



SNOOPY *Reader*

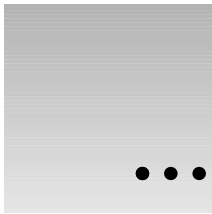
Version 1.0

SNOOPY Reader für Windows

.....

Installation, Konfiguration und Verwendung des Programms

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	;	Ⓚ	Ⓛ	♥	♠	♣	♠	•	◻	◻	◻	♠	♠	♠	♠	♠
1	↳	↵	‡		¶	⌘	□	‡	†	↓	⇒	+	⊥	♣	△	▽
2	...	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	∅	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	:	<	=	>	?
4	Ⓚ	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	ˆ	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	△
8	ç	ü	é	â	ä	à	ã	ç	ê	ë	è	ï	î	í	ÿ	Å
9	É	æ	ŕ	ô	ö	ò	õ	ù	ÿ	ö	ü	ç	è	í	¥	ƒ
A	á	í	ó	ú	ñ	ñ	º	º	¿	¡	½	¼	¼	¼	¤	¤
B	⌘	⌘	⌘		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
C	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
D	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
E	α	β	Γ	π	Σ	σ	μ	τ	ε	θ	ρ	δ	ω	φ	ε	π
F	≡	±	≥	≤	∫	∫	÷	≈	°	.	.	√	∞	∞	□	∞



Inhaltsverzeichnis

Hauptteil

1	Einleitung	5
	Übersicht	5
	Voraussetzungen	5
2	Installation	6
3	Bedienung	7
	Allgemein	7
	Seitenleiste	8
	Statusleiste	12
	Menübefehle	13
	Suche	16

Anhänge

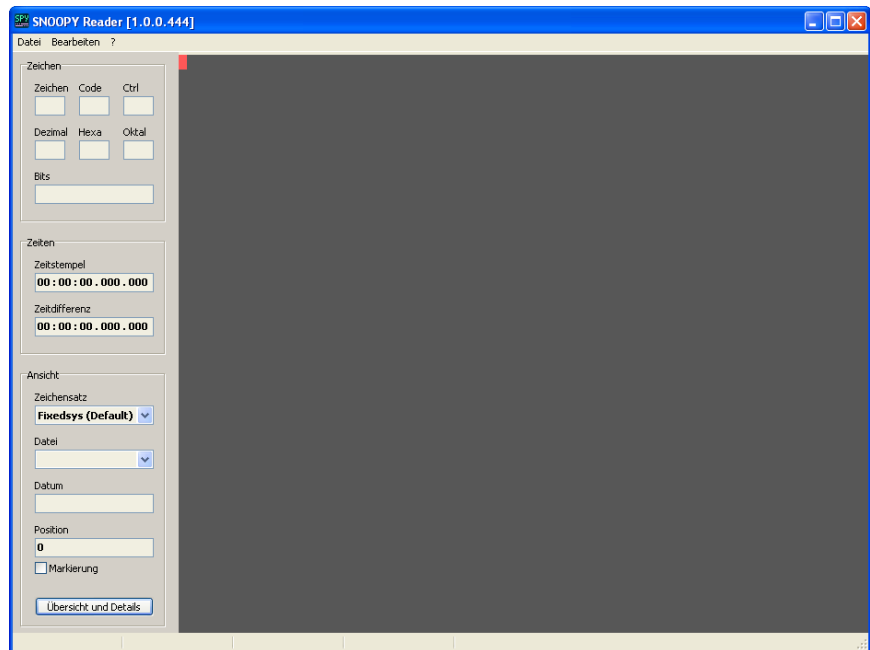
A	Fonts	19
---	-------------	----

1

Einleitung

Übersicht

Das Programm „SNOOPY Reader“ ist ein Ansichtsprogramm für Protokolldateien, die mit dem MS-DOS Programm „SNOOPY“ erzeugt wurden.



Voraussetzungen

Das Programm läuft unter Windows 98, Windows ME, Windows NT, Windows 2000, Windows XP und Windows Vista. Die minimale Bildschirmauflösung beträgt 1024 x 768 Pixel. Ab einer Bildschirmgröße von 1280 x 1024 Pixel sind zusätzliche Bedienelemente des Programms sichtbar.

2

Installation



Das Programm wird ohne Installationsprogramm geliefert. Es kann aus einem beliebigen Verzeichnis heraus gestartet werden.

