



# Disk-Image-Monitor

Release 4.2.2

## Übersicht

Mit dem Disk-Image-Monitor können Disketten-Images für 8-Bit-Atari-Emulatoren betrachtet und manipuliert werden.

Der Disk-Image-Monitor erkennt und bearbeitet Disketten-Images im XFD-Format und ATR-Format. Die Verzeichnisse der Atari-Diskette können für alle gängigen DOS2-kompatiblen Diskettenverwaltungen für die 8-Bit-Atari-Reihe (DOS2.0, DOS2.5, Happy-Dos, Bibo-Dos, Turbo-Dos und MyDos) gelesen werden.

Verzeichnisse anderer DOSse (u.a. Sparta-Dos und Bewe-Dos) können nicht geöffnet werden!

## Hilfe-Themen

[Bedienung](#)

[Auswahl und Öffnen der Atari-Files](#)

[Ändern des EOL-Codes](#)

[Funktionen des Hauptmenüs](#)

[Funktionen des Sektoreditors](#)

[Funktionen des Texteditors](#)

[Funktionen des Grafikbetrachters](#)

## Bedienung

### Bedienung mit der Maus

Die Bedienung mit der Maus erfolgt wahlweise über die Menüs oder unter Verwendung der Buttons auf der Symbolleiste.

Durch Doppelklick auf einen Ordner im linken Listenfenster kann das PC-Verzeichnis gewechselt werden.

### Bedienung über die Tastatur

Nach Aktivierung der Menüleiste mit **[F10]** sind die einzelnen Funktionen direkt mit den Tasten **[▲]**, **[▼]**, **[◀]**, **[▶]** erreichbar.

Wahlweise ist ein Schnellzugriff auf die wichtigsten Funktionen mittels Hot-Key möglich.

Nach Öffnen eines Verzeichnisses, das Disketten-Images (ATR / XFD) enthält, können die Einträge mit den Tasten **[▲]**, **[▼]** bzw. **[◀]**, **[▶]** angewählt werden. Dazu muss das entsprechende Auswahlfenster aktiv sein (Fenstertitel blau hervorgehoben). Gegebenenfalls muss das Listenfenster mit der **[Tab]**-Taste ausgewählt werden.

Mit **[Enter]** kann bei Ordnern in das entsprechende Verzeichnis gewechselt werden.

Mit der **[Tab]**-Taste werden die Elemente wie folgt aktiviert:

**Image-Files** (linkes Fenster) --> **Atari-Files** (rechtes Fenster) --> **EOL-Code**



Sofern das Atari-File-Fenster aktiv ist kann die Sortierung mit den Buchstabentasten **[u]**nsortiert, **[N]**ame, **[E]**ndung nach Wunsch ausgewählt werden.

[zur Übersicht](#)

## Auswahl und Öffnen der Atari-Files

Für das ausgewählte Disketten-Image wird im rechten Listenfenster (**Atari-Files**) das Inhaltsverzeichnis angezeigt. Die Fileliste enthält den Filenamen, die Filelänge in Sektoren sowie den Startsektor des Files auf der Diskette. Die Filesortierung (Voreinstellung: 'unsortiert') kann durch Anklicken des entsprechenden Registers im **Sort-Tab-Set** umgeschaltet werden.

Durch Auswahl eines Fileeintrags im rechten Listenfenster kann ein Atari-File oder Unterverzeichnis ausgewählt werden. Name und File-Typ werden in der Statuszeile angezeigt. Ein Unterverzeichnis wird mit Doppelklick geöffnet.

Durch Anklicken der Symbole  oder , den entsprechenden Menü-Punkten oder **[ESC]** erfolgt die Rückkehr in das übergeordnete Verzeichnis bzw. ins Wurzelverzeichnis der Atari-Diskette.

