

## Zukunftsvisionen der Big-5

### Einleitung

Dies ist die 12te Ausgabe der LOAD und Thema sind die Big-5, die großen Fünf. Die Zwölf ist eine göttliche Zahl, deshalb bietet sich diese Ausgabe geradezu an einige Zukunftsvisionen für die Großen Fünf zu erdenken. Wie also können Computer aus den 80er Jahren mit heutiger Technik gleich ziehen – ja besser noch, sie sogar überflügeln?

Das ist gar nicht mal so schwer, mit all dem Wissen von heute fangen wir einfach nochmals ganz von Vorne an nachzudenken und vermeiden gleichzeitig die Fehler die in den letzten Dekaden gemacht wurden. Es geht um den Anwender und nicht um technische Beschränkungen oder die aktuelle Computer-Mode.

### Benutzeroberflächen

Gehen wir gleich in die Vollen: Nach wie vor wird viel darüber diskutiert wie eine angenehme und zugleich effiziente Oberfläche für einen Computer aussehen soll. Ja, auch wenn sich wohl die meisten Anwender an Oberflächen mit Fenstern gewohnt haben. In den 90ern wurde viel über Windows geflucht und geschimpft. Doch kaum gab es Ähnliches auf 8-Bit Rechnern, fanden es viele Anwender gleich ganz toll. Und sei es nur, um sagen zu können „Guck mal, mein C64 hat jetzt GEOS“. Schlußendlich sind solche Fenster-OS jedoch auf den Großen Fünf gescheitert, die Mehrzahl der Anwender nutzt nach wie vor die eingebauten OS bzw. Oberflächen.

In der heutigen Realität sind Oberflächen mit Fenstern längst hoffnungslos veraltet, deshalb werden sie für moderne (kleinere) Geräte auch kaum noch eingesetzt. Woran liegt das? Fenster bringen automatisch Chaos, sobald man mehr als ein oder zwei von ihnen nutzt. Aber vor allem beschränken Fenster den nutzbaren Bildschirmbereich eben auf den des Fensters. Kein Wunder also, dass der Trend zu immer größeren Bildschirmen geht. Wie entkommt man diesem Dilemma? Nun man konstruiert sich eine Oberfläche bei der der Bildschirm optimal ausgenutzt wird. Dies könnte beispielsweise eine Kombination aus Kommando-Icons, Verzeichnis-Sektion und Status-Zeile(n) sein. Dabei ist es wichtig alles mit allen angeschlossenen Eingabemedien und der Tastatur machen zu können. Denn die Tastatur ist immer noch am effizientesten, wenn man denn blind tippen kann. Wenn mehrere Applikationen laufen sollen, dann wäre es sinnvoll ganze Bildschirme umzuschalten, um den vorhandenen Bildschirmbereich optimal nutzen zu können. Lediglich die Statuszeile(n) - oben, unten oder beides - sollen permanent sichtbar sein. Stellt man sich so eine Oberfläche vor, und realisiert sie auf den Großen Fünf, dann wäre das doch viel ansprechender als die limitierenden und chaotischen Fenster-Systeme der aktuellen kommerziellen Computer. Am Anfang unserer Vision könnte also eine neue Benutzeroberfläche stehen, die wirklich übersichtlich und effizient ist.

## Anwenderfreundlichkeit

Neben einer benutzerfreundlichen Oberfläche gibt es vieles was man auf den Großen Fünf realisieren kann, das auf aktuellen PCs schlicht und einfach fehlt. Es sind dabei oft ganz einfache Sachen, die jedoch das Leben erheblich erleichtern können. Hier ein Beispiel: Wie oft wünscht man sich, dass es Anstelle des simplen „Copy und Paste“ ein multiples „Copy und Paste“ gibt? Dass man also mehrere Datensätze temporär ablegen und mehrmals wieder einsetzen kann. So etwas ist realisierbar, aber es wird für PCs nicht umgesetzt. Wir können das aber für unsere Rechner (siehe Abbildung 1). Und so nimmt unsere Vision mehr und mehr Gestalt an: Benutzerfreundlichkeit heißt das zu bieten was wirklich gebraucht wird und auch benutzt wird.

```
Press ESC again → Menu || B = Begin Block | C = Copy Block || H = Enter HEX
Other keys: Back to Editor || E = End Block | P = Paste Block || D = Enter DEZ
|| CLR = Clear Block Marks | DEL = Erase Block

Cursor Position: &4A2F in E-RAM: &7FC5 | Text Length: &0073A8 | Block Marks:
Start of Page: &4678 in E-RAM: &7FC5 | First E-RAM: &7FC5 | Begin: &4993
End of Page: &4A34 in E-RAM: &7FC5 | Last E-RAM: &7FC6 | End: &4A2A
Column: &01

Block 1: - Handbuch zu FutureTex - Deutsch -?
Block 2: * Alle 256 Zeichen nutzbar?
Block 3: * Mehrere Bloেকে parallel verwenden (Copy & Paste)↵?
Block 4:
Block 5:
Block 6:
Block 7: FutureTex bietet einen Texteditor, der alle 256 Zeichen unterstuet
Block 8:
Block 9: Achtung: FutureTex kann mehrere Dateien gleichzeitig bearbeiten. D

D (80x25) or E (64x32) + number + character: Print multiple characters vertical
G + number + 0 + character: Print multiple characters horizontal
H + number: Move Cursor 'number' columns forward
I: Tabulator | K: CLS | L: Cursor home (upper left corner) ← Use with care!
The 'number' can be a value from 1 to 255
```

**Abbildung 1:** Nutzung multipler Blöcke. Innovative Text Editoren können mit mehreren Blöcken gleichzeitig arbeiten. Im Fall von FutureTex kann man bis zu neue Blöcke kopieren und so oft einfügen wie man will.

