

Text Snippet Manager Bedienungsanleitung

1	Einleitung und Zusammenfassung.....	2
2	Der Kauf einer Lizenz	3
3	Beschreibung der Programmoberfläche und Bedienelemente	4
3.1	Bedienoberfläche.....	4
3.2	Beschreibung der Bedienelemente	5
4	Beschreibung der Fähigkeiten und Eigenschaften	7
4.1	Textbaustein Vorschau als Windows Tool-Tipp.....	7
4.2	Snippet-Manager als Windows Topmost Layer	7
4.3	LED auf der Programmoberfläche.....	7
4.4	Textbaustein in die Windows Zwischenablage kopieren	7
4.4.1	Betätigung eines der 50 Textbaustein Buttons.....	7
4.4.2	Markierung eines der 50 Einträge in der oberen Listbox	7
4.4.3	Doppelter Mausklick auf einen der 50 Einträge in der oberen Listbox	7
4.4.4	Über die Steuerungstaste auf der Tastatur	8
4.4.5	Über die Alt Gr Taste auf der Tastatur	8
4.5	Textbaustein in den Snippet-Manager übernehmen	9
4.5.1	Über den Insert Button auf der Programmoberfläche	9
4.5.2	Über den Replace Button auf der Programmoberfläche	9
4.6	Position/Nummer eines Textbausteins ändern	9
4.7	Laden und Speichern einer Textbaustein-Datei.....	9
4.8	Aktuelles Datum in einen Textbaustein einfügen	10
4.9	Startsprache des Snippet-Managers festlegen	10
4.10	Startposition des Snippet-Managers festlegen.....	11
4.11	Verzeichnisstruktur	11
5	Änderungsliste.....	11

1 Einleitung und Zusammenfassung

Der Text-Snippet-Manager ist eine portable Windows Anwendung. Die Sprache eingebauten Befehle ist über die Bedienoberfläche umschaltbar zwischen Deutsch und Englisch. Die Bedienungsanleitung gibt es ebenfalls auf Deutsch und auf Englisch. Der Text-Snippet-Manager steuert eine unlimitierte Anzahl von benutzerdefinierten Textbausteinen. Die Oberfläche ist absichtlich hoch und schmal gestaltet, damit man den TSM dauerhaft am linken oder rechten Bildschirmrand neben der eigentlichen Anwendung (in welche man Textbausteine einfügen möchte) platzieren kann.

Der TSM kann über eine geladene Snippet-Datei 50 Textbausteine verwalten. Allerdings kann der Text-Snippet-Manager beliebig viele Snippet-Dateien verwalten, die man über die Programmoberfläche laden kann. Jeder Textbaustein wird nur als eine einzige Zeile in der oberen Listbox dargestellt, egal wie viele Zeilenumbrüche darin enthalten sind. Beim Einfügen eines Textbausteins in eine Anwendung werden jedoch die ursprünglichen Zeilenumbrüche wieder korrekt dargestellt.

Der Datenaustausch zwischen dem TSM und anderen Anwendungen erfolgt bis auf eine einzige Ausnahme immer über die Windows Zwischenablage in beide Richtungen (von einer Anwendung in den TSM und umgekehrt). Das Kopieren der durchnummerierten Textbausteine in die Zwischenablage kann über 50 durchnummerierte Buttons, über Tastaturkürzel oder per Doppelklick auf den jeweiligen Textbaustein erfolgen.

Der Text-Snippet-Manager besitzt viele Bedienelemente auf der Programmoberfläche:

- 50 Buttons zum Einfügen der Textbausteine in die Windows Zwischenablage
- 50 Buttons zum Anzeigen einer Snippet-Vorschau per Windows Tooltipp
- Eine Listbox zur Anzeige der verwalteten Textausschnitte
- Eine Listbox zur Anzeige der vorhandenen Textausschnitt-Dateien sowie zur Ausgabe von weiteren Informationen
- Eine Led zur Anzeige, ob der TSM aktuell das aktive Windows Fenster ist
- Eine Checkbox, um den TSM zum Topmost Windows Layer zu machen
- Eine Checkbox, um Einfügen über die Alt Gr Taste zu ermöglichen
- Eine Checkbox, um Einträge in die untere Listbox zu unterdrücken
- Einen Button, über den man die Ausgabesprache zwischen Deutsch und Englisch umschalten kann
- Einen Button, über den man den Inhalt der unteren Listbox löschen kann
- Einen Up Button, um einen Textbaustein nach oben zu verschieben
- Einen Down Button, um einen Textbaustein nach unten zu verschieben
- Einen Save Button, um die gerade geöffnete Snippet-Datei zu speichern
- Einen Insert Button, um einen Textbaustein in den TSM zu übernehmen
- Einen Replace Button, um einen Textbaustein im TSM zu überschreiben
- Ein Eingabefeld zur Auswahl des zu verschiebenden Textbausteins
- Ein Eingabefeld zur Auswahl des zu überschreibenden Textbausteins
- Eine Combobox zur Ausführung von Befehlen

2 Der Kauf einer Lizenz

Ohne eine gültige Lizenz läuft der SnippetManager nur 5 Stunden. Darüber hinaus gibt es aber keine Einschränkungen. **Eine Lizenz kostet 1.- € pro Jahr**. Eine 10-Jahres-Lizenz (→ Stückzahl 10 im Shop) kostet daher 10.- € und berechtigt auch zu Updates bis eines Tages mein geheimer Schlüssel von mir ersetzt werden muss, was aber keineswegs geplant ist (erst nach Kompromittierung des bisherigen Geheimschlüssels). Eine Lizenz läuft immer ab dem Kauftag, d.h. man kann eine Lizenz nicht verlängern. Das bedeutet: Abwarten bis sie abläuft (oder kurz vorher) und danach eine neue kaufen. Lizenzen gibt es in meinem Shop:

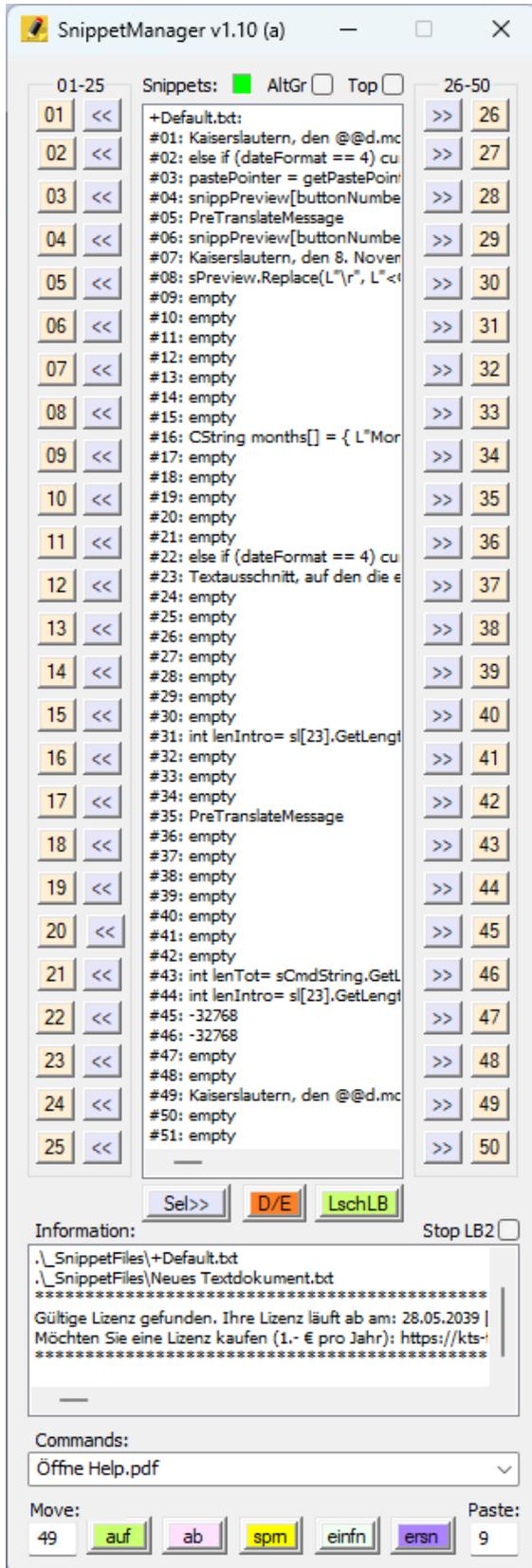
<https://kts-tools.de/produkt/snippet-manager/>

