

1.5 VPIS IN IZVRŠITEV UKAZOV

Sintaksa ukazov v priročniku je v poševnem tisku.



Primer:

ukaz: *BACK*

ukazni tipki:

Ukazne tipke, ki nadomeščajo posamezni ukaz, so navedene za ukazom.

Ukaze vpisujemo s pomočjo tipk na glavnem delu tipkovnice. Ukaze pa lahko izvršimo tudi z uporabo tipk na pomožnem delu tipkovnice (ukazne tipke), in sicer s pritiskom na eno tipko ali zaporednim pritiskom na dve tipki.

Ukaze vpisujemo v **ukazno vrstico** na dnu zaslona k besedi *Ukaz* : . Nekatere ukaze lahko krajšamo: namesto polne oblike napišemo kratico, ki je navedena na začetku opisa posameznih ukazov. Ukaze lahko vpisujemo poljubno: z velikimi ali malimi črkami. Po potrditvi nekaterih ukazov se v **ukazni vrstici** izpiše vprašanje, na katero odgovorimo s potrditvijo pritrdilnega ali nikalnega odgovora (tipka ali ,). Ukaze in odgovore na vprašanja potrjujemo s tipko .

Ukazi, ki jih vpisujemo z besedo, se shranjujejo v vmesnik, tako da jih lahko kasneje ponovno prikličemo s pritiskom na tipko (do 20 različnih predhodno izvedenih ukazov).

Vsi primeri uporabnikovih vpisov podatkov in ukazov so v priročniku napisani v poševnem tisku.



Primer:

Ukaz : *NEW* <vpisna št. člana>

ali *NEW* *

Sporočila se izpisujejo v **vrstici sporočil**. Vsa programska sporočila in vprašanja, ki zahtevajo odgovor uporabnika, so v priročniku napisana s pisavo pisalnega stroja (če nastopajo v veznem besedilu, so od le-tega ločena z enojnim narekovajem).



Primer:

Zapis o članu je shranjen v bazi podatkov