungen um. z.B. aus ä wird &auuml;
Text - HTML - HTML-Codes in Text	Wandelt alle HTML-Umschreibungen in normalen Text um. Z.B. aus &auuml; wird ä
Text - HTML - Text in HTML	Wandelt den Text bzw. markierten Text in HTML um. Etwaige Zeilenumbrüche werden dabei mit dem  -Tag umgesetzt.
Text -	Ermöglicht das Kodieren/Dekodieren von Text, der Base64

Textkodierung-/dekodierung - Base 64	codiert ist bzw. codiert werden soll.
Text - Textkodierung-/dekodierung - ROT-13	Ermöglicht das Verschlüsseln/Entschlüsseln von Text, der ROT-13 codiert ist bzw. codiert werden soll. <b>Wichtig:</b> Diese Verschlüsselung ist nicht sicher, diese ermöglicht nur, dass man den Text nicht auf den ersten Blick lesen kann.
Im WYSIWYG-HTML-Editor bearbeiten	Ermöglicht das Bearbeiten der HTML-Datei im WYSIWYG-HTML-Editor. <b>Hinweis:</b> Dieser Menüeintrag ist nur bei HTML-Dateien aktiv, die sich auf einem lokalen Datenträger befinden.
Im Hex-Editor bearbeiten	Öffnet den Hex-Editor mit dem Text des aktuellen Editor-Fensters und ermöglicht die direkte Änderung des Texts im Hex-Editor.
Schriftart	Ändert die Schriftart des Editor-Fensters. Die Änderung ist nur so lange aktiv, wie dieses Fenster geöffnet ist. Andere Editor-Fenster sind von dieser Änderung nicht betroffen. Unter Menü Optionen - Farben/Schrift können Sie die dauerhafte Änderung der Schriftart festlegen.
Zeilenumbruch	Aktiviert/Deaktiviert den Zeilenumbruch.

## Menü Suchen

Suchen	Ermöglicht das Suchen eines Texts. <b>Siehe auch</b> <a href="#">Suchen &amp; Ersetzen</a>
Suchen und Ersetzen	Ermöglicht das Suchen eines Texts und Ersetzen des Texts mit einem anderem Text. <b>Siehe auch</b> <a href="#">Suchen &amp; Ersetzen</a>
Weitersuchen	Wurde eine Suche durchgeführt und abgebrochen kann die Suche mit diesem Eintrag fortgesetzt werden.
In geöffneten Dateien suchen	Ermöglicht die Suche nach einem Text in allen geöffneten Dateien. Das Suchergebnis wird in einem separaten Fenster mit Positionsangabe gezeigt. Klicken Sie in diesem Fenster doppelt auf einen Eintrag, um an die Position zu springen.
Zugehörige Klammer suchen	Befindet sich eine öffnende/schließende Klammer (z.B. {, ( usw.) an der aktuellen Cursorposition kann die zugehörige schließende/öffnende Klammer gesucht werden.
Gehe zu	Ermöglicht das direkte Springen an eine bestimmte Position im aktuellen Dokument.
Begriffswiederholungen	Ermöglicht die Bestimmung der Anzahl der Wiederholungen eines bestimmten Begriffs im aktuellen Dokument.

## Menü Einfügen

Datum und Uhrzeit	Ermöglicht das Einfügen von Datum und Uhrzeit in verschiedenen Varianten.
Phrase	Ermöglicht das Einfügen von Phrasen. Etwaige Phrasen können selbst hinzugefügt werden.
Sonderzeichen	Öffnet den Dialog mit Sonderzeichen. In diesem Dialog können Sie Sonderzeichen wählen und einfügen lassen.
Aus Datei	Ermöglicht das Einfügen von Text an der Cursorposition des aktuellen Dokuments aus einer externen Datei.

## Menü Projekt

Neu	Erstellt ein neues leeres Projekt. Der Dateiname für das neue Projekt muss dabei angegeben werden.
Öffnen	Ermöglicht das Öffnen eines bestehenden Projekts.
Schließen	Schließt das aktuell geöffnete Projekt.
Verwaltung	Zeigt das Fenster Projektverwaltung an. Die Nutzung dieses Eintrags ist nur sinnvoll, wenn Sie das Fenster Projektverwaltung geschlossen haben ohne das Projekt selbst zu schließen.
<Projektdateien>	Zuletzt verwendete Projektdateien werden angezeigt und können mit einem Mausklick geöffnet werden.

### Siehe auch

[Mit Projekten arbeiten](#)

## Menü Vorlagen

Aktualisieren	Edit4Win sucht erneut nach Vorlagen-Dateien. Diese Funktion macht nur Sinn, wenn Sie neue Vorlagen erstellt haben oder in das Vorlagen-Verzeichnis kopiert haben.
<Vorlagen>	Enthält etwaige Vorlagen, die direkt in das jeweilige Dokument eingefügt werden können. <b>Siehe auch</b> <a href="#">Erstellung eigener Vorlagen</a>

## Menü Plug-ins

Aktualisieren	Edit4Win sucht erneut nach Plug-ins.
<Plug-ins>	Etwaige Plug-ins werden angezeigt. Die Plug-ins Hex-Editor und Textdateien vergleichen sind fest integrierte Plug-ins. <b>Siehe auch</b> <a href="#">Schnittstellenbeschreibung Plug-ins</a>