Eine gekaufte Lizenz-Datei wird nach der Bezahlung mit PayPal innerhalb von 5 Sekunden per E-Mail verschickt. Die Zustellung des E-Mails erfolgt typischerweise nach weniger als 5 Minuten. Bei Bezahlung per Banküberweisung erfolgt die Zustellung der Lizenz, ebenfalls per E-Mail, unverzüglich nach der Kenntnisnahme des Geldeingangs.

Die per E-Mail zugesendete Lizenz (eine Textdatei mit der Endung lic) muss in das Unterverzeichnis ..._License kopiert oder verschoben werden. Nach dem nächsten Programmstart wird sie geprüft und das Prüfungsergebnis erscheint in der Listbox.

3 Beschreibung der Programmoberfläche und Bedienelemente

3.1 Bedienoberfläche



Text Snippet Manager

3.2 Beschreibung der Bedienelemente

Der Text-Snippet-Manager ist eine Dialog-Anwendung, die mit dem Microsoft Visual Studio in Visual C++ programmiert wurde. Er verfügt über zwei Listboxen LB1 (in der die Textbausteine gelistet sind), LB2 (in der die gefundenen Snippet-Dateien gelistet sind und Informationen ausgegeben werden) und einen Combobox CB, über die einige Befehle realisiert sind (z.B. Open Snippet File oder Read Snippet Files → Neueinlesen der Snippet-Dateien im entsprechenden Unterverzeichnis).

Im Anlieferungszustand gibt es eine einzige Snippet-Datei mit dem Namen +Default.txt. Der Benutzer kann diese Datei entsprechend seiner Wünsche befüllen, sie umbenennen oder löschen. Falls es beim Programmstart keine Snippet-Datei gibt, dann erzeugt der TSM eine Datei mit dem Namen +Default.txt und öffnet sie. Falls es diese Datei bereits gibt, dann wird sie ebenfalls geöffnet. Falls es nur eine oder mehrere Snippet-Dateien mit anderen Namen gibt, dann wird die alphabetisch erste Datei geöffnet und deren Inhalt in der Listbox 1 dargestellt. Wenn der Anwender eine bestimmte Snippet-Datei beim Programmstart geöffnet haben möchte, muss er sie alphabetisch entsprechend benennen.

Die nachfolgende Tabelle beschreibt die Funktion aller Bedienelemente, die es auf der TSM Oberfläche gibt.

Element	Funktion	Beschreibung
Buttons 1 bis 50	Klick auf einen der grünen >> Buttons	Kopiert den Inhalt des zugehörigen Textbausteins aus der Listbox 1 in die Windows Zwischenablage.
Listbox 1	Snippets	Man kann in der Listbox den genauen Inhalt (Ausnahme: Zeilenumbrüche) eines Textbausteins nachlesen. Bei längeren Textbausteinen muss man eventuell die Bildlaufleiste am unteren Ende der Listbox 1 benutzen.
	Markierung eines Snippets	Überträgt die markierte Snippet Nummer in eines der beiden Edit-Felder Move oder Paste am unteren Ende der Bedienoberfläche. Falls das ausgewählte Snippet leer ist, wird das Paste Feld (zum Überschreiben) gefüllt. Falls der Textausschnitt nicht leer ist, wird das Move Edit Feld mit der Snippet Nummer gefüllt.
Listbox 2	Snippet Files	Listet alle gefundenen Snippet-Dateien im Unterverzeichnis /_snippetFiles/.
Checkbox Top	Topmost	Setzt das TSM Fenster als Topmost in der Windows Z-Reihenfolge.
Checkbox Alt Gr	Taste Alt Gr auf der Tastatur	Aktiviert die Reaktion des TSM auf die Benutzung der Alt Gr Taste auf der Tastatur
Checkbox Stop LB2	Untere Listbox	Stoppt Einträge in die untere Listbox.
Button Sel	Selection (Auswahl)	Kopiert einen in der oberen Listbox markierten Textausschnitt in die Windows Zwischenablage.
Button English/German	Ausgabesprache	Schaltet die Ausgabesprache zwischen Deutsch und Englisch um.
Button Clear LB2	Untere Listbox	Löscht den Inhalt der unteren Listbox.
Commands	Öffne Help.pdf	Öffnet die englische Hilfe Datei.
	Öffne Hilfe.pdf	Öffnet die deutsche Hilfe-Datei.

