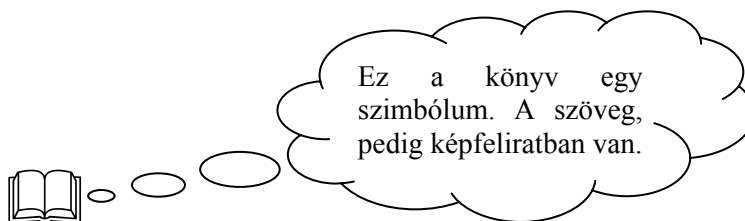


AZ ÍRÁSMUNKÁK JAVÍTÁSA

Hajdan a gépiratok javítására elsősorban a radírt, az ún. **gépradírt** használták. Ez rendszerint igen *vékony és érdes korong* volt, hogy a szűk sorokban is ^{elférjen} és a festéket is ledörzsölje a papírról. A legritkább esetben sikerült úgy, hogy a radirozás esztétikusan tüntette volna el a hibás betűt.

Később használatba kerültek a **törlőpapírok és – folyadékok**. Ha a törlőpapír festékes oldalát a papír felé fordítjuk, és ráütjük a hibás betűt, akkor a festék elfedi a vonalait, a papír ismét fehér lesz, és leüthető a helyes betű. Ez a megoldás természetesen csak akkor használható, ha a gépirat az írógépben van.



A különböző ^{festékekkel} és a hozzájuk tartozó ^{parányi ecsettel} utólag is „**kifesthetjük**” a hibás betűt, és beüthetjük a helyeset.

A festékes javítást tette kényelmesebbé a javítószervezetes írógépekbe szerelt **festékszalag**, amely egy billentyű lenyomásával *fedte be (cover-up)* a hibás betűt. Az egyszer használatos ún. **karbonszalag** bevezetésével párhuzamosan a javítószalag is módosult: nem befedi, hanem szinte *leemeli (lift-off)* a hibás betűt a fehér papírról, így valóban szinte nyomtalanul képes javítani.

Gyökeresen megváltozott a javítás a szövegszerkesztő funkcióval is ellátott, kiírószervezetes elektronikus írógépekkel: rövidebb-hosszabb szövegrészt képes az írógép leírás előtt megjeleníteni, a gépelő a kiírt szövegben kijavíthatja hibáját, és így a papírra a **hibátlan szöveg** kerülhet.

A szövegeknek nemcsak a betűhibáit javítja, hanem nagyobb szabású átalakítását is lehetővé teszi a **számítógépes szövegszerkesztő program**: JAVÍTÓBILLENTYŰKKEL ÉS EGYÉB JAVÍTÓ FUNKCIÓKKAL elérhetjük, hogy a képernyőn javított, teljesen hibátlan szöveg kerüljön a papírra.

Amiről eddig nem szoltunk: minden hibajavítás időbe kerül. Bár ez az időtartam csökkent, a hiba esztétikus eltüntetése pedig megvalósult, mégis az a gépíró jár a legjobban, aki viszonylag hibátlanul gépel, és így sokkal kevesebb időt kell fordítania a hibajavításra.