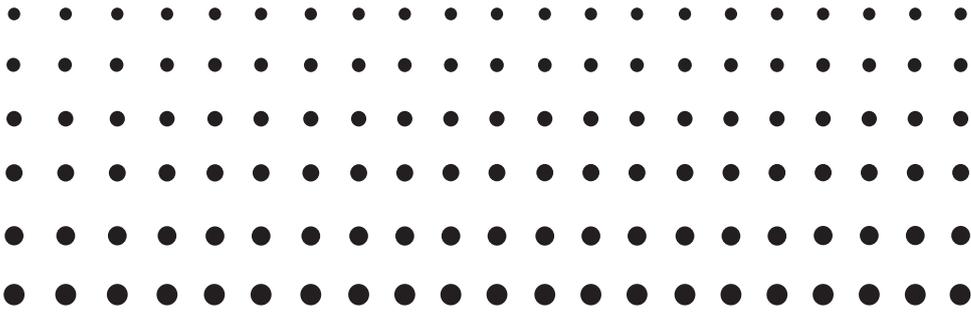


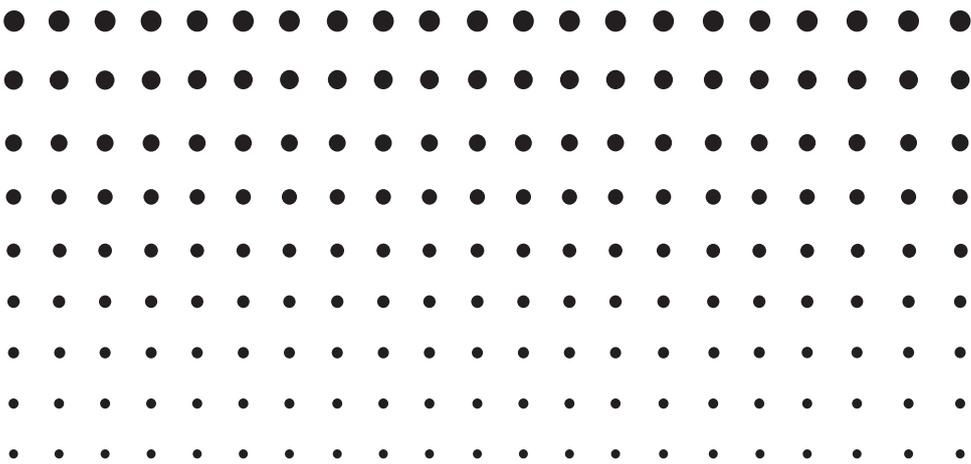
Für Serie fx-CG



# *fx-CG Manager PLUS*

(für Windows<sup>®</sup>, für Macintosh)

## *Bedienungsanleitung*



CASIO Weltweite Schulungs-Website

<http://edu.casio.com>

# Einführung

## ■ Über fx-CG Manager PLUS

- fx-CG Manager PLUS ist ein Emulator, mit dem Sie fx-CG10/fx-CG20/fx-CG20 CN\*-Operationen auf Ihrem Computer ausführen können.  
\* nur Windows
- Sie können die im Emulator ausgeführten Tastenbedienungen als „Key-Log“-Protokolle aufzeichnen und erforderlichenfalls überarbeiten.
- Die Tasten im Key-Log-Bearbeitungsbildschirm und die Inhalte des Emulator-LCD-Bildschirms können in andere Anwendungen eingefügt werden. Dies bedeutet, dass die Emulatordaten zur Erstellung von Aufgaben, Tests und anderem Material herangezogen werden können.
- Eine Vorführfunktion ermöglicht das Abspielen der gespeicherten Key-Log-Protokolle.

## ■ Zur Benutzung dieser Bedienungsanleitung

- Näheres zur Bedienung des wissenschaftlichen Grafikrechners der Serie fx-CG finden Sie in der dazugehörigen Benutzerdokumentation.
- Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen setzen voraus, dass Sie mit der nachfolgenden Computer-Grundbedienung vertraut sind.
  - Menübedienung unter Verwendung einer Maus, einschließlich Klicken, Doppelklicken, Ziehen usw.
  - Texteingabe über die Tastatur
  - Icon-Bedienung, generelle Bedienung von Fenstern usw.
  - Falls Sie mit diesen Bedienungsvorgängen noch nicht vertraut sind, lesen Sie hierzu bitte in der Benutzerdokumentation des Computers nach.
- Die Erklärungen in dieser Bedienungsanleitung gelten sowohl für Windows als auch für Mac OS. Ein Großteil der Bildschirm-Abbildungen stammen aus Windows 8, die Vorgehensweise bei der Bedienung ist jedoch für Windows und Mac OS praktisch identisch.
- Bitte beachten Sie, dass das tatsächliche Aussehen des bei dieser Software erscheinenden Bildschirms vom installierten Computersystem und dem verwendeten Betriebssystem abhängt.
- Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Bildschirmdarstellungen dienen lediglich der Veranschaulichung. Der Text und die Werte, die tatsächlich auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Beispielen abweichen.

# ■ Systemanforderungen

## Windows

### Betriebssysteme:

Windows XP Home Edition, Windows XP Professional (32 Bit), Windows Vista® (32 Bit), Windows 7 (32 Bit/64 Bit), Windows 8 (32 Bit/64 Bit), Windows 8.1 (32 Bit/64 Bit)  
Ihre Hardware-Konfiguration benötigt höhere als die vom Betriebssystem empfohlenen Funktionalitäten.

Computer: Mit einem der Windows-Betriebssysteme vorinstallierter Computer (ausgenommen Computer mit aufgerüstetem Betriebssystem und selbst gefertigte Computer)

### Freier Festplattenspeicher:

100 MB für Installation und Deinstallation

Hinweis: Die tatsächlichen Anforderungen und die Produktfunktionalität können je nach Systemkonfiguration und Betriebssystem unterschiedlich sein.

Sonstige: Videoadapter und Display müssen XGA (1024×768) oder eine höhere Auflösung unterstützen; Systemfarbe 16 Bit oder höher.  
Internet Explorer® 6.0 oder später  
CD-ROM-Laufwerk  
Adobe® Reader® 8.0 oder später  
Microsoft® Excel® 2000, Microsoft Excel 2003, Microsoft Excel 2007 oder Microsoft Excel 2010

## Mac OS

### Betriebssysteme:

Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.7, Mac OS X 10.8, Mac OS X 10.9  
Ihre Hardware-Konfiguration benötigt höhere als die vom Betriebssystem empfohlenen Funktionalitäten.

Computer: Intel®-Prozessor

Mit einem der Macintosh-Betriebssysteme vorinstallierter Computer (ausgenommen Computer mit aufgerüstetem Betriebssystem und selbst gefertigte Computer)

### Freier Festplattenspeicher:

100 MB für Installation und Deinstallation

Hinweis: Die tatsächlichen Anforderungen und die Produktfunktionalität können je nach Systemkonfiguration und Betriebssystem unterschiedlich sein.

Sonstige: Videoadapter und Display müssen XGA (1024×768) oder eine höhere Auflösung unterstützen. Für Retina-Display wird die Verwendung des Modus „Niedrige Auflösung“ empfohlen.  
Safari 4.0 oder später  
CD-ROM-Laufwerk  
Adobe Reader 8.1 oder später

## Hinweise

- Aktuelle Informationen über die Systemanforderungen finden Sie auf unserer Website unter der nachstehenden URL: [http://world.casio.com/support/os\\_support/](http://world.casio.com/support/os_support/)
- Microsoft, Windows, Windows Vista und Excel sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Mac, Mac OS, Macintosh und Safari sind eingetragene Marken oder Marken von Apple Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Intel ist eine eingetragene Marke oder eine Marke der Intel Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Adobe und Reader sind eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
- Die in diesem Dokument verwendeten Firmen- und Produktnamen sind Marken der entsprechenden Inhaber.
- Beachten Sie, dass die Zeichen für Marken ™ und eingetragene Marken ® in der vorliegenden Bedienungsanleitung nicht verwendet werden.

# Inhalt

<b>1. Installieren, Deinstallieren und Updaten der Software .....</b>	<b>DE-4</b>
Automatische Update-Benachrichtigung .....	DE-5
<b>2. Bildschirm-Konfiguration .....</b>	<b>DE-7</b>
Menüleiste .....	DE-8
Werkzeugleiste .....	DE-11
Statusleiste .....	DE-12
<b>3. Emulatormodus und Key-Log-Editormodus .....</b>	<b>DE-13</b>
<b>4. Emulieren des Rechnerbetriebs .....</b>	<b>DE-14</b>
<b>5. Verwenden des Emulator Key-Logs .....</b>	<b>DE-18</b>
<b>6. Einstellungen im Optionen-Dialogfenster .....</b>	<b>DE-24</b>
<b>7. Andere Funktionen .....</b>	<b>DE-26</b>
Drucken .....	DE-26
Tastaturkürzel-Menü .....	DE-28
<b>8. Von der Anwendung unterstützte Dateitypen .....</b>	<b>DE-29</b>
<b>9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner und     Emulator .....</b>	<b>DE-30</b>
<b>10. Fehlermeldungen-Tabelle .....</b>	<b>DE-40</b>

# 1. Installieren, Deinstallieren und Updaten der Software

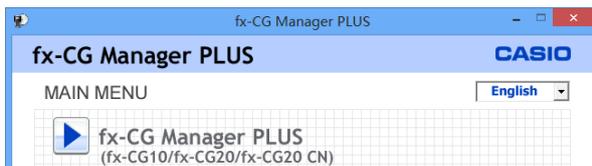
Die Installationsverfahren für die Betriebssysteme Windows und Mac OS weichen geringfügig voneinander ab. Führen Sie die Installation gemäß den Anweisungen aus, die auf dem Computerbildschirm erscheinen.

## Installieren der Software

1. Setzen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein.

- Nach einer Weile erscheint die Anzeige von fx-CG Manager PLUS im Display.

### Windows



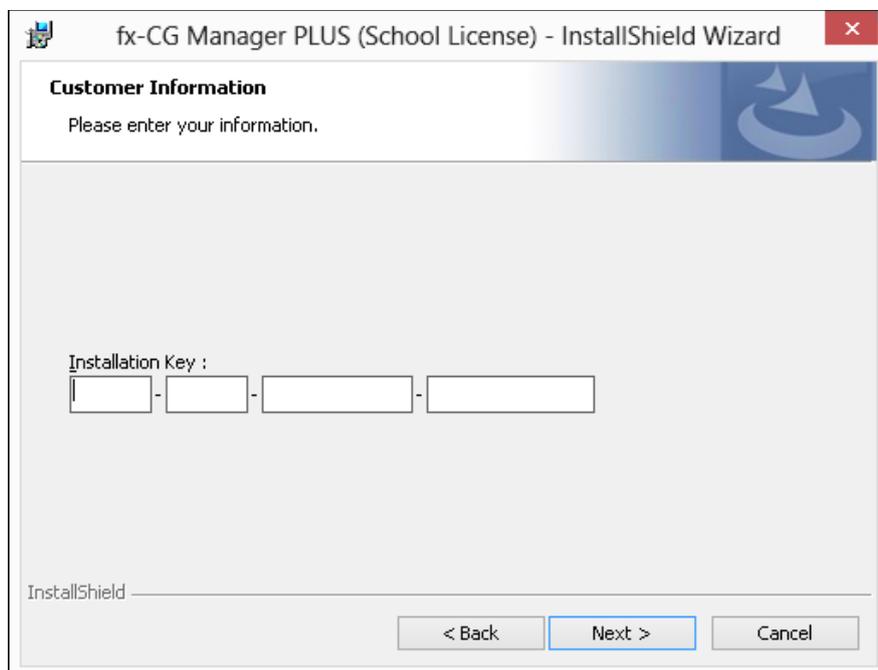
### Mac OS



2. Klicken Sie auf „fx-CG Manager PLUS“ und anschließend auf „Install“.

3. Befolgen Sie dann die Anweisungen des auf dem Bildschirm erscheinenden Texts.

- Auf dem nächsten Bildschirm, der angezeigt wird, geben Sie den alphanumerischen Schlüssel ein, der sich auf dem Install-Key-Aufkleber der Software für den „Installation Key“ befindet.



### Hinweis

- Windows: Durch Installieren der Software wird das Verknüpfungs-Icon „fx-CG Manager+“ auf der Benutzeroberfläche erzeugt.

## Deinstallieren der Software

### Windows

1. Rufen Sie die Windows Systemsteuerung auf.
2. Klicken Sie auf [Programme und Features].
3. Wählen Sie in der erscheinenden Softwareliste „fx-CG Manager PLUS (Single, School, or Updater)“.
4. Klicken Sie auf [Deinstallieren].
  - Dies ruft den Programmwartungsassistenten auf.
5. Klicken Sie auf [Ja].
  - Damit ist der Deinstalliervorgang beendet.

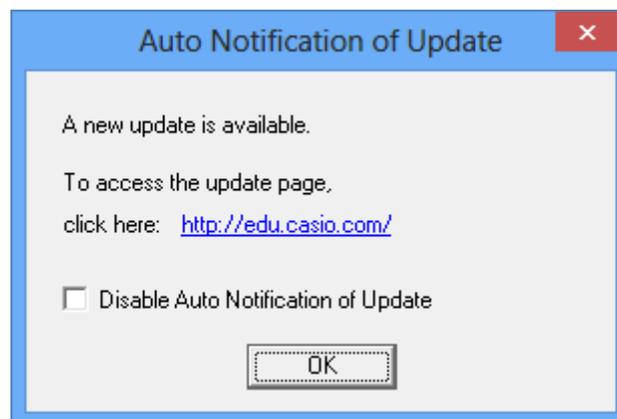
### Mac OS

1. Verschieben Sie fx-CG Manager PLUS(.app) in den Papierkorb.
2. Wählen Sie im Menü [Finder] und anschließend [Papierkorb entleeren] aus.

---

## Automatische Update-Benachrichtigung

Wenn Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist, wird die Anwendung bei ihrem Start immer eine Verbindung mit dem CASIO-Server herstellen. Befindet sich auf dem CASIO-Server eine Aktualisierungsdatei für diese Anwendung, werden Sie über ein angezeigtes Dialogfenster darüber informiert.