Text Snippet Manager

Element	Funktion	Beschreibung
	Öffne das Anwendungs-Verzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das Anwendungs-Verzeichnis im Datei-Explorer
	Öffne das _Help Unterverzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das _Help Unterverzeichnis im Datei-Explorer
	Öffne das _License Unterverzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das _License Unterverzeichnis im Datei-Explorer
	Öffne das _Settings Unterverzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das _License Unterverzeichnis im Datei-Explorer
	Öffne das _SnippetFiles Unterverzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das _SnippetFiles Unterverzeichnis im Datei-Explorer
	Öffne das _UserFiles Unterverzeichnis im Datei-Explorer	Öffnet das _UserFiles Unterverzeichnis im Datei-Explorer
	Lese die vorhandenen Textausschnitt Dateien erneut ein	Liest die vorhandenen Textausschnitt Dateien erneut ein
	Lade die Textausschnitt Datei: Name.txt	Öffnet die ausgewählte Snippet-Datei. Falls in der zuletzt geöffneten Snippet-Datei eine Änderung gemacht worden war, fragt der TSM nach, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.
Edit Feld	Move	Die Nummer zeigt auf den Textausschnitt, der beim Drücken der up/down Tasten verschoben wird.
	Paste	Die Nummer zeigt auf den Textausschnitt, der beim Drücken der replace Taste ersetzt wird.
Button	up	Verschiebt den referenzierten Textausschnitt (über das Edit Feld Move) um eins nach oben.
	down	Verschiebt den referenzierten Textausschnitt (über das Edit Feld Move) um eins nach unten.
	save	Speichert die gerade geöffnete Textausschnitt-Datei.
	insert	Überschreibt den ersten, leeren Textausschnitt mit dem Inhalt der Windows Zwischenablage. Die Textausschnitte werden aufwärts nach einem unbenutzten, also leeren durchsucht. Falls kein leerer Textausschnitt gefunden wird, wird die Nummer 51 überschrieben. Der Inhalt des Edit Feldes Paste hat keine Relevanz für den insert Button.
	replc	Replace. Überschreibt den referenzierten Textausschnitt (über das Edit Feld Paste) mit dem Inhalt aus der Windows Zwischenablage.

4 Beschreibung der Fähigkeiten und Eigenschaften

4.1 Textbaustein Vorschau als Windows Tool-Tipp

Wenn man die Maus über einen der Buttons 01 bis 50 bewegt, dann erscheint der komplette, aktuelle Inhalt des Textausschnitts als Windows Tool-Tipp oberhalb des Buttons auf dem Bildschirm.

Beim Verschieben, Einfügen oder Überschreiben von Textausschnitten werden die Tool-Tipps entsprechend aktualisiert.

4.2 Snippet-Manager als Windows Topmost Layer

Am oberen rechten Rand des Snippet-Managers (direkt unterhalb der Windows Bedienleiste) gibt es eine Checkbox mit dem Namen Top. Wenn das Häkchen gesetzt ist, was direkt nach dem Programmstart der Fall ist, dann ist der TSM das Topmost Fenster in der Windows Z-Reihenfolge. Das bedeutet, dass man kein anderes Fenster über den TSM schieben kann, sondern nur darunter.

Wenn man das Top-Häkchen entfernt, dann verhält sich das TSM Fenster ganz normal wie alle anderen Fenster. Wenn man ein anderes Fenster anklickt und auf die Koordinaten des TSM schiebt, dann verdeckt das aktive Fenster den TSM, d.h. das aktive Fenster ist dann in der Windows Z-Reihenfolge über dem TSM.