Nach Auswahl eines Disk-Images werden im Menü **Bearbeiten** bzw. in der Symbolleiste die Funktionen zur Ausgabe des kompletten Inhaltsverzeichnisses (mit expandierten Unterverzeichnissen) und die zum Editieren der Disketten-Sektoren (im Disketten-Modus) freigegeben.

Mit der Auswahl eines Atari-Files werden im Menü **Bearbeiten** bzw. in der Symbolleiste die passenden Möglichkeiten zum Öffnen von Daten-, Text-, Binär-, Zeichensatz- und Bildfiles für die jeweils spezifische Anzeigeform sowie die Funktionen zum Editieren der File-Sektoren (im File-Modus) aktiviert. Darüber hinaus kann das File vom Disk-Image in ein PC-File kopiert werden.

[zur Übersicht](#)

## Ändern des EOL-Codes

Für die Ausgabe eines **Quelltextes** im Texteditor kann es erforderlich sein, den standardmäßig verwendeten Code für das Zeilenende-Zeichen durch einen spezifischen Code zu ersetzen.

Die Änderung erfolgt durch die Eingabe der Codes des EOL-Zeichens im Edit-Feld (**EOL-Code**). Der Code muss eine Ganzzahl mit einem Wert von 0 bis 255 sein.

Bei einer ungültigen oder leeren Eingabe wird der voreingestellte Wert 155 wieder eingesetzt.

[zur Übersicht](#)

## Funktionen des Hauptmenüs

### Menü Datei

**Verzeichnis öffnen:** Ein Arbeitsverzeichnis mit Disk-Images auswählen  
**Beenden:** Programm beenden

### Menü Ansicht

**Symbolleiste:** Symbolleiste ein- und ausblenden  
**Verzeichnis höher:** Wechsel ins übergeordnete Verzeichnis  
**zum Wurzelverzeichnis:** Wechsel ins Wurzelverzeichnis

### Menü Bearbeiten

*Wenn ein Atari-File ausgewählt und das Atari-File-Fenster aktiv ist:*

**Text anzeigen:** Ein Textfile oder Quelltext wird im [Texteditor](#) ausgegeben.  
**Hex-Dump:** Ein Binär- oder Datenfile wird als Hex-Dump im [Texteditor](#) ausgegeben.  
Es kann optional eine Startadresse (Binärfile) oder ein Start-Byte (Datenfile) eingegeben werden. Mit der Voreinstellung „0“ beginnt beim Binärfile die Ausgabe ab der Startadresse des 1. Datensegmentes, beim Datenfile ab dem 1. Byte. Die Ausgabe endet am Ende des jeweiligen Datensegmentes bzw. mit dem letzten Byte des Datenfiles.  
**Disassembler:** Für ein Binärfile wird der 6502-Assemblercode im [Texteditor](#) ausgegeben.  
Es kann optional eine Startadresse eingegeben werden. Mit der Voreinstellung „0“ beginnt die Ausgabe an der RUN-Adresse auf dem betreffenden Datensegment. Die Ausgabe endet am Ende des Datensegmentes. Ist keine RUN-Adresse angegeben, so wird die INIT-Adresse verwendet. Sind weder RUN- noch INIT-Adresse in der Segmentstruktur vorhanden, beginnt die Ausgabe am Start des 1. Datensegmentes.  
**Segmentstruktur:** Die Segmentstruktur eines Binärfiles wird im [Texteditor](#) ausgegeben.  
**Basic-Listing:** Das Listing eines Atari-Basic-Files wird im [Texteditor](#) ausgegeben.  
**Zeichensatz:** Ein Zeichensatz-File wird als S/W-Zeichensatz im [Grafikbetrachter](#) ausgegeben.  
**Color-Zeichensatz:** Ein Zeichensatz-File wird als 4-Farb-Zeichensatz im [Grafikbetrachter](#) ausgegeben.  
**Bild anzeigen:** Die [Grafikauswahlbox](#) wird geöffnet und anschließend ein Bild-File im [Grafikbetrachter](#) ausgegeben.  
**File auf PC speichern:** Ein beliebiges Atari-File wird als PC-File kopiert.  
**Inhaltsverzeichnis:** Ausgabe des Verzeichnisses im [Texteditor](#).  
**Sektor editieren:** Der 1. logische Sektor des Files wird im [Sektoreditor](#) (im File-Modus) geöffnet.  
*wenn ein Disk-Image ausgewählt und das Disk-Image-Fenster aktiv ist:*  
**Inhaltsverzeichnis:** Das komplette Inhaltsverzeichnis wird im [Texteditor](#) ausgegeben.  
**Sektor editieren:** Ein Sektor wird im [Sektoreditor](#) (im Disketten-Modus) geöffnet.