<http://edu.casio.com/>: Durch Klicken auf diesen Link wird Ihr Browser gestartet und Sie gelangen zur CASIO-Website.

Durch Klicken auf [OK] schließt sich das Dialogfenster.

Sie können zukünftige automatische Benachrichtigungen zu Aktualisierungen deaktivieren, indem Sie vor dem Klicken auf [OK] ein Häkchen in das Kontrollfeld „Disable Auto Notification of Update“ setzen. Um die automatische Benachrichtigung zu Aktualisierungen erneut zu aktivieren, wählen Sie „Auto Notification of Update“ im Hilfemenü.

## Starten der Software

1. Windows: Doppelklicken Sie am Computer-Bildschirm auf das Icon „fx-CG Manager+“.  
Mac OS: Doppelklicken Sie im Ordner „Programme“ - „CASIO“ auf „fx-CG Manager PLUS“.

### Windows



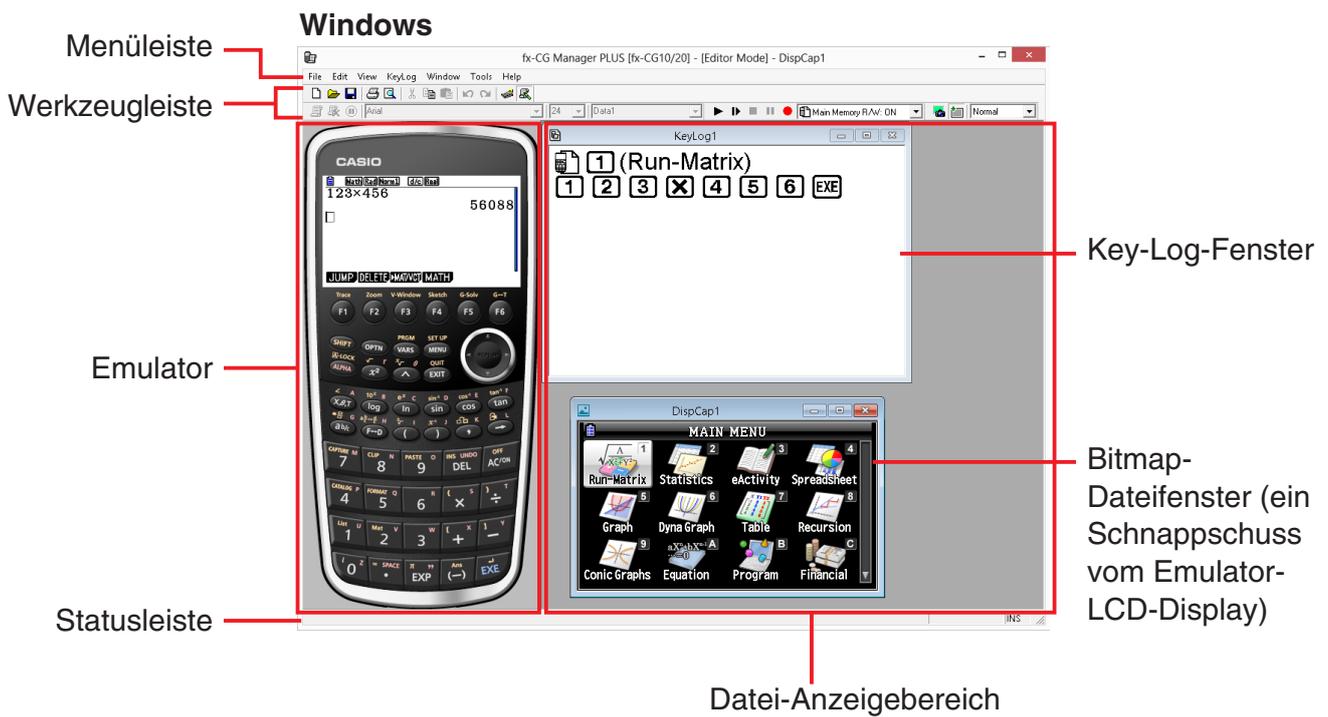
### Mac OS



- Windows: Wenn diese Anwendung zum ersten Mal gestartet wird, erscheint ein Dialogfeld zur Auswahl des Rechnermodells. Wählen Sie ein Rechnermodell aus und klicken Sie auf [OK].

# 2. Bildschirm-Konfiguration

Nachstehend ist der Bildschirm von fx-CG Manager PLUS abgebildet.



\* Wenn das Emulatorfenster und das Key-Log-Fenster (oder eine Bitmap-Datei) gleichzeitig auf dem Bildschirm geöffnet sind, wird das Emulatorfenster stets oben liegend angezeigt.

# Menüleiste

- Wenn ein Menübefehl auch über die Werkzeugleiste ausgeführt werden kann, ist dort ebenfalls ein entsprechendes Schaltfeld vorhanden.

## ■ File-Menü (Datei)

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
New		Legt eine neue Key-Log-Datei an.
Open		Öffnet eine bestehende Datei.
Close		Schließt die aktuell geöffnete Datei.
Capture Screen		Nimmt ein Bild des Emulator-Displays auf.
Save		Speichert die aktuelle Arbeitsdatei durch Überschreiben der vorherigen (unbearbeiteten) Version.
Save As		Speichert die aktuelle Arbeitsdatei unter einem neuen Namen.
Print		Druckt die aktuell angezeigte Bitmap-Datei aus.
Print Preview* <sup>1</sup>		Zeigt eine Druckbild-Vorschau an.
Print Setup		Zeigt das Dialogfenster für die Druckeinstellungen an.
(Dateienverlauf)		Zeigt die vier zuletzt bearbeiteten Dateien an.
Change Calculator Model and Exit...* <sup>1</sup>		Blendet ein Dialogfeld zur Auswahl des Rechnermodells ein. Klicken Sie zum Beenden dieser Anwendung auf [Save and Exit]. Beim nächsten Start dieser Anwendung erscheint der Emulator im Display, der beim Klicken auf [Save and Exit] ausgewählt war.
Exit* <sup>2</sup>		Beendet diese Anwendung.

\*<sup>1</sup> nur Windows

\*<sup>2</sup> Mac OS: Im Menü [fx-CG Manager PLUS] Option [Quit fx-CG Manager PLUS] ausgewählt.

## ■ Edit-Menü (Bearbeiten)

Menü	Werkzeugleiste	Beschreibung
Undo		Macht die letzte Bedienung rückgängig.
Redo		Annulliert die Rückgängigmachung der letzten Bedienung.
Cut		Schneidet den aktuell gewählten Bildschirmausschnitt aus und gibt ihn in die Zwischenablage.
Copy		Kopiert den aktuell gewählten Bildschirmausschnitt in die Zwischenablage.
Paste		Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein.
Clear		Löscht den aktuell gewählten Bereich.
Select All		Wählt alle Key-Log-Protokolle.

\* Während des Emulatorbetriebs ist das Bearbeitungsmenü deaktiviert.

## ■ View-Menü (Ansicht)

Menü	Untermenü	Beschreibung
Calc Key	Small	Wählt kleinformatige Rechnertasten.
	Normal	Wählt normalformatige Rechnertasten.
Calc Screen	Small	Wählt kleinformatige Anzeige.
	Normal	Wählt normalformatige Anzeige.
Toolbar	Standard	Zum Ein- und Ausblenden der Standard-Werkzeugleiste.
	Log	Zum Ein- und Ausblenden der Log-Werkzeugleiste.
	Edit	Zum Ein- und Ausblenden der Edit-Werkzeugleiste.
	Bitmap	Zum Ein- und Ausblenden der Bitmap-Werkzeugleiste.

## ■ Key-Log-Menü

Menü	Werkzeug- leiste	Beschreibung
Add		Fügt neues Key-Log-Protokoll an. (nur Key-Log-Editiermodus)
Delete		Löscht das aktuell angezeigte Key-Log-Protokoll. (nur Key-Log-Editiermodus)
Emulator		Ruft den Emulatormodus auf.
Editor		Ruft den Key-Log-Editormodus auf.
Auto Play		Startet die automatische Key-Log-Wiedergabe.
Step Play		Startet manuelle Key-Log-Wiedergabe.
Stop		Stoppt die Key-Log-Wiedergabe bzw. Protokollaufnahme.
Pause		Schaltet die Key-Log-Wiedergabe auf Pause.
Record		Startet den Key-Log-Aufnahmeprozess.
Insert Pause		Fügt bei der Key-Log-Bearbeitung ein Pausezeichen in die Key-Log-Wiedergabe ein. (nur Key-Log-Editiermodus)
Main Memory R/W: ON		Wenn Key-Log aufgezeichnet wird, wird der aktuelle Inhalt des Hauptspeichers gespeichert. Wenn Key-Log wiedergegeben wird, wird das Speicherzeichen gelesen.
Main Memory R/W: OFF		Wenn Key-Log aufgezeichnet wird, wird der aktuelle Inhalt des Hauptspeichers nicht gespeichert. Wenn Key-Log wiedergegeben wird, wird das Speicherzeichen ignoriert.

## ■ Window-Menü (Fenster)

Menü	Beschreibung
Tiled* <sup>1</sup>	Zeigt die Fenster in überlappender Anordnung an.
Horizontal* <sup>2</sup>	Zeigt die Fenster in horizontaler Anordnung an.

\*<sup>1</sup> Mac OS: Cascade - Zeigt alle Fenster überlappend an.

\*<sup>2</sup> nur Windows

- Das Windows-Menü zeigt auch die Namen der zurzeit offenen Dateien. Bei mehreren offenen Dateien wird die Datei, mit der Sie gerade arbeiten, als aktive Datei, an erster Stelle angezeigt.

## ■ Tools-Menü (Werkzeuge) (nur Windows)

Menü	Beschreibung
Options* <sup>1</sup>	Zeigt ein Dialogfenster zum Konfigurieren der optionalen Einstellungen an.

\*<sup>1</sup> Mac OS: Im Menü [fx-CG Manager PLUS] Option [Preferences...] ausgewählt.

## ■ Help-Menü (Hilfe)

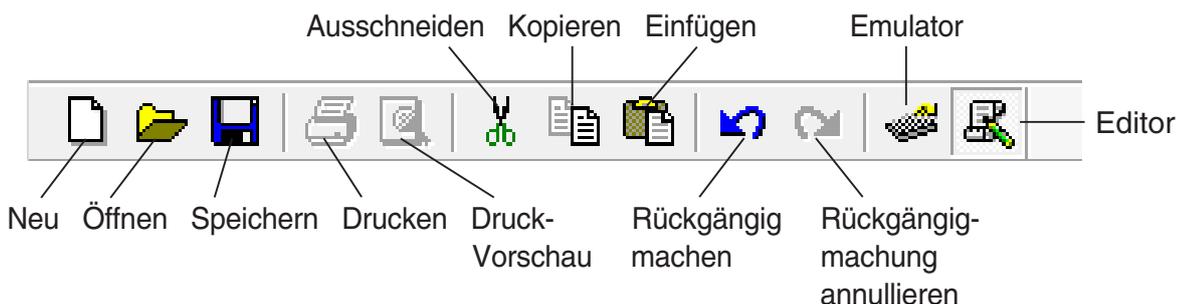
Menü	Untermenü	Beschreibung
Manual	Calculator	Link zu <a href="http://world.casio.com/manual/calc/">http://world.casio.com/manual/calc/</a> . Laden Sie die Bedienungsanleitung des Rechners hier herunter.
	Manager PLUS	Zeigt die Bedienungsanleitung von Manager PLUS an.
Auto Notification of Update		Die automatische Update-Benachrichtigung abwechselnd aktivieren und deaktivieren. Die automatische Update-Benachrichtigung ist aktiviert, wenn neben diesem Menüpunkt ein Häkchen im Kontrollkästchen gesetzt wurde.
License		Zeigt die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung an.
About* <sup>1</sup>		Zeigt Informationen zur Version an.

\*<sup>1</sup> Mac OS: Im Menü [fx-CG Manager PLUS] Option [About fx-CG Manager PLUS] ausgewählt.

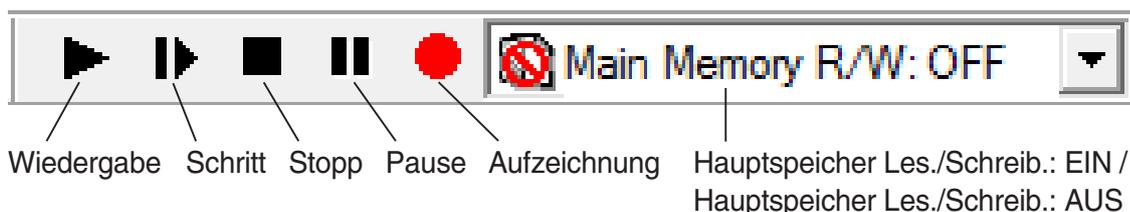
## Werkzeugleiste

- Die Symbole der Werkzeugleiste entsprechen Befehlen der Menüleiste. Näheres zu den Funktionen der jeweiligen Symbole finden Sie in den entsprechenden Erläuterungen zur Menüleiste.

### ■ Standard-Werkzeugleiste



### ■ Log-Werkzeugleiste

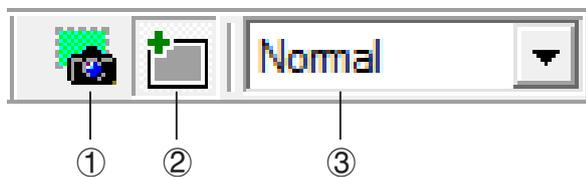


## ■ Edit-Werkzeugleiste



- ① Hinzufügen
- ② Löschen
- ③ Pause einfügen
- ④ Schrift... Zum Anweisen der Schrift für Texteingabe.
- ⑤ Schriftgröße... Zum Anweisen der Schriftgröße für Texteingabe.
- ⑥ Key-Log-Aufzeichnung ... Zum Wählen des Key-Log-Protokolls zum Abspielen oder Bearbeiten.

## ■ Bitmap-Werkzeugleiste



- ① Screen-Schnappschuss
- ② Äußerer Rahmen  
Zum Anweisen eines äußeren Rahmens für Screen-Schnappschüsse.
- ③ Bitmap-Größe  
Legt die Bitmap-Größe fest. Die unterstützten Größen sind Small (Klein), Normal, ×2 und ×3.