Um das Programm wie eine herkömmliche Anwendung zu verwenden, erzeugen Sie im Verzeichnis „C:\Programme“ ein Unterverzeichnis mit Namen „SNOOPY Reader“. Dorthin kopieren Sie das Programm „Snoopy.exe“ und das Unterverzeichnis „Font“.

Erzeugen Sie eine Verknüpfung von der Datei „Snoopy.exe“ und verschieben Sie diese auf den Schreibtisch. Sie können die Verknüpfung zum Beispiel in „SNOOPY Reader“ umbenennen.

Nach dem ersten direkten Start des Programms wird der Dateityp „SPY“ dem Programm SNOOPY Reader zugeordnet, so dass alle Snoopy Protokolle unter Windows ein eigenes Symbol bekommen und durch Doppelklick automatisch mit dem Programm SNOOPY Reader geöffnet werden.

Registry

Einige Werte speichert das Programm in der Registry unter diesem Schlüssel:

- HKEY_CURRENT_USER\Software\Dynamo\SNOOPY

Die Dateiverknüpfung zu den Snoopy Protokollen ist in diesen Schlüsseln abgelegt:

- HKEY_CLASSES_ROOT\spy
- HKEY_CLASSES_ROOT\Snoopy.spy

Um das Programm vollständig von der Festplatte zu entfernen, müssen diese Registry Schlüssel gelöscht werden.

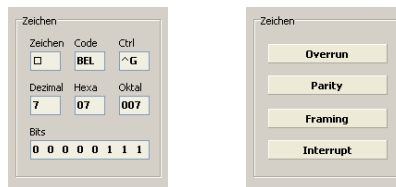
Die Seitenleiste am linken Fensterrand zeigt Informationen zur ausgewählten Datei und zum ausgewählten Zeichen.

Zeichen

In der Rubrik „Zeichen“ wird das ausgewählte Zeichen in verschiedenen Codes dargestellt:

- Zeichencode in der Standard Windows-Schriftart
- ASCII Code
- ASCII Control Zeichen
- Dezimaldarstellung (0 ... 255)
- Hexadezimaldarstellung (00 ... FF)
- Oktaldarstellung (000 ... 377)
- Bitnotierung

Falls ein Zeichen fehlerhaft ist, wird es in der Übersicht durch ein Blitz-Symbol dargestellt. In der Rubrik „Zeichen“ wird angezeigt, um welche Fehler es sich handelt.



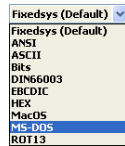
Zeichendarstellung normal und im Fehlerfall

Zeiten

In der Rubrik „Zeiten“ wird der Zeitstempel des ausgewählten Zeichens dargestellt. Es ist die mikrosekundengenaue Uhrzeit bei der Aufzeichnung des Zeichens. Die Zeitdifferenz ist die Differenz zwischen dem ausgewählten Zeichen und dem zuvor ausgewählten Zeichen.

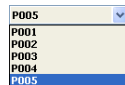
Ansicht

Die Rubrik „Ansicht“ zeigt den ausgewählten Zeichensatz, die ausgewählte Datei, das Datum der Datei sowie die aktuelle Position (Cursor) innerhalb der Datei.



Schriftauswahl

Die voreingestellte System-Schrift „Fixedsys“ kann nicht alle 256 Schriftzeichen eines Bytes darstellen. Wählen Sie daher zunächst eine passende Schrift in der Auswahlliste „Zeichensatz“ aus.



Dateiauswahl

Falls nicht nur eine sondern mehrere Dateien gleichzeitig geöffnet sind, kann die anzuzeigende Datei in der Auswahlliste „Datei“ ausgewählt werden.

Das Datum der ausgewählten Protokolldatei wird in dem Feld darunter angezeigt. Beachten Sie bitte, dass sich das Datum auf das letzte Zeichen in der Datei bezieht. Die Uhrzeit in der Rubrik „Zeiten“ beginnt bei mehrtägigen Aufzeichnungen immer wieder bei 0:00 Uhr neu.