4.3 LED auf der Programmoberfläche

Am oberen Rand des Snippet-Managers (direkt unterhalb der Windows Bedienleiste) gibt es eine LED. Diese LED leuchtet grün, wenn der TSM das aktive Fenster ist. Die LED ist grau, wenn das TSM Fenster inaktiv ist.

Die Farbe der LED ist nur dann relevant, wenn man den TSM über die Tastatur bedienen möchte (siehe nächstes Kapitel).

4.4 Textbaustein in die Windows Zwischenablage kopieren

4.4.1 Betätigung eines der 50 Textbaustein Buttons

Beim Drücken eines der 50 Buttons mit der Kennzeichnung << oder >>, immer jeweils neben den 50 mit den Zahlen 01 bis 50 beschrifteten Button, wird der jeweilige Textausschnitt in die Windows Zwischenablage kopiert, von wo es in die jeweilige Anwendung eingefügt werden kann.

4.4.2 Markierung eines der 50 Einträge in der oberen Listbox

Der Benutzer kann einen der 50 Textausschnitte in der oberen Listbox markieren. Nach der Betätigung des Sel Buttons zwischen den beiden Listboxen wird der ausgewählte Textausschnitt in die Windows Zwischenablage kopiert.

4.4.3 Doppelter Mausklick auf einen der 50 Einträge in der oberen Listbox

Der Benutzer kann einen der 50 Textausschnitte in der oberen Listbox doppelt mit der Maus anklicken. Danach wird der ausgewählte Textausschnitt in die Windows Zwischenablage kopiert.

Über die Steuerungstaste auf der Tastatur

Wenn der TSM das aktive Fenster ist (die LED am oberen Rand ist grün), kann der TSM über die Steuerungstaste (Control) bedient werden. Man kann die Steuerungstaste gedrückt halten und danach eine ein- oder zweistellige Zahl eingeben (Nummer des Textausschnitts). Der angegebene Textausschnitt wird nach ca. einer Sekunde (falls einstellig) bzw. sofort (wenn zweistellig) in die Windows Zwischenablage eingefügt.

Im Falle einer zweistelligen Nummerneingabe muss der Benutzer die zweite Ziffer vor Ablauf der Verzögerungszeit eingeben. Falls die Eingabe zu langsam erfolgt, dann wird der Textausschnitt, auf den die erste Ziffer zeigt, in die Zwischenablage eingefügt.

4.4.5 Über die Alt Gr Taste auf der Tastatur

Wenn der TSM Fenster inaktiv ist (die LED am oberen Rand ist grau), kann der TSM trotzdem über die Alt Gr Taste bedient werden, obwohl inaktive Fenster keine Windows Nachrichten zugestellt bekommen. Dazu muss aber das Häkchen in der AltGr Checkbox auf der TSM Bedienoberfläche gesetzt sein.

Man kann die Alt Gr Taste gedrückt halten und danach eine ein- oder zweistellige Zahl eingeben (Nummer des Textausschnitts). Der angegebene Textausschnitt wird nach ca. einer Sekunde (falls einstellig) bzw. sofort (wenn zweistellig) in die Windows Zwischenablage eingefügt.

Im Falle einer zweistelligen Nummerneingabe muss der Benutzer die zweite Ziffer vor Ablauf der Verzögerungszeit eingeben. Falls die Eingabe zu langsam erfolgt, dann wird der Textausschnitt, auf den die erste Ziffer zeigt, in die Zwischenablage eingefügt.

Englische Tastaturen besitzen keine Alt Gr Taste. Stattdessen kann man auf einer englischen Tastatur die beiden Tasten Alt und Control benutzen. Man drückt zuerst die Alt Taste und hält sie gedrückt, danach die Control Taste und hält sie ebenfalls gedrückt und danach gibt man die ein- oder zweistellige Nummer ein. Grundsätzlich ist die Reihenfolge der Alt und Control Taste egal, aber beim Drücken der Control Taste läuft der Timer los, der intern bei der Erreichung des Zielwerts die Tastatureingaben zurücksetzt. Der Benutzer muss in diesem Fall also hinreichend schnell sein. Diese Laufzeitproblem kann man vermeiden, indem man zuerst die Alt Taste drückt.