---

## Statusleiste



- ① Hier wird Hilfetext angezeigt. (nur Windows)
- ② Zeigt den aktuell laufenden Prozess an.
- ③ Schaltet zwischen dem Einfügings- und Überschreibungsmodus um.  
Durch Klicken auf dieses Feld kann der Eingabemodus im Key-Log-Editormodus zwischen Einfügen und Überschreiben umgeschaltet werden. (nur Windows)

# 3. Emulatormodus und Key-Log-Editormodus

Diese Anwendung besitzt zwei Grundmodi.

Sie können den gewünschten Modus durch eine der folgenden Bedienungen wählen.

- Wählen Sie im [KeyLog]-Menü entweder [Emulator] oder [Editor].
- Klicken Sie in der Standard-Werkzeugleiste auf  oder .

## Emulatormodus

Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie vorwiegend Emulator-Operationen ausführen wollen.

## Key-Log-Editormodus

Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie vorwiegend mit Key-Log-Daten arbeiten wollen.

## 4. Emulieren des Rechnerbetriebs

- Über den Emulator kann der Rechnerbetrieb unter Verwendung von Maus und Keyboard auf dem Computer nachgebildet (emuliert) werden.
- Näheres zur Emulatorbedienung finden Sie in der Bedienungsanleitung des Rechners. Die Bedienungsanleitung kann durch Wählen von [Manual] - [Calculator] im Help-Menü eingesehen werden.
- Bitte beachten Sie, dass einige der Emulatorfunktionen von den Funktionen des Rechners abweichen. Näheres hierzu finden Sie unter „9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner und Emulator“ (Seite DE-30).

### Hinweis

- Bilddateien (g3b/g3p), die mit dieser Anwendung erzeugt wurden, und eActivity-Dateien, die mit dieser Anwendung erzeugte Bilddateien enthalten, können mit Rechner fx-CG10 nicht geöffnet werden.

### ■ Benutzen des Emulators

- Die Tastenbedienung stimmt mit der am Rechner überein.
- Die Ergebnisse der Bedienung erscheinen im emulierten LCD-Display.



Im Emulatormodus kann der Emulator über die Computertastatur bedient werden. Nachstehend sind die Tasten beschrieben, die für die einzelnen Emulator-Operationen verwendet werden.

(1) Tasten der Computertastatur mit gleicher Kennzeichnung wie die Emulatortasten

[0]—[9], [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], [F1]—[F6], [ ], [ ], [ ], [ ]

(2) Tasten der Computertastatur mit von den Emulatortasten abweichender Kennzeichnung

Computertaste (Windows)	Computertaste (Mac OS)	Emulatortaste
[Tab] (Tabulatortaste)	[tab] (Tabulatortaste)	[AC]
[Insert] (Einfügungstaste)	[control] (Steuerungstaste) +[s]	[SHIFT]
[Home] (Heimtaste)	[fn]+[←] oder [home] (Heimtaste)	[OPTN]
[Page Up] (Bild hoch)	[fn]+[↑] oder [page up] (Bild hoch)	[VAR]
[Page Down] (Bild runter)	[fn]+[↓] oder [page down] (Bild runter)	[MENU]
[End] (Endetaste)	[fn]+[→] oder [end] (Endetaste)	[ALPHA]
[Esc] (Escape-Taste)	[esc] (Escape-Taste)	[EXIT]
[Delete] (Entferntaste)	[delete] (Entferntaste)	[DEL]
[Back Space] (Rücktaste)	—	[DEL]
[Enter] (Eingabetaste)	[return] oder [enter] (Eingabetaste)	[EXE]
[*]	[*]	[X]
[/]	[/]	[÷]

## ■ Ändern der Emulatorgröße

Emulatortastatur und LCD-Display sind jeweils zwischen zwei Größen umschaltbar: klein und normal.

### Vorgeben der Tastaturgröße

1. Wählen Sie im [View]-Menü den Punkt [Calc Key].
2. Wählen Sie im erscheinenden Untermenü dann die gewünschte Tastaturgröße.

### Vorgeben der LCD-Displaygröße

1. Wählen Sie im [View]-Menü den Punkt [Calc Screen]
2. Wählen Sie im erscheinenden Untermenü dann die gewünschte LCD-Displaygröße.

#### Hinweis

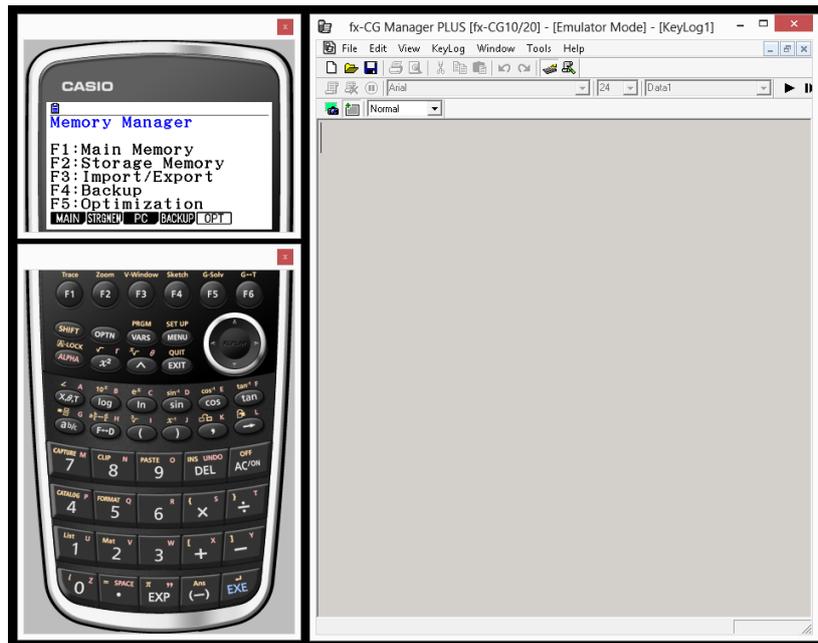
- Falls das LCD-Display oder die Tastatur als herausgezogenes Fenster (Seite DE-16) angezeigt ist, können Sie die Größe des Fensters auch anpassen, indem Sie den Fensterrahmen an der Seite nach oben, unten, links oder rechts ziehen. Wenn Sie die Größe durch Ziehen des Fensterrahmens ändern, kann das herausgezogene Fenster größer eingestellt werden, als dies durch Wählen der Normalgröße im obigen Untermenü möglich ist.
- Es wird empfohlen, die Einstellung „Normal“ für die LCD-Displaygröße zu wählen.

## ■ Verwenden der Floating-Emulator-Funktion

- Sie können LCD-Display und Tastatur durch Ziehen beliebig auf dem Computerbildschirm anordnen.
- Sie können LCD-Display und Tastatur des Emulators aus dem Hauptfenster ziehen und in eigenen Fenstern anzeigen.

## Herausziehen des LCD-Displays und/oder der Tastatur

1. Klicken Sie doppelt auf das LCD-Display und/oder die Tastatur.
2. Ziehen Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur nach links aus dem Hauptfenster heraus und legen Sie sie dort ab.



## ■ Zurückbewegen von LCD-Display und Tastatur in das Hauptfenster

- Anhand der nachstehenden Anleitung können Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur aus ihren herausgelösten eigenen Fenstern in das Hauptfenster zurückbewegen.
  - Klicken Sie doppelt auf das herausgelöste LCD-Display und/oder die Tastatur.
  - Ziehen Sie das LCD-Display und/oder die Tastatur auf die linke Seite des Hauptfensters.

### **Wichtig!**

- Das Zurückbewegen eines herausgelösten eigenen Fensters durch Ziehen ist nur auf die linke Seite des Hauptfensters möglich. Es kann nicht nach oben oder unten im Hauptfenster oder auf dessen rechte Seite gezogen werden.

## ■ Aufnehmen eines Emulator-LCD-Displaybilds

- Anhand der nachstehenden Anleitung können Sie einen Schnappschuss vom LCD-Display des Emulators aufnehmen.

## Aufnehmen des Emulator-LCD-Displaybilds

1. Wählen Sie im [File]-Menü den Punkt [Capture Screen], was einen Schnappschuss vom Emulator-LCD-Display anzeigt (Seite DE-7).

- Sie können auch auf  in der Bitmap-Werkzeugleiste klicken.
- Wenn Sie möchten, können Sie auch einen Rahmen zum aufgenommenen Bild hinzugeben oder den Zoomfaktor des Bildes ändern. Näheres siehe „Bitmap-Werkzeugleiste“ (Seite DE-12) und „Einstellungen für LCD-Displaybildaufnahme“ (Seite DE-24).
- Windows: Wenn entweder ein Fenster mit einem aufgenommenen Displaybild oder der Key-Log-Bildschirm aktuell in Maximalgröße auf dem Computerdisplay dargestellt ist (über den Maximierbefehl von Windows), wird auch jedes Fenster maximiert, das durch Displaybild-Aufnahme erstellt wurde. Dies gilt unabhängig von der Bildgröße, die im Optionen-Dialogfenster für die Displaybildaufnahme eingestellt worden ist (Seite DE-24).

2. Wählen Sie das Fenster des aufgenommenen Displaybilds und klicken Sie auf , um es in einer Datei zu speichern.

\* Sie können ein aufgenommenes Displaybild in einem der beiden folgenden Formate speichern:

- Bitmap-Format
- JPEG-Format

Diese Anwendung verwendet Bibliotheken der Independent JPEG Group.

## ■ Öffnen der Bilddatei eines gespeicherten LCD-Displaybilds

- Sie können die Datei eines gespeicherten LCD-Displaybilds öffnen und auf dem Computer anzeigen. Dabei ist auch gleichzeitige Anzeige mehrerer Displaybilder möglich.
- LCD-Displaybilder können kopiert und z.B. zum Anfertigen von Referenzmaterial oder Aufgaben in andere Anwendungen eingefügt werden.

\* Nach diesem Vorgehen können nur Bitmap-Dateien geöffnet werden. Das Öffnen von JPEG-Dateien wird nicht unterstützt.

## Kopieren eines LCD-Displaybilds und Einfügen in eine andere Anwendung

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die Datei mit dem zu kopierenden LCD-Displaybild.

2. Wählen Sie das Fenster des LCD-Displaybilds und klicken Sie dann auf , um es in die Zwischenablage zu kopieren.

3. Öffnen Sie die andere Anwendung und fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein.

# 5. Verwenden des Emulator Key-Logs

Dieser Abschnitt erläutert die Verwendung von Key-Log, einer Protokollierfunktion für die an der Tastatur des Emulators erfolgte Bedienung. Hier sind auch die Wiedergabe der gespeicherten Bedienung und die Bearbeitung der Key-Log-Protokolle beschrieben.

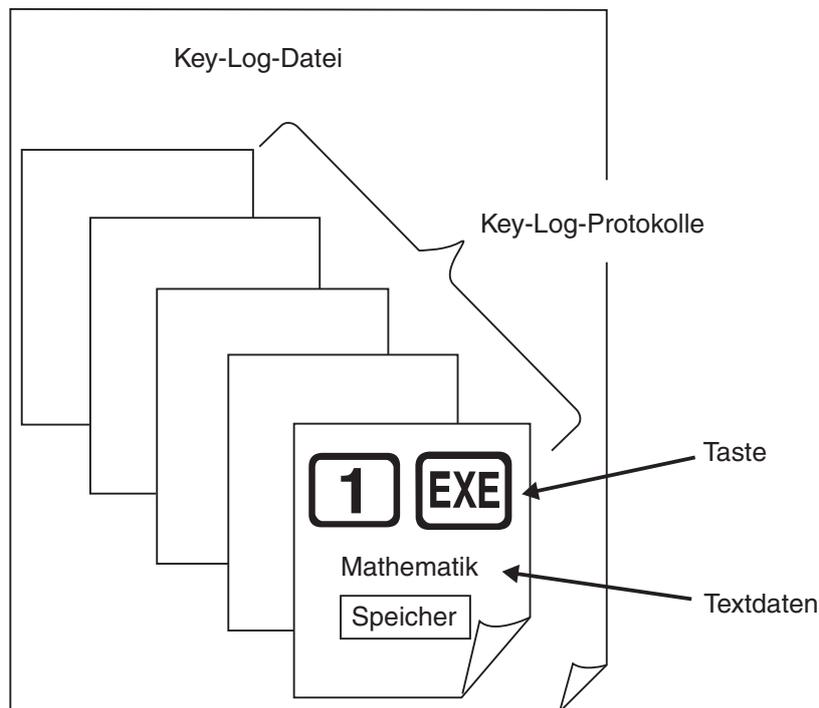
Die gesamte Bedienung, die in diesem Abschnitt beschrieben ist, erfolgt über die Symbole der Werkzeugleiste.

## ■ Struktur der Key-Log-Dateien

Eine Key-Log-Datei kann mehrere Key-Log-Protokolle enthalten.

Key-Log-Datensätze können die aufgezeichnete Tastenbedienung, Text und die Hauptspeicher-Daten enthalten.

Die Key-Log-Datei besitzt die nachstehend gezeigte Struktur.



- Sie können den Key-Log-Protokollen Namen zuweisen (max. 20 Zeichen mit 1 Byte).

### **Wichtig!**

- Bei großem Datenvolumen kann die Verarbeitung von Key-Log-Daten ziemlich lange dauern. Dies ist normal und stellt keine Störung dar.
- Eine Tastenbetätigung wird eventuell nicht im Key-Log gespeichert, wenn das Klicken während einer laufenden Emulator-Rechenoperation erfolgt.

### **Hinweis**

- In Key-Log-Protokolle werden keine Massenspeicherdaten gespeichert.
- Bei Öffnen der Massenspeicherdatei während der Key-Log-wiedergabe können die Ergebnisse von den Aufzeichnungen im Key-Log abweichen.