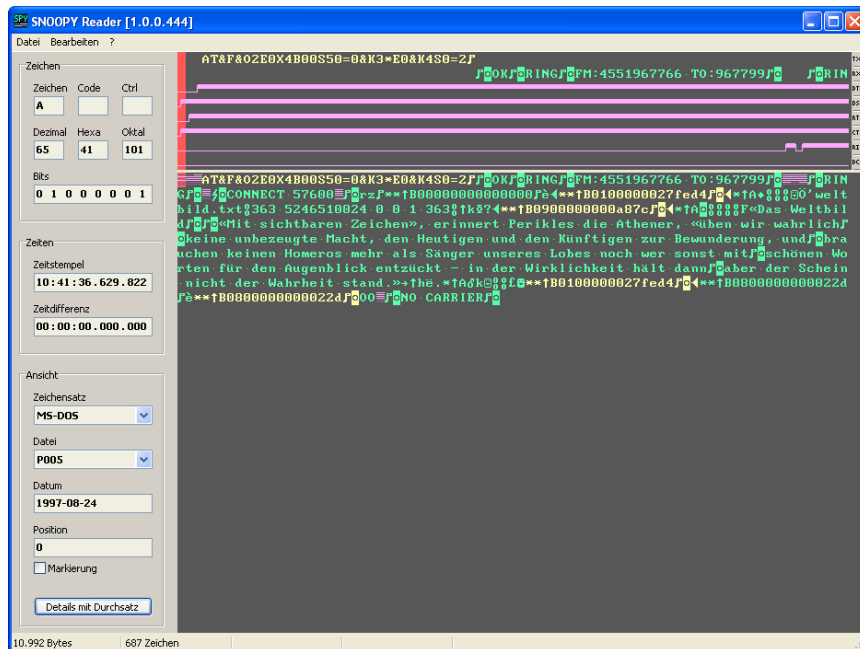
Die Position zeigt den Stand des Cursors innerhalb der Datei. Ist das darunterliegende Auswahlfeld „Markierung“ aktiv, so gilt folgendes:

- Die Positionsangabe bezieht sich nicht mehr auf den Dateianfang sondern auf die Markierung. Das heißt, es wird die Anzahl der Zeichen zwischen Cursor und Markierung angegeben.
- Die Zeitdifferenz in der Rubrik „Zeiten“ zeigt nicht mehr die Zeitdifferenz von Zeichen zu Zeichen sondern zwischen Cursor und Markierung.
- Eine gesetzte Markierung ermöglicht die Bereichsauswahl „Cursor bis Markierung“ im Export- und Druckdialog. *Siehe Seite 14.*
- Der Hintergrund des markierten Zeichens ist blau, wenn nicht der Cursor auf diesem Zeichen steht.

Der Button unten in der Rubrik „Ansicht“ schaltet die Darstellung auf drei vorgegebene Arten um:

- Nur Übersicht.
- Übersicht und Details
- Details mit Durchsatz

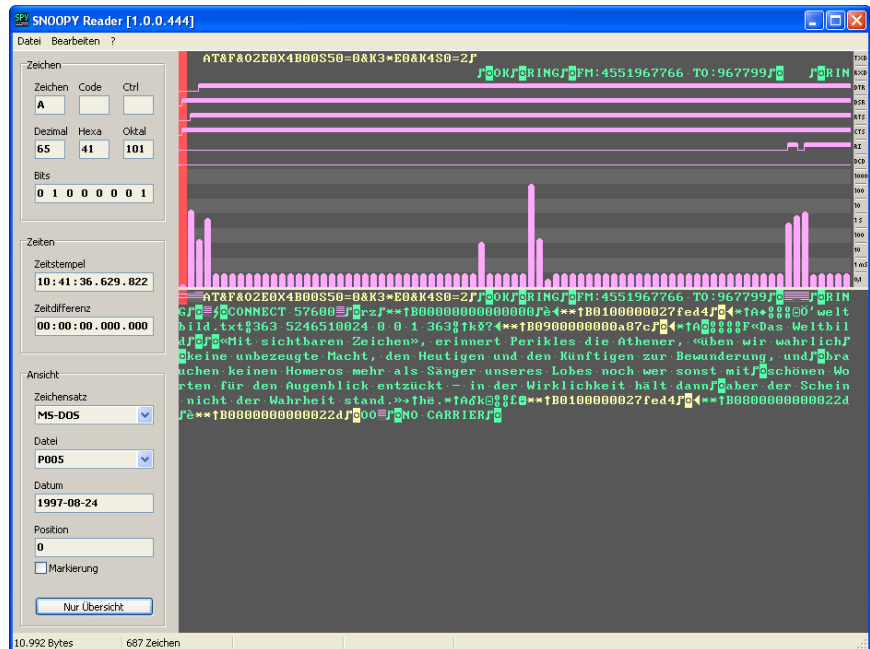
Um die von SNOOPY gewohnte Darstellung der Handshake-Signale zu erzielen, klicken Sie auf den Button „Übersicht und Details“. Der Name des Buttons ändert sich zu „Details mit Durchsatz“.