Achtung, wichtiger Hinweis:

Wenn sich der Cursor gerade in einem Editor befindet (z.B. Microsoft Word, Excel, Notepad++, Visual Studio, etc.), dann führt z.B. die Tastenkombination Alt Gr 12 zum direkten Einfügen des Textbausteins aus der Windows Zwischenablage in den Editor. Allerdings kann der TSM vor dem Kopieren des Textausschnitts nur die Mausposition abfragen und speichern, aber nicht die Cursorposition in dem Editor. Das Einfügen aus der Windows Zwischenablage (per Windows API-Befehl ::SendInput) erfolgt dann an die zwischengespeicherte Mausposition.

Bitte darauf achten, dass vor der Betätigung der Tastenkombination der Maus-Cursor an der richtigen Stelle steht. Die Position des Eingabe-Cursors im Editor spielt keine Rolle.

4.5 Textbaustein in den Snippet-Manager übernehmen

4.5.1 Über den Insert Button auf der Programmoberfläche

Der Insert Button besitzt kein zugehöriges Edit Feld. Beim Drücken dieses Buttons wird immer der erste, leere Textausschnitt überschrieben. Da das Edit Feld Paste in der Regel (ohne manuelle Eingabe) ebenfalls auf den ersten, leeren Textausschnitt zeigt, führen die beiden Buttons in diesem Fall zum gleichen Ergebnis.

Nach jedem Einfügen eines Textausschnitts aus der Windows Zwischenablage wird der Insert Zeiger aktualisiert, wobei dieser Zeiger für den Benutzer nicht sichtbar ist.

4.5.2 Über den Replace Button auf der Programmoberfläche

Beim Drücken des Replace Buttons (Beschriftung replc) überschreibt der Inhalt der Windows Zwischenablage den Textausschnitt, auf den das Paste Editfeld gerade zeigt. Man kann in das Editfeld manuell Zahlen eingeben, um so falsche oder unerwünschte Einträge zu überschreiben. Die eingegebene Zahl wird erst beim Drücken des Replace Buttons geprüft. Zahlen kleiner 1 oder größer 51 führen zu einer Fehlerausgabe in der unteren Listbox, wobei der Inhalt der Windows Zwischenablage im Fehlerfall nicht übernommen wird.

Nach jedem Einfügen eines Textausschnitts aus der Windows Zwischenablage wird der Replace Zeiger aktualisiert.

4.6 Position/Nummer eines Textbausteins ändern

Der TSM ermöglicht das Verschieben von Textbausteinen, also die Änderung der zugehörigen Nummer über die Up/Down Buttons. Verschoben wird dabei der Textbaustein, auf den das Move Editfeld zeigt. Drücken des Up oder Down Buttons verschiebt den entsprechenden Textausschnitt.

Der Inhalt des Move Editfelds wird auch intern insofern aktualisiert, dass dieser Zeiger nicht auf einen leeren Eintrag zeigt. In der Regel kann aber der TSM nicht wissen, welchen Baustein der Benutzer verschieben will, wodurch eine Eingabe in das Move Editfeld erforderlich ist.

Nach der Verschiebung eines Textbausteins wird das Move Editfeld aktualisiert (indem es nicht auf einen leeren Baustein zeigt), der Windows Tool-Tipp wird aktualisiert und es wird intern markiert, dass es Änderungen an dem Textausschnittsatz gegeben hat, was zu einer Abfrage (Speicherung ja/nein) beim Schließen des Programms führt.

4.7 Laden und Speichern einer Textbaustein-Datei

Grundsätzlich legt der TSM nur eine einzige Textbaustein Datei mit dem Namen +Default.txt an, falls das entsprechende Unterverzeichnis leer ist. Der Benutzer kann diese Datei über den Windows Explorer kopieren und unter einem anderen Namen abspeichern. Der Benutzer kann aber auch über den Windows Explorer (rechter Mausklick → Neu → Textdokument) komplett leere Textdateien anlegen und nach seinen Wünschen benennen. Alle gefundenen Textbaustein Dateien (auch komplett leere) können über die Command Combobox geöffnet und wie zuvor beschrieben bearbeitet werden.