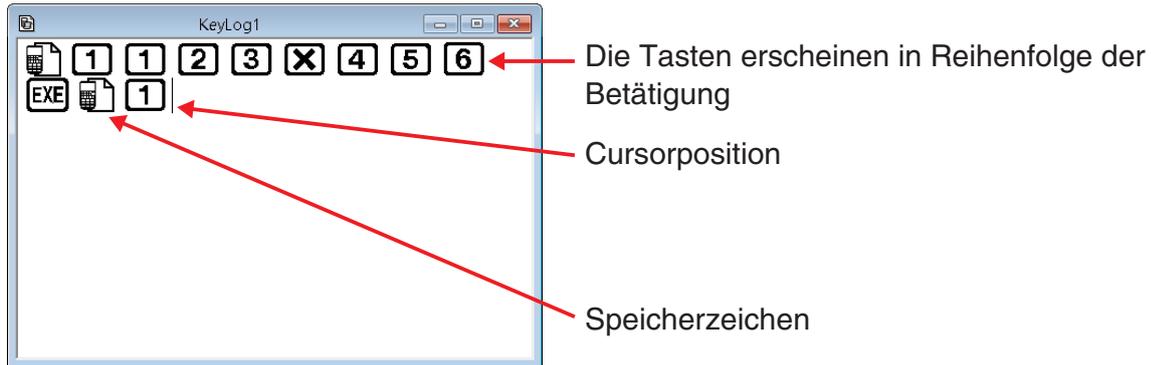
# Protokollaufnahme der Emulator-Tastenbedienung mit Key-Log

Bei Auswahl von [Main Memory R/W: ON] im [KeyLog]-Menü

1. Klicken Sie auf  zum Starten der Protokollaufnahme.

- Das Hauptmenü erscheint mit bereits hervorgehobenem Icon für das **Run-Matrix**-Menü.
- Klicken Sie auf , um die aktuellen Hauptspeicher-Inhalte zu speichern und ein Speicherzeichen () an der aktuellen Cursorposition in der Emulatoranzeige einzufügen. Das Speicherzeichen weist den Computer an, für die Berechnung die an dieser Stelle gespeicherten Speicherinhalte aufzurufen.

2. Benutzen Sie den Emulator.



3. Klicken Sie auf  zum Stoppen der Key-Log-Protokollaufnahme.

4. Wiederholen Sie wie erforderlich die Schritte 1 bis 3.

5. Klicken Sie auf  zum Speichern der Key-Log-Datei.

## Hinweis

- Wenn Sie auf  klicken, während eine fx-Manager PLUS Key-Log-Datei geöffnet ist, werden die Speicherinhalte nicht gespeichert (und Speicherzeichen nicht eingefügt).

Bei Auswahl von [Main Memory R/W: OFF] im [KeyLog]-Menü

Die Bedienung ist identisch wie bei der Auswahl von [Main Memory R/W: ON] im [KeyLog]-Menü mit Ausnahme folgender Punkte.

- Das Hauptmenü wird nicht angezeigt, wenn die Key-Log-Aufzeichnung gestartet wird.
- Der Inhalt des Hauptspeichers wird nicht gespeichert, wenn Sie auf  geklickt haben. (Speicherzeichen kann nicht an der Cursorposition eingefügt werden.)

# Automatisches Abspielen der in Key-Log protokollierten Bedienung

Bei Auswahl von [Main Memory R/W: ON] im [KeyLog]-Menü

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die abzuspielende Key-Log-Datei.

2. Klicken Sie auf  zum Starten der Wiedergabe.

Nächste zu spielende Taste orange.



Abgespielte Tastenbedienung blau.

Letzte gespielte Taste blau.

Die nächste wiederzugebende Taste ist orange eingerahmt.

• Klicken Sie auf , um die Wiedergabe anzuhalten.

Klicken Sie auf , um die angehaltene Wiedergabe fortzusetzen.

3. Klicken Sie auf , um die Wiedergabe zu stoppen. Damit stellen sich alle Tasten auf ihre ursprünglichen Farben zurück.

## Hinweise

- Die Wiedergabe startet von der aktuellen Cursorposition.
- Jedesmal, wenn die Wiedergabe ein Speicherzeichen erreicht, werden die für die betreffende Stelle gespeicherten Hauptspeicher-Inhalte aufgerufen und die Wiedergabe läuft mit Verwendung der aufgerufenen Inhalte zum nächsten Vorgang weiter.
- Bei jedem Anklicken von  zum Starten eines neuen Key-Log-Wiedergabevorgangs werden die aktuellen Hauptspeicher-Inhalte automatisch gesichert. Dadurch können die Speicherinhalte später in den Zustand vor dem Starten der Wiedergabe zurückversetzt werden (wenn Sie dies möchten).
- Beim Schließen einer Key-Log-Datei erscheint die Meldung „Backed up memory contents will be restored.“ Sie können anweisen, ob die Inhalte des Hauptspeichers in den Zustand zurückversetzt werden sollen, der vorgelegen hat, als die Inhalte beim Starten der Wiedergabe der Key-Log-Datei automatisch gesichert wurden (siehe oben).

- Sie können das Optionen-Dialogfenster (Seite DE-24) verwenden, um Wiedergabe-Einstellungen wie das Wiedergabe-Intervall nach einer Pause oder die Farbe der wiedergegebenen Tasten usw. einzustellen.
- Gleichzeitige Wiedergabe mehrerer Key-Log-Dateien ist nicht unterstützt. Wenn eine weitere Key-Log-Datei geöffnet wird, während bereits eine Key-Log-Datei geöffnet ist, wird die bereits geöffnete Datei automatisch geschlossen. Falls die bereits geöffnete Datei bearbeitet worden ist, erscheint vor dem Schließen eine Abfrage „At least one file has unsaved edits. Save edits?“, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

#### Bei Auswahl von [Main Memory R/W: OFF] im [KeyLog]-Menü

Die Bedienung ist identisch wie bei der Auswahl von [Main Memory R/W: ON] im [KeyLog]-Menü mit Ausnahme folgender Punkte.

- Wenn Key-Log wiedergegeben wird, wird der aktuelle Inhalt des Hauptspeichers nicht gesichert.
- Das Speicherzeichen wird ignoriert. (Der Inhalt des Hauptspeichers wird nicht wiedergegeben.)

#### **Hinweis**

- Der aktuelle Inhalt des Hauptspeichers wird auch dann gesichert, wenn Sie die Key-Log-Wiedergabe durch Auswahl von [Main Memory R/W: ON] im [KeyLog]-Menü starten und dann zu [Main Memory R/W: OFF] wechseln.

## Manuelles Abspielen eines Key-Log-Protokolls (STEP-Wiedergabe)

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die abzuspielende Key-Log-Datei.
2. Klicken Sie auf , um die erste Tastenbedienung im Key-Log abzuspielen.
3. Klicken Sie weiter auf , um das Key-Log Schritt für Schritt abzuspielen.
4. Zum Stoppen der Wiedergabe auf  klicken.

## Bearbeiten eines Key-Log-Protokolls

1. Klicken Sie auf  und öffnen Sie die zu bearbeitende Key-Log-Datei.
2. Wählen Sie das zu bearbeitende Key-Log-Protokoll.



Das Key-Log-Protokoll aus diesem Menü wählen

### 3. Bearbeiten Sie Tastenfolgen und Text des Key-Log-Protokolls.

- Das Bearbeiten der Tastenfolgen in einem Key-Log-Protokoll ist durch normale Texteingabe und Bearbeitung möglich.
- Beim Eingeben von Text können Sie die zu verwendende Schrift und Schriftgröße anweisen.



Schrift

Schriftgröße

#### **Hinweis**

- Kopieren und Einfügen von Speicherzeichen wird unterstützt. Wenn Sie ein Speicherzeichen an einer anderen Stelle einfügen, werden an der neuen (eingefügten) Stelle die an der ursprünglichen Stelle des Speicherzeichens gespeicherten Hauptspeicher-Inhalte herangezogen.

### 4. Klicken Sie auf zum Speichern der Key-Log-Datei.

## Hinzufügen eines Key-Log-Protokolls zur aktuell geöffneten Key-Log-Datei

Klicken Sie nach dem Öffnen der Key-Log-Datei, an die das Protokoll angefügt werden soll, auf



Dies weist dem Key-Log-Protokoll automatisch einen Namen zu (z. B. „Data1“) und zeigt diesen im Menü an.

## Umbenennen eines Key-Log-Protokolls

1. Wählen Sie das umzubenennende Key-Log-Protokoll aus dem Menü.
2. Klicken Sie auf den Namen des Key-Log-Protokolls und ändern Sie ihn.
3. Drücken Sie [Enter].

## Löschen eines Key-Log-Protokolls

1. Wählen Sie das zu löschende Key-Log-Protokoll aus dem Menü.
2. Drücken Sie , um das gewählte Key-Log-Protokoll zu löschen und das nächste anzuzeigen.

#### **Hinweis**

- Es muss mindestens ein Key-Log-Protokoll gespeichert sein. Das Löschen eines Key-Log-Protokolls ist nicht möglich, wenn dieses das letzte im Speicher erhaltene Protokoll ist.

## ■ Eingeben eines Pausezeichens

Durch Eingeben eines Pausezeichens stoppt die Wiedergabe automatisch bei Erreichen des Zeichens. Klicken Sie zum Eingeben eines Pausezeichens auf .

## ■ Kopieren von Tasten oder Text und Einfügen in andere Anwendung

Sie können Tasten und Text kopieren und in eine andere Anwendung einfügen, um zum Beispiel zu verteilendes Material oder Aufgaben usw. auszuarbeiten.

### Kopieren von Tasten oder Text und Einfügen in eine andere Anwendung

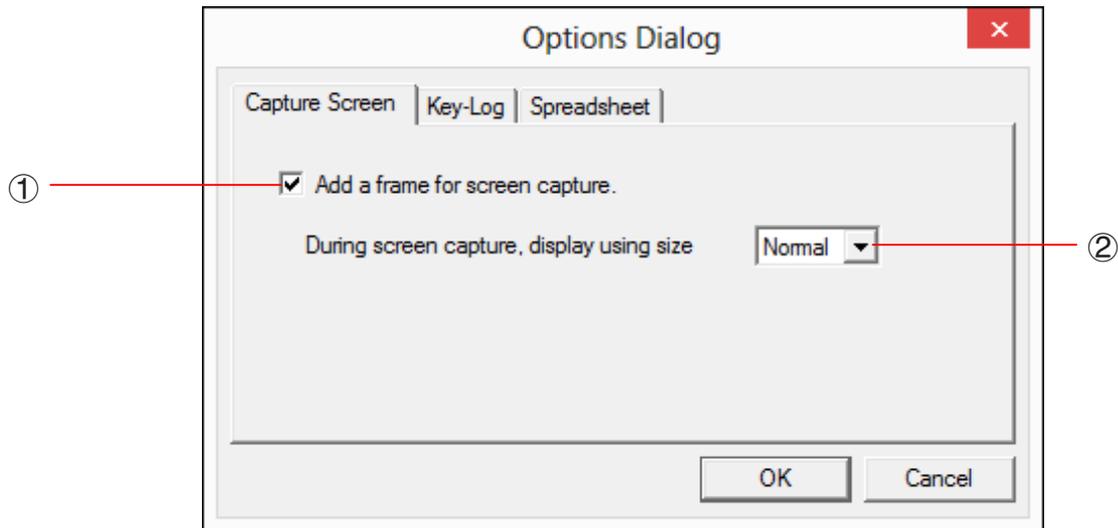
1. Ziehen Sie den Cursor über die zu kopierende Tasten- oder Textpassage.
2. Klicken Sie auf , um die gewählte Passage in die Zwischenablage zu kopieren.
3. Öffnen Sie die andere Anwendung und fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein.

#### **Hinweis**

- Ein Speicherzeichen kann auch in eine andere Anwendung kopiert werden. Ein Speicherzeichen, das in eine andere Anwendung eingefügt wurde, kann kopiert und in die Anwendung eingefügt werden. Wenn ein in die Anwendung eingefügtes Speicherzeichen abgespielt wird, gibt es die entsprechenden Speicherinhalte wieder. Beachten Sie aber, dass dies nur der Fall ist, wenn die Zahl der Speicherzeichen, die ursprünglich aus einer Berechnung in die Anwendung kopiert wurden, die gleiche ist wie die Zahl der Speicherzeichen, die aus der anderen Anwendung eingefügt wurden.

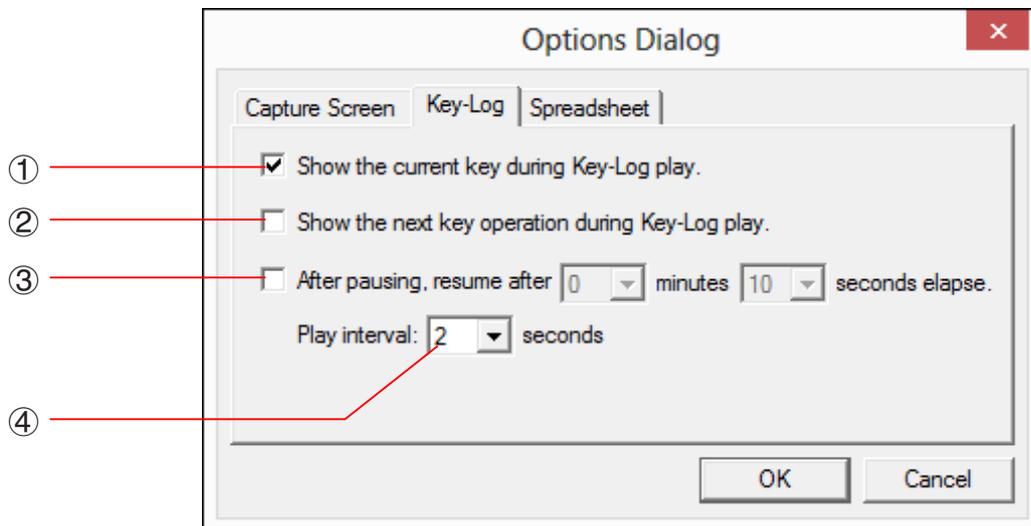
# 6. Einstellungen im Optionen-Dialogfenster

## ■ Einstellungen für LCD-Displaybildaufnahme



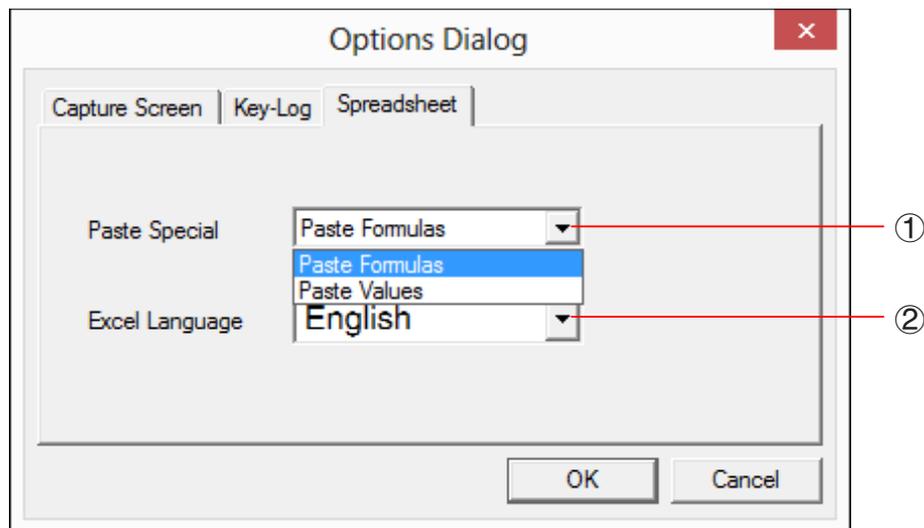
- ① Wählen Sie diese Option, um einen Rahmen zu den aufgenommenen LCD-Displaybildern hinzuzufügen.
- ② Gibt die Anzeigröße für die LCD-Displaybilder an. Die unterstützten Größen sind Small (Klein), Normal, ×2 und ×3.