Die am rechten Rand sichtbaren Kennzeichnungen für den Detailbereich bedeuten:

- | | | |
|-------|---------------------|-------------------------------------|
| ■ TXD | Transmit Data | Sendedaten |
| ■ RXD | Receive Data | Empfangsdaten |
| ■ DTR | Data Terminal Ready | Terminal (zum Beispiel PC) bereit |
| ■ DSR | Data Set Ready | Dataset (zum Beispiel Modem) bereit |
| ■ RTS | Request To Send | Sendeanforderung |
| ■ CTS | Clear To Send | Bereit zum Senden |
| ■ RI | Ring Indicator | Klingelzeichen |
| ■ DCD | Data Carrier Detect | Trägersignal erkannt |

Ein weiterer Klick auf den Button zeigt zusätzlich die aus SNOOPY bekannte Durchsatzdarstellung an.



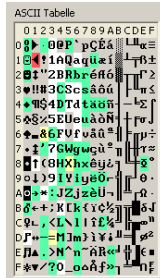
Der Titel des Buttons ändert sich zu „Übersicht“ und ein weiterer Klick zeigt wieder die erste Darstellung. Zusätzlich kann die Trennlinie zwischen Details und Übersicht auch manuell verschoben werden.

Die Durchsatzanzeige stellt eine logarithmisch aufbereitete Zeichenverzugszeit dar. Die Kennzeichnungen für die Verzugszeit am rechten Rand bedeuten:

- 1000 Sekunden
- 100 Sekunden
- 10 Sekunden
- 1 Sekunde
- 100 Millisekunden
- 10 Millisekunden
- 1 Millisekunde
- 0,1 Millisekunden (100 µSekunden)

ASCII Tabelle

Auf großen Monitoren ab 1024 Pixel Höhe zeigt das Programm SNOOPY Reader zusätzlich eine ASCII Tabelle an.



Die ASCII Tabelle zeigt alle 256 Zeichen des ausgewählten Zeichensatzes.

Bei einer geladenen Protokolldatei sind alle vorkommenden Zeichen in Senderrichtung gelb eingefärbt. Alle vorkommenden Zeichen in Empfangsrichtung sind grün eingefärbt. Zeichen die in Sende- und Empfangsrichtung vorkommen, sind weiß eingefärbt.

Die Tabelle hat ihren eigenen Cursor. Wenn Sie den Cursor in den Protokoll-daten bewegen, so bewegt sich der Cursor in der ASCII Tabelle auf das ausgewählte Zeichen.

Wenn Sie den Cursor in der ASCII Tabelle bewegen, so werden die Zeichen-informationen in der Rubrik „Zeichen“ auf der Seitenleiste entsprechend an-gezeigt.

Ein Doppelklick auf ein Zeichen in der ASCII Tabelle findet das nächste Vorkommen dieses Zeichens in der Protokolldatei.

Statusleiste

Die Statusleiste am unteren Fensterrand zeigt die Größe der ausgewählten Datei in Bytes sowie die Anzahl der Zeichen.

Ein angezeigtes Zeichen belegt 16 Bytes in der Protokolldatei.

Verwenden Sie die rechte Ecke in der Statusleiste, um die Größe des Programmfensters mit der Maus einzustellen.

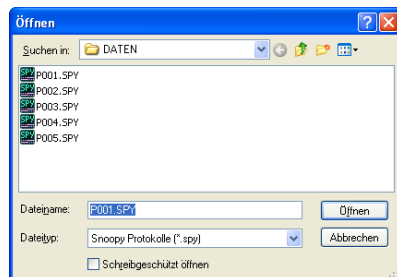
Menübefehle

Datei



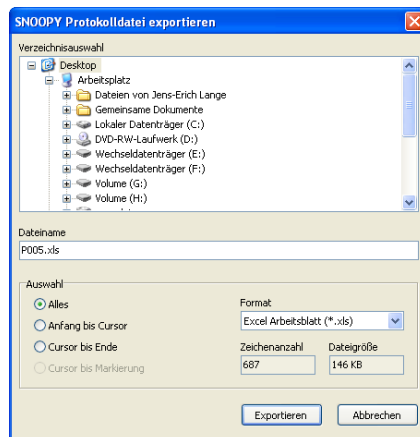
Das Menü „Datei“ enthält die Befehle zum öffnen, exportieren und drucken der Protokolldateien. Außerdem kann mit diesem Menü das Programm beendet werden.

Die Menüauswahl „Öffnen ...“ startet einen Windows Dateidialog zur Auswahl einer oder mehrerer Protokolldateien.



Falls Sie in diesem Dialog mehrere Dateien auswählen, so werden diese in der Dateiliste in der Rubrik „Ansicht“ zusammengefasst und sind dort einzeln anwählbar.

Die Menüauswahl „Exportieren ...“ startet einen Dialog für den Datenexport. Wählen Sie ein Verzeichnis und einen Namen für die Exportdatei.



Dialog zum exportieren von Protokolldaten

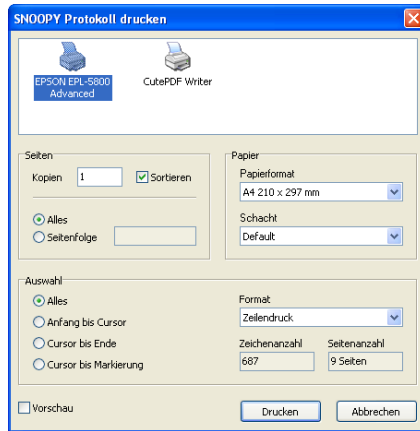
Die Datenmenge des Dateixports kann auf vier unterschiedliche Bereiche beschränkt werden:

- Alles
- Anfang bis Cursor
- Cursor bis Ende
- Cursor bis Markierung

Wählen Sie zuletzt das gewünschte Format. Folgende Exportformate stehen zur Verfügung:

- Microsoft Excel Arbeitsblatt
- Tabellarische Textdatei mit festen Laufweiten
- SNOOPY Protokolldatei (zum Speichern von Teilbereichen)
- ASCII Code (Senderichtung, Empfangsrichtung oder beides)

Die Menüauswahl „Drucken ...“ startet einen Druckdialog.



Die Datenmenge kann auf vier unterschiedliche Bereiche beschränkt werden:

- Alles
- Anfang bis Cursor
- Cursor bis Ende
- Cursor bis Markierung

Die Menüauswahl „Beenden“ schließt das Programm „SNOOPY Reader“. Ein Klick in das rote Kästchen rechts oben in der Titelleiste hat dieselbe Funktion.

Bearbeiten

Bearbeiten	
Ausschneiden	Strg+X
Kopieren	Strg+C
Einfügen	Strg+V
Markieren	Strg+M
Nächster Zeichensatz	Strg+Z
Voriger Zeichensatz	Strg+Alt+Z
Nächste Protokolldatei	Strg+F
Vorige Protokolldatei	Strg+Alt+F
Suche	F3
Suchergebnisse löschen	Entf

Das Menü „Bearbeiten“ enthält Befehle für die Darstellung sowie der Suche in Protokolldateien.

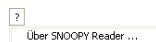
Die Menüauswahl „Markieren“ aktiviert oder deaktiviert das Auswahlfeld „Markierung“ in der Rubrik „Ansicht“ auf der Seitenleiste.

Die Menüauswahlen „Nächster Zeichensatz“ und „Voriger Zeichensatz“ schalten die verfügbaren Zeichensätze um, so wie dies in der Rubrik „Ansicht“ mit der Auswahlliste „Zeichensatz“ erledigt werden kann..

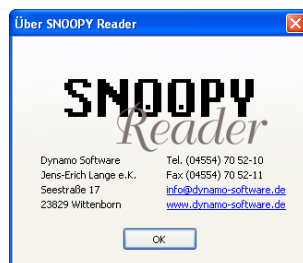
Die Menüauswahlen „Nächste Protokolldatei“ und „Vorige Protokolldatei“ schalten die geladenen Dateien weiter, so wie dies in der Rubrik „Ansicht“ mit der Auswahlliste „Datei“ erledigt werden kann.

Die Menüauswahl „Suche“ blendet Eingabefelder für die Suchoptionen ein oder aus. *Siehe Abschnitt „Suche“ nächste Seite.*

Info



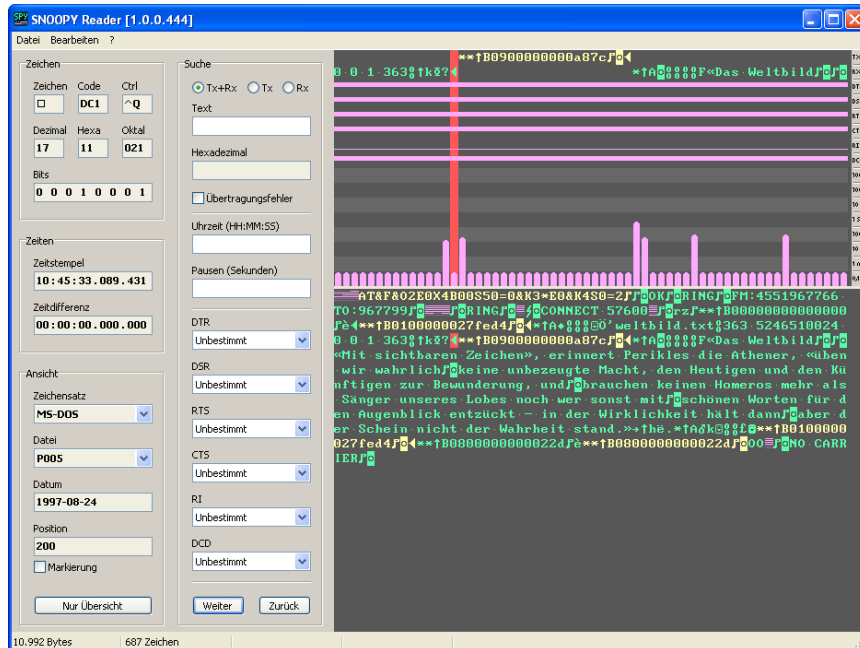
Das Menü „Info“ (?) enthält einen Dialog mit Informationen zum Programm „SNOOPY Reader“



Verwenden Sie die angegebene Web-Adresse, um nach Updates für das Programm „SNOOPY Reader“ zu suchen.

Suche

Mit **F3** oder der Menüauswahl „Suche“ im Menü „Bearbeiten“ werden die Eingabefelder für die Suchoptionen eingeblendet.



Suchmöglichkeiten

- 1 Tragen Sie eine zu suchende Zeichenfolge bei „Text“ oder „Hexadezimal“ in der entsprechenden Schreibweise ein. Wählen Sie aus, ob die Zeichenfolge in Sende- oder Empfangsrichtung oder in beiden Richtungen gefunden werden soll.

Eine ASCII-Zeichenfolge, die bei „Text“ eingegeben wird, wird in Groß- und Kleinschreibweise gefunden. Eine Zeichenfolge, die bei „Hexadezimal“ eingegeben wird, wird in der exakten Zeichenfolge gesucht.

Der Suchmodus kann einfach durch Klick in das jeweilige andere Feld umgestellt werden.

- 2 Aktivieren Sie das Auswahlfeld „Übertragungsfehler“, um nach fehlerhaften Zeichen zu suchen.

- 3 Geben Sie eine bestimmte Uhrzeit im Format „HH.MM.SS“ ein, um festzustellen wann diese Zeit zum ersten mal überschritten wurde.
- 4 Geben Sie eine Pausenzeit in Sekunden ein, um eine Unterbrechung im Datenfluss festzustellen. Die Zeit kann als Fließkommazahl mit Punkt oder Komma eingegeben werden.
- 5 Wählen Sie den Zustand einer oder mehrerer Handshakeleitungen.

Suchmöglichkeit **1** und **2** schließen sich gegenseitig aus. Alle anderen Möglichkeiten können kombiniert werden, wobei alle Suchmöglichkeiten Oder-Verknüpft sind.

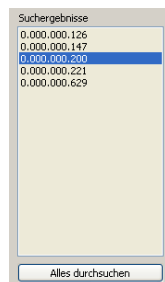
Nach der Eingabe der Suchbedingungen klicken Sie auf „Weiter“, um das erste Vorkommen zu finden. Wird die Suchbedingung in der ganzen Datei nicht gefunden, so springt der Cursor zum Ende der Datei.

Um rückwärts zu suchen, klicken Sie auf „Zurück“.

Suchergebnisse

Auf großen Monitoren ab 1024 Pixel Höhe zeigt das Programm zusätzlich die Auswahlliste „Suchergebnisse“ sowie den Button „Alles durchsuchen“ an.

Falls Sie viele Suchergebnisse erwarten, können Sie mit Klick auf „Alles durchsuchen“ alle Vorkommen innerhalb der Datei durchsuchen. Die Fundstellen werden als Cursorpositionen in der Liste „Suchergebnisse“ gespeichert. Eine Auswahl in dieser Liste springt von Ergebnis zu Ergebnis.



Löschen Sie die Suchergebnisse bei Bedarf mit der Taste **Entf** oder der Menüauswahl „Suchergebnisse löschen“ im Menü „Bearbeiten“.

IDE

10



16



20



1





Fonts

Für die Darstellung der empfangenen und gesendeten Zeichen stehen neun verschiedene Zeichensätze zur Verfügung.

ASCII

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	.	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	Δ
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
B	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
C	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
E	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

DIN 66003

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	.	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü	ß	Δ
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
B	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
C	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
E	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

Hexadezimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
B	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
C	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
E	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F

MS-DOS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	.	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	Δ
8	Ü	É	á	é	à	à	à	é	è	è	è	ü	í	í	í	Ä
9	È	æ	í	í	í	í	í	í	í	í	í	í	í	í	í	Ä
A	á	í	ó	ú	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	ñ	Ä
B																Ä
C																Ä
D																Ä
E																Ä
F																Ä

Mac OS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	.	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	Δ
8	Ä	Ä	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü
9	Ä	Ä	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü	Ü
A	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±
B	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±
C	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±
D	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±
E	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±
F	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±	±

Windows / ANSI

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	.	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	<	=	>	?	
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	Δ
8	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
9	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
A	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
B	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
C	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
D	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
E	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
F	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€

EBCDIC		ROT13		Bits	
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1	0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1	0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
2	0 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	2	! " # \$ % & ' () * + , - . /	2	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3	0 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?	3	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
4	0 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	4	@ N O P Q R S T U V W X Y Z A B	4	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
5	0 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	5	C D E F G H I J K L M [\] ^ _	5	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
6	0 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	6	' n o p q r s t u v w x y z a b	6	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7	0 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	7	c d e f g h i j k l m { } ~ Δ	7	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
8	0 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	8	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	8	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9	0 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	9	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	9	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
A	0 A A A A A A A A A A A A A A A A	A	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	A	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
B	0 B B B B B B B B B B B B B B B B	B	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	B	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
C	0 C C C C C C C C C C C C C C C C	C	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	C	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
D	0 D D D D D D D D D D D D D D D D	D	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	D	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
E	0 E E E E E E E E E E E E E E E E	E	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	E	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
F	0 F F F F F F F F F F F F F F F F	F	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F	F	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

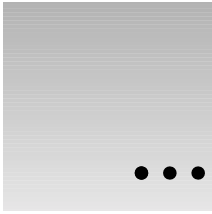
Jede Schriftart ist in einer Windows Monochrom-Bitmap im Unterverzeichnis „Font“ abgelegt.

Sie können eigene Schriftarten hinzufügen, indem Sie Bitmaps nach den vorgegebenen Muster erstellen und unter eigenem Namen im Verzeichnis „Font“ ablegen.

Jeder einzelne Buchstabe ist 8 x 16 Pixel groß und in einer 16 x 16 Matrix angeordnet.

- Die linke Kante eines Zeichens beginnt bei $(X * 18) + 27$
- Die obere Kante eines Zeichens beginnt bei $(Y * 18) + 25$

Alle Buchstaben eines Zeichensatzes sollten nach Möglichkeit einen individuellen Inhalt haben.



Notizen

SNOOPY Reader für Windows

Version 1.0.0

©2007-2008, Dynamo Software. Alle Rechte vorbehalten.

Dynamo Software
Jens-Erich Lange e.K.
Seestraße 17
23829 Wittenborn

Telefon (04554) 7052-10

Telefax (04554) 7052-11

WWW: www.dynamo-software.de

E-Mail: info@dynamo-software.de