## Menü Ansicht

Alle anordnen	Ordnet die geöffneten Dokument-Fenster hintereinander überlappend an.
Teilen horizontal	Ordnet die geöffneten Dokument-Fenster horizontal (übereinander) an.
Teilen vertikal	Ordnet die geöffneten Dokument-Fenster vertikal (nebeneinander) an.
Nächstes	Sind mehrere Dokumente geöffnet, dann können Sie mit diesem Eintrag zum nächsten Dokument-Fenster wechseln.
Vorheriges	Sind mehrere Dokumente geöffnet, dann können Sie mit diesem Eintrag zum vorherigen Dokument-Fenster wechseln.
Im Standard-Browser/verknüpfte Anwendung anzeigen	Zeigt eine HTML-Datei im definierten Standard-Browser an, andere Dateien werden in der mit der Dateierweiterung verknüpften Anwendung geöffnet und angezeigt.
Im Browser 1 anzeigen Im Browser 2 anzeigen Im Browser 3 anzeigen	Ermöglicht das Anzeigen der HTML-Seiten in verschiedenen Browsern. Die Browser können im Einstellungs-Dialog von Edit4Win auf der Registerkarte "Zusätzliche Browser" definiert werden.
Fensterliste und Dateien	Verwenden Sie diesen Eintrag um die Fensterliste inkl. der Auswahl von lokalen Dateien und Dateien auf einem FTP-Server anzeigen zu lassen.
Werkzeugleiste	Zeigt/verbirgt die Edit4Win-Werkzeugleiste.
HTML-Palette	Zeigt/verbirgt die Edit4Win-HTML-Palette.
Syntax-Hervorhebung	Im Untermenü können Sie auswählen, welche Sprache Edit4Win für die Syntax-Hervorhebung verwenden soll. Beim Öffnen einer Datei versucht Edit4Win anhand der Dateierweiterung automatisch die korrekte Sprache zu finden und einzustellen.
Code-Listen	Im Untermenü finden Sie etwaige Codelisten für HTML, SQL usw.. Wählen Sie einen Eintrag um die Code-Liste anzeigen zu lassen.  <b>Siehe auch</b> <a href="#">Erstellung eigener Codelisten</a>
Fenster	Im Untermenü finden Sie alle geöffneten Editor-Fenster.

	Durch einen Mausklick können Sie zwischen den Fenstern wechseln.
--	--

## Menü Makros

Makros verwalten	Öffnet die Makro-Verwaltung, zeigt alle aufgezeichneten Makros, ermöglicht das Ausführen von Makros und löschen von Makros.
Neues Makro aufzeichnen	Ermöglicht die Aufzeichnung eines Makros. Verwenden Sie "Aufzeichnung stoppen" um die Aufzeichnung zu beenden und dem Makro einen Namen zu geben. Die Ausführung des Makros kann über "Makros verwalten" erfolgen.
Aufzeichnung stoppen	Stoppt die Aufzeichnung des Makros, welche vorher mit "Neues Makro aufzeichnen" gestartet wurde.

## Menü Optionen

Einstellungen	Ermöglicht das Ändern der Edit4Win-Programmeinstellungen. <b>Siehe auch</b> <a href="#">Edit4Win-Programmeinstellungen</a>
Farben/Schriftart	Dient zum Ändern der Farben und Schriftart der Edit4Win-Editor-Fenster.

## Mit Projekten arbeiten

Mit Edit4Win können Sie zugehörige Dateien in Projekten verwalten. Zugehörige Dateien könnten z.B. die eigene Homepage oder die Systemdateien von Ihrem Windows-System sein.

### Grenzen der Projektverwaltung

Die Länge aller Dateinamen eines Projekts darf 64 KByte nicht überschreiten, diese Größe ist durch die Obergrenze von Windows-Ini-Dateien bedingt.

### Erstellung eines Projekts

Zur Erstellung eines Projekts klicken Sie im Menü "Projekt" auf "Neu". Edit4Win wird Sie danach auffordern einen Dateinamen für das neue Projekt anzugeben, dieser Name ist gleichzeitig der Name des zukünftigen Projekts. Edit4Win wird nach erfolgreichem Anlegen des Projekts die Projektverwaltung öffnen.

### Öffnen eines bestehenden Projekts

Klicken Sie im Menü "Projekt" auf "Öffnen" oder wählen Sie eines der zuletzt geöffneten Projekte aus dem Menü "Projekt" aus.

Edit4Win wird nach erfolgreichem Öffnen des Projekts die Projektverwaltung öffnen.

### Schließen eines Projekts

Um ein Projekt zu schließen, klicken Sie im Menü "Projekt" auf "Schließen". Edit4Win wird daraufhin das Projekt und alle, dem Projekt zugehörigen, Dateien schließen.

**Hinweis:** Durch Schließen der Projektverwaltung wird das Projekt nicht geschlossen, sondern Sie können das Fenster immer wieder über Menü Projekt - Projektverwaltung öffnen.

### Projektverwaltung

Die Projektverwaltung wird angezeigt, sobald Sie ein Projekt anlegen oder öffnen bzw. im Menü Projekt auf "Verwaltung" klicken.

### Dateien hinzufügen/entfernen

Sie können Dateien dem Projekt hinzufügen oder entfernen, in dem Sie in der Projektverwaltung auf die entsprechende Schaltfläche klicken, dabei können Sie das Speicherformat der Datei gleich mit auswählen. Mehrere Dateien aus dem Windows-Explorer oder einem anderen Dateimanager können per Drag'n Drop in die Projektverwaltung aufgenommen werden, damit wird als Speicherformat immer Windows (ANSI) verwendet. Um das Format zu ändern, klicken Sie nach dem Hinzufügen der Datei mit der rechten Maustaste auf die Datei und stellen Sie das notwendige Dateiformat ein.

### Hinweise

- Das Projekt wird nach dem Hinzufügen oder Entfernen von Dateien sofort gespeichert.
- Es können Dateien beliebigen Typs zum Projekt hinzugefügt werden, Ordner sind jedoch nicht erlaubt.