## ■ Key-Log-Wiedergabe



- ① Wählen Sie diese Option, um die aktuelle Taste blau hervorzuheben.
- ② Wählen Sie diese Option, um die nächste Taste orangefarbig zu umrahmen.
- ③ Gibt vor, wie lang das Intervall ist, nach dem die Wiedergabe fortgesetzt wird, wenn auf Pause geschaltet wurde. Sie können in 10-Sekunden-Schritten eine Länge von 10 Sekunden bis 10 Minuten einstellen.
- ④ Gibt das Tastenwiedergabe-Intervall für automatische Wiedergabe vor. Sie können als Intervall 0,1 Sekunden oder in 0,5-Sek.-Schritten ein Intervall im Bereich von 0,5 Sekunden bis fünf Sekunden einstellen.

## ■ Einstellungen für Arbeitsblatt (nur Windows)



- ① Sie können Kopieren & Einfügen so konfigurieren, dass entweder Werte oder Excel-Formeln in ein Arbeitsblatt eingefügt werden.

Paste Formulas ... Fügt Formeln ein.

Paste Values ... Fügt nur Werte ein.

- ② Sie können auch die beim Einfügen in Microsoft Excel zu verwendende Sprache anweisen. Bei jedem Kopieren aus Arbeitsblatt und Einfügen in eine Excel-Formel wird die Formel in die gewählte Sprache konvertiert.

Beispiel: CellIf( → IF( : Englisch  
                  → SI( : Spanisch  
                  → SI( : Französisch  
                  → WENN( : Deutsch

Wenn Sie eine Version von Excel verwenden, die in einer der folgenden Sprachen ausgeführt ist, konfigurieren Sie die Spracheinstellung von Excel bitte wie folgt.

Arabisch: English2

Slowenisch: English3

Portugiesisch (Europa): PortugueseEu

Portugiesisch (Brasilien): PortugueseBr

- Näheres zum Kopieren und Einfügen von Excel-Formeln finden Sie auf Seite DE-34.

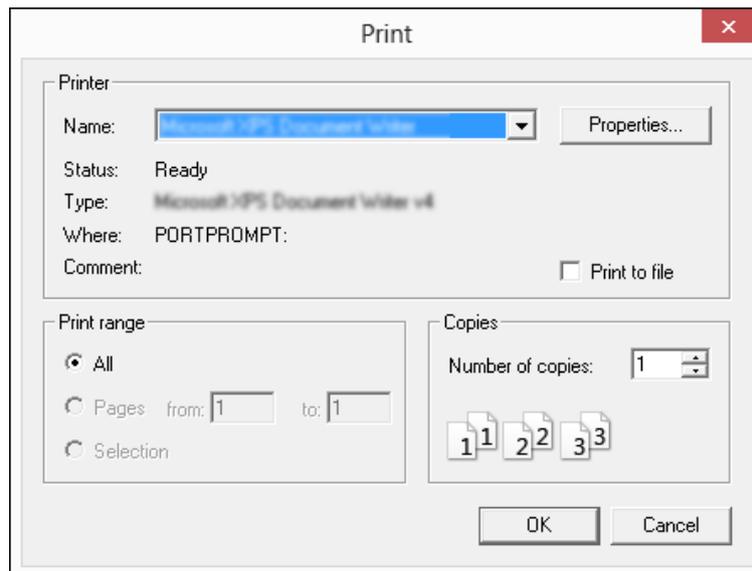
# 7. Andere Funktionen

## Drucken

- Anhand der nachstehenden Anleitungen können Sie LCD-Displaybilder ausdrucken.

1. Klicken Sie auf das Fenster mit dem auszudruckenden LCD-Displaybild, um dieses zu wählen.

2. Klicken Sie auf . Hieraufhin erscheint das Druckdialogfenster.



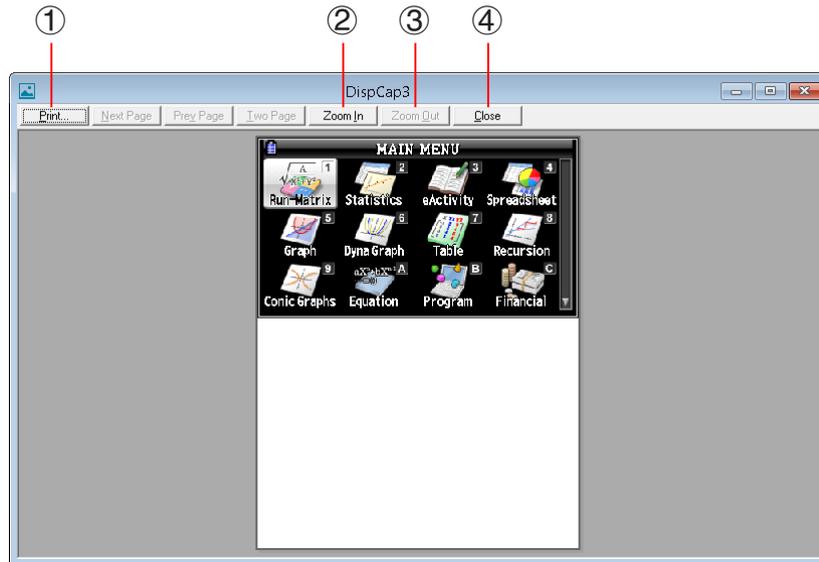
3. Klicken Sie auf [OK], um das Drucken zu starten.

### **Wichtig!**

- Jedes gewählte Displaybild wird auf einer getrennten Seite ausgedruckt.
- Die Bilder werden entsprechend der Papierbreite-Einstellung für die im Druckdialogfenster gewählte Papiergröße ausgedruckt.
- Wenn Sie ein Bitmap-Bild ausdrucken, das mit einem anderen Anwender-Programm erzeugt worden ist und nicht in den Vorschaubereich passt, ist nur der in der Vorschauzone liegende Teil sichtbar und nur dieser Teil wird ausgedruckt.

## ■ Druckvorschau (nur Windows)

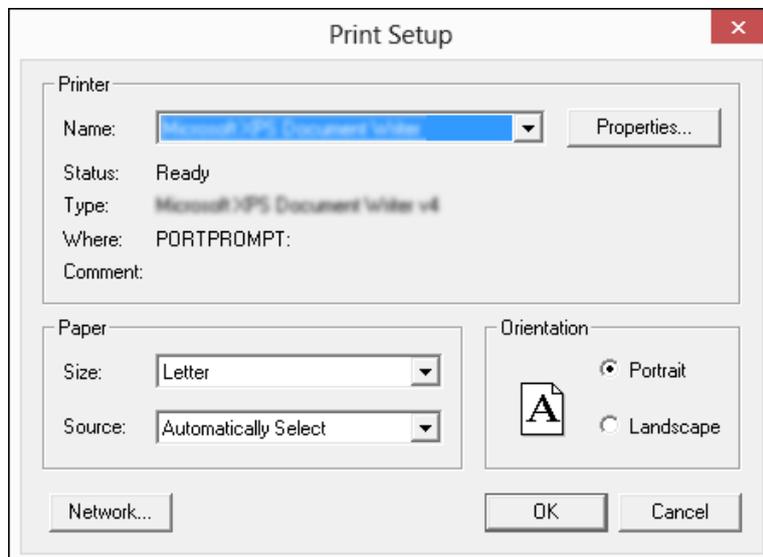
- Durch Wählen von [Print Preview] im [File]-Menü wird die Druckvorschau angezeigt.



- ① Zeigt das Druckdialogfenster an.
- ② Vergrößert das Vorschaubild.
- ③ Verkleinert das Vorschaubild.
- ④ Schließt das Bild im Druckvorschaufenster.

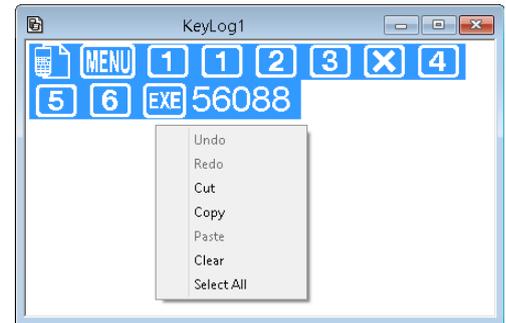
## ■ Dialogfenster für Druckeinstellungen

- Auf Wählen von [Print Setup] im [File]-Menü erscheint das Dialogfenster für Druckeinstellungen.

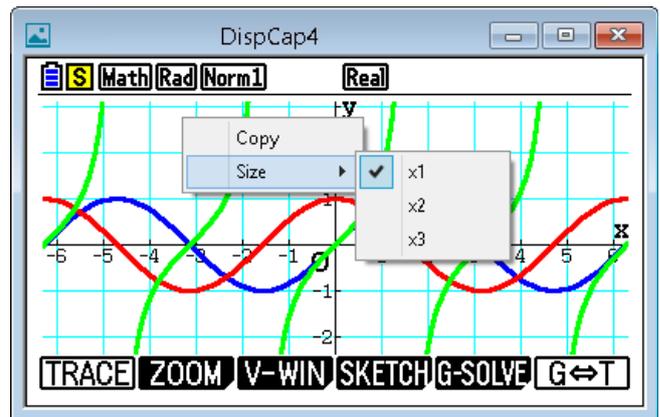


# Tastaturkürzel-Menü

- Auf Rechtsklicken der Maus (Windows) oder auf control+Klicken (Mac OS) erscheint ein Menü mit den verfügbaren Tastaturkürzeln.
- Bei Key-Log-Bearbeitung



- Bei Bitmap-Anzeige des Rechnerdisplays

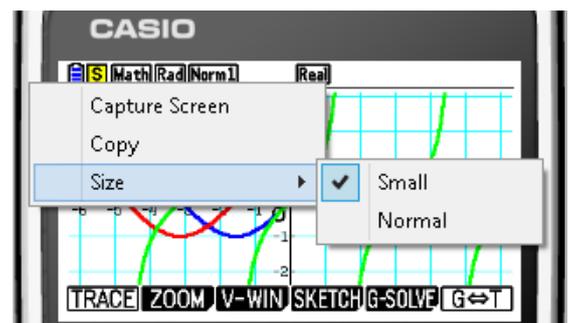


Ein Display-Zoomvorgang beeinflusst nur die Anzeige, bei der Sie das Tastaturkürzel-Menü aufrufen. Wenn gleichzeitig mehrere Displaybilder angezeigt sind, werden die anderen Displays durch den Zoomvorgang nicht verändert.

- Bei Benutzung des Emulators

## Hinweis

Wählen Sie [Copy] zum Kopieren des Bildschirms in die Zwischenablage.



- Auf der Emulatortastatur



# 8. Von der Anwendung unterstützte Dateitypen

- Von der **Memory**-Anwendung werden die folgenden Dateinamen-Erweiterungen unterstützt.

Dateiendung	Beschreibung
.g1m, .g2m, .g3m, .g1r oder .g2r	In der Hauptspeicher-Informationsanzeige aufgeführte Datenelemente, die in den Massenspeicher kopiert wurden.
.g1e, .g2e oder .g3e	eActivity-Dateien
.g3a, .g3l	.g3a: Add-in-Anwendungen .g3l: Add-in-Sprachen und Add-in-Menüs
.g3p	Bilddateien
.g3b	Flipbook-Dateien
.bmp	Bitmap-Dateien
.txt	Textdateien
.csv	CSV-Dateien
Andere Dateiendungen	Folgende Dateiformate werden von diesem Rechner nicht unterstützt.

- Von [Open]-Befehl des [File]-Menüs werden die folgenden Dateinamen-Erweiterungen unterstützt.

Dateiendung	Beschreibung
.g1k	fx-Manager PLUS Key-Log-Datei
.g3k	fx-CG Manager PLUS Key-Log-Datei

## **Hinweise**

- Mit der **Memory**-Anwendung können Sie alle Dateitypen (außer g1k und g3k) in den Emulator importieren.
- Dateien mit der Erweiterung g1k/g3k sind in Key-Log-Dateien verwendbar.

# 9. Unterschiede zwischen den Funktionen von Rechner und Emulator

## ■ Link-Anwendung

Rechner: Ausführung von Datenübertragungen unterstützt.

Emulator: Senden/Empfangen von Daten, Kabel-Konfigurierung und Wakeup-Einstellungen werden nicht unterstützt. Wenn versucht wird, eine dieser Operationen auszuführen, ergibt dies einen Fehler.

## ■ System-Anwendungen (Display-, Stromversorgungs- und Batterie-Einstellungen, Benutzername, Betriebssystem-Update)

Rechner: Display-, Stromversorgungs- und Batterie-Einstellungen, Benutzername sowie Betriebssystem-Update unterstützt.