## Anwendungen

Auch Anwendungen können deutlich verbessert werden. Als Beispiel soll hier das Kopieren von Dateien dienen, das kommt auf allen Rechnern alle Daumen lang vor. Und wenn nicht, dann bitte mal das Thema „Sicherheitskopien“ überdenken ;-). Herkömmliche Programme erlauben es Dateien in einem Quell-Medium zu markieren und anschließend auf ein Ziel-Medium zu kopieren. Simpel und effizient, aber eben auch stark limitiert. Da wäre es doch viel sinnvoller, Dateien auf mehreren Medien zu markieren und anschließend in einem

Rutsch auf ein Ziel zu kopieren. Oder, noch besser: Man hat die Option für jede Datei das Ziel frei zu wählen (siehe Abbildung 2). Unsere Vision wird langsam konkreter: Effiziente Applikationen unterstützen uns bei den häufigsten Aufgaben. Sie sind einfach zu nutzen, können aber trotzdem komplexe Aufgaben erledigen.



**Abbildung 2:** Gleichzeitige Nutzung multipler Medien. Quell-Dateien können auf mehreren Quell-Medien bzw. Verzeichnissen markiert werden. Anschließend kann man sie auf ein Ziel oder auf verschiedene Verzeichnisse kopieren.

### Ein bisschen Spaß muß sein...

Um als Mensch ausgeglichen zu bleiben sollte man der Anspannung (Arbeit am Computer) auch die Entspannung (Spaß am Computer) hinzufügen. Hier wäre es doch schön, ein Mittelding aus Film und Spiel zu haben. (Viele von uns gucken sich doch gerne mal ein Video von einem Spiel an, anstatt es selber zu spielen...) Und dafür geben uns die neueren Hardware-Erweiterungen für unsere klassischen Computer alles was wir benötigen, wovon wir in früheren Zeiten nur träumen konnten. Mir schwebt da ein Spiel vor, welches aus Filmszenen besteht und nur ab und zu muss der Spieler eingreifen, um die richtigen Entscheidungen treffen. Stimmt, das gibt es schon, aber da ist auch noch viel Platz nach oben. Für alle unsere Systeme gibt es mittlerweile Erweiterungen mit 32 GB SD-Karten etc. So ein entspannendes Film-Spiel sollte also machbar sein. Und unsere Vision schenkt uns nun lebendige Freude.

## Die soziale Komponente...

... wird in der PC Welt leider vollkommen vergessen. Die Menschen sind zwar fast den ganzen Tag vernetzt und erreichbar, jedoch körperlich oft isoliert. Als Biologe weiß ich wie ungesund das ist. Wie könnte man da Abhilfe schaffen? Nun, durch ein System-übergreifendes lokales Netzwerk – mit der richtigen Software. So etwas ist möglich und hat es schon zu Club 80 Zeiten gegeben. So ein lokales Netzwerk erlaubt es den Anwendern sich zu treffen und einerseits real zwischenmenschlich zu interagieren (wir alle wissen wie viel Spaß Computer-Meetings machen). Und andererseits kann man sich jederzeit an seinen Rechner zurückziehen um per Text und Emotikon zu kommunizieren. Dazu kommt weitere Software die im positiven Sinne verbindet. Die analoge und die digitale Welt kann durch solch ein lokales Netzwerk ausbalanciert werden. Unsere Vision bietet Raum für biologische Entitäten in analog-digitalen Räumen.

## Der Griff nach den Sternen

Schlußendlich können unsere Großen Fünf dahin gebracht werden, wo echte Intuitivität herrscht. Programme können sich an Anwender gewöhnen und lernen „im Vorraus“ Dinge zu erledigen. Hier ist es wichtig nicht mit einer Flut von Optionen überschüttet zu werden, sondern von der Applikation ein bis maximal drei Vorschläge zu bekommen. Das hängt von unserem Verhalten ab. Wenn ich z.B. jedes Mal nach dem „Editieren des Zeichensatzes“ auf „Abspeichern“ klicke, so kann mir die Applikation den Cursor schon mal auf „Abspeichern“ setzen. Hier ist es sehr wichtig es mit dem Guten nicht zu übertreiben, sondern den Anwender eher konservativ zu unterstützen. In der Realität ist das nur simple Statistik: „Wer klickt wie oft wohin, nachdem man gerade etwas bestimmtes getan hat“. Oder: „Was macht der Anwender, wenn er wie lange gewartet hat oft zuerst“. Solche mini-KIs sind auf 8-Bit Rechnern problemlos zu implementieren. In unserer Vision wachsen Mensch und Maschine zu einem kooperativen Duo zusammen. Alle Interaktionen sind möglich, die Mensch-Mensch Interaktion genießt jedoch höchste Priorität.

## Schlußworte

Wir sehen also, für unsere geliebten Computer geht es immer weiter und es gibt noch eine Vielzahl von Möglichkeiten und Visionen die umgesetzt werden können. Unser Grenzen liegen da, wo wir aufhören zu denken. Alles andere kann noch getan werden.

Also viel Spaß Euch allen mit neuen Ideen und Projekten ☺☺☺

Dr. Stefan W. Stumpferl