### Datei zur Bearbeitung öffnen

Zur Bearbeitung einer Datei klicken Sie auf die Schaltfläche "Öffnen", um die Datei in Edit4Win

bearbeiten zu lassen. Soll die Datei mit der verknüpften Anwendung geöffnet werden, wählen Sie aus dem Menü der Schaltfläche "Öffnen" "Mit verknüpfter Anwendung öffnen", daraufhin öffnet Edit4Win die verknüpfte Anwendung mit der Datei (z.B. ein JPG-Bild mit Paint Shop Pro). Die Einstellung "Mit verknüpfter Anwendung öffnen" bleibt solange bestehen, bis Sie aus dem Menü der Schaltfläche "Öffnen" "Mit Edit4Win öffnen" auswählen.

Zum Öffnen mehrerer Dateien können Sie die Taste Strg gedrückt halten und mit der linken Maustaste mehrere Dateien wählen. Mit einem Klick auf "Öffnen" wird Edit4Win alle Dateien öffnen.

### **Hinweis**

Edit4Win kann keine Binärdateien öffnen, diese müssen Sie immer mit dem zugehörigen Programm öffnen.

### **Kontextmenüs der Projektverwaltung**

Zum Öffnen des Kontextmenüs der Werkzeugleiste, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Werkzeugleiste.

In diesem Menü finden Sie

- "Schaltflächen mit Bezeichnern" - Zeigt die Schaltflächen der Projektverwaltung entweder mit Bezeichner oder nur die Bilder.
- "Fenster im Vordergrund" - Ist diese Einstellung aktiviert, dann wird die Projektverwaltung immer über dem Edit4Win Hauptfenster gehalten, insofern es nicht angedockt ist.

Das Kontextmenü der Dateiliste können Sie öffnen, in dem Sie auf eine Datei in der Projektverwaltung klicken. Im Dateimenü finden Sie

- "Mit Edit4Win öffnen" - Öffnet die Datei in Edit4Win.
- "Mit verknüpfter Anwendung öffnen" - Öffnet die Datei mit der verknüpften Anwendung.
- "Datei vom Datenträger löschen" - Löscht die Datei vom Datenträger und aus der Projektverwaltung. Die Datei kann nicht wiederhergestellt werden!
- "Dateiformat" - Mit dieser Option können Sie das Format zur Speicherung der Datei ändern. Sollte die betreffende Datei bereits in Edit4Win geöffnet sein, dann müssen Sie diese schließen und erneut öffnen, damit die Änderung wirksam wird.

### **To-Do-Liste nutzen**

In der To-Do-Liste können Sie Einträge hinzufügen, die noch erledigt werden müssen. Durch Setzen des Häkchens vor dem Eintrag gilt der Eintrag als erledigt und wird durchgestrichen dargestellt. Den einzelnen Einträgen können Sie Besitzer und Kategorien zuweisen, so dass Sie die Einträge mit einem Klick auf den Spaltenkopf ebenfalls problemlos nach Besitzer oder Kategorie sortieren können.

## Suchen & Ersetzen

Die Dialoge zum Suchen und Ersetzen sind gleich aufgebaut, im Dialog zum Ersetzen befindet sich natürlich zusätzlich ein Feld um den gefundenen Text durch einen neuen Text ersetzen zu lassen.

Suchen nach	Geben Sie die Zeichenkette an, nach der gesucht werden soll.
Ersetzen durch	Geben Sie die Zeichenkette an, mit der die gesuchte Zeichenkette ersetzt werden soll.
Optionen - Groß-/Kleinschreibung	Aktivieren Sie diese Einstellung damit Edit4Win die Groß-/Kleinschreibung bei der Suche beachtet.
Optionen - Nur ganze Worte	Aktivieren Sie diese Einstellung damit Edit4Win nur nach ganzen Worten sucht.
Optionen - Reguläre Ausdrücke	Ermöglicht die Verwendung <a href="#">regulärer Ausdrücke</a> für die Suche.
Richtung - Vorwärts/Rückwärts	Gibt die Suchrichtung an.
Bereich - Gesamter Text	Sucht im gesamten Text ohne Beachtung etwaiger Textmarkierungen.
Bereich - Markierter Text	Sucht nur im markierten Text.
Beginn - Ab Cursor	Weißt Edit4Win erst ab der Cursorposition zu suchen.
Beginn - Textanfang	Beginnt die Suche am Anfang des Texts.

## Reguläre Ausdrücke

Reguläre Ausdrücke sind Zeichen, die einen Suchtext anpassen.

Folgende Ausdrücke können verwendet werden:

Zeichen	Beschreibung
^	Ein Circumflex am Anfang einer Zeichenkette findet den Anfang einer Zeile
\$	Ein Dollar Zeichen am Ende einer Zeichenkette findet das Ende einer Zeile.
.	Ein Punkt findet jedes Zeichen.
*	Ein Stern nach einer Zeichenkette findet jede beliebige Anzahl an

	Vorkommen der Zeichenkette, gefolgt von beliebigen Zeichen (auch keine Zeichen). Zum Beispiel findet <code>bo*</code> <code>bot</code> , <code>bo</code> und <code>boo</code> aber nicht <code>b</code> .
<code>+</code>	Ein Pluszeichen nach einer Zeichnkette findet jede beliebige Anzahl an Vorkommen der Zeichenkette, gefolgt von beliebigen Zeichen, aber nicht keine Zeichen. Zum Beispiel findet <code>bo+</code> <code>boo</code> und <code>booo</code> , aber nicht <code>bo</code> oder <code>be</code> .
<code>[ ]</code>	Zeichen in Klammern finden jedes einzelne Zeichen, das in der Klammer vorkommt, aber keinen anderen. Zum Beispiel findet <code>[bot]</code> <code>b</code> , <code>o</code> oder <code>t</code> .
<code>[^]</code>	Ein Circumflex am Anfang einer Zeichenkette in Klammern bedeutet NICHT. Daher findet <code>[^bot]</code> alle Zeichen außer <code>b</code> , <code>o</code> oder <code>t</code> .
<code>[-]</code>	Ein Bindestrich in Klammern zeigt einen Bereich von Buchstaben an. Zum Beispiel findet <code>[b-o]</code> jedes Zeichen von <code>b</code> bis <code>o</code> .
<code>{ }</code>	Geschweifte Klammern gruppieren Zeichen oder Ausdrücke. Gruppen können verschachtelt werden. Maximal zehn Gruppen pro Maske sind zulässig. Bei der Ersetzungsoperation werden die Gruppen durch einen umgekehrten Schrägstrich und eine Nummer bezeichnet, die sich auf die Position im Suchtext bezieht und bei 0 beginnt. Ein Beispiel: Mit dem Suchtext <code>{[0-9]}{[a-c]*}</code> und dem Ersetzungs-String <code>NUM\1</code> würde die Zeichenkette <code>3abcabc</code> in <code>NUMabcabc</code> geändert.
<code>\</code>	Ein umgekehrter Schrägstrich vor einem Platzhalterzeichen weist die Suchengine an, Zeichen wörtlich und nicht als Platzhalterzeichen zu verwenden. Zum Beispiel findet <code>\^ ^</code> und sucht nicht nach dem Anfang einer Zeile.

### Spezielle Escape-Zeichen

<code>\xnn</code>	Zeichen mit einem Hexadezimalwert
<code>\t</code>	Tabulator-Zeichen, alternativ ist <code>\x09</code> möglich
<code>\n</code>	Zeichen für "newline" (LF), alternativ ist <code>\x0a</code> möglich
<code>\r</code>	Zeichen für "carriage return" (CR), alternativ ist <code>\x0d</code> möglich
<code>\f</code>	Zeichen für "form feed" (FF), alternativ ist <code>\x0c</code> möglich
<code>\a</code>	Zeichen für "alarm bell" (BEL), alternativ ist <code>\x07</code> möglich
<code>\e</code>	Zeichen für "escape" (ESC), alternativ ist <code>\x1b</code> möglich

Weitere Infos und Zeichen sind auf der Seite

[http://regexpstudio.com/TRegExpr/Help/RegExp\\_Syntax.html](http://regexpstudio.com/TRegExpr/Help/RegExp_Syntax.html) zu finden.

## Erstellung eigener Codelisten

Sie können für Edit4Win eigene Codelisten erstellen bzw. bestehende Codeliste ändern bzw. vervollständigen.

### Dateiname und Ablage der Codelisten

Der Dateiname der Codeliste wird von Edit4Win ignoriert, wichtig ist die Dateierweiterung. Die Dateierweiterung muss immer ".ewc" lauten. Diese Dateierweiterung wird während der Installation von Edit4Win bei Windows registriert.

Alle Codelisten müssen im Edit4Win-Vorlagen-Ordner abgelegt werden, ansonsten findet Edit4Win diese nicht.

### Aufbau der Codelisten-Dateien

Jede Datei muss wie folgt aufgebaut werden:

```
[COMMON]
EDIT4WINCODELISTNAME=<Name der Codeliste>
SORTED=1
```

```
[CODELIST]
<Codelisteneinträge>
```

Für <Name der Codeliste> muss der Name für das Menü "Codelisten" angegeben werden. Der Menüeintrag wird diesen Namen erhalten.

Der Eintrag SORTED legt fest, ob die Codeliste alphabetisch sortiert werden soll. Der Wert von 1 gibt dabei an, dass die Codeliste sortiert werden soll. Sollte der Eintrag SORTED nicht angegeben werden, dann sortiert Edit4Win die Codeliste alphabetisch.

Unter dem Eintrag [CODELIST] müssen alle Schlüsselworte angegeben werden. Die Schlüsselworte sind durch CR/LF (Normales Enter/Return in Edit4Win) zu trennen. Folgende spezielle Steuerzeichen können in den Schlüsselworten bzw. Befehlsfolgen angegeben werden:

Steuerzeichen	Erläuterung
\n	Beim Einfügen der Befehlsfolge wird an den angegebenen \n - Stellen ein CR/LF eingefügt.
\t	Das Steuerzeichen wird durch ein Tabulator-Zeichen bzw.

	Leerzeichen ersetzt.
\c	Dieses Steuerzeichen darf nur <b>einmal</b> angegeben werden. An der Position wird Edit4Win nach dem Einfügen der Befehlsfolge den Cursor positionieren.

## Erstellung eigener Vorlagen

Für Edit4Win können Sie eigene Vorlagen erstellen. Bei diesen Vorlagen handelt es sich um einfache Textdateien (Windows/ANSI-Format!), die Sie an der aktuellen Cursorposition einfügen können.

### Speicherung der Vorlagen und Dateinamensvergabe

Die Speicherung der Vorlagen sollte im Ordner "Edit4Win Vorlagen" als Unterordner des Edit4Win-Installationsordner erfolgen. Sollten Sie in Edit4Win, Dialog Einstellungen, Registerkarte Vorlagen einen anderen Ordner eingestellt haben, dann müssen Sie natürlich die Vorlage in diesem Ordner speichern!

Der Dateiname der Vorlage ist gleichzeitig der Name, welcher im Menü Vorlagen erscheint. Die Vorlagendatei muss mit der Dateierweiterung ".ewt" gespeichert werden (siehe Dateierweiterungen im Öffnen-/Speichern-Dialog), ansonsten erkennt Edit4Win diese Datei nicht als Vorlage.

### Angabe des Untermenüs

Edit4Win kann die Vorlagen in Untermenüs einordnen, dazu muss in der ersten Zeile der Vorlagendatei der Eintrag (`{"Menüangabe"}`) enthalten sein. Diese Angabe sollte in einer separaten Zeile stehen, sobald die Vorlage in das aktuelle Dokument eingefügt wird, entfernt Edit4Win diesen Eintrag. Aus den folgenden Beispielen können Sie erkennen, wie dieser Eintrag angegeben werden muss.

#### Eintrag in Vorlagendatei

#### Menüaufbau

keine Angabe oder (`{\}`)

Eintrag der Vorlage erfolgt direkt im Menü Vorlagen unter dem Menü-Separator.

(`{\Meine Vorlagen\Briefe}`)

Im Menü Vorlagen wird das Untermenü "Meine Vorlagen" und darunter das Untermenü "Briefe" erstellt. Die Vorlage wird im Untermenü "Briefe" angezeigt

(`{\Perl}`)

Im Menü Vorlagen wird das Untermenü "Perl" erstellt. Die Vorlage wird im Untermenü Perl angezeigt

### Edit4Win erkennt die Vorlage nicht, obwohl diese korrekt gespeichert wurde

Klicken Sie im Menü Vorlagen auf "Aktualisieren", damit Edit4Win die Vorlagendateinamen erneut einliest.

## Schnittstellenbeschreibung Plug-ins

Edit4Win bietet die Möglichkeit eigene Programme einzubinden. Dazu muss eine DLL erstellt werden, welche die unten aufgeführten Funktionen exportieren muss. Die DLL selbst muss in den Ordner <lw:\Eigene Dateien>Edit4Win Plugins> kopiert werden.

Funktionen, die von der DLL exportiert werden müssen (ab Borland Delphi 2):

Funktionsname/-definition	Beschreibung
<pre>Procedure Edit4WinPlugInRegisterPlugin (Var pluginName : LPTSTR; cbMax : DWORD); stdcall;</pre>	<p>Wird von Edit4Win aufgerufen, um den Namen des Plug-ins für das Menü "Plug-ins" zu bestimmen</p>
<p>Parameter:</p>	
<p>PluginName Es muss der Name des Plug-ins zurückgeliefert werden.</p> <p>cbMax Max. Länge für den Namen des Plug-ins (Standard 259 Byte + 1 Byte für die Nullterminierung)</p>	<p>LPTSTR = PAnsiChar PAnsiChar = ^AnsiChar</p>
<pre>Function Edit4WinPluginDoWork (OwnerHandle : HWND; Var Text : LPTSTR; Var cbMaxText : DWORD; Var TextChanged : Boolean) : Boolean; stdcall;</pre>	<p>Ruft die Funktion des Plug-Ins auf. Der Funktionsaufruf wird genau dann ausgeführt, wenn der Nutzer im Menü "Plug-ins" auf den Menüeintrag klickt.</p>
<p>Parameter:</p>	
<p>OwnerHandle Fensterhandle von Edit4Win</p> <p>Text Gesamter Text des derzeit geöffneten Edit4Win Editor-Fensters. Bei Rückgabe wird der, durch das Plug-in bearbeitete, Text erwartet.</p> <p>CbMaxText Gibt die Länge des Textes an. Nach der Bearbeitung des Textes muss die Länge des Textes angegeben werden. Sollte der übergebene Textpuffer nicht ausreichen, muss die erforderliche Länge angegeben und das Funktionsresultat auf FALSE gesetzt werden.</p>	<p>LPTSTR = PAnsiChar PAnsiChar = ^AnsiChar HWND = LongWord LongWord = unsigned 32-bit Integer</p>

`TextChanged` Gibt an, ob der übergebene Text geändert wurde. Falls `TextChanged = FALSE` ist, dann wird Edit4Win den Text des Editor-Fensters nicht aktualisieren.

Funktionsresultate:

`FALSE` Der Aufruf ist gescheitert, weil der Textpuffer nicht ausreichte. Der Wert `FALSE` darf nur in diesem Fall zurückgeliefert werden!

`TRUE` Der Aufruf der Funktion war erfolgreich.

Beispiel DLL Definition, anhand des Sonderzeichen Plug-ins:

```
library SZ;

uses

    Forms,
    Windows,
    SysUtils;

procedure Edit4WinPlugInRegisterPlugin (Var pluginName : LPTSTR; cbMax :
DWORD); stdcall;
begin
    StrPCopy(pluginName, Copy('Edit4Win Sonderzeichen Plug-in', 1, cbMax));
end;

function Edit4WinPlugInDoWork (OwnerHandle : HWnd; Var Text : LPTSTR; Var
cbMaxText : DWORD; Var TextChanged : Boolean) : Boolean; stdcall;

Var
    S : String;

begin
try

    <Plug-in Erstellung und Funktionsaufruf>

    S := <Ergebnis der Bearbeitung des Textes>;

    TextChanged := String(Text) <> S;

    If cbMaxText < DWord(Length(S)) Then
        begin // Der Textpuffer ist zu klein
            cbMaxText := Length(S);
            Result := False;
        end
    else
        begin // Der Textpuffer besitzt die korrekte Groesse
            cbMaxText := Length(S); // String-Laenge zurueckliefern
            StrPCopy(Text, S); // Rueckgabe des Textes
            Result := True;
        end;
    finally
    end;
end;
```

```
exports
  Edit4WinPlugInRegisterPlugin index 1,
  Edit4WinPlugInDoWork index 2;
```

```
{$R *.RES}
```

```
begin
end.
```

## **So erreichen Sie uns**

Mirko Böer  
Softwareentwicklungen  
Niederkirchnerstr. 9

D-04107 Leipzig

Telefon: 09001/054321 49 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz (Mo.-Fr. 11-15 Uhr vorrangig für Firmenkunden; 19-22 Uhr vorrangig für Privatanwender)  
Mobil: 0179/1317529 (Mo.-Fr. 11-15 Uhr vorrangig für Firmenkunden; 19-22 Uhr vorrangig für Privatanwender)  
Fax: 0341/8632843

**Anfragen per Fax oder Briefpost werden nicht beantwortet.**

E-Mail-Adresse: [info@edit4win.de](mailto:info@edit4win.de)

Edit4Win im Internet: <http://www.edit4win.de>

Support-Forum: <http://www.superscripte.de/board/>

[ICQ UIN](#): 193477

## **Lizenzbestimmungen für die Nutzung und Weitergabe der Software**

Das Programm steht unter dem rechtlichen Schutz der Urheber- und Handelsgesetze des Landes, in dem es veröffentlicht, vervielfältigt bzw. genutzt wird.