Emulator: Display-, Stromversorgungs- und Batterie-Einstellungen, Benutzername sowie Betriebssystem-Update nicht unterstützt. Wenn Sie einen dieser Vorgänge versuchen, resultiert ein Fehler.

## ■ Program-Anwendung

Rechner: Speichert erzeugte Textdateien im Hauptspeicher-Program-Ordner.

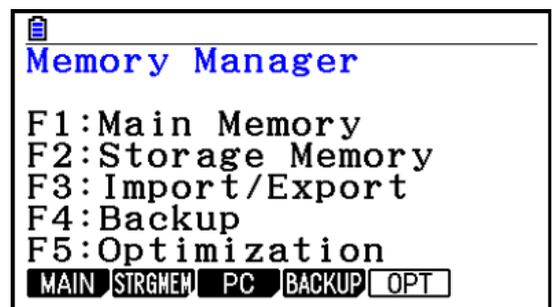
Emulator: Speichert erzeugte Textdateien im Massenspeicher-Program-Ordner.

## ■ Importieren und Exportieren von Dateien

Mit den folgenden Vorgängen können Sie Dateien in den Emulator importieren bzw. aus dem Emulator exportieren.

### Eine Datei importieren

1. Rufen Sie aus dem Hauptmenü das **Memory**-Menü auf.

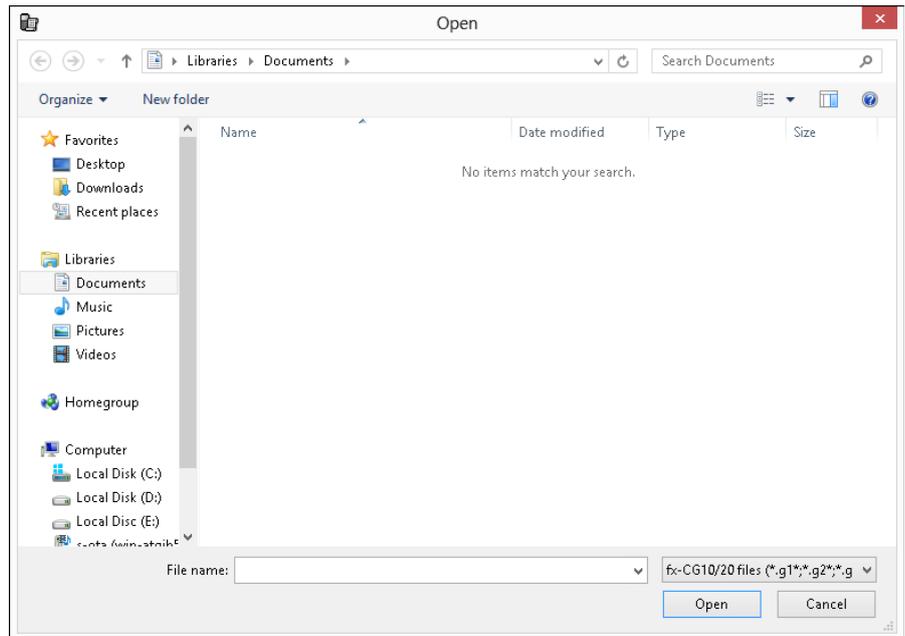


2. Klicken Sie auf **F3** (PC).

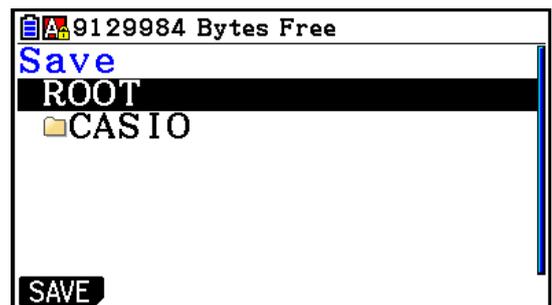


3. Klicken Sie auf **F1** (Import).

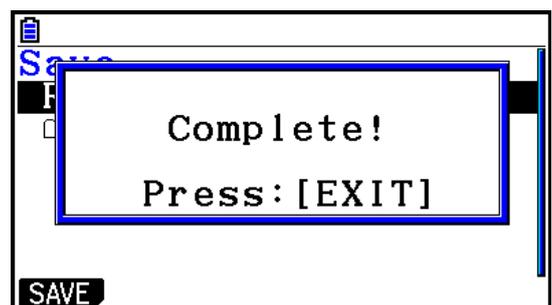
- Dies zeigt ein Dialogfenster zum Öffnen einer Datei an.



4. Wählen Sie die zu importierende Datei und klicken Sie dann auf [Open].



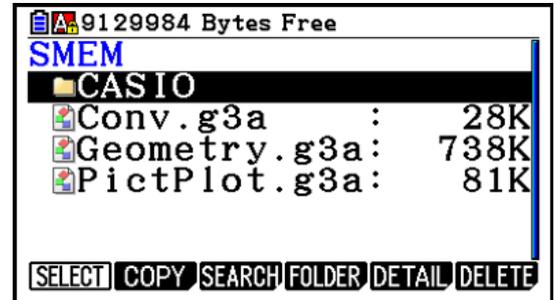
5. Wählen Sie den Ordner, in den Sie die Datei importieren wollen, und klicken Sie dann auf **F1** (SAVE).



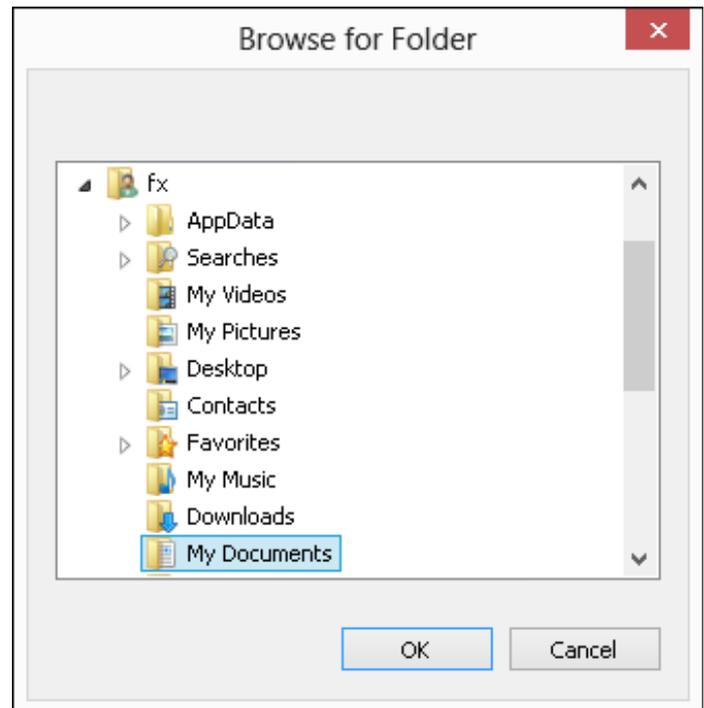
6. Klicken Sie auf **EXIT**.

## Eine Datei exportieren

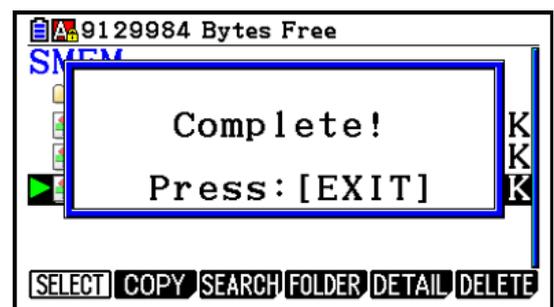
1. Rufen Sie aus dem Hauptmenü das **Memory**-Menü auf.
2. Klicken Sie auf **[F3]** (PC).
3. Klicken Sie auf **[F2]** (Export).



4. Stellen Sie die Hervorhebung auf die zu exportierende Datei. Klicken Sie dann auf **[F1]** (SELECT) und anschließend **[F2]** (Copy).
  - Dies zeigt ein Dialogfenster zum Wählen des Zielordners für die exportierte Datei an.



5. Wählen Sie den gewünschten Zielordner und klicken Sie dann auf [OK].



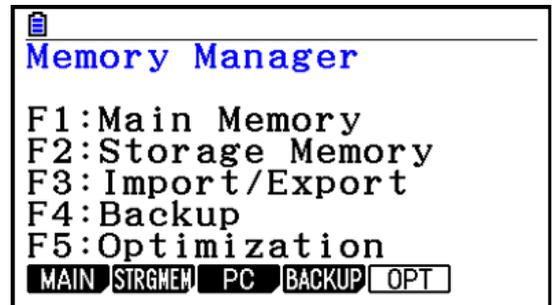
6. Klicken Sie auf **[EXIT]**.

## ■ Installieren von Add-Ins

Nach dem folgenden Vorgehen kann im Emulator eine Add-In-Anwendung oder Add-In-Sprache installiert werden.

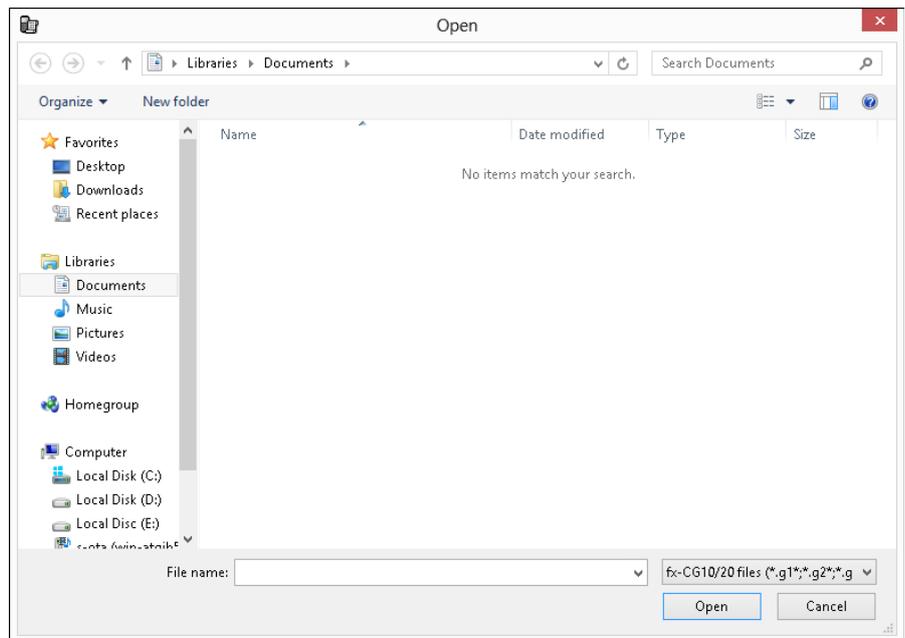
### Installieren einer Add-In-Anwendung

1. Rufen Sie im Hauptmenü das **Memory**-Menü auf.

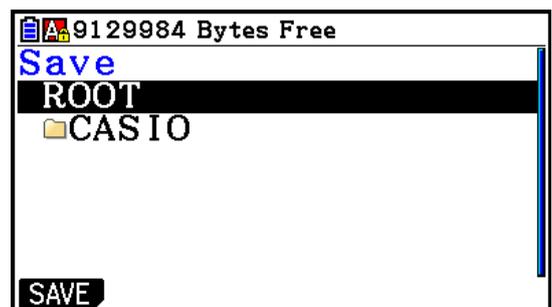


2. Klicken Sie auf **F3** (PC) **F1** (Import).

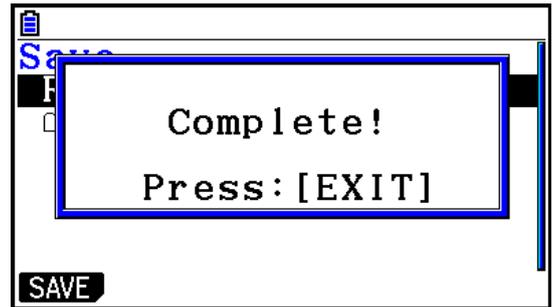
- Dies zeigt ein Dialogfenster zum Öffnen einer Datei an.



3. Wählen Sie die gewünschte Add-In-Datei und klicken Sie dann auf [Open].



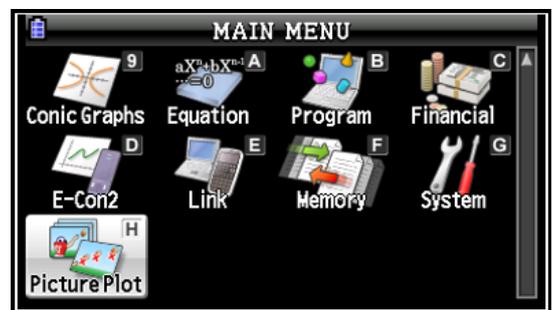
4. Wählen Sie den Ordner, in dem Sie die Add-In-Datei speichern möchten, und klicken Sie dann auf **F1** (SAVE).



5. Klicken Sie auf **EXIT**.

6. Klicken Sie auf **MENU**.

- Im Hauptmenü sollte das Icon der gerade installierten Anwendung angezeigt sein.



- Manche Add-In-Anwendungen können sich auf Rechner anders verhalten als auf dem Emulator.

### ■ OFF (**SHIFT** + **AC**)

Rechner: Schaltet den Strom aus.

Emulator: Schaltet den Emulator nicht aus. (**SHIFT** + **AC** ist nicht belegt.)

### ■ COPY & PASTE (Kopieren & Einfügen)

Rechner: COPY & PASTE auf dem Rechner unterstützt.

Emulator: COPY & PASTE ist auf dem Rechner und zwischen Rechner und anderen auf dem Computer laufenden Anwenderprogrammen unterstützt.

Kopieren und Einfügen von spezifischen Eingabecodes zwischen dieser Anwendung und anderen Anwendungen wird in manchen Fällen nicht unterstützt.

Unterstützt Kopieren und Einfügen zwischen einem Emulator-Arbeitsblatt und einem auf dem Computer geöffneten Excel-Arbeitsblatt. (nur Windows)

- Zwischen einem Emulator-Arbeitsblatt und einem auf dem Computer geöffneten Excel-Arbeitsblatt wird Kopieren und Einfügen der folgenden Formeln unterstützt.