Alle Funktionen des Menü **Bearbeiten** sind auch auf der [Symbolleiste](#) verfügbar.

### Menü Optionen

**Farbauswahl ....:** Die [Farbauswahlbox](#) wird geöffnet.  
**Einstellungen ....:** Die [Einstellungsbox](#) wird geöffnet.

### Menü Hilfe

**Inhalt:** Dieses Hilfe-File wird geöffnet.  
**Info:** Ein Info-Fenster wird geöffnet.

[zur Übersicht](#)

## Funktionen des Sektoreditors

### Menü Datei

**Schließen:** Sektoreditor schließen (Wurde das Disk-Image verändert, kann es ggf. unter neuem Namen gespeichert werden)

### Menü Ansicht

**Symbolleiste:** Symbolleiste ein- und ausblenden

### Menü Bearbeiten

**Sektor neu einlesen:** Der aktuelle Sektor wird aus dem Zwischenspeicher neu geladen.

**Sektor zurück schreiben:** Der aktuelle Sektor im Zwischenspeicher wird mit den veränderten Daten beschrieben.

**Sektor wiederherstellen:** Die Einträge im Editfeld werden mit dem Daten des Original-Sektors wieder hergestellt.

### *im Disketten-Modus:*

**Inkrement Sektor:** Der nächste physische Sektor wird geöffnet.

**Dekrement Sektor:** Der vorherige physische Sektor wird geöffnet.

**Goto Sektor:** Ein Sektor wird wahlfrei geöffnet.

### *im File-Modus:*

**nächster Sektor:** Der nächste logische Sektor des Files wird geöffnet.

**vorheriger Sektor:** Der vorherige logische Sektor des Files wird geöffnet.

Alle Funktionen des Menü **Bearbeiten** sind auch auf der [Symbolleiste](#) verfügbar.

### Menü Optionen

**Schreiben nach Rückfrage:** Die Bestätigung des Rückschreibens wird ein- bzw. ausgeschaltet.

**ASC-Edit zulassen:** Die Editierung der ASC-Zeichen wird freigegeben bzw. gesperrt.

**Sektor-Link Read Only:** Die Überschreibung der letzten 3 Bytes eines Sektors wird gesperrt bzw. erlaubt.

### Menü Hilfe

**Inhalt:** Dieses Hilfe-File wird geöffnet.

### **Hinweise:**

Die **Statusleiste** zeigt den Filenamen (im File-Modus), die Nummer des aktuellen Sektors, ferner die File-ID (im File-Modus) und die Nummer des logischen Folgesektors des Files, dem der aktuelle Sektor zugehört.

**ASC-Edit** lässt nur die Eingabe von druckbaren Zeichen im Codebereich 1 – 127 (\$7F) zu!

Die Eingabe von Codes 128 (\$80) – 255 (\$FF) ist nur in den Hex-Edit-Feldern möglich und wird in den ASC-Feldern mit „?“ angezeigt!

[zum Hauptmenü](#)  
[zur Übersicht](#)

## Funktionen des Texteditors

### Menü Datei

<b>Drucken:</b>	Text auf Drucker ausgeben
<b>Text speichern:</b>	Text in ASC-Datei speichern
<b>Fenster schließen:</b>	Texteditor schließen

### Menü Ansicht

<b>Symbolleiste:</b>	Symbolleiste ein- und ausblenden
----------------------	----------------------------------

### Menü Text

<b>Finde Text ...:</b>	Suchbegriff eingeben und Text durchsuchen.
<b>Suche fortsetzen:</b>	nächstes Vorkommen des Suchbegriffs suchen.
<b>Schriftart:</b>	Schriftfont ändern (gültig für den ganzen Text).
<b>Kopieren:</b>	Markierten Textblock in Zwischenablage kopieren.
<b>Einfügen:</b>	Zwischenablage ab Cursorposition einfügen.
<b>Ausschneiden:</b>	Markierten Textblock in Zwischenablage kopieren und aus Text löschen.
<b>Löschen:</b>	Markierten Textblock löschen.

Alle Funktionen des Menü **Bearbeiten** sind auch auf der [Symbolleiste](#) verfügbar.

### Menü Optionen

<b>Editieren zulassen:</b>	Die Textbearbeitungsfunktionen können freigegeben bzw. gesperrt werden
<b>Titel drucken:</b>	Beim Druck kann die Ausgabe einer Titelzeile gesperrt bzw. freigegeben werden.
<b>Startadresse:</b>	Bei Anzeige von Binärfiles kann eine alternative Startadresse für die Ausgabe von HexDump oder Assemblercode eingegeben werden.

### Menü Hilfe

<b>Inhalt:</b>	Dieses Hilfe-File wird geöffnet.
----------------	----------------------------------

[zum Hauptmenü](#)  
[zur Übersicht](#)

## Funktionen des Grafikbetrachters

### Menü Datei

<b>Drucken:</b>	Bild auf Drucker ausgeben
<b>Bild speichern:</b>	Bild in Bitmap-Datei speichern
<b>Fenster schließen:</b>	Grafikbetrachter schließen

### Menü Bearbeiten

<b>Palette:</b>	Ein <a href="#">Farbauswahlbox</a> wird geöffnet. Die ausgewählten Farben werden für Bilder und Zeichensätze im Farbmodus benutzt.
<b>Invers:</b>	Farben invertieren
<b>Kopieren:</b>	Bild in Zwischenablage kopieren

Alle Funktionen des Menü **Bearbeiten** sind auch auf der [Symbolleiste](#) verfügbar.

### Menü Hilfe

<b>Inhalt:</b>	Dieses Hilfe-File wird geöffnet.
----------------	----------------------------------

Wird der Grafikbetrachter für die Anzeige von Bildern geöffnet, wird auf Grund der festgestellten Datenformats in einer [Grafikauswahlbox](#) ein Anzeigemodus vorgeschlagen. Grundsätzlich kann auch eine abweichende Einstellung vorgenommen werden.

[zum Hauptmenü](#)  
[zur Übersicht](#)



## Verwendung der Farbauswahlbox

Für die Auswahl der Farben zur Darstellung von Farbbildern und Color-Zeichensätzen bietet die Farbauswahlbox verschiedene Optionen an:

### Schnellauswahl voreingestellter Paletten

**Farbwahl1:** Auswahl von 4 Standardfarben. Diese entsprechen etwa den Color-Voreinstellungen des Atari.

**Farbwahl2:** Auswahl von 16 voreingestellten Farben.

### Individuelle Zusammenstellung einer Palette

Durch Anklicken der Farb-Buttons kann eine beliebige Farbzuordnung vorgenommen werden. Dabei ist zu beachten, dass die Auswahl auf die 16 Basisfarben beschränkt ist (Mischfarben werden nur für den Hintergrund, Farbe #0 akzeptiert).

### Übernahme von Farbdaten aus der Bilddatei

Bei Markierung der Check-Box **Farben aus Bilddatei** werden die Farbdaten aus dem Header bzw. dem Trailer der Bilddatei ausgelesen und mit den 16 Basisfarben angenähert.

[zum Grafikbetrachter](#)

[zum Hauptmenü](#)

[zur Übersicht](#)

## Verwendung der Grafikauswahlbox

Auf der Grundlage des vorgefundenen Bildfile-Formats schlägt der Disk-Image-Monitor für den Grafikbetrachter einen Anzeigemodus vor:

<b>Graphics 8 - Modus</b>	(Schwarz-Weiß)
<b>Graphics 15 - Modus</b>	(4 Farben)
<b>GTIA - Modus</b>	(bis 16 Farben)
<b>Koala-Format</b>	(4 Farben, komprimiert)

Grundsätzlich bleibt es dem Anwender überlassen, ob die vorgeschlagene Einstellung zur Anzeige des Bildes verwendet oder ob in der Auswahlbox ein anderer Modus gewählt wird.

[zum Grafikbetrachter](#)

[zum Hauptmenü](#)

[zur Übersicht](#)

## Verwendung der Einstellungsbox

### Filenamen-Erweiterungen:

Die Identifizierung der Atari-Filetypen für die Freigabe der spezifischen Bearbeitungsfunktionen im Hauptmenü erfolgt mittels der verwendeten Filenamen-Erweiterungen. Durch den Anwender können die entsprechenden Vorgaben nach Bedarf erweitert oder angepasst werden.

Die Eintragung der Filenamen-Erweiterungen in die Liste erfolgt immer in Gruppen von jeweils 3 Zeichen, die durch Komma voneinander getrennt werden. Erweiterungen die aus weniger Zeichen bestehen, sind mit Unterstrichen (Tastenkombination **[SHIFT] + [ - ]**) auf 3 Zeichen aufzufüllen.

### ***Sprache:***

In der Combobox kann eine Sprache ausgewählt werden.

[zum Hauptmenü](#)

[zur Übersicht](#)

## Monitor-Symboleiste



Programm beenden



Arbeitsverzeichnis mit Image-Files auswählen und öffnen



Disketten- oder Filesektor im Sektoreditor öffnen



Directory im Texteditor ausgeben



Atari-File als PC-File kopieren



Text- oder Quelltextfile im Texteditor öffnen



Segmentstruktur eines Binärfiles im Texteditor ausgeben



File als Hex-Dump im Texteditor ausgeben



Binärfile im 6502-Assemblercode ausgeben



Atari-Basic-File als Listing im Texteditor ausgeben



Font als S/W-Zeichensatz im Grafikbetrachter ausgeben



Font als 4-Farb-Zeichensatz im Grafikbetrachter ausgeben



Bild-File im Grafikbetrachter ausgeben

[zum Hauptmenü](#)

[zur Übersicht](#)

## Symbolleiste des Texteditors



Texteditor schließen



Text drucken



Text in ASC-Datei speichern



Schriftart ändern



Text suchen



Suche fortsetzen



Text in Zwischenablage kopieren



Text aus Zwischenablage einfügen



Text ausschneiden und in Zwischenablage kopieren



markierten Text löschen



*Binärfiles:* Alternative Startadresse eingeben



*Binärfiles:* Datensegment auswählen (nur bei HexDump)

[zum Texteditor](#)

[zur Übersicht](#)

## Symbolleiste des Sektoreditors



Sektoreditor schließen



Sektor neu einlesen



Sektor zurück schreiben



Sektor wieder herstellen



vorherigen physischen Sektor laden



nächsten physischen Sektor laden



gehe zu Sektor #



vorherigen logischen Sektor laden



nächsten logischen Sektor laden

[zum Sektoreditor](#)

[zur Übersicht](#)

## Symbolleiste des Bildbetrachters



Betrachter schließen



Bild drucken



Bild in Bitmap-Datei auf PC speichern



Farben invertieren



Farbpalette einstellen



Bild in Zwischenablage kopieren

[zum Grafikbetrachter](#)

[zur Übersicht](#)