Mirko Böer Softwareentwicklungen, Niederkirchnerstraße 9, 04107 Leipzig, Deutschland, nachfolgend 'Lizenzgeber' genannt, besitzt alle Rechte an dem Programm (Software) und gestattet die Nutzung ausschließlich unter der Voraussetzung, dass die nachfolgend aufgeführten Lizenzbedingungen vom Nutzer anerkannt und eingehalten werden. Es kommt damit zwischen ihm, dem Lizenznehmer, und dem Lizenzgeber der vorliegende Lizenzvertrag zustande:

### **1. Installation**

Der Lizenzgeber weist Sie ausdrücklich darauf hin, dass vor der Installation jeglicher neuer Software auf Ihrem System eine Datensicherung erfolgen sollte, um einem eventuellen Verlust Ihrer Daten vorzubeugen. Diese Sicherheitsmaßnahme sollte auch bei der Installation dieser Software erfolgen. Falls Sie Ihre Daten noch nicht gesichert haben sollten, raten wir dringend, die Installation sofort abzubrechen, Ihre Daten zu sichern und erst darauffolgend die Installation neu zu starten. Darüber hinaus ist es empfehlenswert in regelmäßigen Abständen Datensicherungen durchzuführen.

### **2. Gewährleistung / Haftung**

Eine Gewährleistung für eine fehlerfreie Funktionalität des Programms wird von der Lizenzgeber nicht übernommen. Der Lizenzgeber gewährleistet für den Fall der Übermittlung des Programms auf einem Datenträger die einwandfreie Lesbarkeit des Mediums zum Zeitpunkt der Übergabe, soweit der Einsatz durch den Lizenznehmer unter normalen Betriebsbedingungen und unter Beachtung üblicher Instandhaltungsmaßnahmen der Datenverarbeitungsanlage erfolgt.

Der Lizenzgeber übernimmt keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software, insbesondere nicht dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet.

Der Lizenzgeber haftet für einen vorsätzlich und/oder grob fahrlässig herbeigeführten Schaden unbeschränkt. Auch beim Fehlen einer zugesicherten Eigenschaft haftet der Lizenzgeber für alle darauf zurückzuführenden Schäden ohne Beschränkung. Bei leichter Fahrlässigkeit haftet der Lizenzgeber, soweit hinsichtlich der Leistungserbringung Verzug vorliegt, die Leistung unmöglich geworden ist oder eine ihr obliegende Kardinalpflicht verletzt wurde, für darauf zurückzuführende Personenschäden unbeschränkt. Für Sach- und Vermögensschäden, mit deren Eintritt bei Vertragsabschluss vernünftigerweise zu rechnen war. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung auf die Höhe des Zweifachen des gezahlten Kaufpreises (Lizenzgebühr, Registrierungsgebühr), unabhängig davon, ob es sich um Ansprüche des Vertragsrechtes, um Schadensersatzansprüche oder andere Haftungsansprüche handelt. Befindet sich der Lizenzgeber während des Eintritts der Unmöglichkeit in Verzug, so haftet er für den durch die Unmöglichkeit ihrer Leistung eingetretenen Schaden ohne Beschränkung; nicht jedoch für den Fall, in dem der Schaden auch bei rechtzeitiger Leistung eingetreten wäre. In allen übrigen Fällen ist die Haftung ausgeschlossen. Die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt.

### **3. Nutzungsumfang**

Die Software ist urheberrechtlich zugunsten des Lizenzgebers geschützt. Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrecht an der Software liegen allein beim Lizenzgeber. Alle Urheberrechts- und sonstige in der Software befindlichen Vermerke wie Registriernummern und Hinweise auf den Lizenzgeber dürfen nicht entfernt werden. Jede weitere Einbringung in andere Software jeglicher Art wird dem Lizenznehmer untersagt.

a. Abweichende Bedingungen für die Shareware-Version der Software:

Sie erkennen die Shareware-Version daran, dass beim Programmstart ein Shareware-Hinweisfenster mit den verbleibenden Testtagen und/oder dem Hinweis "Diese Version ist Shareware" erscheint. Dieses Fenster muss bei jedem Programmstart bestätigt werden, bevor die Software genutzt werden kann.

Das Programm wird herausgegeben, wie es ist, und darf in der vorliegenden Version nur unter Berücksichtigung der nachfolgenden Einschränkungen frei benutzt werden:

Die Software darf in unmodifizierter Form, wie es vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt wurde, vervielfältigt, veröffentlicht und verbreitet werden, soweit keine Gebühren für die Nutzung, Verteilung, Veröffentlichung, Verbreitung und/oder Vervielfältigung erhoben werden.

Die kostenlose Nutzung der Software ist auf 35 Tage beschränkt.

Danach ist der Nutzer verpflichtet, alternativ die weitere Nutzung zu unterlassen oder eine kostenpflichtige Nutzungslizenz an der Software zu erwerben.