+, -, \*, /, ^, =, <>, >, <, >=, <=, \$, :

IF, MIN, MAX, AVERAGE, MEDIAN, SUM, PRODUCT

LOG, FACT, POWER, SQRT, LOG10, LN, PI

SIN, COS, TAN, ASIN, ACOS, ATAN, SINH, COSH, TANH, ASINH, ACOSH, ATANH

ABS, GCD, LCM, MOD, TRUNC, INT, ROUND, PERMUT, COMBIN, RAND, NOT, AND, OR

Die nachstehende Tabelle zeigt, wie bestimmte Formeln bei einem Einfügevorgang automatisch modifiziert werden können.

### Modifizierte Formeln

Arbeitsblatt	Einfügevorgang*	Excel
×	↔	*
÷	↔	/
≠	↔	<>
≧	↔	>=
≦	↔	<=
Ausgelassenes Multiplikationszeichen	→	*
CellIf(	↔	WENN(
CellMin(	↔	MIN(
CellMax(	↔	MAX(
CellMean(	↔	MITTELWERT(
CellMedian(	↔	MEDIAN(
CellSum(	↔	SUMME(
CellProd(	↔	PRODUKT(
logab(#1,#2	↔	LOG(#2;#1
#1 <sup>2</sup>	→	#1^2
#1 <sup>-1</sup>	→	#1^-1
#1!	↔	FAKULTÄT(#1)
#1 <sup>×</sup> √ #2	→	#2^(1/#1)
#1 ▮ #2	→	#1/#2
√ #1	↔	WURZEL(#1)
<sup>3</sup> √ #1	→	#1^(1/3)
log #1	↔	LOG10(#1)
ln #1	↔	LN(#1)
e^#1	↔	EXP(#1)
<sub>10</sub> #1	→	10^#1
π	↔	PI()
E#n1	→	10^#n1
#n1E#n2	→	#n1 * 10^#n2
#1^#2	←	POTENZ(#1; #2)
sin #1	↔	SIN(#1)
cos #1	↔	COS(#1)
tan #1	↔	TAN(#1)
sin <sup>-1</sup> #1	↔	ARCSIN(#1)
cos <sup>-1</sup> #1	↔	ARCCOS(#1)
tan <sup>-1</sup> #1	↔	ARCTAN(#1)
sinh #1	↔	SINHYP(#1)
cosh #1	↔	COSHYP(#1)

Arbeitsblatt	Einfügevorgang*	Excel
tanh #1	↔	TANHYP(#1)
sinh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCSINHYP(#1)
cosh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCCOSHYP(#1)
tanh <sup>-1</sup> #1	↔	ARCTANHYP(#1)
Abs #1	↔	ABS(#1)
GCD(	↔	GGT(
LCM(	↔	KGV(
MOD(	↔	REST(
Int #1	↔	KÜRZEN(#1)
Intg #1	↔	GANZZAHL(#1)
RndFix(	↔	RUNDEN(
#1P#2	↔	VARIATIONEN(#1;#2)
#1C#2	↔	KOMBINATIONEN(#1;#2)
P(	↔	STANDNORMVERT(
Ran#	↔	ZUFALLSZAHL()
Not #1	↔	NICHT(#1)
#1 And #2	↔	UND(#1;#2)
#1 Or #2	↔	ODER(#1;#2)

\* Nachstehend sind die Symbole der Spalte „Einfügevorgang“ in der obigen Tabelle erläutert.

↔: Beide Richtungen

→: Aus Emulator-Arbeitsblatt ins Excel

←: Aus Excel ins Emulator-Arbeitsblatt

- Näheres zum Ändern von Formeln bei einer nicht in Englisch ausgeführten Version von Excel finden Sie in der Formelnlste (Seite DE-37).
- Wenn im Einfügevorgang eine nicht unterstützte Formel oder ein Vorgang, dessen Wert einen Fehler verursacht, enthalten ist, wird lediglich der Endwert ohne die Formel eingefügt.
- Wenn eine in ein Emulator-Arbeitsblatt eingefügte Formel 255 Byte überschreitet, nachdem die in der obigen Tabelle beschriebene Modifizierung erfolgt ist, wird lediglich der Endwert ohne die Formel eingefügt.
- Es ergibt sich ein Fehler, wenn das Argument einer Formel nicht im Argumentbereich des Ortes liegt, an dem die Einfügung erfolgt.
- Beim Einfügen einer Formel mit relativem Zellenbezug (z. B. =A1+1) aus Arbeitsblatt in Excel fügen Sie diese bitte unbedingt in die Zelle mit dem gleichen Namen wie die Zelle ein, aus der sie kopiert wurde. Kopieren in eine andere Zelle ergibt einen falschen Zellenbezug.

Formelnliste

Calculator	English	French	German	Spanish	Portuguese (European)	Czech	Danish	Dutch	Finnish	Calculator
CellIF	IF	SI	WENN	SI	SE	KDYŽ	HVIS	ALS	JOS	CellIF
CellMin	MIN	MIN	MIN	MIN	MÍNIMO	MIN	MIN	MIN	MIN	CellMin
CellMax	MAX	MAX	MAX	MAX	MÁXIMO	MAX	MAKS	MAX	MAKS	CellMax
CellMean	AVERAGE	MOYENNE	MITTELWERT	PROMEDIO	MÉDIA	PRŮMÉR	MIDDEL	GEMIDDELDE	KESKIARVO	CellMean
CellMedian	MEDIAN	MEDIANE	MEDIAN	MEDIANA	MED	MEDIAN	MEDIAN	MEDIAAN	MEDIAANI	CellMedian
CellSum	SUM	SOMME	SUMME	SUMA	SOMA	SUMA	SUM	SOM	SUMMA	CellSum
CellProd	PRODUCT	PRODUIT	PRODUKT	PRODUCTO	PRODUTO	SOUČIN	PRODUKT	PRODUCT	TULO	CellProd
RndFix	ROUND	ARRONDI	ROUNDEN	REDONDEAR	ARRED	ZAOKROUHLIT	AFRUND	AFRONDEN	PYÖRISTÄ	RndFix
GCD	PGCD	PGCD	GGT	M.C.D	MDC	GCD	STÖRSTE.FÆLLES.DIVISOR	GGD	SUURIN.YHT.TEKIJÄ	GCD
LCM	PCMC	PCMC	KGV	M.C.M	MMC	LCM	MINDSTE.FÆLLES.MULTIPLUM	KGV	PIENIN.YHT.JAETTAVA	LCM
MOD	MOD	MOD	REST	RESIDUO	RESTO	MOD	REST	REST	JAKOJ	MOD
P	NORMSDIST	LOI.NORMALE.STANDARD	STANDNORMVERT	DISTR.NORM.ESTAND	DIST.NORMP	NORMSDIST	STANDARDNORMFORDELING	STAND.NORM.VERD	NORM.JAKAUMA.NORMIT	P
PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PI	PII	PI
Rand#	RAND	ALEA	ZUFALLSZAHL	ALEATORIO	ALEATORIO	NAHČÍSLO	SLUMP	ASELECT	SATUNNAISLUKU	Rand#
^	POWER	PUISSANCE	POTENZ	POTENCIA	POTENCIA	POWER	POTENS	MACHT	POTENSSI	^
log	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	LOGZ	LOG	LOG	LOG	log
!	FACT	FACT	FAKULTÄT	FACT	FACTORIAL	FAKTORIÁL	FAKULTET	FACULTEIT	KERTOMA	!
√	SQRT	RACINE	WURZEL	RAIZ	RAIZQ	ODMOCNINA	KVROD	WORTEL	NELIÖJUURI	√
log10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG	LOG10	LOG10	LOG10	log10
ln	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LN	LUONNLOG	ln
10^	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EKSP	EXP	EKSPONENTTI	10^
sin	SIN	SIN	SIN	SENO	SEN	SIN	SIN	SIN	SIN	sin
cos	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	COS	cos
tan	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	TG	TAN	TAN	TAN	tan
sin-1	ASIN	ASIN	ARCSIN	ASENO	ASEN	ARCSIN	ARCSIN	BOOGSIN	ASIN	sin-1
cos-1	ACOS	ACOS	ARCCOS	ACOS	ACOS	ARCCOS	ARCCOS	BOOGCOS	ACOS	cos-1
tan-1	ATAN	ATAN	ARCTAN	ATAN	ATAN	ARCTG	ARCTAN	BOOGTAN	ATAN	tan-1
sinh	SINH	SINH	SINHYP	SENOH	SENH	SINH	SINH	SINH	SINH	sinh
cosh	COSH	COSH	COSHYP	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	cosh
tanh	TANH	TANH	TANHYP	TANH	TANH	TGH	TANH	TANH	TANH	tanh
sinh-1	ASINH	ASINH	ARCSINHYP	ASENOH	ASENH	ARCSINH	ARCSINH	BOOGSINH	ASINH	sinh-1
cosh-1	ACOSH	ACOSH	ARCCOSHYP	ACOSH	ACOSH	ARCCOSH	ARCCOSH	BOOGCOSH	ACOSH	cosh-1
tanh-1	ATANH	ATANH	ARCTANHYP	ATANH	ATANH	ARCTGH	ARCTANH	BOOGTANH	ATANH	tanh-1
Not	NOT	NON	NICHT	NO	NÃO	NE	IKKE	NIET	EI	Not
Abs	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ITSEISARVO	Abs
Int	TRUNC	TRONQUE	KÜRZEN	TRUNCAR	TRUNCAR	USEKNOUT	GEHEEL	KATKAISE	INT	Int
Intg	INT	ENT	GANZZAHL	ENTERO	INT	CELÁ.ČÁST	HELTAL	INTEGER	KOKONAISLUKU	Intg
nPr	PERMUT	PERMUTATION	VARIATIONEN	PERMUTACIONES	PERMUTAR	PERMUTACE	PERMUT	PERMUTATIES	PERMUTAATIO	nPr
nCr	COMBIN	COMBIN	KOMBINATIONEN	COMBINAT	COMBIN	KOMBINACE	KOMBIN	COMBINATIES	KOMBIINAATIO	nCr
And	AND	ET	UND	Y	E	A	OG	EN	JA	And
Or	OR	OU	ODER	O	OU	NEBO	ELLER	OF	TAI	Or

Calculator	Hungarian	Italian	Norwegian	Polish	*2) Portuguese (Brazilian)	Swedish	Russian	Turkish	*3) Arabic	*3) Slovenian	Calculator
CellIF	HA	SE	HVIS	JEŽELI	SE	OM	ЕСЛИ	EĞER	IF	IF	CellIF
CellMin	MIN	MIN	MIN	MIN	MINIMO	MIN	МИН	MIN	MIN	MIN	CellMin
CellMax	MAX	MAX	STØRST	MAX	MAXIMO	MAX	МАКС	MAK	MAX	MAX	CellMax
CellMean	ÁTLAG	MEDIA	GJENNOMSnitt	SREDNIA	MEDIA	MED	СРЭНАЧ	ORTALAMA	AVERAGE	AVERAGE	CellMean
CellMedian	MEDIAN	MEDIA	MEDIA	MEDIA	MEDIA	MEDIA	МЕДИАНА	ORTANCA	MEDIAN	MEDIAN	CellMedian
CellSum	SZUM	SOMMA	SUMMER	SUMA	SOMA	SUMMA	СУММ	TOPLA	SUM	SUM	CellSum
CellProd	SZORZAT	PRODOTTO	PRODUKT	ILOCZYN	MULT	PRODUKT	ПРОИЗВЕД	ÇARPIM	PRODUCT	PRODUCT	CellProd
RndFix	*1) KEREKÍTÉS	ARROTONDA	AVRUND	ZAKR	ARRED	AVRUNDA	ОКРУГЛ	YUVARLA	ROUND	ROUND	RndFix
GCD	GCD	MCD	SFF	GCD	MDC	SGD	НОД	OBEB	GCD	GCD	GCD
LCM	LCM	MCM	MFM	LCM	MWC	MGM	НОК	OKEK	LCM	LCM	LCM
MOD	MARADÉK	RESTO	REST	MOD	MOD	REST	ОСТАТ	MOD	MOD	MOD	MOD
P	STNORMELOSZL	DISTRIB.NORM.ST	NORMSFORDELING	ROZKŁAD.NORMALNY.S	DIST.NORMP	NORMSFÖRD	НОРМСТРАСТ	NORMSDAĞ	NORMSDIST	NORMSDIST	P
PI	PI	PI.GRECO	PI	PI	PI	PI	ПИ	PI	PI	PI	PI
Ran#	VÉL	CASUALE	TILFELDIG	LOS	ALEATORIO	SLUMP	СЛУЧИС	S_SAYI_ÜRET	RAND	RAND	Ran#
^	HATVÁNY	POTENZA	OPPHØYD.I	POTĘGA	POTÉNCIA	UPPHÖJT.TILL	СТЕПЕНЬ	KUVVET	POWER	POWER	^
log	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	ЛОГ	LOG	LOG	LOG	log
!	FAKT	FATTORIALE	FAKULTET	SILNIA	FATORIAL	FAKULTET	ФАКТР	ÇARPIM	FACT	FACT	!
√	GÖK	RADQ	ROT	PIERWIĄSTEK	RAIZ	ROT	КОРЕНЬ	KAREKÖK	SQRT	SQRT	√
log10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	LOG10	ЛОГ10	LOG10	LOG10	LOG10	log10
ln	LN	LN	LN	LN	LN	LN	ЛН	LN	LN	LN	ln
10^	KITEVÓ	EXP	EKSP	EXP	EXP	EXP	EXP	ÜS	EXP	EXP	10^
sin	SIN	SEN	SIN	SIN	SEN	SIN	СИН	SIN	SIN	SIN	sin
cos	COS	COS	COS	COS	COS	COS	КОС	COS	COS	COS	cos
tan	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	ТАН	TAN	TAN	TAN	tan
sin-1	ARCSIN	ARCSEN	ARCSIN	ASIN	ASEN	ARCSIN	АСИН	ASIN	ASIN	ASIN	sin-1
cos-1	ARCCOS	ARCCOS	ARCCOS	ACOS	ACOS	ARCCOS	АКОС	ACOS	ACOS	ACOS	cos-1
tan-1	ARCTAN	ARCTAN	ARCTAN	ATAN	ATAN	ARCTAN	АТАН	ATAN	ATAN	ATAN	tan-1
sinh	SINH	SENH	SINH	SINH	SENH	SINH	СИНХ	SINH	SINH	SINH	sinh
cosh	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	COSH	КОШ	COSH	COSH	COSH	cosh
tanh	TANH	TANH	TANH	TANH	TANH	TANH	ТАНХ	TANH	TANH	TANH	tanh
sinh-1	ASINH	ARCSENH	ARCSINH	ASINH	ASENH	ARCSINH	АСИНХ	ASINH	ASINH	ASINH	sinh-1
cosh-1	ACOSH	ARCCOSH	ARCCOSH	ACOSH	ACOSH	ARCCOSH	АКОШ	ACOSH	ACOSH	ACOSH	cosh-1
tanh-1	ATANH	ARCTANH	ARCTANH	ATANH	ATANH	ARCTANH	АТАНХ	ATANH	ATANH	ATANH	tanh-1
Not	NEM	NON	IKKE	NIE	NÃO	ICKE	НЕ	DEĞİL	NOT	NOT	Not
Abs	ABS	ASS	ABS	MODUL.LICZBY	ABS	ABS	АБС	MUTLAK	ABS	ABS	Abs
Int	CSONK	TRONCA	AVKORT	LICZBA.CALK	TRUNCAR	AVKORTA	ОТБР	NSAT	ABS	ABS	Int
Intg	INT	INT	HEL TALL	ZAKR.DO.CALK	TRUNCAR	AVKORTA	ОТБР	NSAT	TRUNC	TRUNC	Intg
nPr	VARIÁCIÓK	PERMUTAZIONE	PERMUTER	PERMUTACJE	PERMUT	HEL TALL	ЦЕЛОЕ	TAMSAYI	INT	INT	Intg
nCr	KOMBINÁCIÓK	COMBINAZIONE	KOMBINASJON	KOMBINACJE	PERMUT	PERMUT	ПЕРМУТ	PERMUTASYON	PERMUT	PERMUT	nPr
And	ÉS	E	OG	ORAZ	COMBIN	KOMBIN	ЧИСЛКОМБ	KOMBINASYON	COMBIN	COMBIN	nCr
Or	VAGY	O	ELLER	LUB	E	ELLER	И	VE	AND	AND	Or