Grundsätzlich ist es auch möglich, die Textbaustein Dateien mit einem Texteditor wie z.B. Notepad++ offline, also außerhalb des TSM zu bearbeiten. Allerdings müssen diese Dateien im Unicode Format gespeichert werden (Notepad++: Kodierung = UCS-2 LE-BOM).

4.8 Aktuelles Datum in einen Textbaustein einfügen

In einen Textbaustein kann in kodierter Form ein Datum eingefügt werden, welches beim Einfügen in die Windows Zwischenablage durch das aktuelle Datum ersetzt wird. Das kodierte Datumsformat wird über zwei vorgestellte und zwei nachgestellte @@ Zeichen kenntlich gemacht und es muss entsprechend formatiert werden. Es gibt die folgenden Formatierungsmöglichkeiten:

Formatierung	Auswirkung	Beispiel
@@d.m@@	Deutsche Reihenfolge, numerisch	09.09.2018
@@d.monat@@	Deutsche Reihenfolge, verbal	9. August 2018
@@m.d@@	Amerikanische Reihenfolge, numerisch	09/26/2018
@@month.d@@	Amerikanische Reihenfolge, verbal	August 3rd, 2018

In den verbalen Formaten wird der Tag mit nur einer Ziffer aufgeführt, falls er einstellig ist. In den numerischen Formaten wird der Tag immer zweistellig notiert, mit einer führenden null, falls einstellig.

Entscheidend für die Erkennung des Formats sind die Begriffe monat und month sowie die Reihenfolge der Buchstaben d und m. Zum Beispiel würde die folgenden Formatierungen ebenfalls zu einem korrekten Ergebnis führen, weil die eingebauten „Extras“, also Fehler im Datumsformat nicht überprüft werden:

- @@dd.mm.yyyy
- @@monat.dddd
- @@month.dddd.yyyy@@
- @@asdff.www.mm@@

Falls das erwünschte Datumsformat nicht bestimmt werden kann, führt dies zur Verwendung des Standardformats, sofern die geforderten zwei @@ plus zwei @@ irgendwo enthalten sind.

Der Textbaustein Nummer 51 genießt eine Sonderbehandlung derart, dass ein sich darin befindliches Datum nicht durch das aktuelle Datum ersetzt wird. Der Grund dafür ist die Möglichkeit, auch das kodierte Datumsformat kopieren zu können. Das Kopieren des kodierten Datumsformats funktioniert ausschließlich über Markieren des Textausschnitts Nr. 51 und die anschließende Betätigung des Sel Buttons.

4.9 Startsprache des Snippet-Managers festlegen

Beim Erststart des TSM gibt es keine Settings.txt Datei und die Ausgabesprache ist Englisch. Nach dem Anklicken des D/E Buttons wird die Sprache umgeschaltet, gespeichert und ab dem nächsten Programmstart als Startsprache angewendet.

4.10 Startposition des Snippet-Managers festlegen

Beim Erststart des TSM gibt es keine Settings.txt Datei und die Startposition des TSM ist auf dem Bildschirm oben links. Der Benutzer kann nun das TSM Fenster nach seinen Wünschen verschieben. Die letzte Position des Fensters wird beim Schließen des TSM gespeichert und beim nächsten Programmstart angewendet.

4.11 Verzeichnisstruktur

Der Text-Snippet-Manager ist portabel, d.h. man kann ihn dort hin kopieren, wo man möchte. Es gibt unterhalb der EXE Datei drei Unterverzeichnisse mit den folgenden Inhalten, aus denen gelesen bzw. in die geschrieben wird, nämlich:

- _Help\ die deutsche und die englische Hilfe Datei
- _License\ die Lizenz Datei
- _Settings\ die Benutzereinstellungen in Settings.txt
- _SnippetFiles\ alle Snippet-Dateien
- _UserFiles\ beliebige Benutzerdateien (die das Programm nicht benutzt)

5 Änderungsliste

Datum	Kapitel	Beschreibung der Änderung
12.04.2024	alle	Die erste, veröffentlichte Version v1.10 (a).