Der Lizenzgeber weist darauf hin, dass die Software, in der jeweils aktuellen Shareware Version, auch von beliebigen Hard- und Software-Herstellern oder Händlern einschließlich Shareware-Versendern, CD-ROM-Herstellern und Zeitschriften-Verlagen zur Aufnahme auf Heft-CDs, sowie beliebigen Anbietern von Software-/Hardware und Dienstleistungen kostenlos verteilt, verbreitet und vervielfältigt werden darf, soweit keine, die üblichen Entgelte für Shareware-Programme und -Sammlungen übersteigende Beträge verlangt werden. Im Zusammenhang mit der Veröffentlichung sind Dritte darauf hinzuweisen, dass es sich bei der Software um ein Shareware-Programm handelt. Eine entgeltliche Verteilung, Verbreitung oder Vervielfältigung des Programms wird ausdrücklich untersagt.

b. Abweichende Bedingungen für die lizenzierte Version:

Sie erkennen die lizenzierte Version an dem Eintrag "Registriert für..." beim Programmstart und/oder im Startfenster oder Info-Fenster der Software. Während der Nutzung der Software wird die Angabe "..." durch einen Hinweis auf den jeweiligen Lizenznehmer ersetzt.

Der Lizenzgeber gewährt dem Lizenznehmer für die Dauer des vorliegenden Vertrages ein einfaches, nicht ausschließliches und persönliches Recht, die Software auf **einem einzelnen Personal Computer** und nur an einem Ort, zu nutzen. Jede weitergehende Nutzung ist nicht gestattet.

Dem Lizenznehmer ist es insbesondere untersagt,

- die Software oder einzelne Programmteile an Dritte weiterzugeben oder einem Dritten auf andere Weise zugänglich zu machen, insbesondere in Form der Leihe oder Miete;
- die Software über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal von einem Computer auf einen anderen Computer zu übertragen;
- die Software abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu dekompileieren oder disassemblieren;
- abgeleitete Werke zu erstellen;

Der Lizenznehmer erhält durch den Erwerb des Programms allein das Eigentum an einem körperlichen Datenträger, soweit nicht die Überlassung des Lizenzmaterials auf dem Weg der Datenfernübertragung erfolgt. Bei beiden Überlassungsalternativen ist ein Erwerb von weitergehenden Rechten als den benannten nicht verbunden.

Das Anfertigen einer (einzigen) Reservekopie ist nur zu Sicherheitszwecken zulässig, insofern die Software auf einem Datenträger geliefert wurde.

#### 4. Dauer des Vertrages

Der Vertrag wird auf unbestimmte Zeit geschlossen. Jede Zuwiderhandlung des Lizenznehmers gegen die Lizenzbestimmungen verwirkt das Nutzungsrecht, ohne dass es seitens des Lizenzgebers einer Kündigung bedarf.

#### 5. Schadensersatz bei Vertragsverletzung

Der Lizenznehmer haftet für alle Vermögensschäden, die der Lizenzgeber aufgrund von Verletzungen des Urheberrechts oder einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen entstehen.

#### 6. Änderungen und Aktualisierungen (Updates)

Der Lizenzgeber ist berechtigt, die Software nach eigenem Ermessen zu aktualisieren. Er ist nicht verpflichtet, dem Lizenznehmer etwaige Aktualisierungen zur Verfügung zu stellen.

Etwaige Aktualisierungen der Software sind immer kostenfrei.

Der Lizenznehmer wird per E-Mail über Produktneuerungen informiert, insofern eine gültige E-Mail Adresse bei Lizenzierung der Software angegeben wurde. Der Lizenznehmer kann frei entscheiden, ob er die Aktualisierung der Software auf eigene Kosten aus dem Internet lädt und die Aktualisierung installiert.

#### 7. Produktnamen und Warenzeichen

Alle in diesem Text, der Dokumentation und der Software verwendeten Produktnamen und eingetragenen Warenzeichen werden hiermit als Eigentum ihrer Besitzer anerkannt, unabhängig davon, ob sie als solche gekennzeichnet sind oder nicht.

Sollte eine der Bestimmungen, dieser Lizenzbestimmungen, unwirksam sein, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmungen gelten solche wirksamen Bestimmungen als vereinbart, die in ihrem Sinn der Absicht der unwirksamen Bestimmungen zugunsten des Lizenzgebers am nächsten kommen.

Leipzig, im April 2005

## Registrierung von Edit4Win

Für ganz eilige die [Bankverbindung ist an dieser Stelle](#) im angezeigten Dokument zu finden.

Edit4Win ist Shareware. Sie dürfen Edit4Win für eine gewisse Zeit ausprobieren, jedoch sollten Sie sich bei längerer Nutzung für die Registrierung entscheiden. Diese "gewisse Zeit" legen Sie selbst fest, es wäre sinnlos eine Nutzungsdauer von 35 Tagen festzulegen. Seien Sie also fair und registrieren Sie Edit4Win, wenn Sie es länger nutzen möchten!

Auf den Status dieser Software werden Sie immer beim Start durch das Hinweisfenster hingewiesen. Dieses Fenster wird nicht mehr erscheinen, sobald Sie Edit4Win registrieren und eine Nutzungslizenz erwerben.

### Wie hoch ist die Registrierungsgebühr?

Mit der Registrierung (und Bezahlung) des Freischaltcodes für die Software Edit4Win erwerben Sie ein **zeitlich unbegrenztes Nutzungsrecht** für die aktuell registrierte Version und **allen Folgeversionen**.

Das Nutzungsrecht wird in Form eines Freischaltcodes ausgegeben, der für einige Versionen gilt. Sollte es notwendig sein den Freischaltcode zu ändern, dann können Sie den neuen Freischaltcode beim Autor der Software erfragen bzw. im Internet abfragen.

### Höhe der Registrierungsgebühr

Der Preis pro Arbeitsplatz beträgt 14,95 EUR inkl. MwSt..

Sie möchten die Software Ihren Kunden weiterempfehlen? Dann beachten Sie unser <a href="#">Partnerprogramm</a> .
--

### Vorteile der Registrierung

- Sie erhalten das Recht zur dauerhaften Nutzung des Programms Edit4Win, dies gilt auch für **zukünftige** Updates der Software. Die Updates können Sie jederzeit kostenfrei von der Seite <http://www.edit4win.de/> laden.
- Der Hinweisbildschirm beim Start von Edit4Win verschwindet.
- Der Hinweisbildschirm beim Speichern von Dateien entfällt.
- Sie werden über neue Versionen per E-Mail informiert.
- Bei Problemen erhalten Sie Unterstützung per E-Mail, ICQ oder Telefon.

Sie unterstützen mit Ihrer Registrierung die Weiterentwicklung des Programms Edit4Win.

### Wie läuft die Registrierung ab?

Die Registrierung ist auf folgende Arten möglich:

1. Ausführung der Online-Registrierung direkt im Programm Edit4Win, klicken Sie dazu im ?-Menü auf Online-Registrierung. Sie werden danach mit der Internet-Seite <http://www.edit4win.de/> verbunden.
2. Registrierung auf der Webseite, in dem Sie einfach <http://www.edit4win.de/> in Ihrem Internet-Browser aufrufen bzw. den Link einfach anklicken.

3. [Registrierung per Post \(nicht empfohlen\)](#)
4. [Registrierung per E-Mail \(nicht empfohlen\)](#)

**Nachdem die Registrierungsgebühr beim Autor der Software eingetroffen ist**, erhalten Sie den Freischaltcode entweder per E-Mail (schnellste Art) oder per Post zugesandt. Den Freischaltcode geben Sie einfach in die Software ein, damit wird aus der Shareware-Version die Vollversion. Informationen wo und wie der Freischaltcode eingegeben werden muss, erhalten Sie zusammen mit dem Freischaltcode.

### **Wie kann die Registrierungsgebühr beglichen werden?**

Es stehen folgen Zahlungsarten zur Verfügung

- [Zahlung per Kreditkarte oder Lastschrift](#) direkt auf der Webseite <http://www.edit4win.de/>
- [Zahlung in bar oder als Scheck direkt beim Autor der Software](#)

Schicken Sie hierzu bitte Ihre Zahlung mit dem Registrierungsformular an den Autor. (Aus dem Ausland (nicht aus Deutschland) werden keine Schecks akzeptiert!)

Die Versendung von Bargeld ist nicht zu empfehlen, wenn Sie dies tun, ist es Ihr Risiko!

- [Zahlung per Banküberweisung](#)

Bitte füllen Sie das Registrierungsformular auf der Seite <http://www.edit4win.de/> aus. Sie erhalten damit eine **eindeutige Bestellnummer, Rechnung und die Bankverbindung mitgeteilt.**

Bei Überweisungen aus dem Ausland, also nicht aus Deutschland, erheben die Banken zusätzlich bis zu 10 EUR an Bankgebühren, diese müssen auf die Registrierungsgebühr aufgeschlagen werden! Erkundigen Sie sich bei Ihrer Bank, wie hoch diese Gebühren sind. Meistens ist es günstiger mit Kreditkarte zu bezahlen.

### **Versand der Software auf Diskette, CD oder per E-Mail**

Der Versand der Software auf einem Datenträger oder per E-Mail wird nicht durchgeführt, sollten Sie dies wünschen, so wird eine zusätzliche Gebühr von 6,00 EUR pro versandte Version erhoben (egal ob E-Mail oder gelbe Post). Die billigere Variante ist das Herunterladen der jeweiligen Version von der [Web-Seite](#).

Bitte lesen Sie **vorher** unbedingt die [Lizenzbestimmungen](#).



[Registrierungsformular Seite 1](#)



[Registrierungsformular Seite 2](#)

## Partnerprogramm

Vertreiben Sie die Software Edit4Win und nehmen Sie damit Teil am Erfolg unserer Software!

### Werden Sie jetzt unser Partner!

Sie finden die Software Edit4Win sehr nützlich? Dann empfehlen oder verkaufen Sie die Software an Ihre Kunden oder Bekannten und verdienen dabei auch noch ein paar Euro nebenbei! Keine Vertragslaufzeit, keine Mindestabnahme, keine Bindung!

### Wie hoch ist der Rabatt?

Als Partner erhalten Sie die Lizenzen von uns zu einem Händlerrabatt von 25% - **ohne** Mindestabnahmeverpflichtung!

Sie gehen keinerlei Risiken ein und brauchen die Lizenzen erst zu erwerben, wenn Sie einen Abnehmer dafür gefunden haben. Selbstverständlich übernehmen wir den Software-Support. Sie binden sich lediglich an den jeweils geltenden Verkaufspreis.

<i>Beispielrechnung</i>	<b>Verkaufspreis</b>
z.B. Software SuperMailer Professional Limited	34,95 EUR
Partnerpreis -25%	26,21 EUR
<b>Ihr Erlös</b>	<b>8,74 EUR</b>
<b>Verkaufspreis für den Kunden weiterhin.</b>	<b>34,95 EUR</b>

### Hinweise:

- Der Wiederverkäufer-Rabatt gilt nur für Einzelplatzlizenzen. Mehrplatzlizenzen können über das Partnerprogramm **nicht** erworben werden.
- Es ist nicht gestattet vergünstigte Lizenzen für eigene Zwecke zu erwerben.

Mehr Informationen zum Partnerprogramm finden Sie auf der Webseite <http://www.wt-rate.com/reseller.htm>