\*1) Magyar Excel 2000 felhasználóknál az RndFix függvény az Emulátorban történő másolásakor és az Excelbe való beillesztéskor a „KEREKÍTÉS” nevet „KEREK” névre a helyes működéshez.)

\*2) Atualiza o conversor em português incorporado.

\*3) Pretvori samo decimalni simbol in ločilo. تحويل الرموز والفواصل العشرية فقط.

## Hinweis

Bestimmte mathematische Funktionen werden zwischen Microsoft Excel 2010 und der Emulator-Tabellenkalkulation nicht korrekt kopiert und eingefügt. Ändern Sie die nachstehenden Funktionen in Excel auf die richtigen Funktionsnamen.

	Eingefügter Funktionsname	Korrekter Funktionsname (Wie unten gezeigt umbenennen.)
Tschechisch	NE	NENÍ
Dänisch	MIDDEL	GENNEMSIT
	STØRSTE.FÆLLES.DIVISOR	FÆLLES.DIVISOR
	HELTAL	HEL
Ungarisch	GCD	LKO
	LCM	LKT
Niederländisch	AFRONDEN	AFRONDING
	WORTEL	VWORTEL
Norwegisch	STØRST	MAKS
Polnisch	LCM	NAJW.WSP.DZIEL
	MOD	NAJMN.WSP.WIEL
Portugiesisch (Brasilien)	MÍNIMO	MÍN
	MULT	PRODUTO
	DIST.NORMP	DISTNORMP
	FATORIAL	FATO
	TRUNCAR	TRUNC
Türkisch	TOPLA	TOPLAM

# 10. Fehlermeldungen-Tabelle

Meldung	Beschreibung	Erforderliche Aktion
Fehler beim Lesen der Datei <Dateiname> aufgetreten. Datei möglicherweise beschädigt.	Falsches Dateiformat.	Kontrollieren Sie, ob die Datei korrumpiert ist.
Keine weiteren abspielbaren Daten vorhanden.	Keine abspielbaren Tasten rechts vom Eingabecursor.	Platzieren Sie den Eingabecursor links von den abzuspielenden Tasten und starten Sie die Wiedergabe.
Sie können nicht sämtliche Key-Log-Datensätze auf einmal löschen. Fügen Sie vor dem Löschen des gewählten Satzes einen neuen Satz an.	Sie versuchen, sämtliche Key-Log-Protokolle zu löschen, was nicht zulässig ist.	Um alle aktuellen Protokolle löschen zu können, zunächst ein anderes Protokoll hinzufügen. Es muss stets ein Key-Log-Protokoll im Speicher vorhanden bleiben.
<Dateiname> Diese Datei ist eine Nur-Lesen-Datei. Verwenden Sie einen anderen Dateinamen.	Sie versuchen, eine nurlesbare Key-Log-Datei zu speichern, nachdem diese bearbeitet oder neu aufgenommen wurde.	Speichern Sie die Key-Log-Datei unter einem anderen Dateinamen.
Problem beim Anfügen eines Key-Log-Datensatzes aufgetreten. Kontrollieren, dass die Speicherkapazität für den Datensatz ausreicht, und dann erneut versuchen.	Problem beim Hinzufügen eines Key-Log-Protokolls aufgetreten.	Sorgen Sie für ausreichend freien Speicher. Dann die Ausführung erneut versuchen.
Problem beim Schreiben in Datei <Dateiname> aufgetreten, weil nicht genügend Speicherplatz verfügbar ist. Kontrollieren Sie die restliche Kapazität der Festplatte und versuchen Sie es noch einmal.	Kein ausreichender Speicherplatz zum Speichern der Datei auf der Disk.	Sorgen Sie für ausreichenden Speicherplatz. Dann erneut versuchen.
Diese Anwendung kann nicht starten, weil die DLL-Version nicht stimmt. Dies kann auf ein Problem bei der Installation zurückgehen. Installieren Sie die Anwendung neu.	Ihr Computer besitzt die falsche DLL-Version.	Eventuell nicht einwandfrei installiert. Installieren Sie die Anwendung neu.
Problem beim Lesen der Datei <Dateiname> aufgetreten. Die Festplatte, von der sie eingelesen wird, ist eventuell beschädigt oder existiert nicht. Festplatte kontrollieren und erneut versuchen.	Problem beim Lesen einer Disk aufgetreten.	Kontrollieren Sie die Disk auf korrumpierte Daten und überzeugen Sie sich, dass die Disk existiert. Dann erneut versuchen.

<b>Meldung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Erforderliche Aktion</b>
<p>Problem beim Schreiben von Datei &lt;Dateiname&gt; aufgetreten. Die Festplatte, auf die sie geschrieben wird, ist eventuell beschädigt oder existiert nicht. Festplatte kontrollieren und erneut versuchen.</p>	<p>Problem beim Schreiben auf die Disk aufgetreten.</p>	<p>Kontrollieren Sie die Disk auf korrupte Daten und überzeugen Sie sich, dass die Disk existiert. Dann erneut versuchen.</p>
<p>Problem beim Lesen der Datei &lt;Dateiname&gt; aufgetreten. Die Datei wurde möglicherweise verschoben oder gelöscht.</p>	<p>Problem beim Versuch aufgetreten, eine Datei aus der Liste der letzten geöffneten Dateien im File-Menü zu öffnen.</p>	<p>Kontrollieren Sie, ob die Datei an eine andere Adresse bewegt oder gelöscht worden ist.</p>
<p>Kein ausreichender Speicher. Speicherkapazität vergrößern und erneut versuchen.</p>	<p>Kein ausreichender Speicher zur Ausführung eines Vorgangs.</p>	<p>Vergrößern Sie die Speicherkapazität. Dann erneut versuchen.</p>
<p>Problem beim Starten des Emulators aufgetreten. Versuchen Sie, die Anwendung neu zu starten. Ist dies nicht möglich, ist der Emulator eventuell beschädigt. Aktualisieren Sie den Emulator oder installieren Sie ihn neu.</p>	<p>Problem beim Anlaufen des Emulators aufgetreten.</p>	<p>Starten Sie die Anwendung erneut. Wenn dies erfolglos bleibt, ist der Emulator eventuell korruptiert. Updaten Sie den Emulator oder installieren Sie ihn neu.</p>
<p>Problem beim Starten des Betrachters für die Bedienungsanleitung (***.pdf) aufgetreten. Laden Sie den Betrachter von der folgenden Webseite herunter und installieren Sie ihn neu. <a href="http://get.adobe.com/reader/otherversions/">http://get.adobe.com/reader/otherversions/</a></p>	<p>Problem beim Anlaufen des manuellen Viewers aufgetreten.</p>	<p>Viewer neu herunterladen und installieren von: <a href="http://get.adobe.com/reader/otherversions/">http://get.adobe.com/reader/otherversions/</a>.</p>
<p>Die folgenden Zeichen sind im Namen eines Key-Log-Datensatzes nicht verwendbar. :\/?*[]</p>	<p>Der von Ihnen versuchte Name des Key-Log-Protokolls enthält ein nicht zulässiges Zeichen.</p>	<p>Die folgenden Zeichen sind in Namen von Key-Log-Protokollen nicht zulässig: :\/?*[]</p>

<b>Meldung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Erforderliche Aktion</b>
<p>Systemfehler aufgetreten.            (1) Stoppen Sie alle aktuell nicht benutzten Anwendungen.            (2) Kontrollieren Sie, wieviel Speicherplatz auf der Festplatte des Computers frei ist.            (3) Schließen Sie den Emulator und starten Sie ihn neu.            Falls dies das Problem nicht behebt, ist möglicherweise die Emulator Datei beschädigt. Installieren Sie in diesem Falle den Emulator bitte neu.</p>	—	<p>Befolgen Sie die im Display gezeigten Schritte und versuchen Sie es erneut.</p>
<p>Der Weg und/oder Dateiname überschreitet die unter dem <u>Windows*</u> Betriebssystem maximal zulässige Länge.</p>	<p>Die Zeichenzahl im angewiesenen Pfad oder Dateinamen überschreitet die zulässige Grenze.</p>	<p>Verkürzen Sie den angewiesenen Pfad oder Dateinamen.</p>
<p>Problem beim Importieren von &lt;Dateiname&gt; aufgetreten. Beachten Sie, dass das Importieren von Dateien, die mit einem anderen Modell erstellt wurden, nicht unterstützt wird.</p>	<p>Problem beim Importieren der Datei aufgetreten.</p>	<p>Stellen Sie sicher, dass die Datei auf einem Rechner mit demselben Modellnamen wie dieser Rechner erstellt worden ist.</p>
<p>Während der Wiedergabe oder Aufnahme einer Key-Log-Datei kann keine andere Key-Log-Datei erzeugt oder geöffnet werden.            Die Wiedergabe bzw. Aufnahme stoppen und erneut versuchen.</p>	<p>Sie versuchen, eine neue Key-Log-Datei zu erzeugen oder eine bestehende Key-Log-Datei zu öffnen, während Key-Log-Daten auf dem Rechner abgespielt oder aufgezeichnet werden.</p>	<p>Stoppen Sie die Wiedergabe oder Aufzeichnung und versuchen Sie es erneut.</p>
<p>Falsche Dateinamen-Erweiterung</p>	<p>Die gewählte Datei besitzt eine nicht zulässige Dateinamen-Erweiterung.</p>	<p>Stellen Sie sicher, dass eine Datei mit der Erweiterung bmp oder jpg gewählt ist.</p>
<p>&lt;Pfad&gt; Unzulässige Dateinamen-Erweiterung</p>	<p>Der gewählte Dateipfad enthält eine nicht zulässige Dateinamen-Erweiterung.</p>	<p>Stellen Sie sicher, dass ein Dateipfad mit Erweiterung bmp oder jpg gewählt ist.</p>
<p>Fehler beim Zugriff auf das Verzeichnis aufgetreten. Kontrollieren Sie, dass der Emulator korrekt installiert ist.</p>	<p>Problem beim Zugriff auf ein Verzeichnis aufgetreten.</p>	<p>Es wird empfohlen, den Emulator neu zu installieren.</p>

<b>Meldung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Erforderliche Aktion</b>
Systemfehler aufgetreten. Schließen Sie den Emulator und starten Sie ihn neu. Wenn dies das Problem nicht behebt, ist möglicherweise die Emulator-Datei beschädigt. Installieren Sie den Emulator neu.	Systemfehler aufgetreten.	Es wird empfohlen, den Emulator neu zu installieren.
Unzulässiger Dateiname	Sie haben einen nicht zulässigen Dateinamen angewiesen.	Stellen Sie sicher, dass der angewiesene Dateiname korrekt ist.
Unzulässiger Ordnername	Sie haben einen nicht zulässigen Ordnernamen angewiesen.	Stellen Sie sicher, dass der angewiesene Ordnername korrekt ist.
Zu viele Dateien gewählt	Die Anzahl der gewählten Dateien überschreitet die zulässige Grenze.	Verringern Sie die Zahl der gewählten Dateien.
Diese Daten wurden mit <Modellname> <Version> erstellt. Dadurch können einige Tastennamen falsch sein. Das Key-Log ist abspielbar, bestimmte Operationen werden aber möglicherweise nicht korrekt ausgeführt.	Sie versuchen, eine Key-Log-Datei (g1k) zu öffnen, die mit einer anderen als der aktuell laufenden Software erzeugt wurde.	Öffnen Sie die Key-Log-Datei mit der Software, mit der sie erzeugt wurde.
Diese Daten wurden mit einer älteren Version von <Modellname> erstellt. Dadurch können einige Tastennamen falsch sein. Das Key-Log ist abspielbar, bestimmte Operationen werden aber möglicherweise nicht korrekt ausgeführt.	Sie versuchen, eine Key-Log-Datei (g1k) zu öffnen, deren Version älter ist als die der aktuell laufenden Software. Bitte denken Sie daran, dass die Bedienung von der Bedienung in der Key-Log-Datei abweichen kann.	—

\* Mac OS: Macintosh

**CASIO®**

**CASIO COMPUTER CO., LTD.**

6-2, Hon-machi 1-chome  
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan