

MobaVer

Modell Bahn Verwaltung

Handbuch

Bedienungsanleitung



Die Lösung für

- *Verwalten von Modellbahn Fahrzeugen, Zubehör, Medien und Anlagendoku*
- *Bilder, Decoder, Superungen, Ersatzteile und Servicedaten*
- *Bilden von Zugkompositionen*
- *Drucken von Listen und Etiketten*
- *Erstellen von Barcodes*
- *Lesen/Schreiben von CV bei DCC Decodern*

Programm Version 0.85.0, Februar 2025
Handbuch Version 15.02.2025 bis 0.85.0

© rfnet Software

ToDo Dok

Help ID weiterführen

ToDo Programm

Autor:
Rolf Furrer

Support:
mail@rfnet.ch

Produkte Page:
<https://mobaver.rfnet.ch>

Forum:
<https://forum.rfnet.ch>

Homepage:
<https://www.rfnet.ch>
<https://www.maerklin-bahn.ch>

Vorwort 10001.....	12
Eigenschaften 10002.....	13
Danksagung 10003.....	14
Übersetzungen 10004.....	15
Registrieren / Lizenz 10005.....	16
Haftungsausschluss / Digital Zentralen 10006.....	17
1 Voraussetzungen 10007.....	18
1.1 MS Access Version 10008	18
1.2 Andere Programme 10009.....	18
1.3 Systemvoraussetzungen 10010	18
1.4 Internet 10011	18
2 Installieren von MobaVer 10012	19
2.1 Download 10013	19
2.2 Wenn Access vorhanden ist 10014	19
2.3 Wenn kein Access vorhanden ist 10015.....	19
2.4 Installieren und Update 10016	19
2.5 Deinstallieren 10017	20
2.6 Erster Start: Startassistent 10018	21
2.7 Hilfe 10019.....	22
2.8 Demo Datenbank 10020.....	22
2.9 Registrieren 10465	23
2.10 Registrier Schlüssel anfordern 10466	25
3 Schnelleinstieg 10021.....	28
3.1 Starten 10022	28
3.2 Unregistrierte Version 10023.....	28
3.3 Anmelden 10024	28
3.4 Menüleiste (Ribbon Menü) 10025	28
3.5 Menü Daten 10026	28
3.5.1 Explorer 10027	28
3.5.2 Fahrzeug Liste 10028	28
3.5.3 Fahrzeuge vergleichen 10029	28
3.5.4 Fahrzeuge drucken 10030.....	28
3.5.5 Fahrzeuge Suchen (und Ersetzen) 10031.....	29
3.5.6 Zug Liste 10032.....	29
3.5.7 Zug drucken 10033	29
3.5.8 Decoder Liste 10034.....	29
3.5.9 Digital 10035.....	29
3.5.10 Bild Liste 10036	29
3.5.11 Link Liste 10037.....	29
3.5.12 Zubehör Liste 10038.....	29
3.5.13 Zubehör drucken 10039.....	29
3.5.14 Zubehör Suchen (und Ersetzen) 10040	30
3.5.15 Medien Liste 10041	30
3.5.16 Medien drucken 10042	30
3.5.17 Medien Suchen (und Ersetzen) 10043	30
3.5.18 Service Liste 10044	30
3.5.19 Set Liste 10045.....	30
3.5.20 Flag Liste 10046	30
3.5.21 Abfrage Designer 10047	30
3.5.22 Druck Listen Designer 10048.....	30



3.5.23	Etiketten Vorlagen 10049.....	30
3.5.24	Beziehungen 10050.....	30
3.5.25	Verkaufs Liste 10051.....	31
3.5.26	Programm Beenden 10052.....	31
3.6	Menü Hilfstabellen 10053.....	31
3.6.1	Kategorie Liste 10054.....	31
3.6.2	Gattung Liste 10055.....	31
3.6.3	Gesellschaft Liste 10056.....	31
3.6.4	Logo Liste 10463.....	31
3.6.5	Epoche Liste 10057.....	31
3.6.6	Ersatzteil Liste 10058.....	31
3.6.7	Superung 10059.....	31
3.6.8	Orte Liste 10060.....	32
3.6.9	Verpackung Liste 10061.....	32
3.6.10	Zustand Liste 10062.....	32
3.6.11	Spurweiten/Massstab Liste 10063.....	32
3.6.12	Vorbild Traktion Liste 10064.....	32
3.6.13	Vorbild Antrieb Liste 10065.....	32
3.6.14	Adressen Liste 10066.....	32
3.6.15	Bild Liste und Bild Sujet Liste 10067.....	32
3.6.16	Tender Liste 10068.....	32
3.7	Menü Benutzer 10069.....	32
3.7.1	Benutzerdaten 10070.....	32
3.7.2	Benutzer erfassen 10071.....	32
3.7.3	Passwort ändern 10072.....	32
3.7.4	Passwort zurücksetzen 10073.....	33
3.7.5	Sprache wählen 10074.....	33
3.7.6	Benutzer Liste 10075.....	33
3.7.7	Optionen 10076.....	33
3.8	Menü Extras 10077.....	33
3.8.1	DB Tools 10078.....	33
3.8.2	Statistik 10079.....	33
3.8.3	Felder Ein-/Ausblenden Set 10080.....	33
3.8.4	Freie Felder Vorlagen Liste 10081.....	33
3.8.5	List Einträge löschen 10082.....	33
3.8.6	Listen Vorlagen 10083.....	33
3.8.7	Web Update checken 10084.....	33
3.8.8	Programm Übersetzung 10085.....	34
3.8.9	Import 10086.....	34
3.8.10	Export 10087.....	34
3.8.11	Export Wizard Liste 10088.....	34
3.8.12	InvNr Syntax Liste 10089.....	34
3.8.13	Wertpunkte Liste 10090.....	34
3.8.14	Abfragen 10091.....	34
3.8.15	Druck Listen 10092.....	34
3.8.16	Fenster Set Liste 10093.....	34
3.8.17	Fenster Position 10094.....	34
3.8.18	Menü konfigurieren 10095.....	34
3.9	Menü Digital 10096.....	34
3.9.1	Decoder Liste 10097.....	35
3.9.2	Decoder Puffer 10098.....	35
3.9.3	Dec. Funktionen Liste 10099.....	35
3.9.4	Decoder CV vergleichen 10100.....	35
3.9.5	CV Editor 10101.....	35
3.9.6	CV Gruppen Liste 10102.....	35
3.9.7	CV 8 Liste 10103.....	35

3.9.8	Decoder Type Liste 10104.....	35
3.9.9	Digital 10105.....	35
3.9.10	Decoder Programmierhilfe 10106.....	35
3.9.11	Märklin DIP Switch 10107.....	35
3.10	Verschiedenes 10108.....	35
3.10.1	Suche 10109.....	36
3.10.2	Reminder 10110.....	36
3.10.3	Kalender 10111.....	36
3.10.4	Termine 10112.....	36
3.10.5	InfoPad 10113.....	36
3.10.6	Notizen 10114.....	36
3.10.7	Versionshistorie 10115.....	36
3.10.8	Programminfo 10116.....	36
4	Bedienung und Funktionen 10117.....	37
4.1	Starten 10118.....	37
4.2	Fehlende Daten DB 10119.....	37
4.3	Unregistrierte Version 10120.....	37
4.4	Anmelden 10121.....	38
4.5	Hauptmenü Fenster 10122.....	39
4.5.1	Papierkorb 10123.....	40
4.5.2	Suchen 10124.....	41
4.5.3	Reminder 10125.....	42
4.5.4	Kalender 10126.....	43
4.5.4.1	Kalender drucken 10127.....	46
4.5.5	InfoPad 10128.....	46
4.5.6	Termin Liste 10129.....	46
4.5.6.1	Termin Detail 10130.....	47
4.5.7	Notiz Liste 10131.....	47
4.5.7.1	Notiz Detail 10132.....	48
4.5.7.2	Notiz Quick Add 10133.....	49
4.5.8	Versionskontrolle 10134.....	49
4.5.9	Programm Info 10135.....	50
4.6	Menü Daten 10136.....	50
4.6.1	Explorer 10137.....	51
4.6.2	Fahrzeug Liste 10138.....	53
4.6.3	Fahrzeug Detail 10139.....	55
4.6.3.1	Register Fahrzeug 10140.....	58
4.6.3.2	Register Modell 10141.....	58
4.6.3.3	Register Vorbild 10142.....	58
4.6.3.4	Register Info 10143.....	59
4.6.3.5	Register Digital 10144.....	59
4.6.3.6	Register Kauf/Lager 10145.....	60
4.6.3.7	Register Bilder 10146.....	61
4.6.3.8	Register Ersatzteile 10147.....	62
4.6.3.9	Register Superung 10148.....	62
4.6.3.10	Register Service 10149.....	63
4.6.3.11	Register Links 10150.....	65
4.6.3.12	Register Beziehungen 10151.....	66
4.6.3.13	Register Flags 10152.....	67
4.6.3.14	Register Freie Felder 10153.....	67
4.6.3.15	Register Zug 10154.....	68
4.6.3.16	Set Nr verwalten 10155.....	69
4.6.4	Fahrzeuge vergleichen 10156.....	69
4.6.5	Fahrzeuge drucken 10157.....	71
4.6.6	Fahrzeuge suchen (und ersetzen) 10158.....	71



4.6.6.1	Suchen von Fahrzeugen 10159	72
4.6.6.2	Ersetzen von Fahrzeug Daten 10160.....	74
4.6.7	Zug Liste 10161	75
4.6.7.1	Zug Detail 10162.....	77
4.6.7.2	Zugverband 10163	79
4.6.7.3	Zug Foto 10164.....	80
4.6.8	Zug drucken 10165	81
4.6.9	Decoder Liste 10166.....	82
4.6.10	Digital 10167.....	82
4.6.11	Bild Liste 10168	82
4.6.11.1	Bilder Import aus Verzeichnis 10169.....	84
4.6.11.2	Bilder Import aus MDB 10170	85
4.6.11.3	Bild Duplikate 10171.....	86
4.6.11.4	Bild Thumbnails 10172.....	87
4.6.11.5	Bild Export 10173.....	87
4.6.12	Bild Detail 10174.....	89
4.6.12.1	Register Bild 10175.....	89
4.6.12.2	Register Verwendet in 10176	93
4.6.12.3	Register Bild Info 10177	93
4.6.12.4	Register Links 10178.....	93
4.6.12.5	Register Beziehungen 10179.....	94
4.6.12.6	Bild automatisch an Artikel zuweisen.....	95
4.6.13	Link Liste 10180.....	95
4.6.13.1	Neuen Internet Link erstellen 10181	97
4.6.13.2	Neuen File Link erstellen 10182.....	98
4.6.13.3	Dir Einlesen 10183.....	99
4.6.13.4	Link Parameter 10184.....	100
4.6.14	Link Detail 10185.....	101
4.6.15	Zubehör Liste 10186.....	103
4.6.16	Zubehör Detail 10187.....	105
4.6.16.1	Register Zubehör 10188.....	107
4.6.16.2	Register Detail 10189.....	107
4.6.16.3	Register Info 10190	107
4.6.16.4	Register Digital 10191.....	107
4.6.16.5	Register Kauf/Lager 10192	108
4.6.16.6	Register Bilder 10193.....	109
4.6.16.7	Register Ersatzteile 10194	110
4.6.16.8	Register Superung 10195	111
4.6.16.9	Register Service 10196.....	112
4.6.16.10	Register Links 10197.....	113
4.6.16.11	Register Beziehungen 10198.....	114
4.6.16.12	Register Flags 10199	115
4.6.16.13	Register Freie Felder 10200	116
4.6.17	Zubehör drucken 10201.....	116
4.6.18	Zubehör suchen, ersetzen 10202	117
4.6.19	Medien Liste 10203	117
4.6.20	Media Detail 10204	119
4.6.20.1	Register Detail 10205.....	120
4.6.20.2	Register Stichworte/Inhalt 10206	120
4.6.20.3	Register Kauf/Lager 10207	121
4.6.20.4	Register Bilder 10208.....	121
4.6.20.5	Register Links 10209.....	122
4.6.20.6	Register Beziehungen 10210.....	123
4.6.20.7	Register Flags 10211	124
4.6.20.8	Register Freie Felder 10212	124
4.6.21	Medien drucken 10213	125

4.6.22	Medien suchen, ersetzen 10214.....	126
4.6.23	Service Liste 10215.....	126
4.6.24	Service Detail 10216.....	128
4.6.24.1	Service Bilder 10469.....	130
4.6.24.2	Service Links 10217.....	131
4.6.24.3	Service Beziehungen 10218.....	132
4.6.25	Service Templates 10219.....	132
4.6.26	Service Template Detail 10220.....	133
4.6.26.1	Service Template Links 10221.....	134
4.6.26.2	Service Template Beziehungen 10222.....	134
4.6.27	Sets 10223.....	135
4.6.27.1	Set Liste 10224.....	135
4.6.27.2	Set Detail 10225.....	136
4.6.28	Flags 10226.....	138
4.6.28.1	Flag Liste 10227.....	138
4.6.28.2	Flag Detail 10228.....	139
4.6.29	Abfragen 10229.....	140
4.6.29.1	Abfrage Designer 10230.....	141
4.6.29.2	Register Quellen und Felder 10231.....	141
4.6.29.3	Register Filterbedingungen 10232.....	142
4.6.29.4	Register Sortierung 10233.....	144
4.6.29.5	Register Detail und Drucklisten 10234.....	144
4.6.29.6	Abfrage Ergebnisse zeigen 10235.....	145
4.6.30	Druck Listen 10236.....	146
4.6.30.1	Druck Liste erstellen 10237.....	147
4.6.30.1.1	Register Optionen 10238.....	148
4.6.30.1.2	Register Abfrage 10239.....	150
4.6.30.1.3	Register Kopf/Fusszeilen 10240.....	150
4.6.30.1.4	Register Hintergrund 10241.....	150
4.6.30.1.5	Register Vorschau Bild 10242.....	151
4.6.30.1.6	Register Logo 10473.....	151
4.6.30.2	Felder und Eigenschaften 10243.....	151
4.6.30.2.1	Felder hinzufügen und ändern 10244.....	152
4.6.30.2.2	Bild Felder 10245.....	153
4.6.30.2.3	Register „Source / Position“ 10246.....	154
4.6.31	Welche Daten Tabellen und welche Felder die beinhalten wird über Execute SQL herausgefunden, siehe 4.11.23	
4.6.31.1	Cache Daten zeigen 10468.....	155
4.6.31.1.1	Register „Felderformat“ 10247.....	158
4.6.31.1.2	Register „Titelformat“ 10248.....	159
4.6.31.1.3	Register „Design“ 10249.....	159
4.6.31.1.4	Register „Assist.“ 10250.....	160
4.6.31.2	Etiketten 10251.....	161
4.6.32	Etiketten Vorlagen 10252.....	162
4.6.32.1	Etiketten Vorlagen Liste 10253.....	162
4.6.32.2	Etiketten Vorlage 10254.....	163
4.6.33	Beziehungen 10255.....	164
4.6.34	Verkaufs Liste 10256.....	166
4.6.35	Beenden 10257.....	167
4.7	Menü Hilfstabellen 10258.....	167
4.7.1	Kategorien 10259.....	167
4.7.2	Gattung 10260.....	169
4.7.3	Gesellschaft 10261.....	170
4.7.4	Logo 10464.....	171
4.7.5	Epoche 10262.....	173
4.7.6	Ersatzteile 10263.....	174
4.7.7	Superung 10264.....	178



4.7.8	Orte Liste 10265	183
4.7.9	Verpackungen 10266	185
4.7.10	Zustand 10267	186
4.7.11	Spurweiten/Massstab 10268	187
4.7.12	Vorbild Antrieb 10269	188
4.7.13	Vorbild Traktion 10270	189
4.7.14	Adressen 10271	190
4.7.14.1	Adressen Liste 272	191
4.7.14.2	Adressen Detail 10273	192
4.7.14.3	Adressen drucken 10274	193
4.7.15	Bilder 10275	194
4.7.16	Bild Sujet 10276	194
4.7.17	Tender 10277	195
4.8	Menü Benutzer 10278	198
4.8.1	Benutzerdaten 10279	198
4.8.2	Benutzer erfassen 10280	200
4.8.3	Passwort ändern 10281	201
4.8.4	Passwort zurücksetzen 10282	202
4.8.5	Sprache wählen 10283	202
4.8.6	Benutzerliste 10284	203
4.8.7	Optionen 10285	203
4.8.7.1	Optionen 10286	203
4.8.7.2	Programm Start 10287	207
4.8.7.3	Aktuelle DB 10288	209
4.8.7.4	Darstellung Menü 10289	210
4.8.7.5	Logo 10290	212
4.8.7.6	Quick Menü 10291	213
4.8.7.7	Kopf- und Fusszeilen 10292	213
4.8.7.8	Standard Links 10293	215
4.8.7.9	Verzeichnisse 10294	215
4.8.7.10	RS232 10295	217
4.8.7.11	Admin 10296	217
4.8.7.12	Bild Thumbnails 10297	220
4.9	Menü Extras 10298	222
4.9.1	DB Tools 10299	222
4.9.1.1	DB Tools Browser 10300	222
4.9.1.2	DB Tools Diverses 10301	224
4.9.1.3	DB Tools USB 10302	225
4.9.1.4	DB Tools Backup 10303	226
4.9.1.5	DB Tools Restore 10304	227
4.9.1.6	Datenkopie 10305	228
4.9.1.7	Convert from A97 10306	229
4.9.2	File Sync 10307	230
4.9.3	Statistik 10308	232
4.9.4	Form Filter Liste 10309	233
4.9.5	Felder Ein-/Ausblenden 10310	234
4.9.5.1	Feld Set 10311	234
4.9.5.2	Felder Ein-/Ausblenden 10312	236
4.9.5.3	Register Verwendet In 10313	238
4.9.5.4	Register Reihenfolge 10314	238
4.9.6	Freie Felder Vorlagen 10315	239
4.9.7	List Einträge löschen 10316	241
4.9.8	Listen Vorlagen 10317	241
4.9.9	Web Update checken 10318	243
4.9.10	Programm übersetzen 10319	244
4.9.10.1	Übersetzungs Info 10320	246

4.9.10.2	Text eintragen 10321.....	247
4.9.10.3	Übersetzungs Detail 10322.....	247
4.9.11	Import 10323.....	248
4.9.12	Export und Export Wizard 10324.....	248
4.9.13	InfoPad 10325.....	248
4.9.13.1	InfoPad Typen 10326.....	251
4.9.13.1.1	InfoPad Typ Allgemein 10327.....	252
4.9.13.1.2	InfoPad Typ Belegtmelder 10328.....	253
4.9.13.1.3	InfoPad Typ Block 10329.....	255
4.9.13.1.4	InfoPad Typ Stecker 10330.....	256
4.9.13.1.5	InfoPad Typ Decoder 10331.....	257
4.9.13.1.6	InfoPad Typ RTF 10332.....	258
4.9.13.1.7	InfoPad Typ Code 10333.....	259
4.9.13.1.8	InfoPad Typ Step-by-Step 10334.....	259
4.9.13.1.9	InfoPad Typ Objekt 10335.....	261
4.9.13.1.10	InfoPad Typ ToDo 10336.....	263
4.9.13.1.11	InfoPad Typ Tabelle 10337.....	263
4.9.13.1.12	InfoPad Typ EKSL (Einkauf-/Stückliste) 10338.....	264
4.9.13.2	InfoPad Anschlüsse/Felder hinzufügen 10339.....	265
4.9.13.3	InfoPad Anschlüsse/Felder bearbeiten 10340.....	267
4.9.13.4	InfoPad Verbindungen 10341.....	267
4.9.13.5	InfoPad weitere Felder 10342.....	268
4.9.14	Textlistenfelder Assistent 10343.....	268
4.9.15	Eigene Werte 10344.....	270
4.9.16	Verkauf Liste 10345.....	271
4.9.17	Bestellungen 10346.....	271
4.9.17.1	Bestellungen Liste 10347.....	271
4.9.17.2	Bestellung Detail 10348.....	272
4.9.17.3	Rech Nr in Bestellung konvertieren 10349.....	274
4.9.18	Inventar Nr Syntax 10350.....	276
4.9.19	Fenster Sets 10351.....	277
4.9.20	Fenster Position und Grösse 10352.....	279
4.9.21	Wertpunkte Liste 10353.....	279
4.9.21.1	Wertpunkt Detail 10354.....	280
4.9.21.2	Wertentwicklung Diagramm 10355.....	282
4.9.21.3	Wertentwicklung Zahlen 10356.....	283
4.9.22	Abfragen 10357.....	284
4.9.23	Druck Listen 10358.....	284
4.9.24	Menü konfigurieren 10359.....	284
4.10	Menü Digital 10360.....	286
4.10.1	Decoder Liste 10361.....	286
4.10.2	Decoder Detail 10362.....	289
4.10.2.1	Register Merkmale 10363.....	290
4.10.2.2	Register Adressen 10364.....	291
4.10.2.3	Register F-Tasten 10365.....	292
4.10.2.4	Register Ausgang 10366.....	293
4.10.2.5	Register Verwendet in 10367.....	293
4.10.2.6	Register CV-Werte 10368.....	294
4.10.2.6.1	Bemerkungen zu CV Register 10369.....	296
4.10.2.6.2	CV History 10370.....	296
4.10.2.6.3	Erstellen eines CV Register 10371.....	296
4.10.2.6.4	Kopieren der fehlenden CV Werte 10372.....	297
4.10.2.7	Register Links 10373.....	297
4.10.2.8	Register Beziehungen 10374.....	298
4.10.3	Decoder Puffer 10375.....	298
4.10.3.1	Decoder Puffer Liste 10376.....	299



4.10.3.2	Decoder Puffer Detail 10377	299
4.10.4	Decoder Funktionen 10378	300
4.10.4.1	Dec. Funktionen Liste 10379.....	300
4.10.4.2	Decoder Funktion 10380	301
4.10.5	Decoder CV vergleichen 10381	302
4.10.6	Decoder CV Werte importieren/exportieren 10382	302
4.10.7	CV Editor 10383.....	303
4.10.8	CV Register Gruppen 10384	305
4.10.9	CV 8 Hersteller 10385.....	306
4.10.10	Decoder Type 10386	307
4.10.11	Decoder Merkmale 10462	309
4.10.12	Digital (Decoder programmieren) 10387	310
4.10.12.1	Decoder Adresse und PoM 10388.....	311
4.10.12.2	CV Register lesen und schreiben 10389.....	311
4.10.12.3	CV History 10390.....	314
4.10.12.4	CV über den R/W Button selektieren 10391	314
4.10.12.5	PoM Hauptgleisprogrammierung 10392.....	315
4.10.12.6	Programmier Hilfe 10393.....	315
4.10.12.7	Geschwindigkeit Kennlinie 10394.....	316
4.10.12.8	Assistent 10395.....	317
4.10.12.9	Testen 10396.....	319
4.10.12.10	Einfahren 10397.....	320
4.10.12.11	Digital Diverses 10398	321
4.10.12.12	Tams Lok DB 10399.....	322
4.10.12.13	Speichern als neuen Decoder 10400	324
4.10.13	Programmier Hilfe 10401	324
4.10.14	Märklin DIP Switch 10402	325
4.10.15	Decoder Lange Adressen 10470.....	326
4.10.16	Decoder CV Info 10474.....	326
4.11	Diverses 10403	327
4.11.1	Externe Programme 10404.....	327
4.11.2	Quick Fahrzeuge Liste 10405.....	331
4.11.3	Strichcode Unterstützung, Suche 10406.....	332
4.11.4	Suche, Volltext Suche 10407	332
4.11.5	Import/Update und Export 10408	334
4.11.5.1	Import/Update aus CSV Dateien 10409.....	334
4.11.5.2	Import aus MoVe.....	339
4.11.5.3	Import aus Excel 10411	341
4.11.5.4	Export 10412	342
4.11.5.5	Hilfstabellen 10413.....	342
4.11.6	Export Wizard 10414.....	343
4.11.6.1	Export Wizard Liste 10415.....	343
4.11.6.2	Export Wizard Funktionsweise 10416.....	344
4.11.6.3	Export Wizard Detail 10417	346
4.11.7	Speichern in PDF Dateien 10418.....	349
4.11.8	Internet Browser 10419.....	350
4.11.8.1	Explorer 10420.....	350
4.11.8.2	Verlauf 10421	351
4.11.9	Die Online Hilfe 10422.....	351
4.11.10	Eigene Hilfetexte 10423.....	353
4.11.11	Text Editor 10424	353
4.11.12	Listen Text Editor 10425.....	355
4.11.13	Brille (Bild Preview) 10426	357
4.11.14	Langes Klicken 10427.....	357
4.11.15	Berechtigungen und Userlevel 10428	358
4.11.16	Repository Liste 10429	359

4.11.17	Meldungsboxen 10430.....	359
4.11.18	Bewertungs Sterne 10431.....	360
4.11.19	Artikel wählen 10432.....	360
4.11.20	Papierkorb 10433.....	361
4.11.21	Lagerfluss Liste 10468.....	362
4.11.22	Backup Generationen 10471.....	364
4.11.23	Cache Daten zeigen 10468.....	364
4.11.24	Daten- und Hilfstabellen.....	365
5	Sie möchten 10434.....	369
5.1	Nach der Installation gleich loslegen 10435	369
5.2	Die Daten DB an einem anderen Speicherort ablegen 10436	369
5.3	Die Daten auf einen anderen PC kopieren 10437.....	369
5.4	MobaVer in ein anderes Verzeichnis verschieben 10438	369
5.5	MobaVer komplett auf einem USB Stick betreiben 10439.....	369
5.6	Bilder aus einem Verzeichnis in MobaVer aufnehmen 10440	369
5.7	Felder ausblenden 10441.....	370
5.8	Daten exportieren 10442.....	370
5.9	Einheiten umstellen 10443.....	371
5.10	Einen eigenen Hilfetext Eintrag erstellen 10444.....	371
5.11	Einen gesperrten Admin Account „wiederbeleben“ 10445.....	371
6	MobaVer Versionen 10446.....	372
6.1	Demoversion 10447	372
6.2	MobaVer Registrieren 10448.....	372
6.3	Updates 10449.....	374
7	Hilfe 10450.....	376
7.1	Online Hilfe über <F1> 10451.....	376
7.2	Forum 10452	376
7.3	Registrieren nicht möglich 10453.....	376
7.4	Falsche MobaVer Version 10454.....	376
7.5	Digital System lässt sich nicht verbinden 10455	377
7.6	MobaVer Detail 10456.....	377
7.7	Tastenkombinationen 10467	378
7.8	Starten mit DB Tools.....	379
7.9	Ribbon Menü flackert	379
8	Tutorials 10457	380
9	Quellen 10458.....	381
9.1	Decoder CV Import Dateien 10459	381
10	Stichwortverzeichnis 10460.....	382
11	Hilfeverzeichnis (noch im Aufbau) 10461.....	388

Vorwort

| 10001

MobaVer wurde mit MS Access programmiert, also einer eigentlichen Datenbank. Entstanden ist diese Modellbahn Verwaltung, weil es keines der von mir getesteten und in Frage kommenden Programme am Markt verstand, auch Züge am Bildschirm zu erstellen und diese auch auszudrucken. Service, Ersatzteile oder Superungen sind ebenfalls kaum in anderen Verwaltungs Programmen zu finden, eine Möglichkeit zum Verwalten von anderen Modellbahn Themen wie Links oder Dokumentation sind gar nirgends enthalten. Weiterhin erlaubt es kaum ein anderes Programm, über einen integrierten Listendesigner auch eigene Druck Listen zu erstellen. Etiketten oder gar Strichcode gehören dann komplett in die Liste der Funktionen, die kein anderes Programm beherrschen.

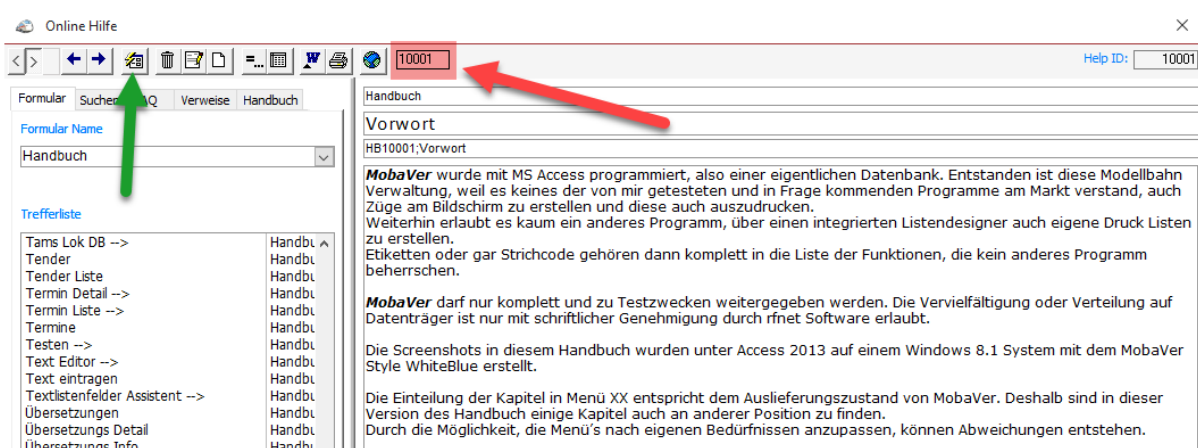
MobaVer darf nur komplett und zu Testzwecken weitergegeben werden. Die Vervielfältigung oder Verteilung auf Datenträger ist nur mit schriftlicher Genehmigung durch *rfnet Software* erlaubt.

Die Screenshots in diesem Handbuch wurden grösstenteils unter Access 2016 auf einem Windows 10 System mit dem MobaVer Style WhiteBlue erstellt.

Die Einteilung der Kapitel in Menü XX entspricht dem Auslieferungszustand von MobaVer. Deshalb sind in dieser Version des Handbuch einige Kapitel auch an anderer Position zu finden. Durch die Möglichkeit, die Menü's nach eigenen Bedürfnissen anzupassen, können Abweichungen entstehen.

Alle Überschriften im Handbuch haben rechts einen Index | **xxxxxx** wobei xxxxx für eine 5-stellige Zahl steht. Hier im Vorwort zBsp | 10001.

Diese 5-stellige Zahl kann in MobaVer nach Aufruf der Hilfe über <F1> oben in der Titellezeile (rot markiert) eingegeben werden und zeigt gleich den entsprechenden Handbuch Text bzw. die dazu passende Hilfe an.



Hier können auch die [HelpID:122](#) Nummern (im Beispiel nun die 122) direkt eingegeben werden, die an vielen Stellen in der Hilfe zu finden sind und weitere Hilfen zeigen.

Gehört die Hilfe zu einem Fenster, so kann durch klick auf den Button beim grünen Pfeil direkt dieses Fenster geöffnet werden. Passiert beim klicken nichts, gibt es keine passendes Fenster, welches direkt geöffnet werden kann.

Eigenschaften**| 10002**

MobaVer unterstützt Sie bei der Verwaltung der Bestände und Daten zu Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Decoder wie auch Ersatzteilen und Superungen und mehr. Dabei stehen viele Felder, Funktionen und mächtige Designer zur Verfügung.

Einfache Bedienung

- MobaVer lässt sich einfach und intuitiv bedienen, geringe Einarbeitungszeit
- Alle Fenster verfügen über eine eingebaute Hilfe mit <F1>
- Viele Daten müssen nur einmal erfasst werden und stehen dann in jedem Fahrzeug/Zubehör zur Verfügung
- Umfangreiches Handbuch vorhanden
- Fast alle am Bildschirm angezeigte Texte können in andere Sprachen übersetzt werden

Fast unbeschränkt viele Datensätze

- Pro DatenDB können 2 GByte Daten verwaltet werden, egal ob das Fahrzeuge, Zubehör, Bilder oder Ersatzteile oder anderes sind
- Mehrere Millionen Datensätze möglich
- Schnelles finden über intelligente Suchmöglichkeiten
- Beliebig Filtern über Abfragen, die mit einem Designer selber erstellt werden können

Wichtige Funktionen

- Über 200 Felder pro Artikel, fast alle optional verwendbar
- Hilfstabellen, damit Daten 1x erfasst und beliebig oft verwendet werden können
- Umfangreiche Such-, Filter- und Abfrage-Funktionen
- Ersetzen/Ergänzen von Daten an beliebig vielen Artikeln gleichzeitig
- Daten als Listen oder in beliebig gruppierbarer Baumdarstellung
- Listen und Etiketten Druck über eigene mit dem integrierten Designer erstellbare Berichte
- Beliebig viele Bilder pro Fahrzeug/Zubehör/Medien und in der DB
- Das gleiche Bild kann mehrfach verwendet werden
- Bilder sind in der DB eingebettet, dadurch einfacher Transport von einem System auf ein anderes
- Verwalten von Ersatzteilen inkl. Bild und Bedarf pro Fahrzeug oder Zubehör
- Aus den vorhandenen Fahrzeugen können am Bildschirm Züge erstellt und auch gedruckt werden
- Export und Import vieler Daten, dadurch einfacher Datenaustausch
- Unterstützung von Barcode nach EAN13, EAN39 und Code128

Zusätzliche Informationen

- Vorbilddaten
- Kaufpreis, Wert und Wertentwicklung, Superung
- Verwalten von Wunschartikeln, Artikel zum Verkaufen
- Verwalten von Internet Links und Dokumenten Links zu Artikeln
- Dynamisch generierte Links, die sich dem aktuellen Artikel Datensatz anpassen (aus diesem Daten übernimmt)

Integrierte Tools

- DB Tools für Backup, Restore, neue DB, usw.
- Abfrage Designer
- Druck Listen Designer
- Programm Übersetzungs Tool
- CSV Importer
- DCC Decoder programmieren (Intellibox, Tams MC, SPROG II USB, MoBaSbS sowie Lenz)

Danksagung

| 10003

Danken möchte ich meinen Beta-Testern, welche immer wieder und unermüdlich *MobaVer* testen und Fehler finden.

Einen besonderen Dank möchte ich Gerd Hesselmann aussprechen. Er nimmt sich viel Zeit und untersucht *MobaVer* laufend und konsequent auf Fehler und Ungereimtheiten. Seiner Sorgfalt ist es zu verdanken, dass *MobaVer* laufend verbessert und erweitert wird, er steuert auch laufend gute Ideen bei. Ausserdem hat er die Kategorien und Gattungen für Zubehör erstellt.

Der Geduld und Offenheit von Henning Voosen (<http://www.henningvoosen.de>) ist es zu verdanken, dass Sie heute mit der *MobaVer* auch DCC Decoder über eine angeschlossene Intellibox programmieren können.

Weiterhin sei Dank all jenen, die ihr Wissen über Access im Internet veröffentlichen oder in Foren Antwort geben.

Und natürlich gehört auch Ihnen ein Dank. Mit Ihrer Entscheidung, *MobaVer* zu testen oder allenfalls sogar zu kaufen (schon jetzt vielen Dank) werden Sie hoffentlich nicht enttäuscht. Sollten Sie Verbesserungsvorschläge haben, so lassen Sie mich das Wissen. Falls diese auch für andere Benutzer praktisch sein könnten, werden sie in einer folgenden Version von *MobaVer* einfließen.

Eine Software kann nie ganz fehlerfrei funktionieren. Auch *MobaVer* ist da sicher keine Ausnahme, besonders dann, wenn man berücksichtigt, dass dieses Programm:

- von einem anderen abhängig ist (MS Access)
- in meiner Freizeit entstanden ist.

Natürlich bin ich bestrebt, solche Fehler zu bereinigen. Melden Sie mir diese bitte mit einer möglichst genauen Beschreibung, also was Sie gemacht haben und wie sich der Fehler bemerkbar macht.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass ich nicht den Support bieten kann, den Sie vielleicht erwarten oder von Gross-Firmen gewohnt sind. *MobaVer* ist ausschliesslich in meiner Freizeit als Hobby und Spass an der Sache entstanden.

rfnet Software
Rolf Furrer

Übersetzungen**| 10004**

Seit Version 0.45 kann MobaVer in andere Sprachen übersetzt werden. Dass dies nicht automatisch oder nebenbei geht, sondern mit einem grossen Zeitaufwand verbunden ist, merkt jeder, der die mehreren tausend Sprachelemente in MobaVer selber übersetzen möchte. Deshalb sei hier jedem gedankt, der sich an diese Aufgabe macht und andere am Ergebnis teilhaben lässt, indem er die Sprachdatei zur Veröffentlichung frei gibt.

Sprache	Übersetzer	Bemerkung
Deutsch		Standard (100%)
Spanisch	Eduardo Ruiz Argaz	grösstenteils (~98%)
Holländisch	Bas van Huls & Google	grösstenteils (~98%)
Englisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)
Dänisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)
Französisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)
Italienisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)
Norwegisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)
Schwedisch	AutoTranslate mit Google ;-)	grösstenteils (~98%)

Stellen Sie als „Kenner“ einer Sprache fest, dass ein Begriff wirklich daneben ist, so melden Sie sich bitte bei rfnet Software. So kann jede Sprachdatei kontinuierlich verbessert werden.

Registrieren / Lizenz

| 10005

Diese Version von *MobaVer* stellt eine Vollversion mit uneingeschränktem Funktionsumfang dar. *MobaVer* wird bei jedem Start darauf hinweisen, dass dies eine unregistrierte Version ist und nach 40 Tagen den Betrieb einstellen. Sie haben dann die Möglichkeit, *MobaVer* registrieren zu lassen oder durch löschen von bereits in *MobaVer* eingegeben Daten weitere 10 Testtage zu bekommen.

Um *MobaVer* länger als für die Demozeit von 40 Tagen einsetzen zu können, ist ein Registrier Schlüssel nötig. Dieser kann bei rfnet Software durch das ausfüllen des Registrier Formulars angefordert werden. Wie die Registrierung gemacht wird, können Sie in Kapitel 6.2 *MobaVer* Registrieren nachlesen.

Die Registrierung kostet CHF 40.- / € 32.-. Der Schlüssel wird erst nach Eingang der Zahlung ausgestellt. Für mehrere im gleichen Haushalt verwendete PC-Systeme ist die Zahlung nur 1x fällig, allerdings muss aus technischen Gründen jedes PC-System separat registriert werden.

Nach ausfüllen des Registrierformular in *MobaVer* UND Zahlungseingang auf meinem Konto wird der Registrierschlüssel ausgestellt und per Mail an die angegebene Adresse versandt. Die Registrierdaten werden im Regelfall innert 7 Tage nach Zahlungseingang versandt! In Ausnahmefällen (Ferien o.ä.) kann es aber auch mal länger dauern.

Auf der Homepage von rfnet Software (<http://mobaver.rfnet.ch> -> Zahlung) sind die möglichen Zahlungsarten aufgeführt. Es sind dies neben PayPal auch Konten in der Schweiz und in Deutschland, die den internationalen Zahlungsverkehr nach SEPA erlauben, also innerhalb der EU gebührenfreie Überweisungen ermöglichen.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass ich nur Bezahlungen auf eines der genannten Konten akzeptiere. Falls das für Sie ein Problem ist, so nehmen Sie bitte mit mir Kontakt auf.

Es ist nicht gestattet, die Software oder Teile davon zu verändern, zu veräusern oder zu anderen, insbesondere kommerziellen Zwecken zu verwenden.

Haftungsausschluss / Digital Zentralen | 10006

Die Verwendung der in MobaVer integrierten Programmier Möglichkeiten für Decoder kann bei unsachgemässer Verwendung zur Zerstörung von Decodern führen.

Rolf Furrer als Programmautor (rfnet Software) lehnt jedoch jegliche Haftung für evt. Schäden ab, welche bei der Installation bzw. durch den Betrieb der Software MobaVer auftreten können.

Die Decoder Programmier Funktionen sind mit folgenden Digital Zentralen und Versionen getestet worden:

- Intellibox IB Version 1.5x an serieller Schnittstelle
- Intellibox IR Version 2.0 an serieller Schnittstelle
- Tams Master Control
- SPROG II USB
- Lenz:
 - Interface LI100F (seriell) Version 1.0
 - Interface LI101F (seriell) Version 1.0
 - Interface LIUSB
 - Zentrale LZ100 Version 2.3
 - Zentrale LZ100 Version 3.5
 - Zentrale LZ100 Version 3.6
 - Zentrale LZV100 Version 3.6
 - Booster LV200
- MoBaSbS (über COM Schnittstelle und Lenz Protokoll V3.5)

Es ist ohne weiters möglich, dass weitere Zentralen/Versionen funktionieren, jedoch konnte ich das Mangels entsprechender Hardware nicht prüfen. Falls Sie eine weitere Zentrale/Version erfolgreich getestet haben, so lassen Sie mich das bitte wissen.

Intellibox, Tams Master Control, SPROG II, MoBaSbS und Lenz Digital sind eingetragene Warenzeichen.

Gerd Hesselmann hat die Digital Funktionen von MobaVer erfolgreich mit folgender Zentrale getestet:

- OpenDCC-Zentrale als P50/P50X konfiguriert

Roman Kircher hat die Digital Funktionen von MobaVer erfolgreich mit folgender Zentrale getestet:

- MoBaSbS an USB über einen COM Treiber

1 Voraussetzungen | 10007

1.1 MS Access Version | 10008

MobaVer wurde mit Microsoft Access entwickelt. Es ist zwingend notwendig, eine entsprechende Access Version installiert zu haben. Ist kein Access vorhanden, so kann bei Microsoft kostenlos die Access RunTime Version heruntergeladen und installiert werden.

MobaVer wurde unter Windows 7, Windows 8.1 und Windows 10 getestet, jeweils mit den Access Versionen 2010, 2013, 2016 und 365 (bzw 2019).

1.2 Andere Programme | 10009

Zum Anzeigen und lesen des Handbuch muss ein PDF Programm installiert sein, beispielsweise Acrobat Reader. Andere Programme werden für *MobaVer* nicht benötigt. Allerdings kann es sein, dass Bilder, die in *MobaVer* gespeichert werden sollen, zuerst bearbeitet werden müssen. Dazu wäre dann ein entsprechendes Grafik Programm notwendig.

Sollen Internet Links in *MobaVer* eingelesen werden, so funktioniert das mit dem IE von Microsoft problemlos, Links können direkt aus einem geöffneten IE eingelesen werden.

1.3 Systemvoraussetzungen | 10010

Betriebssystem

- PC/Notebook mit Windows 7, Windows 8.1, oder Windows 10 (32 oder 64 Bit)
- Access oder Office 2010/2013/2016/365 (**NICHT die 64 Bit Variante**)
- Oder Access RunTime 2010/2013/2016/365 (kostenlos bei Microsoft zum Download, nicht 64 Bit)

Hardware

- Prozessor ab 1.6 GHz
- Mindestens 100 MB freier Festplattenspeicher
- Bildschirmauflösung ab 1280x800 (empfohlen mind. 1920x1080)

1.4 Internet | 10011

Für einige Funktionen von *MobaVer* ist es praktisch, wenn Sie über einen Internetzugang verfügen. Dies ist nicht zwingend notwendig für den Betrieb von *MobaVer*. Aber wenn Sie beispielsweise Bilder oder Informationen zu bestimmten Artikeln benötigen, so finden sich diese fast immer im Internet. Und über diverse Funktionen zur automatischen Bildung von URL's können Sie Artikelspezifische Webseiten leichter finden.

Bei vorhandener Internet Verbindung wird beim *MobaVer* Start auf der Homepage von rfnet Software geprüft, ob eine neuere *MobaVer* Version vorhanden ist. Diese Option kann ein/ausgeschaltet werden.

2 Installieren von MobaVer | 10012

2.1 Download | 10013

MobaVer wird unter <http://mobaver.rfnet.ch> zum Download angeboten. Das Programm kann 40 Tage ohne Einschränkung getestet werden. Danach muss MobaVer registriert werden. Die Registrierung kostet CHF 40.- / € 32.- und es muss dazu die vollständige Adresse angegeben werden. Bei fehlenden oder unvollständigen Adressangaben wird kein Freischaltcode erstellt.

2.2 Wenn Access vorhanden ist | 10014

Es werden nur die Office/Access/AccessRuntime in 32 Bit unterstützt. Windows kann 32 oder 64 Bit sein.

Das Setup heisst MobaVer10.exe und ist für Access 2010, Access 2013 und Access 2016. Es spielt dabei keine Rolle, welches Windows ab Version XP installiert ist. MobaVer ist von Access abhängig und nicht direkt von Windows.

Nach dem Starten der Setup EXE Datei wird Installation ausgeführt. Anschliessend finden Sie im Startmenü unter Programme/rfnet Software die Einträge MobaVer und MobaVer Handbuch, über welche MobaVer gestartet wird bzw. das Handbuch angezeigt werden kann.

Das Handbuch wird in einer PDF Version geliefert. Zum lesen muss ein Acrobat Reader installiert sein. Dieser kann auf der Homepage von Adobe in der neusten Version zum freien Download gefunden werden.

2.3 Wenn kein Access vorhanden ist | 10015

In diesem Fall laden Sie bitte von Microsoft die Access 2010, 2013, 2016 oder 365 RunTime herunter und installieren diese. Die Access 2010/2013/2016/365 RunTime ist kostenlos bei Microsoft zu finden.

Die Direkt Links zu den entsprechenden Versionen bei Microsoft sind auf <https://www.rfnet.ch/mobaver/download.html> unten bei «Access RunTime von Microsoft» zu finden. Laden Sie die am besten zu Ihrem Office passende Version herunter. Anschliessend können Sie MobaVer10.exe herunterladen und installieren.

2.4 Installieren und Update | 10016

Das Setup muss mit Administrator Rechten installiert werden. Das Setup Programm unterscheidet zwischen Vollinstallation und Updateinstallation. Bei der Vollinstallation werden folgende Programmpfade und Dateien angelegt:

```
C:\Programme\rfnet Software\MobaVer\  
MobaVer10.mde  
MoBaVer_HelpPrivat.mdb  
MoBaVer_Setting.mdb  
MoBaVer_Handbuch.pdf  
MoBaVer_Import.xls  
Rollmaterialdatenbank.xls  
rfnetmenu.bmp  
rfnetmenu_blau.bmp  
rfnetlogo.bmp  
MobaVer_IntroZug.png  
MoBaVer_Icon.ico  
MobaVer_Handbuch.pdf  
MobaVer_Tutor_Abfragen.pdf  
MobaVer_Tutor_Drucklisten.pdf  
MobaVer_Tutor_Decoderdatei.pdf  
MobaVer_Tutor_MoVeImport.pdf
```



```

MobaVer_Tutor_USB_Betrieb.pdf
MobaVer_Tutor_Links.pdf
C:\Programme\rfnet Software\MoBaVer\Backup\
MobaVer_Backup.mdb
C:\Programme\rfnet Software\MoBaVer\Temp\
C:\Programme\rfnet Software\MoBaVer\Dokumente\
C:\Programme\rfnet Software\MoBaVer\Export\....
diverse Unterverzeichnisse und Dateien
C:\Programme\rfnet Software\MoBaVer\Demo\....
diverse Unterverzeichnisse und Dateien
C:\Windows\System32\
RTF2.ocx
ComDlg32.ocx
Comctl32.ocx
MSCOMM32.OCX
Comm32.ocx
SComm32.chm
MSComctl.ocx
C:\Windows\Fonts\
Ean13.ttf
Code39.ttf
Code128.ttf
```

Auf dem Desktop wird eine Programm Verknüpfung angelegt (falls im Setup aktiviert), im Start Verzeichnis Verknüpfungen zum Programm und Handbuch. Um das Handbuch lesen zu können, muss ein Programm zum lesen von PDF Dateien installiert sein, beispielsweise der Acrobat Reader. Durch das Setup wird die Berechtigung des Installations- Verzeichnisses so geändert, dass in diesem und allen darunterliegenden Verzeichnissen für alle Benutzer Schreibrechte gesetzt sind. Zusätzlich werden im Windows System Verzeichnis OCX Komponenten installiert und registriert, falls diese dort nicht schon vorhanden sind sowie im Fonts Verzeichnis 3 TrueType Fonts installiert, um Barcode anzeigen und drucken zu können.

Bei Auswahl der Updateinstallation werden nur die Dateien MobaVer???.MDE, MobaVer_Help.mdb und das Handbuch installiert. Alle anderen Dateien werden NICHT überschrieben oder gelöscht.

In der Registry werden im Current_User\Software\rfnet Software\MobaVer diverse Einstellungen abgelegt.

Achtung, wenn nach der Installation die Anmeldung kommt und dabei dann das Ribbon Menü flackert, ständig auf und zu geht, so kann über die Taste <F12> ein Menüstatus gespeichert werden. Anschliessend sollte das Flackern aufhören

2.5 Deinstallieren

| 10017

Über die Systemsteuerung Software kann MobaVer deinstalliert werden. Dabei werden aber nicht alle Dateien gelöscht. Alle Dateien, die noch Daten enthalten, bleiben stehen. Diese können anschliessend von Hand gelöscht werden.

2.6 Erster Start: Startassistent

| 10018

Wenn MobaVer nach der Installation das erste mal gestartet wird, erscheint der Startassistent. Dieser führt Sie durch das erste Einrichten von MobaVer.

Startassistent

Insgesamt sind maximal 4 Schritte nötig. Durch klick auf „Weiter“ beginnt der Assistent. Wenn der Assistent früher schon mal gestartet wurde, dass ist der unterste Button «Alle Überspringen» aktiv.

	1) Wählen einer Sprache. Die Sprache kann auch nach dem Start noch geändert werden, ebenso sind die Sprachpakete bearbeitbar oder es können eigene erstellt werden. Mehr dazu im Kapitel 4.9.10 Programm übersetzt.
	2) Einrichten eines Benutzers, mit welchem an MobaVer angemeldet wird/werden kann. Sind die beiden Checkboxes aktiviert (wie im Screenshot), so wird MobaVer jeweils direkt mit diesem Benutzer gestartet, ohne dass eine Anmeldung erscheint.

	3) Daten DB erstellen oder wählen. Haben Sie schon eine Daten DB aus einer früheren Installation, so kann diese über den Button „DB laden“ geladen werden. Andernfalls wählen Sie einen Speicherort sowie Dateiname, dem Dateiname wird noch ein „MobaVer_“ vorangestellt. Bei aktivieren der Checkbox Grunddaten werden bereits einige Kategorien, Gattungen, usw. in der DB angelegt, andernfalls ist diese komplett leer. Wird die beim Setup installierte Demo DB gefunden, so wird die Checkbox «Demo Daten DB» angezeigt. Falls diese aktiviert wird, werden die anderen Felder ausgeblendet. Mehr zur DemoDB im Kapitel 2.8 Demo Datenbank
	4) Wenn Sie schon einen Registrier Schlüssel haben, so können Sie diesen hier eintragen. Falls noch kein Schlüssel vorhanden ist, so kann dieser Schritt übersprungen und später registriert werden. Über den Button «Reg Code anfordern» können Sie in diesem Fall schon mal einen Schlüssel anfordern.
	Als letztes wird der Assistent abgeschlossen und MobaVer entsprechend eingerichtet. Der unterste Button „Überspringen“ wird nur dann eingeblendet, wenn MobaVer eigentlich schon eingerichtet ist, aber durch einen Versionsupdate der Assistent nochmals angezeigt wird. In diesem Fall kann alles Übersprungen werden.

2.7 Hilfe

| 10019

In MobaVer ist eine Hilfe integriert, die über die Taste <F1> aufgerufen werden kann. Diese Hilfe ist noch nicht vollständig und wird laufend erweitert. Welche Version Sie haben, wird im Hilfefenster unten links als Datum angezeigt.

2.8 Demo Datenbank

| 10020

Ab Version 0.75 wird mit dem Setup auch eine Demo Daten DB installiert. Diese enthält eine Vielzahl an Daten, die Sie zum testen oder als exportierte Dateien wieder in Ihrer eigenen DatenDB verwenden können.

Wenn MobaVer zum ersten mal installiert und gestartet wurde erscheint der Startassistent. In diesem kann im Bereich Daten DB dann ganz unten die Checkbox «Demo DB» aktiviert werden, dann wird diese verwendet. Die Checkbox wird nur angezeigt, wenn die Demo DB auch wirklich gefunden wird.

Die Demo DB kann auch später verwendet werden. Rufen Sie aus dem Menü Extras die DB Tools auf. Wechseln Sie dort auf das Register Diverses, wählen den Punkt „Daten DB suchen und laden“ und laden die Demo DB über den Button rechts vom Textfeld Pfad. Die Demo DB wird dann auf Ihre aktuelle Programm Version upgedatet und kann anschliessend verwendet werden.

Wenn Sie interessante Abfragen oder Berichte erstellt haben, die auch andere Benutzer verwenden können, so exportieren Sie diese und senden Sie mir diese per E-Mail. Ich kann diese auf der Homepage anderen Benutzern zugänglich machen.

2.9 Registrieren

| 10465

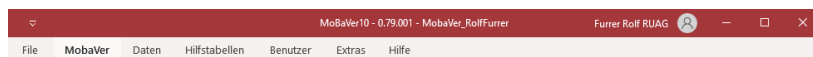
Um MobaVer länger als den Testzeitraum von 40 Tagen zu betreiben muss das Programm registriert werden. Dies passiert mit einem Schlüssel den Sie nach anfordern bei rfnet bekommen.

Öffne nach dem Start das Fenster «MobaVer registrieren» aus dem Ribbon Menü durch klicken auf «Registrieren»



Ribbon Menü
«Registrieren»

Ist das Ribbon Menü ausgeblendet, so kann über den Menü Punkt «MobaVer» die Registrierung geöffnet werden.



Ribbon Menü
ausgeblendet

Um das Ribbon Menü dauerhaft aktiviert zu lassen kann nach dem öffnen eines Menüeintrag der unten rechts eingeblendete Pin geklickt werden, das Ribbon Menü bleibt nun aktiviert.



Ribbon Menü einschalten

Mit klicken auf «Registrieren» wird folgendes Fenster angezeigt:



Programm Version: 0.82
 Tabellen Version: 1.66
 MyHelp Data Version: 17.02.2022

MobaVer

registrieren

Zum Registrieren von 'MobaVer' brauchen Sie einen Reg Code. Falls Sie keinen solchen haben, klicken Sie bitte unten links auf 'Reg Code anfordern' und senden das ausgefüllte Formular ab.

Sie erhalten dann schnellstmöglich einen Reg Code. Falls Sie bereits einen Reg Code erhalten haben, können Sie jetzt registrieren.

Registrieren für:

36-58

Reg Code.:



[Reg Code anfordern](#)
[Homepage rfnet](#)

[Abbrechen](#)

MobaVer registrieren

Die beiden Felder sind mit den korrekten Registrier Daten aus dem Mail mit dem Schlüssel von rfnet Software abzufüllen. Falls die Daten korrekt sind, wird der Button «Registrieren» eingeblendet, durch klicken auf diesen ist MobaVer registriert.

ACHTUNG, der Schlüssel passt nur auf das System, von welchem aus der Schlüssel angefordert wurde. Um Sicher zu gehen dass dies stimmt, kann die 10-stellige Zahl im Fenster mit der aus dem Mail verglichen werden. Diese müssen übereinstimmen. Im Mail wird die Zahl neben dem Begriff «Code» aufgeführt.

Ab MobaVer Version 0.81.x ist auch eine Registration mit Mail Adresse und CodeBlock möglich. Dies ist daran zu erkennen, dass auf dem Mail mit dem Schlüssel als «Registrieren für» die Mail Adresse und darunter ein Code Block mit ca 8-12 Zeilen Zahlen/Buchstaben sind. Die Registrierung ist identisch, aber nach Eingabe der Mail Adresse wird das Feld für den RegCode vergrößert. In diesem Fall ist die Zahl neben dem Feld «Registrieren für:» nicht mehr relevant.



mit diesem Button kann der Inhalt der Zwischenablage direkt in das Feld «Reg Code» kopiert werden. Vereinfacht das Übernehmen des Code aus dem Mail

MobaVer registrieren



Programm Version: 0.82
 Tabellen Version: 1.66
 MyHelp Data Version: 17.02.2022

MobaVer registrieren

Zum Registrieren von 'MobaVer' brauchen Sie einen Reg Code. Falls Sie keinen solchen haben, klicken Sie bitte unten links auf 'Reg Code anfordern' und senden das ausgefüllte Formular ab.

Sie erhalten dann schnellstmöglich einen Reg Code. Falls Sie bereits einen Reg Code erhalten haben, können Sie jetzt registrieren.

Registrieren für:

36  58

Reg Code.: 

023D18135048116120116120145A4C0B4C06294C06294C06294C0629
 4C06294C06294C06294C062E085854120F174A0D40033003462E5419
 305111253F042C2C070E534A0D40193054243117374F40120F17462E

 2F17462E533F0D175C2F3E174A514F49154448515A493D4F491A0858
 53425003374F40193053462E52174A515706514F49154448514F4915
 53280144485209073E09073E09073E0907420858561E5906

MobaVer registrieren mit
Code Block

Im Feld Reg Code nur die Zahlen/Buchstaben eingeben, die im Mail gesendet wurden, OHNE die --
----- ober/unterhalb des Code Block.

2.10 Registrier Schlüssel anfordern

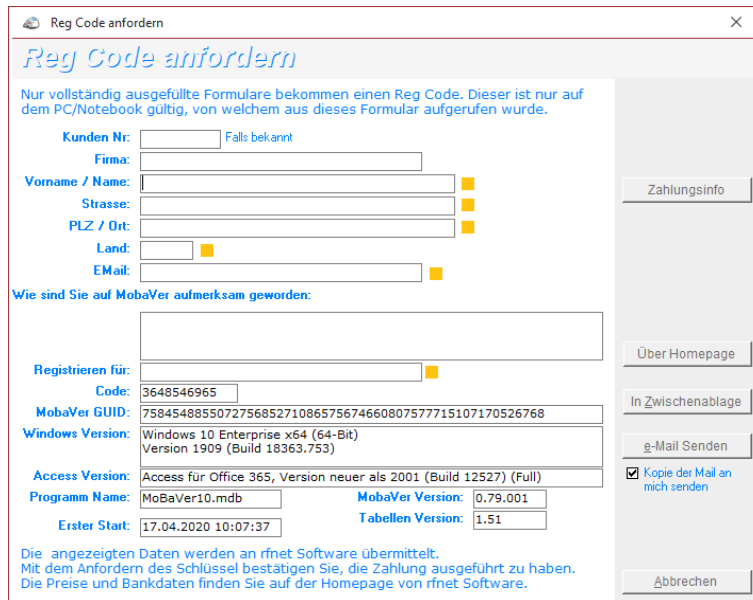
| 10466

Am einfachsten fordern Sie den Schlüssel direkt aus MobaVer an. Dazu gibt es 2 Möglichkeiten:

- Beim Startassistent im Schritt „Registrieren“

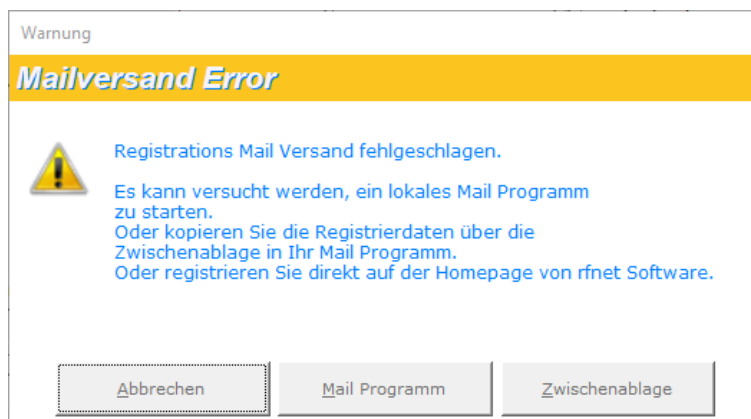
- Im Fenster „MobaVer registrieren“ den Button „Reg Code anfordern“ anklicken. Es öffnet sich das folgende Fenster in welchem einige Daten bereits abgefüllt sind.

Alle Felder mit einem orangen Punkt rechts vom Feld sind zwingend notwendige Daten.



Reg Code anfordern

Anschliessend müssen die Daten an rfnet Software übermittelt werden. Ist eine Internet Verbindung vorhanden, klicken Sie auf den Button „E-Mail senden“ MobaVer versucht ein automatisches Mail über den Microsoft CDO Service zu senden. Funktioniert dies bekommen Sie eine Bestätigung. Schlägt es Fehl wird mit einem Hinweis darauf hingewiesen:



Mailversand Error

Ist ein Mail Programm installiert kann versucht werden, dieses mit „Mail-Programm“ aufzurufen. Die Daten werden direkt im Mail angezeigt und können gesendet werden. Kann das Mail Programm nicht aufgerufen werden, so kann der gesamte Inhalt des obigen „Reg Code anfordern“ Fenster in die Zwischenablage kopiert werden und in einer Datei gespeichert werden. Senden Sie dann über eine geeignete Möglichkeit diese Datei an rfnet Software.

Ist auf dem MobaVer System kein Mail Programm installiert und auch kein Mail Versand direkt möglich, jedoch eine Internet Verbindung vorhanden, so können die „Reg Code anfordern“ Daten auch über die Homepage von rfnet Software übermittelt werden. Klicken Sie dazu im „Reg Code anfordern“ Fenster auf den Button „über Homepage“.

Es wird die Homepage geöffnet und ein Formular auf dieser angezeigt, dann alle Felder bereits wie in „Reg Code anfordern“ abgefüllt, es muss nur noch die Zahlung ja/nein ausgewählt, Check ausgefüllt und abgesendet werden.

Normalerweise wird der Schlüssel dann innert 2-3 Tagen zugestellt.

3 Schnelleinstieg | 10021

In diesem Kapitel sind alle Menüpunkte aus dem Hauptmenü aufgelistet und kurz beschrieben. Ausführliche Information zu allen Funktionen sind dann ab Kapitel 4 zu finden.

3.1 Starten | 10022

Durch einen Klick auf *MobaVer* unter Start->Programme-> rfnet Software -> MobaVer wird Access gestartet und *MobaVer* geladen. Falls eine unregistrierte Version gestartet wurde, kann das Info Fenster durch Klick auf den Button Weiter geschlossen werden. Anschliessend können Sie sich anmelden.

3.2 Unregistrierte Version | 10023

Falls Sie MobaVer nicht registriert haben, erscheint beim Starten immer ein entsprechender Hinweis, wie lange die Testphase noch dauert. Sie können ab hier registrieren oder innerhalb der Test Zeit weiterfahren.

3.3 Anmelden | 10024

Die ersten 3x starten von MobaVer kommt nach dem anmelden das Hilfefenster „...Erste Schritte in MobaVer“. Diese Hilfe kann auch jederzeit über das Menü Hilfe->Erste Schritte aufgerufen werden. Oder durch drücken von <F1> die passende Hilfe zum geöffneten Fenster.

3.4 Menüleiste (Ribbon Menü) | 10025

Die meisten Funktionen können auch über die Menüleiste aufgerufen werden. Entsprechend den neuen Möglichkeiten in Access 2010, 2013, 2016 und 365 (2019) werden bei diesen die Menüleiste in Form eines Ribbon Bandes dargestellt, so wie es in anderen Office Applikationen gleicher Version Standard ist.

Beschrieben wird aber im folgenden der Funktionsaufruf über das Formular des Hauptmenüs und der Untermenüs. Das Menüfenster, egal welches, kann immer über die Taste <Ctrl>+<F10> aktiviert werden.

Die Aufteilung der Menüleiste entspricht nicht jener des Hauptmenü. Im Gegensatz zur Menüleiste kann das Hauptmenü beliebig angepasst werden. Die Menüleiste ist fest.

3.5 Menü Daten | 10026

3.5.1 Explorer | 10027

Darstellen der Fahrzeuge und/oder Zubehör in einer gruppierten Baumdarstellung (ähnlich dem Windows Explorer). Die Gruppierung und somit Aussehen des Baumes kann selber definiert werden. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

3.5.2 Fahrzeug Liste | 10028

Anzeigen einer Liste aller Fahrzeuge. Diese kann gefiltert werden und zu jedem Fahrzeug wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

3.5.3 Fahrzeuge vergleichen | 10029

Es ist möglich, fast alle Daten von bis zu 4 Fahrzeugen nebeneinander aufgelistet vergleichen zu können.

3.5.4 Fahrzeuge drucken | 10030

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Fahrzeugen. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.

3.5.5 Fahrzeuge Suchen (und Ersetzen) | 10031

Anzeigen aller Daten von allen Fahrzeugen, nach denen Gesucht werden kann. Auswahl von beliebigen Suchkriterien sowohl Freier wie auch Feldbezogener Kriterien. Anzeigen des 1. Bildes zu einem Fahrzeug (wenn ein solches erfasst ist) und Funktionen zum Markieren/Demarkieren der Fahrzeuge.

Ab hier kann ein Ersetzen Dialog gestartet werden, der auf die gefundenen Fahrzeuge wirkt.

3.5.6 Zug Liste | 10032

In MobaVer können aus den erfassten Fahrzeugen Züge gebildet werden. Zeigt eine Liste der angelegten Züge. Hier können Züge neu erstellt, gelöscht oder bearbeitet werden.

3.5.7 Zug drucken | 10033

Drucken von Daten zu Zügen in verschiedenen Arten.

3.5.8 Decoder Liste | 10034

Die wichtigsten Daten zu Decoder können in MobaVer erfasst werden, und sind nach dem zuweisen von Decodern zu Fahrzeugen auch in den Fahrzeugdaten ersichtlich. Die Decoder Funktionen können frei definiert werden.

Zusätzlich können beliebige CV Werte erfasst und verwaltet werden sowie über eine Intellibox DCC Decoder gelesen und programmiert werden.

3.5.9 Digital | 10035

Mit MobaVer können über verschiedene Digital Zentralen DCC Decoder programmiert und gelesen werden. Unterstützt werden im Moment IB, Tams MC und Lenz Digital.

In diesem Fenster können auch Sequenzen von Befehlen an Decoder gesendet werden und so ein definiertes Einfahren von Loks über einen beliebigen Zeitraum zu machen.

3.5.10 Bild Liste | 10036

Innerhalb von MobaVer können Bilder zu Fahrzeugen, Gesellschaften und Ersatzteilen verwaltet werden. Diese Bilder werden importiert und sind anschliessend fest in der DB gespeichert, d.h. diese werden auf der Festplatte nicht mehr benötigt.

Bilder können mehrfach verwendet werden.

3.5.11 Link Liste | 10037

Links sind sowohl Internet URLs wie auch Pfade auf Dokumente auf der Festplatte. Dokumente werden in Gegensatz zu Bildern nicht importiert, da diese doch sehr gross werden können.

Dokumente können aber in einen definierbaren Speicherort kopiert werden, damit alle Dokumente an einem Ort abgelegt sind.

Links können so definiert werden, dass diese je nach Einstellungen bei bestimmten Fahrzeugen automatisch eingeblendet werden.

3.5.12 Zubehör Liste | 10038

In MobaVer kann auch beliebiges Zubehör verwaltet werden. Anzeigen einer Liste von allem Zubehör. Diese kann gefiltert werden und zu jedem Zubehör wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

3.5.13 Zubehör drucken | 10039

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Zubehör. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.

3.5.14 Zubehör Suchen (und Ersetzen) | 10040

Anzeigen aller Daten von allen Zubehör, nach denen Gesucht werden kann. Auswahl von beliebigen Suchkriterien sowohl Freier wie auch Feldbezogener Kriterien. Anzeigen des 1. Bildes zu einem Zubehör (wenn ein solches erfasst ist) und Funktionen zum Markieren/Demarkieren des Zubehör.

Ab hier kann ein Ersetzen Dialog gestartet werden, der auf das gefundene Zubehör wirkt.

3.5.15 Medien Liste | 10041

In MobaVer können auch Mdien (Bücher, Zeitschriften, DVD, usw) verwaltet werden. Anzeigen einer Liste von alle Medien. Diese kann gefiltert werden und zu jedem Media wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

3.5.16 Medien drucken | 10042

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Medien. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.

3.5.17 Medien Suchen (und Ersetzen) | 10043

Anzeigen aller Daten von allen Medien, nach denen Gesucht werden kann. Auswahl von beliebigen Suchkriterien sowohl Freier wie auch Feldbezogener Kriterien. Anzeigen des 1. Bildes zu einem Media (wenn ein solches erfasst ist) und Funktionen zum Markieren/De-markieren des Media. Ab hier kann ein Ersetzen Dialog gestartet werden, der auf die gefundenen Medien wirkt.

3.5.18 Service Liste | 10044

Auflisten der Service Angaben zu Artikel, egal ob geplant, erledigt oder welches Datum. Es kann auch gefiltert werden. Diese Liste wird auch angezeigt, wenn der Service Reminder einen fälligen Service meldet.

3.5.19 Set Liste | 10045

Artikel können in Sets zusammengefasst und verwaltet werden.

3.5.20 Flag Liste | 10046

Zu jedem Fahrzeug, Zubehör oder Media können beliebige Attribute (=Flags) verwaltet werden.

3.5.21 Abfrage Designer | 10047

Der Abfrage Designer erlaubt es, aus einer vorgegebenen Menge von fertigen Abfragen eine geeignete auszuwählen und anzupassen. Es können eigene Listen erstellt werden, die beliebige Felder, Filter (AND / OR / NOT / Klammerebenen), beliebige sortiert und mit Variablen beinhalten. Das Ergebnis solcher Listen kann zum Exportieren, drucken und markieren verwendet werden.

3.5.22 Druck Listen Designer | 10048

Drucklisten sind eigens erstellte Listen, die auf Abfragen basieren. Es können auch Bilder verwendet werden. So ist es möglich, fast beliebige Druckreports zu erstellen.

3.5.23 Etiketten Vorlagen | 10049

Erstelle eigene Etikette zur Verwendung im Listen Designer.

3.5.24 Beziehungen | 10050

Anzeigen von Beziehungen zwischen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen, Decoder, InfoPad, Set, Zügen und Service.

3.5.25 Verkaufs Liste | 10051

Zeigt alle Artikel, die zum Verkauf oder Verkauft sind

3.5.26 Programm Beenden | 10052

Beenden von MobaVer. MobaVer kann auch beendet werden über das X in der oberen rechten Ecke des Hauptmenü, wenn beim klicken gleichzeitig die <Shift> Taste gedrückt wird.

3.6 Menü Hilfstabellen | 10053

In diesem Menü sind alle Hilfstabellen erreichbar. In diesen sind Daten zusammengefasst, die zum effizienteren Verwalten der Artikel benötigt werden.

3.6.1 Kategorie Liste | 10054

Alle Artikel sind in Kategorien einteilbar, welche zusätzlich noch in Gattungen unterteilt sind. Kategorien sind beispielsweise Lokomotiven, Personenwagen, Güterwagen, Gleis, Signale, usw.

3.6.2 Gattung Liste | 10055

Kategorien sind weiter in Gattungen unterteilt. Zu jeder Gattung muss demnach eine Kategorie definiert werden, die zuerst angelegt sein muss. Gattungen/Kategorien können beispielsweise so unterteilt sein:

- Lokomotiven
- Elektrisch
- Dampf
- Diesel
- Hauptsignal
- Vorsignal
- Usw.

3.6.3 Gesellschaft Liste | 10056

Bahngesellschaften werden hier verwaltet, die wiederum zu bestimmten Artikeln zugewiesen werden können.

3.6.4 Logo Liste | 10463

Hier können zusätzliche Logo zu den Gesellschaften verwaltet werden, zBsp altes Logo von früher und wie es heute aussieht.

3.6.5 Epoche Liste | 10057

Was wäre Eisenbahn ohne Epoche. Diese kann hier verwaltet werden.

3.6.6 Ersatzteil Liste | 10058

Ersatzteile können an beliebig viele Fahrzeuge/Zubehör gehängt werden. Ausserdem kann zu jedem Ersatzteil neben einem Bild auch der Hersteller, Preis und Menge pro Verpackungseinheit definiert werden.

3.6.7 Superung | 10059

Superung sind wertvermehrnde Angaben zu einem Fahrzeug/Zubehör (bspw. Innebeleuchtung, Spezialmotor, usw.). Es können Superungen mit einem Preis erfasst und beliebig oft Fahrzeugen/Zubehör zugewiesen werden. Die Superungen werden in der Statistik summiert angezeigt.

3.6.8 Orte Liste | 10060

Lagerorte, Aufstellorte, Speicherorte, Einbauorte, usw. sind hier zu definieren, beispielsweise in welchem Schrank, Vitrine oder Kiste der Artikel zu finden ist.

3.6.9 Verpackung Liste | 10061

Welche Verpackungen sind zu den Artikeln vorhanden ist hier zu verwalten, beispielsweise Original, Sagex, Wickelpapier, usw.

3.6.10 Zustand Liste | 10062

In welchem Zustand befindet sich denn der Artikel ist auch interessant.

3.6.11 Spurweiten/Massstab Liste | 10063

Erfassen der Spurweite, Spurmass und Massstab.

3.6.12 Vorbild Traktion Liste | 10064

Erfassen der Traktionsart des Vorbildes (hydraulisch, Hohlwelle, Tatzlager, ...).

3.6.13 Vorbild Antrieb Liste | 10065

Erfassen der Antriebsart des Vorbildes (Dampf, Elektrisch, Diesel, ...).

3.6.14 Adressen Liste | 10066

Adressen sind komplett erfassbar und können in Gruppen unterschieden werden. Zusätzlich sind Mail und Web URL sowie Shop URL, Benutzer und Passwort speicherbar.

3.6.15 Bild Liste und Bild Sujet Liste | 10067

Beim Zuweisen von Bildern zu einem Fahrzeug/Zubehör kann dieser Verbindung ein Sujet zugewiesen werden. Innerhalb des Bericht Designer ist so der Zugriff auf bestimmte Bilder eines Fahrzeuges/Zubehörs möglich.

3.6.16 Tender Liste | 10068

Erlaubt das Verwalten von Daten zu Tendern.

3.7 Menü Benutzer | 10069

Verwalten der Benutzer-Konten jener Personen, welche sich an *MobaVer* anmelden können. Optionen zum Einstellen von *MobaVer* auf Ihre Bedürfnisse.

3.7.1 Benutzerdaten | 10070

Aller Daten einer Person mit Benutzerkonto in *MobaVer*. Erstellen Neuer oder löschen bestehender Benutzerkonten.

3.7.2 Benutzer erfassen | 10071

Hier kann einfach ein neuer Benutzer für *MobaVer* erstellt werden. Einige Einstellungen können erst in den Benutzer Daten vorgenommen werden.

3.7.3 Passwort ändern | 10072

Jeder Benutzer kann sein Passwort selber ändern. Dieses liegt verschlüsselt in den Tabellen und kann von keinem anderen eingesehen werden. Falls das PW vergessen wurde, kann es von einem *MobaVer*-Admin zurückgesetzt werden.

3.7.4 Passwort zurücksetzen | 10073

Passwörter können nicht mehr gerettet werden. Falls ein Benutzer sein Passwort vergisst, kann ihm nur ein neues zugewiesen werden. Diese Funktion hat nur ein *MobaVer*-Admin.

3.7.5 Sprache wählen | 10074

MobaVer kann in beliebige Sprachen übersetzt werden. Diese Sprachmodule können hier geladen werden.

3.7.6 Benutzer Liste | 10075

MobaVer ist eingeschränkt Mehrbenutzer- bzw. Netzwerkfähig. Falls in einer Mehrbenutzerumgebung gearbeitet wird, sehen Sie hier, wer zurzeit noch an *MobaVer* angemeldet ist.

3.7.7 Optionen | 10076

Einstellen der Optionen zu *MobaVer* wie Druckränder, Statuszeilen, Infotextfeld usw. Je nach Berechtigung, auch der Speicherort der Datentabelle.

3.8 Menü Extras | 10077

In diesem Menü werden einige Funktionen angeboten, die „speziell“ sind oder nicht so häufig verwendet werden.

3.8.1 DB Tools | 10078

Mit den DB Tools ist es möglich, auf die aktuelle Daten DB mehrerer Aktionen ausführen zu lassen. Neue DB erstellen, umbenennen, kopieren, verschieben und komprimieren. Natürlich sind auch Backup und Restore von Daten DB, Settings und Benutzern möglich.

3.8.2 Statistik | 10079

Hier ist ersichtlich, welche Datenmenge und Werte bereits in der Daten DB angelegt ist. Es werden die wichtigsten Kenngrößen berechnet.

3.8.3 Felder Ein-/Ausblenden Set | 10080

Für die Fenster „Fahrzeug/Zubehör Detail“, „Decoder Detail“ und „Digital“ können beliebigen Felder ein-/ausgeblendet werden.

3.8.4 Freie Felder Vorlagen Liste | 10081

Für die 16 verfügbaren freien Felder können Vorlagen definiert werden, wie die Daten darin formatiert werden.

3.8.5 List Einträge löschen | 10082

Erlaubt das Löschen von Einträgen, die in diversen Listen Formularen gespeichert werden können.

3.8.6 Listen Vorlagen | 10083

Für verschieden Listen Fenster (zBsp. Fahrzeugliste oder Zubehörliste) können hier verschiedene Ansichten definiert werden, die dann in der Liste einfach umgeschaltet werden können. Es sind Spalten/Breiten, Sortierung und Filter definierbar.

3.8.7 Web Update checken | 10084

Sucht auf der Homepage von rfnet Software nach Updates.

3.8.8 Programm Übersetzung | 10085

MobaVer kann in beliebige Sprachen übersetzt werden. Dazu existiert eine integrierte Unterstützung.

3.8.9 Import | 10086

Hier können ab einer vorgegebenen Excel Liste oder CSV Datei Daten nach MobaVer importiert werden.

3.8.10 Export | 10087

Ermöglicht auf Basis von selber definierten Abfragen den Export von Daten in ein File.

3.8.11 Export Wizard Liste | 10088

Erlaubt das exportieren von ASCII oder HTML Listen/Detail über Template Files.

3.8.12 InvNr Syntax Liste | 10089

Es können für die Inventar Nr Vergabe bei Fahrzeugen eigene Syntax erstellt werden.

3.8.13 Wertpunkte Liste | 10090

Über Wertpunkte können zu einem Fahrzeug-Modell beliebige viele zeitabhängige Wert Beträge erfasst werden. Dadurch ist es möglich, für Versicherungen der Wertverlauf der Sammlung aufzuzeigen.

3.8.14 Abfragen | 10091

Der Abfrage Designer erlaubt es, aus einer vorgegebenen Menge von fertigen Abfragen eine geeignete auszuwählen und anzupassen. Es können eigene Listen erstellt werden, die beliebige Felder, Filter (AND / OR / NOT / Klammerebenen), beliebige sortiert und mit Variablen beinhalten. Das Ergebnis solcher Listen kann zum exportieren, drucken und markieren verwendet werden.

3.8.15 Druck Listen | 10092

Drucklisten sind eigens erstellte Listen, die auf Abfragen basieren. Es können auch Bilder verwendet werden. So ist es möglich, fast beliebige Druckreports zu erstellen.

3.8.16 Fenster Set Liste | 10093

Erlaubt die Position und Grösse mehrerer Fenster in einem Set zu speichern und genauso wieder zu laden.

3.8.17 Fenster Position | 10094

Hier kann die Position und Grösse eines Fensters angesehen, gelöscht und auch angepasst werden. Ideal für Dialog Fenster, die mit der Maus nicht in der Grösse geändert werden können.

3.8.18 Menü konfigurieren | 10095

In MobaVer kann das Aussehen des Hauptmenü beliebig angepasst werden.

3.9 Menü Digital | 10096

In diesem sind (neu ab Version 0.65.x) die Funktionen zusammengefasst die mit Decoder und Digitalem zu tun haben.

3.9.1 Decoder Liste | 10097

Die wichtigsten Daten zu Decoder können in MobaVer erfasst werden, und sind nach dem zuweisen von Decodern zu Fahrzeugen auch in den Fahrzeugdaten ersichtlich. Die Decoder Funktionen können frei definiert werden.

Zusätzlich können beliebige CV Werte erfasst und verwaltet werden sowie über eine Intellibox DCC Decoder gelesen und programmiert werden.

3.9.2 Decoder Puffer | 10098

Zu jedem Decoder kann ein Puffer verwaltet werden, der Information zu Baugrösse, Kapazität, usw. sowie ein Bild enthalten kann. Jeder Puffer kann nur einem Decoder zugewiesen werden, es muss also so mancher Puffer angelegt werden wie tatsächlich vorhanden ist.

3.9.3 Dec. Funktionen Liste | 10099

Hier erfassen Sie Texte der Decoder Funktionen, damit diese in den Decodern unter der Funktionen F0 – F16 zugewiesen werden können. Es sind beispielsweise Licht, Kupplung vorne, Motorengeräusch, Pfeife, usw.

3.9.4 Decoder CV vergleichen | 10100

Es können die CV Werte von bis zu 4 Decodern tabellarisch angezeigt werden, die unterschiedlichen CV Werte werden dabei farbig hervorgehoben.

3.9.5 CV Editor | 10101

Damit können die Decoder Textfile einfach bearbeitet/erstellt werden.

3.9.6 CV Gruppen Liste | 10102

Erlaubt das gruppieren von CVs in einem Decoder

3.9.7 CV 8 Liste | 10103

Verwalten der Hersteller Einträge für Werte, dies bei Digital Decodern aus dem CV 8 gelesen werden.

3.9.8 Decoder Type Liste | 10104

Hier können CV Definition zur Identifikation von Decoder Typen gemacht werden.

3.9.9 Digital | 10105

Mit MobaVer können über verschiedene Digital Zentralen DCC Decoder programmiert und gelesen werden. Unterstützt werden im Moment IntelliBox, Tams MC, SPROG IIV3 und Lenz Digital.

In diesem Fenster können auch Sequenzen von Befehlen an Decoder gesendet werden und so ein definiertes Einfahren von Loks über einen beliebigen Zeitraum zu machen.

3.9.10 Decoder Programmierhilfe | 10106

Kleines Tool zum anzeigen/umrechnen von Hex / Dez und Binär (Bit) Daten.

3.9.11 Märklin DIP Switch | 10107

Hilfsfenster zum einstellen oder erkennen von Adressen bei Märklin Decoder mit DIP Switch (Mäuseklavier).

3.10 Verschiedenes | 10108

Im Hauptmenü finden sich oben rechts 8 Buttons, die immer sichtbar bleiben. Es sind dies von links:

- Suche

- Reminder
- Kalender
- Termine
- InfoPad
- Notizen
- Programm Versionshistorie
- Programm Info

3.10.1 Suche **| 10109**

Zum schnellen Suchen in den wichtigsten Feldern, sowie Volltextsuche in den unterstützten Feldern und Fenster

3.10.2 Reminder **| 10110**

Der Reminder hat ein eigenes Icon im Hauptmenü. Wenn die Reminder Funktion in den Optionen eingeschaltet ist, so werden Datumsbezogene Erinnerungen beim Programm Start angezeigt.

3.10.3 Kalender **| 10111**

Der Kalender listet viele Datumsbezogene Ereignisse in einer Monats-/Jahresübersicht auf. Wann wurde ein Artikel gekauft, Service, Termine, usw.

3.10.4 Termine **| 10112**

Termine können mit einem Datum und Erinnerungs Datum (Reminder) im Kalender eingetragen werden. Zum Beispiel wann muss die Lok wieder abgeholt werden, wann möchte ich ein Buch zurück, usw.

3.10.5 InfoPad **| 10113**

InfoPad zum verwalten beliebiger Dokumentationen und Verdrahtungen

3.10.6 Notizen **| 10114**

In Notizen können beliebige Informationen abgelegt werden, die keinen Bezug zu Artikeln wie Fahrzeuge, Zubehör, Ersatzteile, usw. haben

3.10.7 Versionshistorie **| 10115**

Zeigt die Entstehungsgeschichte von MobaVer

3.10.8 Programminfo **| 10116**

Version von MobaVer, der Daten DB und der Hilfe

4 Bedienung und Funktionen

| 10117

4.1 Starten

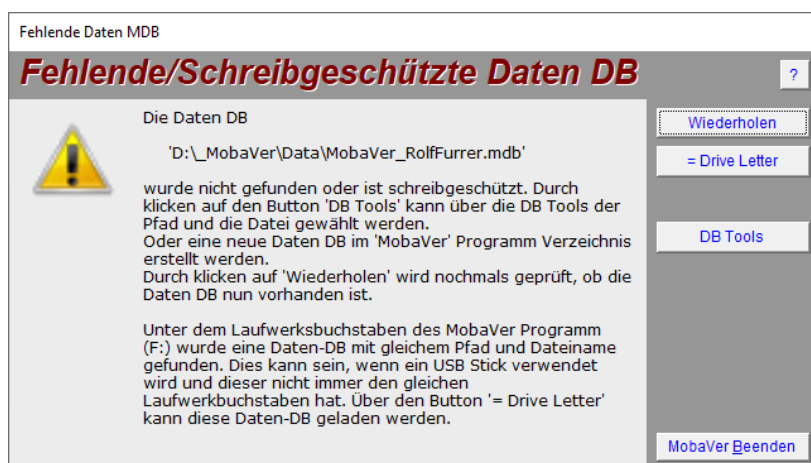
| 10118

Das Setup erstellt auf dem Desktop ein Icon MobaVer sowie im Startmenü einen Eintrag. Durch Doppelklick auf das Desktop Icon oder im Startmenü Start – Programme – rfnet Software – MobaVer – MobaVer wird das Programm gestartet.

4.2 Fehlende Daten DB

| 10119

Wenn beim Starten von MobaVer die als letzte verwendete DatenDB nicht gefunden wird, dann erscheint folgendes Fenster. Hier ist es möglich, den Speicherort der DatenDB mit Hilfe eines Filedialog anzugeben, oder aber es kann eine neue DatenDB im MobaVer Programm Verzeichnis angelegt werden.



Fehlende Daten DB

Funktion der Button

?	Zeigt Hilfe zu „Fehlende Daten DB“
Wiederholen	Es wird erneut versucht, die Daten DB zu aus dem angezeigten Pfad zu laden. Falls Sie ein USB Laufwerk oder Netzlaufwerk verwenden und dies nun verfügbar ist, so kann dadurch der Start fortgesetzt werden
= Drive Letter	Bei USB Betrieb ist es möglich, dass der USB Stick nicht immer den gleichen Laufwerksbuchstaben hat. Wurde unter dem Laufwerksbuchstaben des MobaVer Programm ein Daten-DB mit ansonsten gleichem Pfad und Dateiname gefunden, so kann diese geladen werden
DB Tools	Öffnet die DB Tools um eine Daten DB zu suchen oder eine der bereits früher verwendeten und verfügbaren Daten DB zu laden. Über die DB Tools kann auch eine neue Daten DB angelegt werden.
MobaVer Beenden	MobaVer wird beendet ohne etwas zu machen

4.3 Unregistrierte Version

| 10120

Wenn MobaVer noch nie registriert wurde, dann sehen Sie nach dem Starten als erstes einen Splash Screen, der darauf hinweist, dass Sie eine unregistrierte Version als Demo verwenden. Es wird angezeigt, welche Versionen installiert sind und wie lange Sie noch ohne Registrierung mit MobaVer arbeiten können.

Klicken Sie auf den gewünschten Button:

Registrieren	öffnet ein Formular, in dem der RegCode eingeben oder ein RegCode bei rfnet Software angefordert werden kann
Abbrechen	Bricht MobaVer wieder ab. Falls die Demozeit abgelaufen ist, wird dadurch das Löschen von Daten verhindert
Weiter	normalerweise kommt danach der Anmelde Bildschirm, ausgenommen es wurde ein Login OHNE Passwort eingerichtet

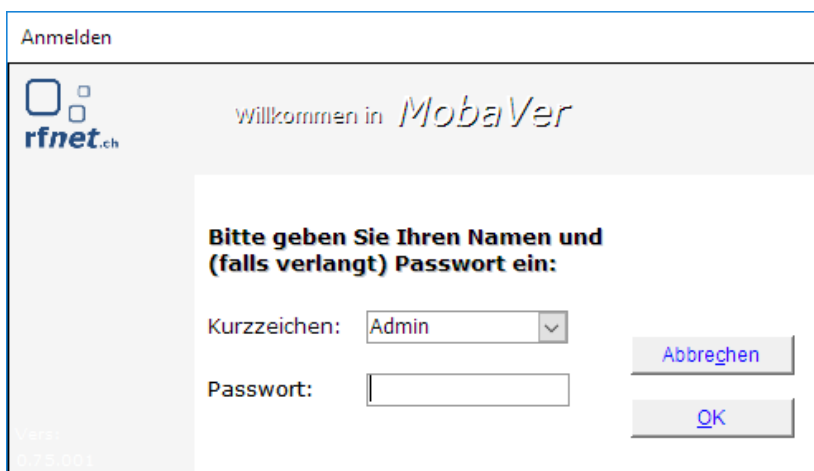


Unregistriert
Demoversion

4.4 Anmelden

| 10121

Der Anmelde Bildschirm verhindert, dass Benutzer ohne Login Account MobaVer starten können. Es lassen sich beliebig viele Account's einrichten, auf Wunsch sogar OHNE Passwort Eingabe.



Anmelden

Wenn Sie im Startassistent keinen eigenen Benutzer angelegt haben, so sind lediglich ein „Admin“ und ein „Demo“ Benutzer angelegt. Diesen sind Standardmässig folgende Passwörter zugewiesen:

Kurzzeichen: Admin Passwort: re460
 Kurzzeichen: Demo Passwort: demo

Der Admin Account ermöglicht sämtliche Funktionen in MobaVer, der Demo Account ist eingeschränkt, es können keine Daten geändert werden und es sind nicht alle Masken verfügbar. Über das Rechtesystem in MobaVer kann zu jedem Account definiert werden, was dieser sehen und machen darf.

Um Benutzer einrichten zu können, muss man als Admin an *MobaVer* anmelden. Das Einrichten von Benutzern ist im Kapitel 4.8.1 Benutzerdaten beschrieben.

Falls ein Accountname dem Windows Anmelde Name entspricht, so wird dieser direkt im Kurzzeichen Feld angezeigt. Ist dieser Account so eingerichtet, dass keine Passworteingabe nötig ist, dann findet ein Autologin statt und der Anmelde Bildschirm wird nicht angezeigt.

Beispiel:

Ich arbeite unter WindowsXP mit meinem Namen ‚rfnet‘. Wenn jetzt in *MobaVer* ein Benutzer eingerichtet ist, welcher als Kurzzeichen ‚rfnet‘ hat, wird beim Starten von *MobaVer* dieser bereits eingetragen. Sie müssen dann nur noch das Passwort eingeben (falls so definiert).

4.5 Hauptmenü Fenster

| 10122

Nach dem Starten wird das Hauptmenüfenster angezeigt. Von hier aus sind alle Funktionen und Untermenüs erreichbar.

Das Menüfenster kann über das X in der oberen rechten Fensterecke geschlossen werden. Ist dabei gleichzeitig die <Shift> Taste gedrückt, so wird MobaVer beendet.



Die 9 Button oben rechts sind (von links nach rechts) für „Papierkorb“, „Suche“, „Reminder“, „Kalender“, „Termine“, „InfoPad“, „Notizen“, „Versionskontrolle“ UND „Programminfo“. Falls sich im Papierkorb gelöschte Artikel befinden, so wird unterhalb ein Text eingeblendet, bei leerem Papierkorb ist kein Text zu sehen.

Links unterhalb des Logo befindet sich ein leeres Listenfeld. In diesem kann der Name eines Fenster eingetippt werden. Es erscheinen dann in der aufgeklappten Liste alle Fenster, die mit diesen Zeichen beginnen. Oder Sie öffnen die Liste direkt und öffnen nach Auswahl das entsprechende Fenster. Nach dem öffnen des Fenster wird das Feld wieder geleert.

Darunter sind alle offenen Fenster aufgelistet. Diese Liste kann in den Optionen (Register „Programm Start“) Ein-/Ausgeblendet werden. Über den Button „X“ oberhalb der Liste können nach Rückfrage alle offenen Fenster auf einmal geschlossen werden. ACHTUNG, allenfalls nicht gespeicherte Änderungen in einem Fenster können verloren gehen.

Gleich darunter sind Fenster Sets angezeigt. Mit Fenster Sets ist es möglich, die Position und Grösse der im Moment offenen Fenster unter einem Namen abzuspeichern und auch wieder genauso zu laden. Dabei können auch die im Set gespeicherten Fenster wieder geschlossen werden, oder allenfalls mit neuer Grösse/Position erneut gespeichert werden.

Es werden die Position und Grösse gespeichert, bei Detail Fenster auch der eingestellte Filter. Die Auswahl Filter (zBsp. "Kategorie" oder "Zug" in Fahrzeugliste) werden NICHT gespeichert.

Im Fussbereich wird angezeigt, welcher Anmeldename verwendet wurde und welche DatenDB geladen ist. Es können beliebig viele DatenDB erstellt werden, verwenden Sie dazu die DB Tools.

Der grössere Teil daneben enthält bis zu 10 Register, in welchen einzelne Funktionen aufgerufen werden können.

Die Anzahl der Menüs sowie die Inhalte dessen können frei geändert werden. Dazu kann der Menü Editor aufgerufen werden. Dieser ist über das Ribbon Menü "Extras"-> im Tab "Verwalten" zu finden. Oder durch einen Doppelklick im Hauptmenü auf den freien Teil des Registers (**gelb markiert**):



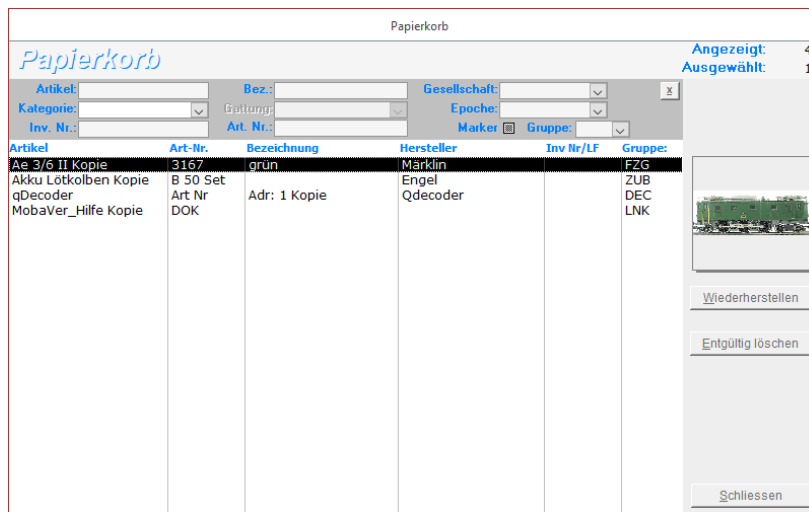
Für die Bedienung des Menü Editor siehe 4.9.24 Menü konfigurieren

Ebenfalls kann die Hintergrundgrafik, das Logo, die Farben und somit das Erscheinungsbild in den Optionen frei geändert werden.

4.5.1 Papierkorb

| 10123

Im Papierkorb werden alle Artikel angezeigt, die in den Listen und Detail Fenstern "gelöscht" wurden. Es wird jeweils ein entsprechender Hinweis angezeigt, dass die Daten in den Papierkorb verschoben werden.



Artikel	Art-Nr.	Bezeichnung	Hersteller	Inv Nr/LF	Gruppe
Ae 3/6 II Kopie	3167	grün	Märklin		FZG
Akku LötKolben Kopie	B 50 Set		Engel		ZUB
qDecoder	Art Nr	Adr: 1 Kopie	Qdecoder		DEC
MobaVer_Hilfe Kopie	DOK				LNK

Papierkorb

Folgende Artikel werden in den Papierkorb verschoben:

- Fahrzeuge
- Zubehör
- Medien
- Ersatzteile
- Superungen
- Decoder
- Bilder
- Link

Die anderen Daten wie Set, Flags, Züge und andere (Hilfstabellen) werden hingegen gelöscht, sofern diese nicht in Verwendung sind.

In den Papierkorb abgelegt bedeutet dabei, dass ALLE Daten erhalten bleiben, Lagerbestände werden NICHT angepasst. Diese Daten werden erst dann bereinigt, wenn der Artikel im Papierkorb endgültig gelöscht wird.

Zu beachten ist folgendes: wird zBsp ein Fahrzeug gelöscht und in den Papierkorb gelegt, so sind die in diesem Artikel verwendeten Hilfstabellen wie zBsp eine Kategorie immer noch verwendet. Die Kategorie kann dann nicht gelöscht werden, obwohl in dieser im Register Verwendet In nichts mehr angezeigt wird.

Lässt sich also eine Hilfstabelle /Kategorie, Gattung, Lagerort, usw.) nicht löschen, immer zuerst prüfen ob sich noch was im Papierkorb befindet.

Im Papierkorb können die Artikel nun wiederhergestellt oder endgültig gelöscht werden. In der Liste können auch mehrere Artikel gleichzeitig ausgewählt werden, wie bei Windows üblich durch klicken mit gedrückter <Ctrl> Taste.

Bedeutung der Button:

<u>W</u> iederherstellen	Stellt die ausgewählten Artikel wieder her
<u>E</u> ntgültig löschen	Löscht die ausgewählten Artikel endgültig. Es werden auch alle zu diesem Artikel gehörenden Zusatzinformation gelöscht (zBsp Decoder -> CV Werte zu diesem)

4.5.2 Suchen

| 10124

Über das Formular "Suchen" kann nach beliebigen Begriffen gesucht werden.

Suche

Es kann nachfolgenden Begriffen gesucht werden:

- Volltext
- Sterne
- Suche nach AutoIdent (EAN13) oder ID -> eingabe über einen Barcodeleser möglich
- Inventar Nr.
- Artikel Nr.
- Betriebs Nr.
- Fahrzeug
- Fahrzeug Bezeichnung
- Zubehör
- Zubehör Bezeichnung
- Media
- Media Bezeichnung
- Superung
- Superung Artikel Nr.
- Ersatzteil
- Ersatzteil Artikel Nr.

Eine genauere Beschreibung ist im Kapitel 4.11.4 Suche, Volltext Suche zu finden.

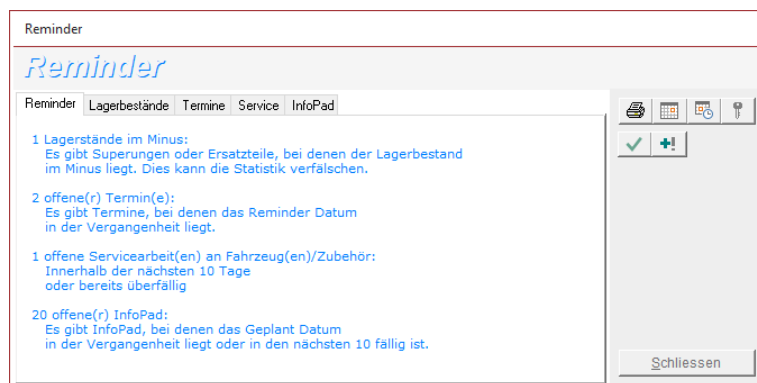
4.5.3 Reminder

| 10125

Öffnen lässt sich der Reminder über den entsprechenden Button im Hauptmenü.

Der Reminder kann auch so eingestellt werden (in den Optionen), dass er beim Programm Start automatisch geöffnet wird, sofern entsprechende Termine, Service oder „Geplante“ InfoPad in der „Terminvorschau“ vorhanden sind. Dies ist dann der Fall, wenn innerhalb der nächsten X Tage ein/mehrere Service geplant sind, oder wenn seit dem letzten Start von MobaVer Service überfällig geworden sind.

Ebenfalls wird er angezeigt, wenn Termine ein Reminder Datum oder InfoPad ein Geplant Datum in der Vergangenheit haben, sowie auch dann wenn ein Lagerbestand in Ersatzteilen oder Superungen im Minus ist.



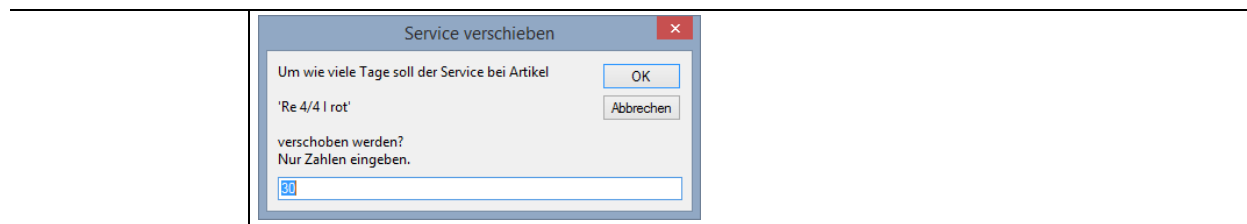
Reminder

Register Lagerbestände zeigt die Ersatzteile und Superungen mit negativen Lagerständen.

Im Register Termine werden entsprechend offener Termine aufgelistet, im Register Service offene Servicearbeiten, und entsprechend im Register InfoPad solche mit aufgelaufenem Datum.

Bedeutung der Button:

	Wenn im Register Termin Termine selektiert sind, dann wird jeder Termin als erledigt markiert (Reminder Datum gelöscht) Wenn im Register Service Service selektiert sind, so werden diese Service als erledigt markiert (Status auf Erledigt gesetzt, Service Datum auf heute) Wenn im Register InfoPad InfoPads selektiert sind das aktuelle Datum in Erledigt eingetragen
	Drucken der Reminder Einträge
	Wenn im Register Termin eine Termin oder im Service ein Service ausgewählt ist, so wird der Kalender mit diesem Datum geöffnet
	Öffnet die Termin Liste
	Öffnet die Service Liste
	Verschieben der selektierten Termin Reminder, Service Datum oder InfoPad Geplant Datum um x Tage ab heute . Beispiel bei Wahl eines Service:



4.5.4 Kalender

| 10126

Der Kalender kann über den Kalender Button oben rechts im Hauptmenü oder über den Kalender Menüpunkt im Ribbon Menü „Extra“ geöffnet werden.

In einigen Formularen (zBsp. Fahrzeug, Zubehör, Service, Notiz, Termin, usw.) kann durch Doppelklick mit gedrückter <Shift> Taste in ein Datumsfeld der Kalender geöffnet werden.

Im Kalender werden Datumsbezogene Ereignisse in einer Monats- oder Jahresübersicht dargestellt. Folgende Ereignis werden dabei angezeigt:

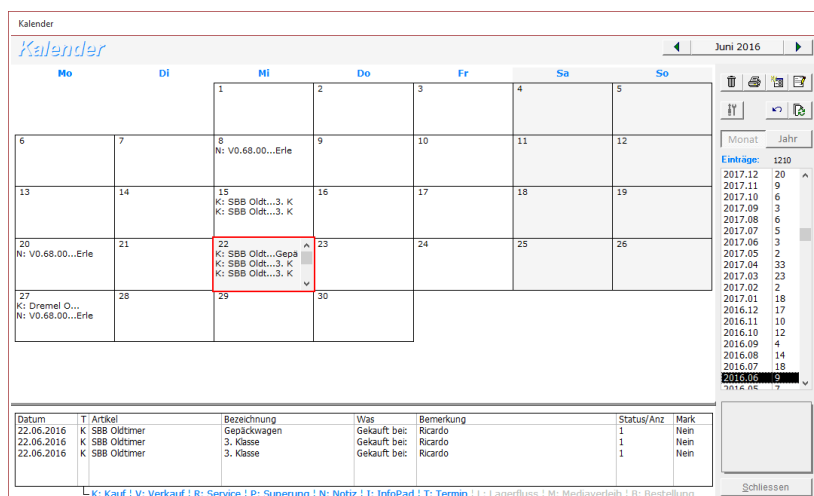
- Kauf von Fahrzeug/Zubehör/Medien und Superungen, wenn ein Kaufdatum eingetragen wird
- Verkauft von Artikel
- Medien Ausleihe An/Von
- Service an Fahrzeugen/Zubehör
- Lagerfluss bei Ersatzteilen, Superungen und Zubehör
- Einbau von Superungen
- Termine
- Notizen
- InfoPad wenn dort ein Geplant oder Erledigt Datum eingetragen ist

Da der Platz im Tagesfeld beschränkt ist, werden die Angaben abgekürzt angezeigt. Die Daten zum ausgewählten Tag werden unterhalb in detaillierter Form als Liste nochmals aufgelistet. Aus dieser Liste können auch Ereignisse bearbeitet oder gelöscht werden.

Das „Platzverhältnis“ zwischen Kalender und Liste kann über den „Splitter“, das ist die graue horizontale Linie dazwischen, mit der Maus angepasst werden. Dazu mit dem Mauszeiger auf die Linie gehen, der Cursor ändert sich in einen Doppelpfeil, und dann bei gedrückter Maustaste nach oben oder unten ziehen.

Die Liste im rechten Bereich zeigt zu jedem Jahr/Monat die Anzahl Einträge an. Durch Klick auf einen solchen Eintrag wird direkt dieses Jahr/Monat angezeigt.

Über den Button Monat/Jahr kann die Darstellung umgeschaltet werden. Es steht die im Screenshot angezeigte Monatsübersicht zur Verfügung, oder eine Jahresansicht, in welcher jeder Monat die Einträge summiert angezeigt hat. Summiert bedeutet, es wird nicht mehr jeder Eintrag einzeln angezeigt, sondern die Anzahl Käufe, Termine, usw. pro Monat. Die Details sind dann in der darunter liegenden Liste zu sehen.



Kalender

Geöffnet wird der Kalender immer mit dem aktuellen Monat, der aktuelle Tag wird dabei rot umrandet angezeigt. Es stehen diverse Tasten Befehle zur Verfügung:

Doppelklick oben rechts in das «Monat Jahr» Feld öffnet einen Mini Kalender zur Auswahl eines Datum, in diesem kann durch klicken mit der Maus in die Button < und > bei gedrückter Shift Taste gleich um ein Jahr gesprungen werden

Bedeutung der Tasten

Cursor/Pfeil Tasten	Wechselt den Tag in die angezeigte Richtung. Wenn der unterste/oberste Tag erreicht ist wird ein Monatswechsel durchgeführt und weiter gewechselt
Home / End	Erster / Letzter Tag im Monat
PgUp / PgDn	Vorheriger / nächster Monat Wird beim Drücken die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird um ein Jahr zurück/vor geblättert Wird beim Drücken die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten, so wird um 5 Jahre zurück/vor geblättert Wird beim Drücken die <Ctrl> + <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird um 10 Jahre zurück/vor geblättert
TAB	Wechselt zwischen „Kalender-Tagen“ und Liste unterhalb
ENTER	Ist ein Eintrag in der unteren Liste ausgewählt, so wird dieser im Detail Form geöffnet: - Bei Kauf, Service und Superung das Fahrzeug/Zubehör Detail - Bei Notiz das Notiz Detail - Bei Termin das Termin Detail - Bei Lagerfluss das Ersatzteil/Superung/Zubehör Ist ein Service in der Liste ausgewählt und wird beim Drücken der ENTER Taste die <Shift> Taste gehalten, dann wird der Service geöffnet
INS	Erstellt einen neuen Eintrag. Ein Kauf, Service und Superung Eintrag kann NICHT erstellt werden Ist ein Eintrag in der unteren Liste ausgewählt, so wird ein gleicher Typ Ereignis erstellt. Ist kein Eintrag ausgewählt, so erscheint ein

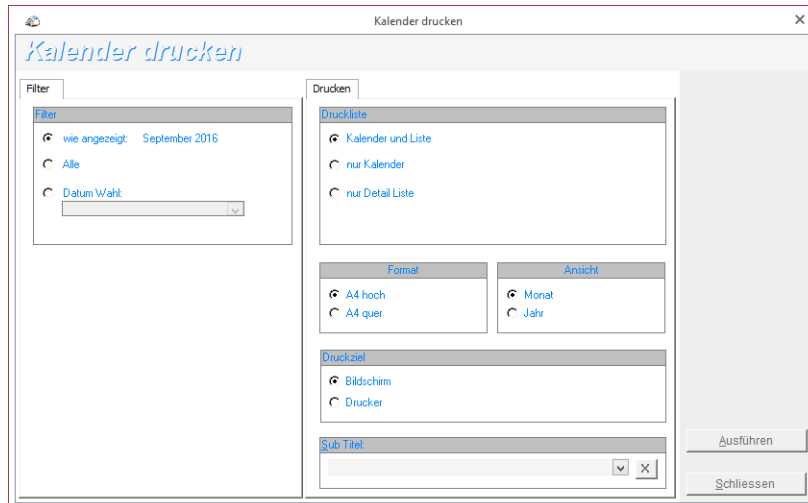
	Dialog, welcher nach dem zu erstellenden Ereignis fragt.
DEL	Löscht den gewählten Eintrag. Kauf, Service und Superung Eintrag kann NICHT gelöscht werden
SPACE	Ist ein Kauf, Superung oder Service Eintrag in der unteren Liste ausgewählt, so wird das zugehörige Fahrzeug/Zubehör markiert/demarkiert. Lagerfluss, Notizen und Termine können nicht markiert/demarkiert werden.

Bedeutung der Button:

	Gleiche Funktion wie Taste																														
	Öffnet den Drucker Dialog zum Kalender																														
	Gleiche Funktion wie <INS> Taste																														
	Gleiche Funktion wie <ENTER> Taste																														
	Der angezeigte Monat wird neu geladen																														
	Öffnet die Kalender Settings, in dieser können die im Kalendert angezeigten Typen Ein/Ausgeblendet werden. Kalender Setting <i>Kalender Setting</i> <table><tr><td>☒ Kauf</td><td>K</td><td>707</td></tr><tr><td>☒ Verkauf</td><td>V</td><td>5</td></tr><tr><td>☒ Service</td><td>R</td><td>98</td></tr><tr><td>☒ Superung</td><td>P</td><td>302</td></tr><tr><td>☐ Lagerfluss</td><td>L</td><td>674</td></tr><tr><td>☒ Notiz</td><td>N</td><td>86</td></tr><tr><td>☒ InfoPad</td><td>I</td><td>1</td></tr><tr><td>☐ Mediaverleih</td><td>M</td><td>0</td></tr><tr><td>☒ Termin</td><td>T</td><td>11</td></tr><tr><td>☐ Bestellung</td><td>B</td><td>126</td></tr></table> Alle Ein Alle Aus Übernehmen Die angezeigten Zahlen rechts vom Typ zeigt die Anzahl Datensätze zu diesem Typ. Die Setting werden gespeichert und beim nächsten öffne des Kalender wieder angewendet. Alle ausgeblendeten Typen werden gar nicht erst geladen, was das öffnen des Kalender beschleunigen kann. Nicht angezeigte Typen sind in der Legende in der Fusszeile abgedunkelt angezeigt (siehe Screenshot oben: L: Lagerfluss M: Mediaverleih B: Bestellung)	☒ Kauf	K	707	☒ Verkauf	V	5	☒ Service	R	98	☒ Superung	P	302	☐ Lagerfluss	L	674	☒ Notiz	N	86	☒ InfoPad	I	1	☐ Mediaverleih	M	0	☒ Termin	T	11	☐ Bestellung	B	126
☒ Kauf	K	707																													
☒ Verkauf	V	5																													
☒ Service	R	98																													
☒ Superung	P	302																													
☐ Lagerfluss	L	674																													
☒ Notiz	N	86																													
☒ InfoPad	I	1																													
☐ Mediaverleih	M	0																													
☒ Termin	T	11																													
☐ Bestellung	B	126																													
	Springt zum heutigen Tag																														
	Gleiche Funktionen wie <PgUp> / <PgDn> Tasten																														
Monat Jahr	Umschalten zwischen Monats- und Jahresansicht																														

4.5.4.1 Kalender drucken

| 10127



Kalender drucken

Die Auswahlmöglichkeiten sollten selbsterklärend sein.

4.5.5 InfoPad

| 10128

Beschreibung siehe 4.9.13 InfoPad

4.5.6 Termin Liste

| 10129

Die Terminliste kann über den Termin Button oben rechts im Hauptmenü oder über den Termin Menüpunkt im Ribbon Menü „Extra“ geöffnet werden.

Termine dienen dazu, Datumsbezogene Ereignisse, die nicht zu einem Artikel gehören, verwalten zu können. Zum Beispiel Termine zu Modellbahn Börsen, oder Abholtermine, usw.

Es können beliebige viele Termine erstellt werden, dabei sind zu jedem Termin ein Datum, ein Titel, ein Text sowie eine Kategorie erfassbar.

Optional kann noch ein Reminder Datum (Erinnerung) angegeben werden. Wenn die Reminder Funktion in den Optionen eingeschaltet ist, so werden fällige Termine (Reminder Datum liegt in der Vergangenheit) schon beim Start von MobaVer angezeigt (und auch überfällige Service).

Standardmässig ist die Checkbox "Anzeigen" aktiviert, damit kann gesteuert werden, welche Termine beim Öffnen der Liste angezeigt werden sollen.



Termin	Text	Kategorie	Datum	Reminder	Anz.
Börse in Gisikon	Bauhag, 10:00 - 15:00	Börse	29.10.2016	Nein	Nein
Börse in Olten	Olten im Stadttheater, ab 10:00	Börse	26.03.2017	Nein	Nein
Börse in Gisikon	Bauhag, 10:00 - 15:00	Börse	01.04.2017	Nein	Nein
Börse in Gisikon	Bauhag, 10:00 - 15:00	Börse	28.10.2017	Nein	Nein
USB Stick EA	USB Stick mit Eisenbahn Amaturer	Bestellung	10.12.2017	Nein	Nein
Re 4/4 Gottardo	Bei Reto nachfragen	Garantie	12.12.2017	Nein	Nein
Börse in Gisikon	Bauhag, 10:00 - 15:00	Börse	07.04.2018	Nein	Nein
KKW Gösigen		Besichtigung	18.08.2018	Nein	Nein
StadlerRail		Besichtigung	26.10.2018	Nein	Nein
Börse in Gisikon	Bauhag, 10:00 - 15:00	Börse	27.10.2018	Nein	Nein

Termin Liste

Bedeutung der Button:



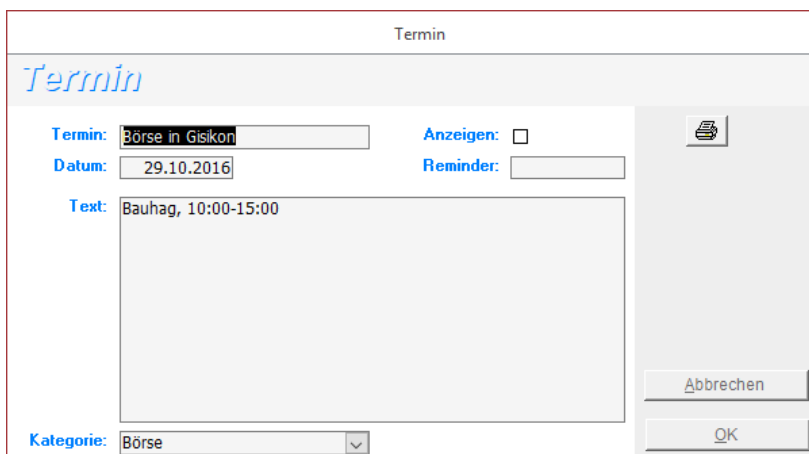
Löschen des selektierten Termin

	Termine drucken
	Erstellen eines neuen Termin
	Bearbeiten des selektierten Termin
	Kehrt den Status des 'Anzeigen' um
	Kopieren des selektierten Termin

4.5.6.1 Termin Detail

| 10130

In diesem Fenster kann der Termin erstellt/bearbeitet werden. Die Felder sollten sich selber erklären. Optional kann noch ein Reminder Datum (Erinnerung) angegeben werden. Wenn die Reminder Funktion in den Optionen eingeschaltet ist, so werden fällige Termine (Reminder Datum liegt in der Vergangenheit) schon beim Start von MobaVer angezeigt (und auch überfällige Service).



Termin Detail

Im Feld „Text“ kann beliebig viel Text eingetragen werden. Die ersten 100 Zeichen werden zusätzlich in der Termin Liste angezeigt.

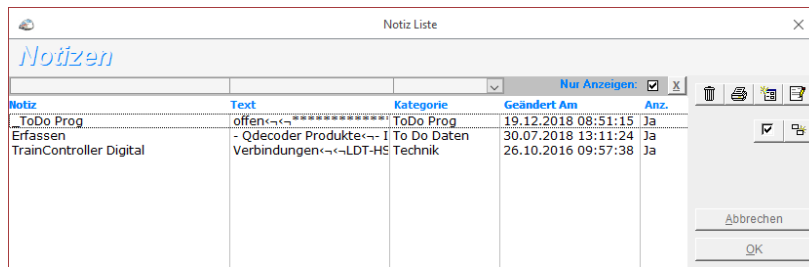
4.5.7 Notiz Liste

| 10131

Die Notizliste kann über den Notiz Button oben rechts im Hauptmenü oder über den Notiz Menüpunkt im Ribbon Menü „Extra“ geöffnet werden.

Notizen dienen dazu, Informationen, die nicht Artikel bezogen sind, verwalten zu können.

Es können beliebige viele Notizen erstellt werden, dabei sind zu jeder Notiz ein Titel, die Notiz selber sowie eine Kategorie erfassbar. Standardmässig ist die Checkbox "Anzeigen" aktiviert, damit kann gesteuert werden, welche Notizen beim Öffnen der Liste angezeigt werden sollen.



Notiz	Text	Kategorie	Geändert Am	Anz.
ToDo Prog	offen<--<----->	ToDo Prog	19.12.2018 08:51:15	Ja
Erfassen	- Qdecoder Produkte<--<--> I	To Do Daten	30.07.2018 13:11:24	Ja
TrainController Digital	Verbindungen<--<--LDT-HS Technik		26.10.2016 09:57:38	Ja

Notizen Liste

Bedeutung der Button:

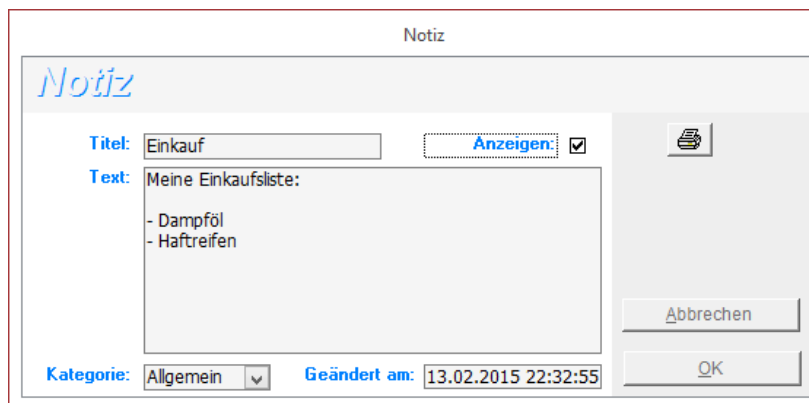
	Löschen der selektierten Notiz
	Druckt eine Übersichts Liste der angezeigten Notizen
	Erstellen einer neuen Notiz
	Bearbeiten der selektierten Notiz
	Kehrt den Status des 'Anzeigen' um
	Kopieren der selektierten Notiz

Die Spalte „Text“ zeigt die ersten 160 Zeichen aus dem Textfeld der Notiz an. Dabei werden Zeilenübrüche durch das Zeichen ¶ dargestellt.

4.5.7.1 Notiz Detail

| 10132

In diesem Fenster kann die Notiz erstellt/bearbeitet werden. Jede Notiz hat einen Titel und einen Text. Notizen können fast beliebig vielen Text enthalten (ca 65000 Zeichen).



Notiz

Titel: Einkauf **Anzeigen:** ☒ 

Text: Meine Einkaufsliste:
 - Dampföl
 - Haftreifen

Kategorie: Allgemein **Geändert am:** 13.02.2015 22:32:55

Abbrechen OK

Notiz Detail

Zusätzlich sind die Felder Anzeigen, Kategorie und Geändert am vorhanden. Mit Anzeigen ist eine grobe Unterteilung möglich, standardmässig werden beim Öffnen der Notizen Liste nur jene angezeigt, die die Checkbox aktiviert haben. Der Filter kann natürlich umgeschaltet werden. Das Feld Kategorie erlaubt eine feinere Unterteilung in eigene Kategorien. Im Listenfeld werden alle bisher verwendeten Kategorien aufgelistet, eine neue kann einfach eingetippt werden. Es besteht keine Verbindung zur Hilfstabelle Kategorie in Fahrzeug/Zubehör.

Das Feld Geändert am wird immer automatisch auf die aktuelle Datum/Zeit gesetzt, sobald an der Notiz eine Änderung gemacht wird.

Bedeutung der Button:



Druckt diese Notiz

4.5.7.2 Notiz Quick Add

| 10133

Eingabe von Notizen auf "schnelle Art". Über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<INS> wird das Notiz Quick Add Fenster geöffnet. In diesem kann schnell mit einem Feld eine Notiz hinterlegt werden.

Notiz Quick Add

Als Titel für die Notiz wird der Inhalt der ersten Zeile bis zum ersten Zeilenumbruch genommen. Wird kein Zeilenumbruch gefunden, wird als Titel das aktuelle Datum/Zeit verwendet, in der Syntax yyyy-mm-zz hh:mm

Als Kategorie wird "Quick Notiz" gesetzt, das Feld Anzeigen ist aktiviert.

4.5.8 Versionskontrolle

| 10134

Die Versionskontrolle dient der Information und gibt einen Überblick über die Erweiterungen bzw. Änderungen der einzelnen Versionen.

ID	Beschreibung	Datum
0.71.004	Neu/Korrekturen	30.03.2017
0.71.003	Neu/Korrekturen	19.02.2017
0.71.002	Neu/Korrekturen	05.02.2017
0.71.001	Korrekturen	30.01.2017
0.71	Neu/Korrekturen	26.01.2017
0.70.006	Neu/Korrekturen	01.01.2017
0.70.005	Neu/Korrekturen	21.12.2016
0.70.004	Neu/Korrekturen	13.12.2016
0.70.003	Neu/Korrekturen	05.12.2016
0.70.002	Neu/Korrekturen	02.12.2016
0.70.001	Neu/Korrekturen	30.11.2016
0.70	Neu/Korrekturen	28.11.2016
0.69.004	Korrekturen	12.11.2016
0.69.003	Neu/Korrekturen	02.11.2016

Versionskontrolle

Dies ist z.B. wichtig, wenn automatisch eine neue Version (Updates) installiert wird, was Neu ist bzw. was sich geändert hat.

4.5.9 Programm Info

| 10135

Die Programm Info wird über den i-Button im Hauptmenü oben rechts geöffnet und informiert über die derzeitige Programm-, Tabellen-, MyHelp Data-Version. Weiterhin ob und auf welchen Namen das Programm registriert ist.

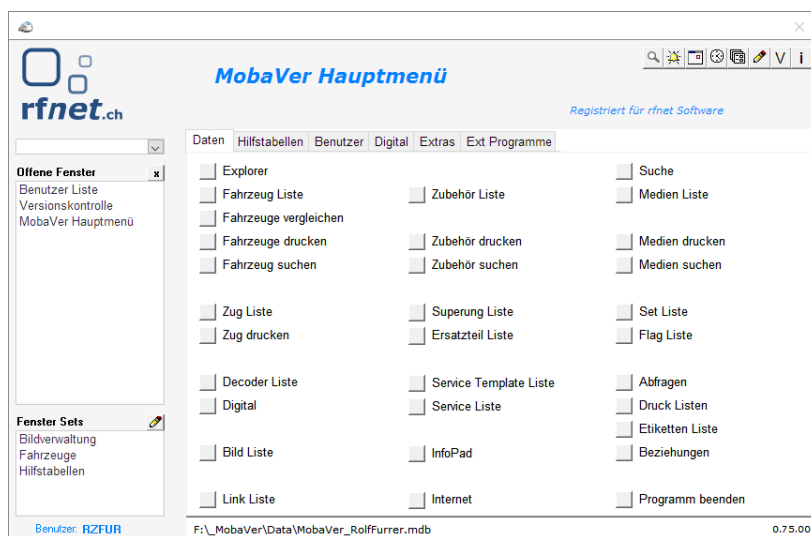


Programm Info

4.6 Menü Daten

| 10136

In diesem Menü sind die meisten Funktionen aufgeführt, die für die Verwaltung regelmässig benötigt werden.



Hauptmenü

Das tatsächliche Hauptmenü kann abweichen da dieser selber definiert werden kann

4.6.1 Explorer

| 10137

Darstellen der Fahrzeuge, Zubehör, Medien, Ersatzteilen und Superungen in einer gruppierten Baumdarstellung (ähnlich dem Windows Explorer). Die Gruppierung und somit Aussehen des Baumes kann selber definiert werden. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden. Für die Gruppierung stehen fast alle Felder zur Verfügung, die zu Fahrzeugen/Zubehör erfasst werden.

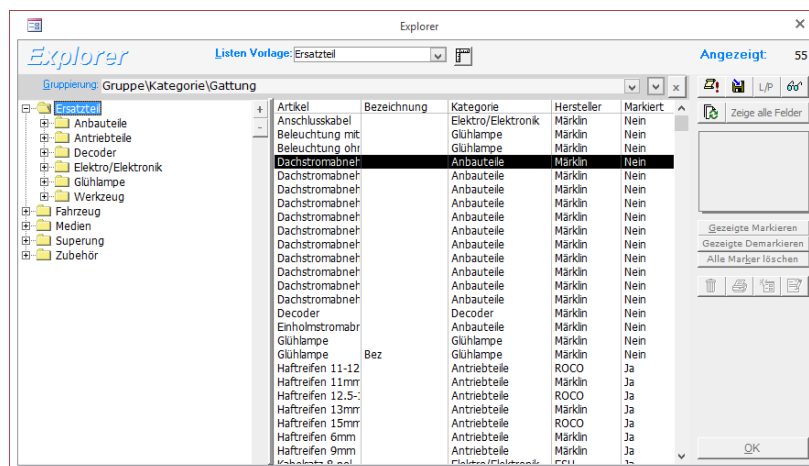
Standardmässig werden nur die Spalten Artikel, Bezeichnung, ArtikelNr und Markiert angezeigt. Weitere Spalten (max. 10) können in den Listen Vorlagen eingestellt werden, auch wie breit die Spalten sein sollen (siehe Kapitel 4.9.8 Listen Vorlagen | 10317).

Durch klick auf den Button  kann sofort die entsprechende Vorlage geöffnet werden und die Spalten bzw. Breiten eingestellt werden. Wird eine Listen Vorlage erstellt, die den Gruppennamen hat (Ersatzteil, Fahrzeug, Medien, Superung, Zubehör), so kann diese automatisch geladen werden sobald ein entsprechender Artikel angeklickt wird. Dazu muss wie erwähnt eine richtig benannte Listen Vorlage vorhanden sein und in den Optionen, Register Optionen im Abschnitt „Explorer“ die Checkbox „Gruppe als Listenvorlage“ aktiviert sein.

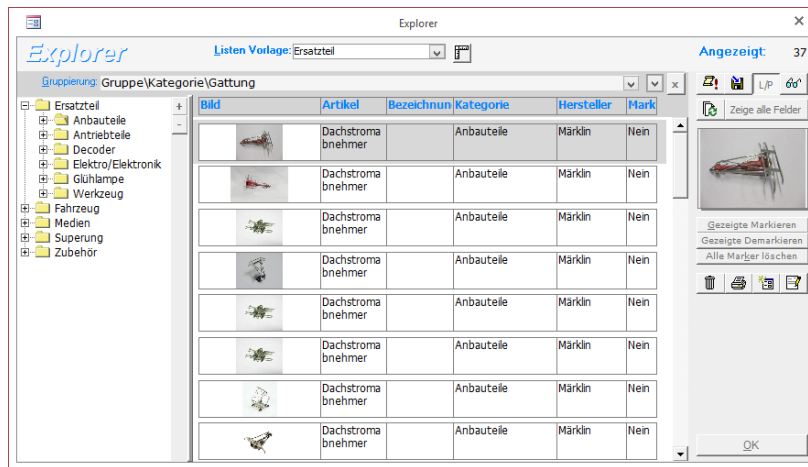
Die Gruppierung kann frei definiert werden. Durch klick auf  wird die aktuelle Gruppierung gelöscht. Falls gespeicherte vorhanden sind, kann eine durch Auswahl aus der Liste  gewählt werden. Alle verfügbaren Gruppierungs- Felder sind in der Liste  (zwischen Gruppierungsfeld und Löschknopf ‚X‘) erreichbar. Jeder Klick auf einen Eintrag fügt diesen im Feld links daneben ein, getrennt durch ein \ Zeichen:

Gruppierung: 

Wenn die Fahrzeuge, Zubehör, Medien, Ersatzteile und Superungen getrennt aufgelistet werden soll, so kann als erste Ebene „Gruppe“ eingetragen werden.



Explorer in Listendarstellung



Explorer in
Bildarstellung

Beim klicken auf einen „Node“ Eintrag , wird rechts daneben eine Liste aller Artikel gezeigt, die unterhalb dieses Node noch kommen. Die Ansicht kann dabei über den Button  zwischen Listen- oder Bilddarstellung gewechselt werden.

In den Optionen kann eingestellt werden, mit welcher Darstellung der Explorer geöffnet werden soll sowie die max Höhe/Breite der Bilder.

Die Anzeige der Spalten kann über Listen Vorlagen angepasst werden. Es ist möglich, pro Gruppe (Fahrzeug, Zubehör, Medien, Ersatzteil und Superung) eine eigene Listen Vorlage zu erstellen. Wenn nun die Gruppierung so gewählt wird, dass:

1. Die Gruppe als erstes gesetzt ist
2. in den Optionen unter Explorer "Gruppe als Listenvorlage" aktiviert ist

So wird die Listenvorlage in Abhängigkeit der Gruppe dargestellt. Es können also beispielsweise Fahrzeuge andere Spalten angezeigt werden als bei Ersatzteilen.

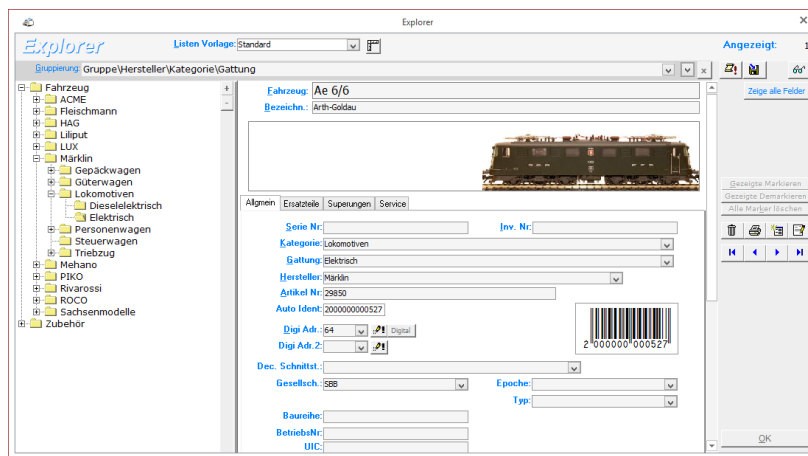
Über die Button „Markieren“ können die aufgelisteten Artikel markiert/demarkiert werden, bereits markierte Artikel, die NICHT in der Liste angezeigt werden, sind davon allerdings nicht betroffen. Durch Klick auf den Button „Alle Marker löschen“ wird bei ALLEN Artikeln die Markierung gelöscht werden.

Beim Doppelklick auf einen Detail Eintrag wird das entsprechende Artikeldetail angezeigt. Wird auf einen Node Eintrag mit der rechten Maustaste geklickt, so wird ein Kontextmenü geöffnet, dass alle Artikel dieses Nodes auflistet. Es kann direkt eines angewählt und die Detailanzeige eingeblendet werden.

```
5 Fahrzeuge in roco\güterwagen\containerwagen
--> AAE Doppeltragw. + Postcont. | Postcontainer | 66564
--> AAE Doppeltragw. + Postcont. | Postcontainer | 66565
--> AAE Doppeltragw. + Postcont. | Postcontainer | 66569
--> cargo domino | | 66620
--> Hapag-Lloyd | | 66596
```

Fahrzeug Baum
Kontextmenü Node

Anzeige eines Fahrzeug Detail in der Baumansicht.

Explorer
Detail

Einige Felder der Fahrzeuge lassen sich hier bearbeiten.

Bedeutung der Button:

	Entfernen der Gruppierung
	Die Gruppierung wird aufgebaut und der Baum dargestellt
	Speichert die <u>aktuelle</u> Gruppierung in die Liste, kann dann wieder aufgerufen werden über
	Umschalten zwischen Listen und Bilddarstellung (Zustand beim öffnen des Explorer kann in den Optionen eingestellt werden)
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Neu laden der angezeigten Daten
	Blendet Felder ein, die allenfalls durch Feld Set ausgeblendet sind (nur bei Detail Ansicht)
	Löschen des angezeigten Fahrzeuges
	Öffnet das Formular zum Drucken von Fahrzeugen
	Erstellen eines neuen Fahrzeuges
	Bearbeiten des aktuellen Fahrzeuges. Einige Daten können direkt schon im Baum Formular geändert werden, die restlichen im Fahrzeug Detail.
	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten (gefilterten) Fahrzeuge. Oder löschen ALLER Marker in den Fahrzeugen
	Blättern in den Fahrzeugen, welche im gleichen Node liegen, sofern es mehr als 1 Fahrzeug ist

4.6.2 Fahrzeug Liste

| 10138

Anzeigen einer Liste aller Fahrzeuge. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

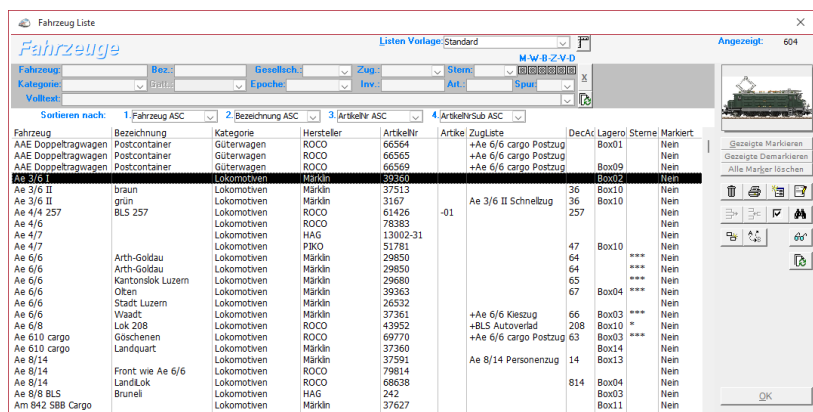
Welche Spalten angezeigt werden, kann eingestellt werden. Beim öffnen wird automatisch die Listen Vorlage "Standard" geladen. Gibt es keine Standard Vorlage, so wird die jeweils als letzte verwendete Listen Vorlage verwendet.

Es kann aber jederzeit eine andere gewählt werden. Eigene Listen Vorlagen sind über den Menü Punkt **Extras->Fahrzeuglisten Vorlagen** zu definieren (siehe Kapitel 4.9.8 Listen Vorlagen | 10317.

Durch Klick auf den Button  kann sofort die entsprechende Vorlage geöffnet werden und die Spalten bzw. Breiten eingestellt werden.
In den Feldern „Sortieren nach“ können bis zu 4 Sortierkriterien gewählt werden. Die Sortierung kann dabei aufsteigend (ASC) oder absteigend (DESC) gewählt werden. Wird auf den Sortiereintrag doppelt geklickt, so wird die Sortierung umgeschaltet.
Es kann auch direkt ein Eintrag aus der Liste gewählt werden. Dabei sind immer alle Einträge als ASC und als DESC vorhanden.

Die Liste kann auch gefiltert werden. In den Feldern oberhalb können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Filterfelder kann der Button  verwendet werden, zum Aktualisieren der Anzeige mit aktuellem Filter der Button  gleich darunter.

Beim anklicken eines Fahrzeug in der Liste wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Fahrzeug Detail Formular.



Fahrzeugliste

Bedeutung der Button:

	Gezeigte Markieren	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten (gefilterten) Fahrzeuge. Oder löschen ALLER Marker in den Fahrzeugen
	Gezeigte Demarkieren	
	Alle Marker löschen	
		Verschieben des Fahrzeug in den Papierkorb
		Öffnet das Formular zum Drucken von Fahrzeugen
		Erstellen eines neuen Fahrzeuges
		Bearbeiten des aktuellen Fahrzeuges.
		Export, Funktion noch nicht verfügbar
		Import, Funktion noch nicht verfügbar
		Setzt bzw. löscht den Marker beim aktuellen Fahrzeug

	Öffnet das Formular Fahrzeug Suchen
	Kopiert das aktuelle Fahrzeug, es erscheint ein Dialogfeld, in welchem eingegeben werden kann, wie oft das Fahrzeug kopiert werden soll. Zulässig sind Werte von 1-99
	Öffnet direkt das Daten ändern Fenster, als Filter gilt Marker=Ja. Es würden also ALLE markierten Fahrzeuge bearbeitet/geändert
	Öffnet die vergrösserte Bild Preview Darstellung
	Aktualisieren der Volltext Cache Daten aller angezeigten Fahrzeuge in der Liste
Cursor hoch/runter	Blättern in der Liste wenn der Fenster Fokus in der Liste ist
Cursor links/rechts	Blättern in den Bildern des aktuellen Artikel, sofern mehrere Bilder im Artikel vorhanden sind

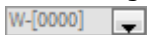
4.6.3 Fahrzeug Detail

| 10139

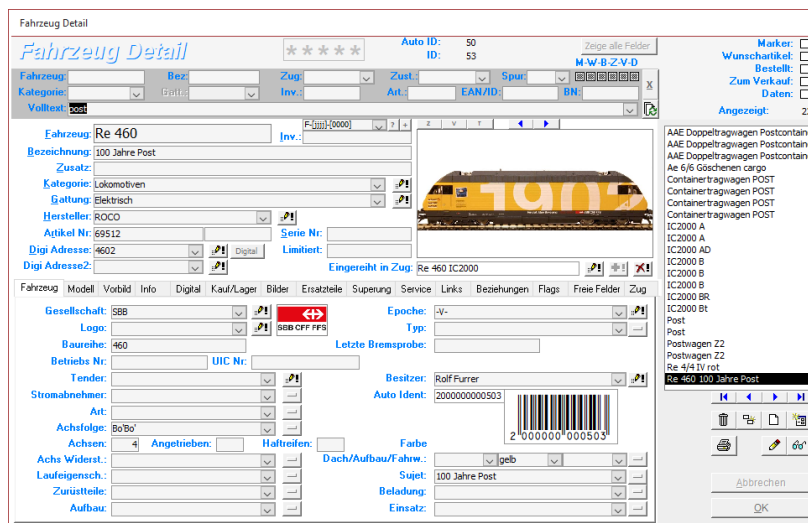
In den Fahrzeug Details lassen sich alle Felder und Daten zu den Fahrzeugen bearbeiten. Es können hier auch Links, Ersatzteile, Bilder und Service Daten erfasst werden. Bei Fahrzeugen, die in einem Zug eingereiht sind, werden die Zug Daten in einem zusätzlichen Register eingeblendet. Die Fahrzeuge können gefiltert werden. In den Feldern Kategorie, Gattung, Zustand, Marker, Fahrzeug, Bez. und Zug können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Werte kann der Button  verwendet werden.

Das Feld Inv.: muss eindeutig sein, beim Verlassen des Feldes wird geprüft, ob der eingetragene Wert schon verwendet wurde. Falls ja, erscheint eine Fehlermeldung und das Feld kann nicht verlassen werden.

Bedeutung dieser Button:

	Wählen einer Inv Nr Syntax, das gezeigt Beispiel setzt die Zeichenfolge "W-" gefolgt von einer 4-stelligen fortlaufenden Zahl
	zeigt die nächste freie Inv Nr mit der gewählten Syntax
	Setzt die nächste freie Inv Nr mit der gewählten Syntax in das Feld Inv. Eine allenfalls vorhandene Inv Nr kann nach rückfrage überschrieben werden

Alternativ kann die Vergabe von Inv Nr. auch automatisiert werden (Beim erstellen/kopieren von Fahrzeugen), dies muss in den Optionen->aktuelle DB eingeschaltet und eine Inv Nr Syntax gewählt werden. Es kann auch hier im Fahrzeug Detail eine Inv Nr Syntax gewählt und durch klick auf den + Button gesetzt werden. Ein klick auf den ? Button zeigt die nächste freie Inv Nr mit der gewählten Syntax.



Fahrzeug Detail

Bedeutung der Button oberhalb des Bildes:



Oberhalb des Bildes, direktes anzeigen falls mehrere Bilder vorhanden sind

Z – Zugbild

V – Vorbild Bild

T – Typenskizze Bild

Pfeiltasten blättern in der Bildliste

Die Button sind nur aktiv wenn es auch entsprechende

Bilder hat

Rechts im Fenster sind in einer Liste alle Fahrzeuge aufgeführt, die dem aktuellen Filter entsprechen (oder alle). Bei Klick auf einen Eintrag wird das entsprechende Fahrzeug aufgerufen.

Bedeutung der Button:



Falls Felder ausgeblendet sind, können über diesen Button diese Felder angezeigt werden



Durch die angezeigten Fahrzeuge in der Liste blättern



Verschieben des Fahrzeug in den Papierkorb



Kopiert das aktuelle Fahrzeug, es erscheint ein Dialogfeld, in welchem eingegeben werden kann, wie oft das Fahrzeug kopiert werden soll. Zulässig sind Werte von 1-99



Erstellen eines neuen, leeren Fahrzeuges



Erstellen eines neuen Fahrzeuges aus dem Template. Ein Template ist ein beliebiger Fahrzeug Datensatz, welcher 1:1 kopiert wird, also bereits gefüllte Felder übernommen werden. Das Fahrzeug Template kann in den Optionen definiert werden.



Öffnet das Formular zum Drucken von Fahrzeugen



Zu jedem Fahrzeug kann eine Notiz im RTF Editor erfasst werden

	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
 Listenfeld	Bei Feldern, die eine Hilfstabelle haben, öffnet das Detail Formular zu diesem Listenwert: Bei leerem Feld zum neu erstellen eines Eintrags Bei Feld mit Inhalt zum bearbeiten des Eintrags Wird bei einem leeren Listenfeld direkt ein Wert eingetragen, so wird dieser automatisch in der Hilfstabelle gespeichert und sofort im Feld übernommen.
 Textlistenfeld	Bei Feldern, die keine Hilfstabelle haben, erscheint ein entsprechender Hinweis: Information Textlistenfeld  Schreiben Sie den gewünschten Eintrag direkt in das Feld oder wählen Sie einen Wert aus der Liste. Zum öffnen des Textlistenfelder Assistent beim klicken auf den Button die <Ctrl> Taste gedrückt halten. Ok Listfelder mit Bezug auf „sich selbst“ generieren ihren Inhalt aus den Werten, die bereits in anderen Fahrzeugen erfasst sind. Sie können auch einen Wert haben, der nicht in der Liste vorkommt.
	Decoder, die programmiert werden können, haben neben dem Digital Adressfeld zusätzlich diesen Button eingeblendet. Damit Decoder „als programmierbar“ gelten, muss im Decoder Detail der Programmier Typ auf „IB, Tams MC oder Lenz“ gesetzt werden

Im Feld Digi Adresse und Digi Adresse 2 kann je ein Decoder eingetragen bzw. gewählt werden. Wenn die Liste geöffnet wird, werden ALLE Decoder, auch bereits verwendete, aufgelistet. Allerdings sind noch freie zuoberst aufgeführt.

Wenn ein Decoder gewählt wird, der bereits in einem anderen Fahrzeug verwendet wurde, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Der Decoder kann dann trotzdem verwendet werden, es ist also möglich, einen Decoder in mehreren Fahrzeugen zu verwenden! Ob das aber Sinn macht? Es kann auch ein neuer Decoder erstellt werden, durchaus auch mit einer bereits verwendeten Adresse. Für jeden physikalisch vorhandenen Decoder sollte auch ein Decoder Datensatz bestehen.

Neben dem Feld "Eingereiht in Zug:" gibt es noch weitere Button, die je nach Fahrzeug aktiviert oder deaktiviert sind

Eingereiht in Zug:   

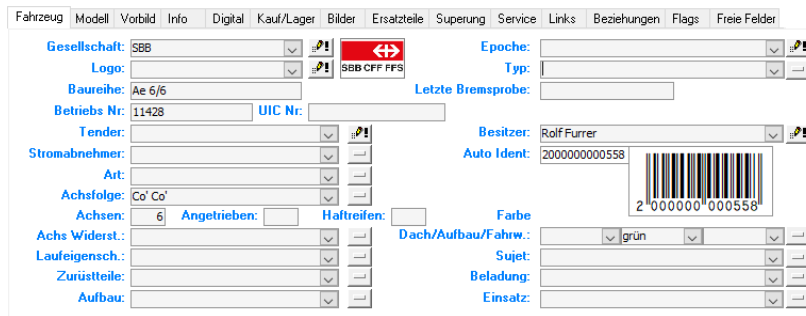
Bedeutung dieser Button:

	Aktiviert, wenn das Fahrzeug in einen Zug eingereiht ist. Öffnet das Fenster zum Bearbeiten des Zuges
	Aktiviert, wenn das Fahrzeug in keinem Zug eingereiht ist. Öffnet eine Liste der vorhandenen Züge und fügt das Fahrzeug nach Auswahl eines Zuges an das Ende des gewählten Zuges
	Aktiviert, wenn das Fahrzeug in einen Zug eingereiht ist. Damit wird das Fahrzeug aus dem Zug ausgereiht.

4.6.3.1 Register Fahrzeug

| 10140

In diesem Register wird das Feld Achsen in der Zugdarstellung verwendet, geben Sie hier den richtigen Wert ein.

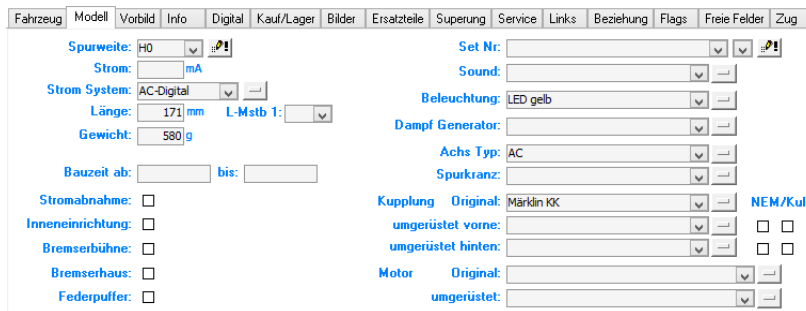


Register Fahrzeug

4.6.3.2 Register Modell

| 10141

Die Felder Länge und Gewicht sind wichtig, um bei der Zugbildung korrekte Angaben zur Zuglänge und Zuggewicht zu bekommen.



Register Modell

Für das Feld Set Nr. gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Set's durch MobaVer zu verwalten. Mehr dazu ist im Kapitel 4.6.3.16 Set Nr verwalten zu finden.

4.6.3.3 Register Vorbild

| 10142

In diesem Register sind wieder die Felder Länge und Gewicht wichtig. Diese Angaben werden benötigt, um in der Zugbildung korrekte Berechnungen und Bildmassstäbe zu bekommen. vMax Felder sind reine Textfelder. Wenn bei Eingabe von „Vorwärts“ das Feld „Rückwärts“ noch leer ist, dann wird der gleiche Wert sofort in dieses Feld kopiert. Er kann aber überschrieben werden.

Fahrzeug	Modell	Vorbild	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehung	Flags	Freie Felder	Zug
Leistung:	0	kW	Traktion:											
Dauer Leistung:		kW	Antrieb:											
Anfahrzugkraft:		kN	Motor:											
Länge:		mm	Fahrmotoren:											
Gewicht:		kg	Hersteller:											
max Gewicht:		kg (beladen)	Produktionszeit:											
vMax vorw.:		km/h	Rev. Datum:											
vMax rückw.:		km/h	Heimat Bhf:											
			Wagenlauf:											

Register Vorbild

Falls ein Bild zum Vorbild (Register Bilder) erfasst ist, so wird dies automatisch eingeblendet, sobald das Register Vorbild gewählt wird.

4.6.3.4 Register Info

| 10143

Die beiden Felder «Modell» und «Info» fassen Daten mit je bis zu 60'000 Zeichen. Das Feld «Bemerkung» kann maximal 250 Zeichen aufnehmen

Fahrzeug	Modell	Vorbild	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehungen	Flags	Freie Felder
Modell:													
Vorbild:													
Bemerkung:													

Register Info

4.6.3.5 Register Digital

| 10144

Wenn ein Digital Decoder gewählt ist, dann werden die entsprechenden Daten hier eingeblendet. Wenn Sie den gleichen Decoder mehrfach verwenden (wäre allerdings unsinnig), dann wirkt sich eine Änderung auf alle Fahrzeuge aus, die den gleichen Decoder verwenden. Sie können natürlich mehrere Decoder mit gleicher Digital Adresse anlegen und entsprechend auswählen.

Über die Auswahl von „Decoder 1“ oder „Decoder 2“ kann die Anzeige auf den jeweiligen Decoder gestellt werden. Falls kein Decoder im Fahrzeug definiert ist, bleibt das Formular leer.

Fahrzeug	Modell	Vorbild	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehung	Flags	Freie Felder	Zug
Decoder Schnittstelle 1:														
Decoder Schnittstelle 2:														
Decoder:	1		Art Nr:		Protokolle:									
Lastgeregelt:	☒	Sound:	☐	Total Strom:	0	Anz Func Ausgang:	4							
F0:			Motor Strom:	0	Anz Func Richtung:	0								
F1 - F16	F17 - F32													
F1:	S: Motor	☐	F5:		☐	F9:		☐	F13:		☐			
F2:	S: Lüfter	☐	F6:		☐	F10:		☐	F14:		☐			
F3:	S: Pfiff	☐	F7:		☐	F11:		☐	F15:		☐			
F4:		☐	F8:		☐	F12:		☐	F16:		☐			

Register Digital

Bezeichnungen für die Funktionstasten können entweder aus der Liste gewählt werden oder direkt in ein leeres Feld eingegeben werden. Diese neue Bezeichnung steht anschliessend in allen anderen Feldern zur Verfügung.

Doppelklick auf einen leeren Eintrag öffnet das Detail Formular zum Eingeben einer neuer Decoder Function, bei Doppelklick auf einen bestehenden Eintrag öffnet das Formular zum Bearbeiten der Decoder Funktion(en).

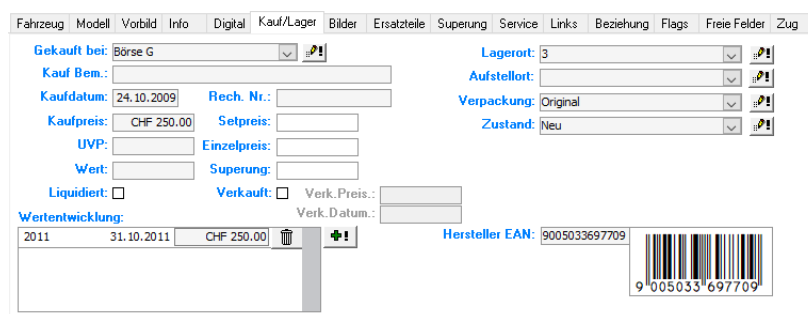
4.6.3.6 Register Kauf/Lager

| 10145

Die hier eingetragenen Preise werden in der Berechnung des Sammlungswertes verwendet. Dieser Report kann aus dem Drucken Menü der Fahrzeuge aufgerufen werden.

Lagerort: Hier wäre/ist das Fahrzeug an Lager bzw. ist die Verpackung dazu abgelegt

Aufstellort: Falls sich das Modell auf einer Anlage oder in einer Vitrine befindet, kann das hier eingetragen werden. Der Verbleib der Verpackung wäre dann im Lagerort eingetragen



Register Kauf/Lager

Die Felder Setpreis, Einzelpreis und Superung sind berechnete Felder, die automatisch angezeigt werden:

- Setpreis: wenn das Fahrzeug zu einem Set gehört, wird der Preis hier angezeigt
- Einzelpreis: wird berechnet aus dem Set Preis und definierten Einzelpreisen der Fahrzeuge im Set
- Superung: der summierte Betrag aller Superungen dieses Fahrzeugs

Wenn das Fahrzeug zu einem Set gehört und im Set ein Preis hinterlegt ist, dann sollte kein Kaufpreis mehr eingetragen werden, sonst wird die Statistik falsch berechnet. Dort werden die Kaufpreise des Fahrzeugs UND der Sets summiert, somit wäre das Gesamttotal falsch. Das Feld wird ausgeblendet, sobald das Fahrzeug einem Set zugeordnet wird, deshalb den Kaufpreis vorher löschen. Mehr Info zu Einzelpreis finden Sie im Kapitel 4.6.27 Sets.

In einigen Listen (Abfrage Designer, Fahrzeug Liste) steht ein zusätzliches Feld „Einzelpreis“ zur Verfügung. Dieses wird wie folgt berechnet:

- Bei Fahrzeugen die zu KEINEM Set gehören, der Kaufpreis des Fahrzeugs (sofern vorhanden)
- Bei Fahrzeugen aus einem Set wird die Berechnung des Einzelpreis in der Set Verwaltung beschrieben, siehe 4.6.27 Sets.

Durch klick auf den Button  können Wertpunkte hinzugefügt werden. Es wird ein Fenster mit ALLEN Wertpunkten angezeigt, aus dem der hinzuzufügende ausgewählt werden kann. Wird ein Wertpunkt gewählt, der bereits im Fahrzeug existiert, passiert nichts. Anschliessend kann der Wert angepasst werden. Es können auch alle anderen Werte angepasst werden.

Ist ein Fahrzeug Liquidiert oder Verkauft, so ist die entsprechende Checkbox zu aktivieren. Bei Verkauft werden die Checkboxes Wunschartikel, Bestellt, Zum Verkauf und Liquidiert deaktiviert und ALLE Felder für Bearbeitung gesperrt, ausser die Felder Verk. Preis und Verk. Datum. In der Statistik werden Liquidiert und Verkauft separat ausgewiesen.

Ist im Feld Wert kein Eintrag, so wird für die Statistik der Kaufpreis verwendet. Dabei wird dieser Betrag in der Spalte Wert entsprechend subtrahiert. Die Spalte Einkauf bleibt gleich, es musste ja mal der Kaufpreis aufgewendet werden.

4.6.3.7 Register Bilder

| 10146

Zu jedem Fahrzeug kann ein beliebiges Bild für die Zugsdarstellung, eines für die Vorbild Darstellung und beliebig viele weitere Bilder erfasst sein.

Wenn ein Bild für das Vorbild definiert wurde, so wird dieses immer dann automatisch angezeigt, wenn das Register Vorbild aktiviert ist.

Ein Klick auf eine Bildzeile zeigt dieses Bild im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrößert.

Die beliebig vielen weiteren Bilder lassen sich mit einem „Bild Sujet“ versehen. Das ist etwas wie eine Marke, welche für genau eine Verbindung zwischen Fahrzeug und Bild deklariert wird. Durch Angabe eines Bild Sujet im Bericht Designer kann von dort aus auf genau dieses Bild zugegriffen werden. Jedes Sujet kann pro Fahrzeug nur 1x verwendet werden.

Bespiel wäre dann etwa: Hole Bild „Führerstand_1“ aus dem Fahrzeug XY und zeige dieses im Feld AB des Bericht Designer.

Register Bilder

Bedeutung der Button:

	Neu erfassen oder ändern eines Bild Sujet
	Dadurch wird dieses Bild „zum ersten Bild“ gemacht. Das erste Bild ist immer das, welches in allen Formularen und Reports als erstes bzw. einziges angezeigt/gedruckt wird.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Fahrzeug und diesem Bild. Das Bild selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein (oder mehrere) Bild aus der Bildliste dem Fahrzeug hinzu. Beim Klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet. Das Bild wird bei Wahl von „Bilder“ an letzter Stelle eingefügt. Wird beim Klick auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, dann wird die ArtikelNr des Fahrzeuges als Such Filter in das Feld "Volltext" in der Bildliste gesetzt und danach gefiltert. Werden die Bilder beim Erstellen mit der Artikel Nr des Fahrzeugs/Zubehör/Media als Bildname erstellt, so kann dadurch sehr schnell das richtige Bild gefunden werden. Wenn der Button bei "Bilder" geklickt wird, so können in der Bildliste mehrere Bilder selektiert und gleichzeitig hinzugefügt werden
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Bildes. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Fahrzeug zugewiesen, entsprechend dem Button für Bilder, Zug Bild, Vorbild Bild oder Typen Skizze Bild. Bei Bilder wird das Bild als letztes eingefügt
	Übernimmt das als 1. definierte Bild aus «Bilder» als Zug-, Vorbild- oder Typenskizze-Bild
	Schiebt das Bild eine Position nach oben. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten



	Schiebt das Bild eine Position nach unten. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten
	Kopiert alle fehlenden Bilder eines wählbaren Fahrzeugs in das aktuelle Fahrzeug. Es werden auch Zug-, Vorbild- und Typenskizze-Bild kopiert, falls diese im aktuellen Fahrzeug leer sind
	Es werden die Bild Sujet Einträge der angezeigten Bilder eingetragen. Es werden nur Bild Sujet gesetzt, die noch nicht belegt waren. Mit klicken bei gedrückter <Shift> Taste werden ALLE Bild Sujet der Bilder neu geschrieben, also auch bestehende überschrieben.

4.6.3.8 Register Ersatzteile

| 10147

Zu jedem Fahrzeug können beliebig viele Ersatzteile zugewiesen werden. Und jedes Ersatzteil kann beliebig oft verwendet werden.

Zusätzlich kann im Feld links der „Brille“ eingetragen werden, wie oft dieses Ersatzteil bei diesem Fahrzeug verwendet wird, sinnvoll z.Bsp. bei Lampen oder Haftreifen.



Register Ersatzteile

Bedeutung der Button:

Weisses Feld	Bedarf des Ersatzteils für dieses Fahrzeug
	Ein Klick zeigt das Bild dieses Ersatzteil im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrößert.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Fahrzeug und diesem Ersatzteil. Das Ersatzteil selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Öffnet das Ersatzteil zum bearbeiten
	Fügt ein Ersatzteil aus der Ersatzteilliste dem Fahrzeug hinzu. Beim klicken wird die Ersatzteilliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Ersatzteiles. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Fahrzeug zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Ersatzteile eines wählbaren Fahrzeugs in das aktuelle Fahrzeug

4.6.3.9 Register Superung

| 10148

Fahrzeuge können wertvermehrnde Umbauten haben, so zBsp. einen speziellen Motor, Kupplungen, Innenbeleuchtung, usw. Diese Superungen können hier erfasst werden. Diese Werte werden dann in der Statistik separat als Summe aufgelistet. Zusätzlich steht im Abfragedesigner ein weiteres Feld „Superung“ zur Verfügung, welches auf eigenen Berichten ausgegeben werden kann.

Fahrzeug	Modell	Vorbild	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehungen	Flags	Freie Felder	Zug
Figuren	FIG_01	Modellbahn Figuren			20	CHF 1.00								
Sitzende Figuren im Fahrzeug														
02.06.2011														
Funktionsdecoder	54621	ESU			1	CHF 21.90								
02.06.2011														
Kupplung	40345	ROCO			1	CHF 9.00								
Mechanisch/Leitend 4-pol														
02.06.2011														
Zugbeleuchtung 230mm	WB ad 230	Hufing Tronic			1	CHF 7.50								
7x LED warmweiss														
02.06.2011														

Sortierung: zuletzt hinzugefügte Superung ☐ Sortierung umgekehrt

Superung Name
Superung Artikel Nr
Anzahl
Datum
Hersteller
Preis

Register Superung

Im ausgeklappten Auswahlfeld «Sortierung» kann festgelegt werden, in welcher Reihenfolge die Superungen (wenn es mehrere sind) angezeigt werden. Über die Checkbox daneben kann die ausgewählte Reihenfolge noch umgekehrt werden, als zBsp Datum aufsteigend/absteigend. Die Einstellung bleibt gespeichert und wird beim nächsten öffnen des Detail Fenster wieder so angewendet.

Bedeutung der Button:

Weisses Feld	Anzahl der verwendeten Superungen für dieses Fahrzeug
	Ein Klick zeigt das Bild diese Superung im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrößert.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Fahrzeug und dieser Superung. Die Superung selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Öffnet die Superung zum bearbeiten
	Fügt eine Superung aus der Superungliste dem Fahrzeug hinzu. Beim klicken wird die Superungliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen einer neuen Superung. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Fahrzeug zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Superungen eines wählbaren Fahrzeugs in das aktuelle Fahrzeug

Superungen, die aus einem Service erstellt wurden können nicht an dieser Stelle bearbeitet werden, dies muss direkt im zugrundeliegenden Service gemacht werden.

4.6.3.10 Register Service

| 10149

Fahrzeuge benötigen Service, die hier erfasst werden können. Es kann zu jedem Service neben dem Datum und Servicedaten auch ein Status gegeben werden. So ist es möglich, alle Fahrzeuge mit Servicestatus „Geplant“ als Liste auszudrucken.

Diese Reporte können aus dem Drucken Menü der Fahrzeuge aufgerufen werden.

Standardmässig werden nicht alle Detail eines Service angezeigt. Durch umschalten mit dem Button „Detail“ kann aber in die Detailansicht mit mehr Feldern und der Standardansicht umgeschaltet werden.

Register Service Standard Ansicht

Fahrzeug Modell Vorbild Info Digital Kauf/Lager Bilder Ersatzteile Superung Service Links Beziehung Flags Freie Felder Zug

19.11.2017 Decoder defekt Status: Geplant Marker:    Detail

10.07.2016 Lok eingemessen Status: Erledigt Marker:   

Decoder Einstellungen

Register Service Detail Ansicht

Fahrzeug Modell Vorbild Info Digital Kauf/Lager Bilder Ersatzteile Superung Service Links Beziehung Flags Freie Felder Zug

19.11.2017 Decoder defekt Status: Geplant Marker:    Detail

Lok hat keine kraft und ruckelt komisch, neuen Decoder msd3 einbauen??

Ersatzteil: Menge:   

Betriebs Std: h Gefahrene km: km

10.07.2016 Lok eingemessen Status: Erledigt Marker:   

Decoder Einstellungen

Lok mit TC und CS2 eingemessen

Ersatzteil: Menge:   

Betriebs Std: h Gefahrene km: km

Bedeutung der Button:

	Bearbeiten des Service Eintrag
	Löscht den Service Eintrag
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Services. Dieser wird anschliessend direkt dem aktuellen Fahrzeug zugewiesen.
	Öffnet eine Liste mit den Service Template oder bereits an anderen Fahrzeugen/Zubehör verwendeten Service. Aus dieser Liste kann dann ein Service ausgewählt werden. Macht also eine Kopie eines bestehenden Service
	Standardmässig werden in der Liste „Ersatzteile“ nur jene angezeigt, die zum Fahrzeug/Zubehör passen (Ersatzteil Verwaltung->Verwendet in). Durch aktivieren des Button „Alle“ werden alle Ersatzteile in der Liste angeboten
	Öffnet ein Textfenster welches die Felder Betriebs Std und Gefahrene km aus dem letzten Service sowie die summierten Daten dieser Felder aus allen Service dieses Artikels anzeigt
 <i>Re 460</i> Service Daten: Total Betriebs Std: - h Gefahrene km: - km Letzter Service Betriebs Std: - h Gefahrene km: - km Schliessen	
	Öffnet ein Fenster, welches alle Service dieses Artikel mit den Feldern Betriebs Std und Gefahrene km auflistet

Service Betriebs Daten

Service Betriebs Daten

Re 460

		- h	- km
31.07.2020	Ein Zahnrad im Drehgestell ohne Schleifer dre	-	-

Schliessen

Sind für einen Service Ersatzteile nötig, so können diese hier pro Service erfasst werden, inkl. der nötigen Menge. Diese Menge wird dann im entsprechenden Ersatzteil Detail im Register „Service“ als „für Service benötigte Menge“ gelistet, dies solange, wie der Service auf „Geplant“ bleibt. Sobald der Status auf „Erledigt“ geändert wird, wird die eingetragene Menge dem Lagerbestand abgezogen und ein Eintrag im Lagerfluss gemacht.

4.6.3.11 Register Links

| 10150

Links werden in 2 Gruppen unterschieden:

AutoLinks werden beim anzeigen des Fahrzeugs automatisch aufgrund des Eintrags in AutoLink Filter generiert und angezeigt. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚A‘ und können NICHT gelöscht werden (weil sie automatisch berechnet werden).

Weitere Links sind Links, die einem Fahrzeug individuell zugewiesen sind. Jedem Fahrzeug können beliebig viele Links zugewiesen werden, und jeder Link kann beliebig vielen Fahrzeugen zugewiesen sein. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚L‘ und können gelöscht werden.

Links können nicht nur Internet Links sein, sondern auch „Verweise“ auf Dokumente, Bilder, usw. So besteht damit auch die Möglichkeit, sehr grosse Bilder zu einem Fahrzeug zu verwalten, ohne dass diese in die DB importiert werden müssen. Der Filetyp wird dabei angezeigt.

Fahrzeug	Modell	Vorbild	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehung	Flags	Freie Felder	Zug
A	Mä_29850_explo		Märklin Ersatzteil Blatt							PDF				
A	1 Standardsuche		Sucht nach dem Inhalt im Suchtext Feld							WWW				
A	Bahnbilder		Bahnbilder							WWW				
A	Bahnbilder ??		Bahnbilder freier Suchbegriff							WWW				
A	Mä - Bild		Artikel Bild aus der Märklin Seite							WWW				
A	Mä - Ersatz- & Versch		Suchen nach Ersatzteilen							WWW				
A	Mä - Ersatzteile H0		Komplette Ersatzteilliste aller Mä Produkte							WWW				
A	Mä - Produkte		Produkt Datenbank							WWW				

Schnell Link:

Suchtext: Ae 6/6 Arth-Goldau

A = Auto Link
L = Link diesem Fahrzeug zugewiesen

Register Links

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <https://www.rfnet.ch>

Suchtext kann einen beliebigen Text enthalten, der dann in einem Auto Link verwendet werden kann.

Bedeutung der Button:



Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer.

Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet.

Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel



Löscht den Bezug zwischen aktuellem Fahrzeug und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.



	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Fahrzeug hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Fahrzeug zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Links (Typ „L“) eines wählbaren Fahrzeugs in das aktuelle Fahrzeug (nicht Auto-Links, die werden ja automatisch angezeigt)

4.6.3.12 Register Beziehungen

| 10151

Es können beliebige Artikel (Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen, Decoder, InfoPad, Service, Set und Zügen) zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei kann jeder Beziehung ein eigener Text hinterlegt werden.

Register Beziehung

Artikel, die in Beziehung zu einem anderen stehen, können nicht gelöscht werden. Es erscheint dann eine Meldung

Damit der Artikel gelöscht werden kann, muss zuerst jede Beziehung zu einem anderen Artikel gelöscht werden.

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld oben an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.6.3.13 Register Flags**| 10152**

Mit Flags können bei Fahrzeugen beliebige Eigenschaften, die mit einem Ja/Nein beantwortet werden können, verwaltet werden. Flags sind dabei nach Kategorien unterteilt anlegbar und auch so filterbar.

Es werden standardmässig alle vorhandenen Flags angezeigt, diese können dann beliebig aktiviert (=Ja) oder deaktiviert (=Nein) werden.

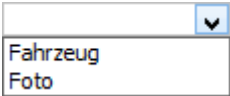
Zusätzlich sind diese filterbar über die Auswahl einer Kategorie oder über den Button "nur gew. Flags": dadurch werden nur aktivierte oder alle Flags angezeigt (umschalten).

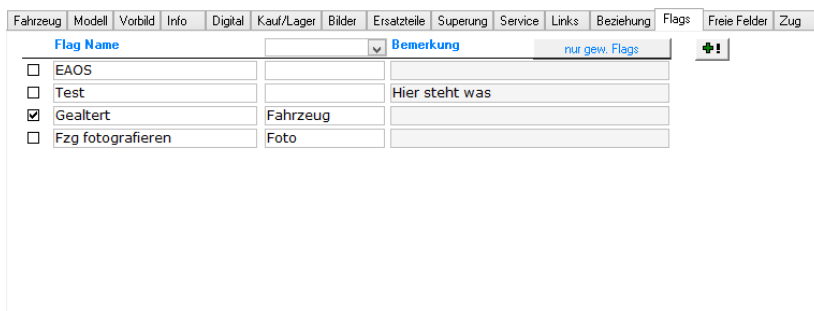
Beispiel für Flags:

- Orig Foto fehlt
- Zugbild fehlt
- in Reparatur
- Ausgeliehen

Flags werden in der Flag Verwaltung erstellt (siehe Kapitel 4.6.28 Flags) und stehen danach hier im Register Flag des Fahrzeugs zur Verfügung. Flags können aktiviert oder deaktiviert sein und einen Fahrzeugbezogenen Bemerkungstext haben.

Um bei vielen Flags den Überblick nicht zu verlieren, können dieses gefiltert werden. Dazu stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Button 	damit wird die Anzeige umgeschaltet zwischen „alle Flag zeigen“ und „nur gew. Flag“= nur aktivierte Flag
Filterfeld 	damit wird die Anzeige gefiltert und nur noch solche Flags angezeigt, die der gewählten Kategorie entsprechen
	Erstellen eines neuen Flags

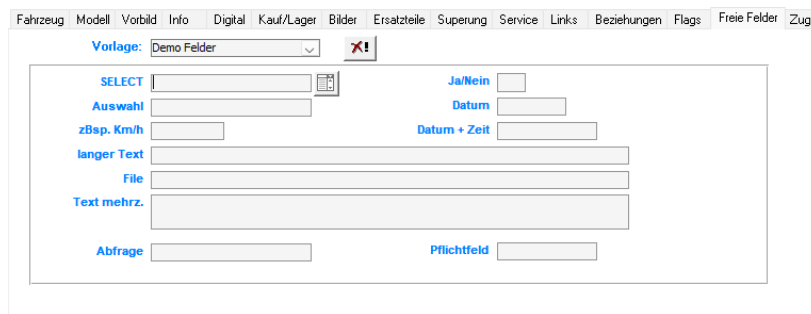


Flag Name	Bemerkung
☐ EAOS	
☐ Test	Hier steht was
☒ Gealtert	Fahrzeug
☐ Fzg fotografieren	Foto

Register Flags

4.6.3.14 Register Freie Felder**| 10153**

In MobaVer können bis zu 16 Felder in Vorlagen definiert werden und dann über die Vorlage einem Fahrzeug zugewiesen sein. Die Felder können je 250 Zeichen fassen, wie die Zeichen in das Feld kommen bzw. welches Format sie dabei haben wird über die Vorlage definiert.



Register Freie Felder

Falls ein Feld durch die Vorlage gesperrt ist, so kann kein Wert direkt über die Tastatur eingegeben werden. Hat ein Feld eine „Funktion“, so kann der Wert im Feld durch anklicken bei gedrückter <Shift> Taste durch einen entsprechenden Dialog gefüllt werden. Beispielsweise wird in obigem Bild durch klick auf das Datum Feld mit gedrückter <Shift> Taste ein kleiner Datum Auswahl Dialog geöffnet.

Wird beim klicken in das Feld die <Ctrl> Taste gedrückt, so wird der Feldinhalt gelöscht, auch bei gesperrtem Feld. Das Sperren des Feldes im Vorlagen Editor bewirkt nur ein sperren der Eingabe über die Tastatur, nicht aber über die entsprechenden „Assistenten“.

Beim Wechseln einer Vorlage werden die Werte in den Feldern NICHT gelöscht. Allerdings kann es dann sein, dass der Feldinhalt nicht mehr zum Feldname oder Feldtyp passt. Ist ein Feld z.Bsp. mit einem Dateipfad/Name gefüllt und wird durch den Vorlagenwechsel zu einem Datumfeld, so passt der Inhalt nicht mehr.

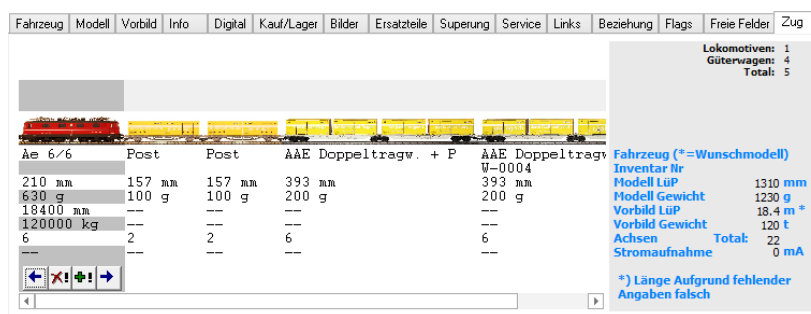
Um solche „Probleme“ zu umgehen, kann beispielsweise passend zu den Fahrzeug Kategorien eine Feld Vorlage angelegt werden und diese dann hier zugewiesen werden.

Über den Button  kann die Feld Vorlage gelöscht werden. ACHTUNG, dabei werden auch die Inhalte aller 16 freien Felder gelöscht, da diese ja uU. bei einer anderen Vorlage einen falschen Inhalt haben könnten.

4.6.3.15 Register Zug

| 10154

Das Register Zug wird nur angezeigt, wenn das aktuelle Fahrzeug in einem Zugverband verwendet wird.



Register Zug

Bedeutung der Button und Felder:

	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach links
	Löscht das Fahrzeug aus dem Zug. Dieses kann danach wieder in anderen Zügen verwendet werden.
	Fügt ein Fahrzeug an dieser Position in den Zug ein. Dazu wird eine Liste geöffnet, in der alle freien Fahrzeuge angezeigt werden.
	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach rechts

4.6.3.16 Set Nr verwalten**| 10155**

Die Set Verwaltung funktioniert wie andere Hilfstabellen auch: es kann ein Set erstellt werden und diesem beliebig viele Fahrzeuge hinzugefügt werden. Dazu wird der Button  verwendet. Ist das Set Nr. Feld leer, wird durch Klick auf diesen Button ein neues Set erstellt. Steht ein Set in der Liste, kann dieses bearbeitet werden.

Set Nr:   

Es kann auch ein Set Name direkt in ein leeres Feld geschrieben werden, das Set wird dann angelegt und das aktuelle Fahrzeug gleich diesem Set zugewiesen.

Durch Klicken auf das zweite  wird eine Liste angezeigt (kann entsprechend Ihrer DB abweichen):

Hangartner Taschenwagen	Hangartner	47453	Märklin
Hangartner Taschenwagen	Hangartner	47453	Märklin
Hangartner Taschenwagen	Hangartner	47453	Märklin

Hier ist zu sehen, dass unter diesem Set bereits 3 Fahrzeuge vorhanden sind.

Weitere Set bezogene Daten können direkt in der Set Verwaltung eingegeben werden. Siehe dazu auch im Kapitel 4.6.27 Sets.

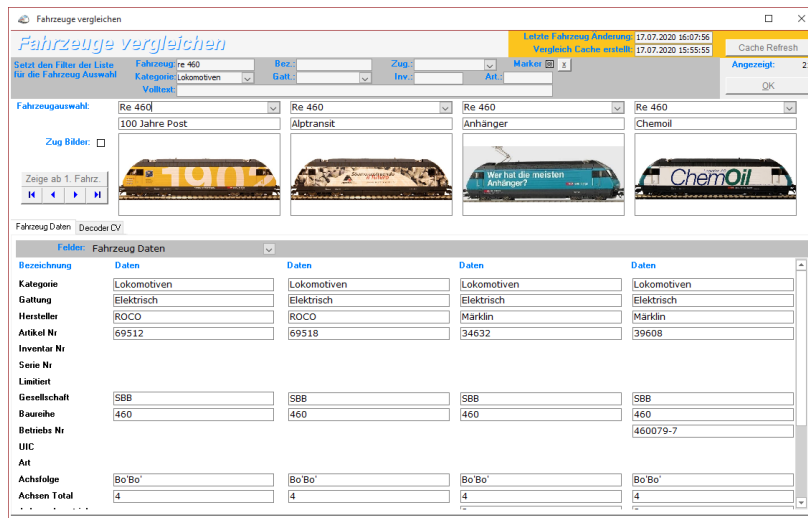
4.6.4 Fahrzeuge vergleichen**| 10156**

In diesem Fenster können fast alle Daten von bis zu 4 Fahrzeugen nebeneinander aufgelistet und verglichen werden.

Über das Listenfeld „Fahrzeugauswahl“ kann für jede Spalte ein beliebiges Fahrzeug ausgewählt werden. Oberhalb der Bilder können im hellgrauen Bereich Filter definiert werden. Mit diesen Filtern wird die Auswahl eingeschränkt, welche in den Listenfeldern „Fahrzeugauswahl“ angezeigt werden. Wählen Sie beispielsweise Kategorie „Lokomotiven“ aus, so werden in den Listenfeldern nur noch Fahrzeuge dieser Kategorien angezeigt.

Um das öffnen und Darstellen der Daten zu beschleunigen werden intern Cache Tabellen angelegt. Diese bleiben auch nach dem schliessen des Fenster erhalten. Wann diese Daten angelegt wurden wird mit einem Datumstempel gespeichert. Ebenfalls wird gespeichert, wann sich zuletzt Daten an einem Fahrzeug geändert haben. Diese 2 Datum werden oben rechts im Fenster angezeigt. Sind nun die Daten der Cache Tabellen älter als ein zuletzt geändertes Fahrzeug, so wird ein gelb Hinterlegter Bereich angezeigt. Sie können dann durch klicken auf den Button «Cache Refresh» die Cache Daten neu erstellen. Dies dauert je nach Anzahl Fahrzeuge einen Moment.

Zu Beachten ist, dass zBsp das hinzufügen einer Superung nicht als Änderung am Fahrzeug erfasst wird weil hier im Fahrzeug vergleichen Superungen nicht angezeigt werden. Allenfalls ist natürlich das Feld Superung Preis betroffen, dann ist ein Refresh nötig ohne dass dieser angezeigt wird.



Fahrzeuge vergleichen

Ein Doppelklick auf das Listenfeld „Fahrzeugauswahl“ öffnet das Detail Formular zu diesem Fahrzeug.

Bedeutung der Button und Felder:

Zeige ab 1. Fahrz.

Zeigt in der ersten Spalte das erste Fahrzeug aus dem Listenfeld und in den folgenden Spalten dann die entsprechend nächsten.



Blättert zu den ersten 4 Fahrzeugen



Blättert um 4 Fahrzeuge zurück, zeigt also die vorherigen 4 Fahrzeuge aus dem Listenfeld „Fahrzeugliste“, sofern noch so viele vorhanden sind.



Blättert um 4 Fahrzeuge weiter, zeigt also die nächsten 4 Fahrzeuge aus dem Listenfeld „Fahrzeugliste“, sofern noch so viele vorhanden sind.

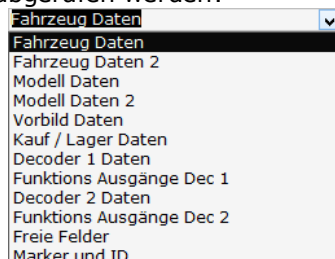


Blättert zu den letzten 4 Fahrzeugen

Zug Bilder: ☐

Standardmässig wird das als „1. Bild“ definierte Bild angezeigt. Durch anwählen dieser Checkbox wird beim auswählen eines Fahrzeugs aus der Liste das im Feld „Zugbild“ definierte Bild gezeigt.

Neben dem Bild werden im unteren Bereich fast alle Daten aufgelistet, die beim jeweiligen Fahrzeug definiert sind. Diese Daten sind in verschiedenen Sichten zusammengefasst und können so abgerufen werden:



Mit dem Listenfeld „Felder“ kann die Datenansicht verändert werden.

4.6.5 Fahrzeuge drucken

| 10157

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Fahrzeugen. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.

Fahrzeuge drucken

Das Formular sollte selbstsprechend sein. Einfach ausprobieren. Im Feld „Sub Titel“ lassen sich Titeltexthe eingeben und speichern, die als Untertitel auf den meisten Drucklisten angezeigt werden.

Druckfilter definieren, welche Daten ausgedruckt werden. Es stehen folgende Filter für das Drucken von Fahrzeugen zur Verfügung:

Alle	Druckt alle Fahrzeuge aus
nur Angezeigt	Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn das Fahrzeug Detail Formular angezeigt wird. Gedruckt wird <u>genau der Angezeigte Datensatz</u>
wie Anzeigefilter	Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn das Fahrzeug Detail Formular angezeigt wird. Gedruckt werden alle momentan dem Formular Filter entsprechenden Fahrzeuge. Das sind die, welche im Fahrzeug Formular in der Liste aufgeführt sind.
Markierte	Es werden alle Fahrzeuge gedruckt, welche das Marker Feld gesetzt haben. Marker können von Hand oder durch eine Abfrage (siehe Abfrage Designer HelpID:259) gesetzt werden.
Auswahl	Druckt ein beliebiges Fahrzeug, das aus der Liste gewählt wird
Zug	Druckt alle Fahrzeuge zu einem wählbaren Zug
Flag	Druckt alle Fahrzeuge mit einem wählbaren Flag (optional noch den Flag Text)
Kategorie	Druckt alle Fahrzeuge zu einer wählbaren Kategorie
Sterne	Druckt alle Fahrzeuge zu einer wählbaren Anzahl Sterne

Die meisten Drucklisten lassen sich als „Zebra“ Druck erstellen, d.h. jeder 2. Datensatz wird mit einem grauen Balken hinterlegt. Dieser Zebradruck kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden.

4.6.6 Fahrzeuge suchen (und ersetzen)

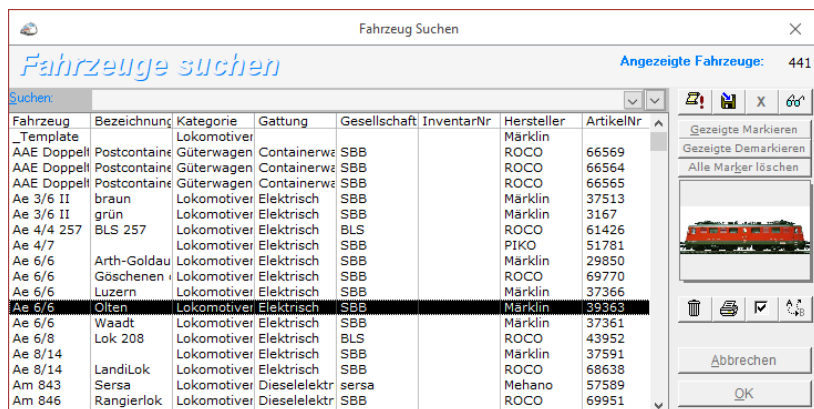
| 10158

Ersetzen von Fahrzeug Daten ist nur über das Formular Fahrzeuge suchen möglich. Zuerst muss immer ein Suchkriterium definiert werden, welches die Fahrzeuge entsprechend filtert, danach kann das Formular zum Ersetzen von Daten aufgerufen werden.

4.6.6.1 Suchen von Fahrzeugen

| 10159

Beim öffnen werden immer alle Fahrzeuge angezeigt. Durch klicken auf einen Listeneintrag wird, falls definiert, das entsprechende Fahrzeugbild eingeblendet. Ein Doppelklick öffnet das Formular mit den Detaildaten zu diesem Fahrzeug.



Fahrzeuge suchen

Bedeutung der Button:

	Die Suche wird gestartet und die Fahrzeuge aufgelistet
	Speichert die aktuelle Gruppierung in die Liste, kann dann wieder aufgerufen werden über 
	Löscht alle Einträge aus der Suchen Zeile
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten Fahrzeuge. Oder löschen ALLER Marker in den Fahrzeugen
	Löschen des angezeigten Fahrzeuges
	Öffnet das Formular zum Drucken von Fahrzeugen
	Kehrt den Marker des angezeigten Fahrzeugs um
	Öffnet das Formular zum Ersetzen/Bearbeiten von Fahrzeugdaten

Zum Filtern von Fahrzeugen kann entweder auf ein bereits gespeichertes Suchkriterium zurück gegriffen werden, oder es kann ein neues erstellt werden. Gespeicherte sind über den linken „Pfeil nach unten“ Button zu erreichen. Diese können durch weitere Kriterien ergänzt werden, oder aber ein neuer erstellt werden.

Dazu kann aus der Liste beim rechten „Pfeil nach unten“ Button ein Feld gewählt werden. Dieses wird anschliessend in den Suchen Bereich kopiert, gefolgt von einem = Zeichen. Tragen Sie hier den gewünschten Suchbegriff ein. Sie können auch Suchbegriffe ohne Feldname eintragen, dann werden diese in allen Feldern gesucht (Volltextsuche).

Beispiel:

Schreiben Sie "Re" so werden Fahrzeuge wie "**Re** 460" genauso gefunden wie Bezeichnung "SwissExpress".

Möchten Sie die Suche auf ein bestimmtes Feld begrenzen, so muss der Feldname gefolgt von "=" oder "<>" und dem Suchbegriff eingegeben werden. Als Hilfe sind unter der Liste  alle Feldnamen angezeigt, die ausgewählt werden können.

Beispiel:

Wählen Sie "Fahrzeug" so füllt das Programm die Suchzeile mit "Fahrzeug=", setzen Sie "Re" dahinter. So werden alle Fahrzeuge angezeigt, die im Feld Fahrzeug den Begriff "Re" haben, egal an welcher Stelle.

Soll nach dem genauen Begriff gesucht werden, also ohne Wildcard *, so muss == gesetzt werden.

Zum Suchen stehen alle Felder des Fahrzeugs Detail und Hilfstabellen zur Verfügung, ebenfalls die Freien Felder als "fld_00" bis "fld_15". Felder, die beim Öffnen nicht schon angezeigt werden, können durch Eingabe des Feldname mit eckigen Klammern im "Suchen" Feld eingeblendet werden.

Beispiel:

Geben Sie [Marker] ein, so wird die Spalte Marker zusätzlich angezeigt.

Felder, nach deren Inhalt gesucht werden soll, werden automatisch immer eingeblendet. Wenn Sie also "Spurweite=H0" eingeben, so wird die Spalte Spurweite automatisch eingeblendet.

Durch die Eingabe von Feldname=NULL oder Feldname<>NULL als Suchbegriff werden alle Fahrzeuge gelistet, die eben dieses Feld leer oder nicht leer haben.

Beispiel:

Geben Sie Bezeichnung=NULL ein, so werden alle Fahrzeuge angezeigt, die im Feld Bezeichnung keinen Eintrag haben.

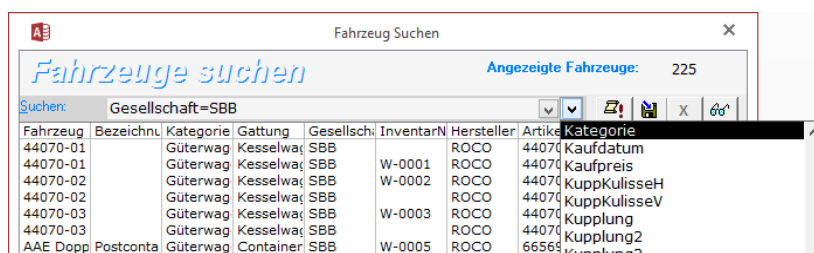
Hilfsmittel:

Wenn bei Auswahl eines Feldes aus der Liste  die <Shift> Taste gedrückt wird, so wird der Feldname automatisch in [] gesetzt.

Wenn bei Auswahl eines Feldes aus der Liste  die <Ctrl> Taste gedrückt wird, so wird an den Feldname automatisch ein <> angefügt.

Wenn bei Auswahl eines Feldes aus der Liste  keine Taste gedrückt wird, so wird an den Feldname automatisch ein = angefügt.

Mehrere Suchbegriffe, sowohl mit wie auch ohne Feldbezug (Feldname=___), werden durch ein Semikolon ; getrennt.



Suchbegriff definieren

Wenn der Suchfilter definiert ist, wird durch klicken auf den Button  die Suche gestartet und alle Fahrzeuge aufgelistet, welche dem Suchfilter entsprechen.

Gesucht werden kann auch nach FlagName und FzgFlagBemerkung. Allerdings ist es dann nicht möglich, das Ersetzen zu öffnen, wenn eines dieses Felder für die Suche verwendet wird. Dies hat technische Gründe.

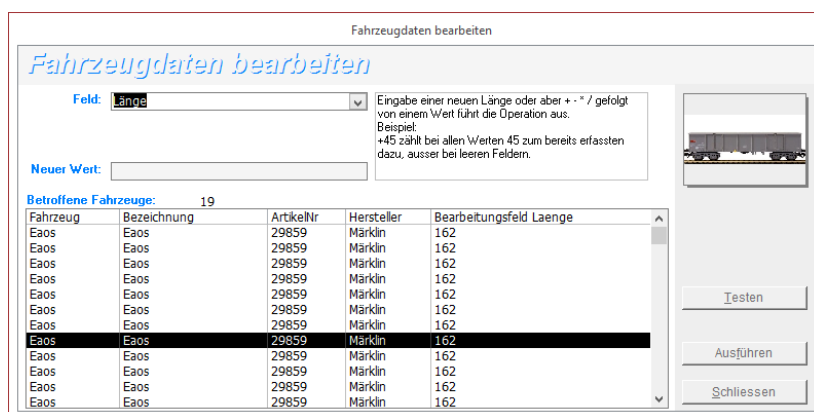
Abhilfe ist möglich, indem nach Flag gesucht wird, die angezeigten Fahrzeuge dann markiert werden und anschliessend nach Marker<>0 gesucht wird. Damit kann dann auch das Ersetzen Fenster geöffnet werden.

4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten

| 10160

Nach dem Öffnen des Formular Fahrzeugdaten bearbeiten werden alle Fahrzeug aufgelistet, bei denen eine Änderung ausgeführt wird.

Zum Ändern muss zuerst ein Feld gewählt werden, dessen Daten geändert werden soll. Sobald ein Feld ausgewählt ist, wird rechts daneben ein Beschreibungstext eingeblendet, zusätzlich werden weitere Formularfelder eingeblendet und in der Liste des Fahrzeugs wird das zu bearbeitende Feld mit dem jeweils aktuellen Inhalt angezeigt.



Fahrzeugdaten ersetzen

Im Beispiel wurde das Feld Länge ausgewählt, die aktuellen Daten des Feldes werden in der Fahrzeugliste in der rechten Spalte „Bearbeitungsfeld Laenge“ angezeigt.

Das Feld „Neuer Wert“ kann sowohl ein Listefeld sein wie auch ein Textfeld. Listenfelder werden nochmals unterschieden in Felder, die nur Werte aus der Liste zulassen und solche, die auch andere Werte zulassen. Falls nur Listenwerte zugelassen sind, dann wird rechts neben dem Feld ein Button  eingeblendet. Durch diesen wird ein weiteres Formular entsprechend dem gewählten Feld eingeblendet, das die Eingabe weiterer Werte in die Liste ermöglicht. Es sind dies fast immer Felder aus den Hilfstabellen, wie zBsp. Kategorie, Gattung, Adressen, usw.

Im Feld neuer Wert kann nun beispielsweise +25 eingegeben werden. Durch diese Schreibweise wird dem bestehenden Feldinhalt 25 dazu addiert. Es sind bei Zahlenfeldern die 4 Grundrechenarten möglich.

Nach klicken auf den Button „Testen“ wird die Fahrzeugliste neu aufgebaut. Es werden jetzt 2 neue Spalten „Ist“ und „Soll“ eingeblendet. Ist zeigt die Daten wie diese aktuell im Datensatz gespeichert sind, soll zeigt diese, wie sie **nach** dem Ausführen gespeichert sind.

Mit klicken auf den Button „Testen“ werden **keine** Daten verändert, diese werden erst beim Klicken auf „Ausführen“ geändert.

Es ist möglich, auch Ersatzteile und Bilder mehreren Fahrzeugen zuzuweisen. Bei Bildern ist zu beachten, dass dies nur bei „normalen“ Bildern funktioniert und nicht für Bilder, die für die Zugdarstellung verwendet werden können. Zugbilder müssen immer noch „von Hand“ bei jedem Fahrzeug einzeln zugewiesen werden.

Weiter ist es bei Bilder zuweisen möglich, dieses Bild als erstes Bild zu definieren. Dazu muss die Checkbox „als 1. Bild“ aktiviert werden.

Beim Entfernen von Bildern, die als 1. Bild gesetzt sind, ist anschliessend kein 1. Bild mehr vorhanden. Bei diesen Fahrzeugen wird das älteste Bild wieder als 1. gesetzt.

Fahrzeugdaten bearbeiten

Fahrzeugdaten bearbeiten

Feld: Länge

Neuer Wert: 166

Betroffene Fahrzeuge: 19

Fahrzeug	Bezeichnung	Länge Ist	Länge Soll
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166
Eaos	Eaos	162	166

Testen

Ausführen

Schliessen

Ergebnis testen

Felder, denen eine Zeichenkette hinzugefügt werden kann, bekommen die Checkbox Add eingeblendet sowie eine Auswahlliste, ob die Zeichen an den Anfang oder an das Ende hinzugefügt werden sollen.

Feld: Kupplung

Add: ☒ Anfügen: an den Anfang

Replace: ☐ an das Ende

Neuer Wert: Märklin KK

Auswahl/Eingabe einer neuen Kupplung oder Ergänzung zum bestehenden Kupplung. Add fügt den "Neuer Wert" zur Kupplung hinzu (an das Ende/an den Anfang). Replace ersetzt den Suchbegriff "Ersetzen von" durch den Inhalt von "Neuer Wert"

Wert hinzufügen

Falls ein Feld das Ersetzen von Werten zulässt, dann ist zusätzlich noch die Checkbox Replace eingeblendet sowie ein Feld „Ersetzen“. Sobald Replace angewählt ist, muss im Feld Ersetzen etwas eingetragen sein. Dann wird dieser innerhalb des bestehenden Feldinhaltes durch den neuen Wert ersetzt.

Feld: Kupplung

Add: ☐

Replace: ☒ Ersetzen von: Kurzkupplung

Neuer Wert: Märklin KK

Auswahl/Eingabe einer neuen Kupplung oder Ergänzung zum bestehenden Kupplung. Add fügt den "Neuer Wert" zur Kupplung hinzu (an das Ende/an den Anfang). Replace ersetzt den Suchbegriff "Ersetzen von" durch den Inhalt von "Neuer Wert"

Wert ersetzen

Es kann nur Add oder Replace ausgewählt sein, niemals beides.

Wenn der Wert komplett durch einen neuen ersetzt werden soll, dann beide Checkboxen nicht ankreuzen und einen Wert im Feld „Neuer Wert“ eintragen bzw. wählen.

4.6.7 Zug Liste

| 10161

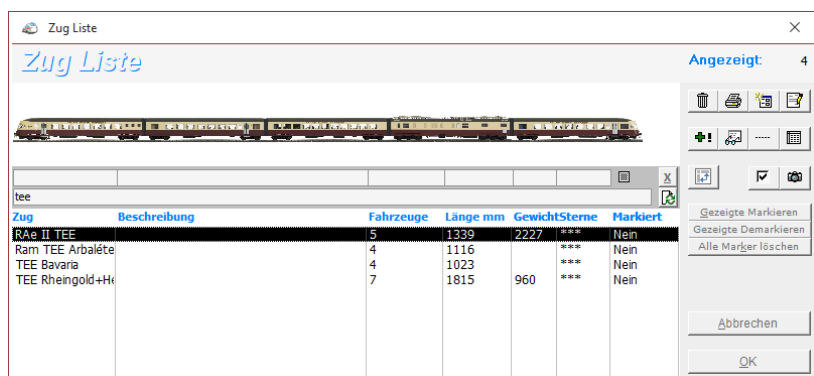
In der Zug Liste werden alle Züge mit den wichtigsten Zugdaten angezeigt. Die Züge können ab hier bearbeitet, erstellt oder gelöscht werden. Ebenfalls kann hier das Formular zum Drucken von Zügen geöffnet werden.

Der Zug wird dynamisch aus den Fahrzeugbildern der Fahrzeuge in der Liste oberhalb der Liste angezeigt.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Die Länge der Züge ist nur dann korrekt, wenn bei allen Fahrzeugen die Modell Länge korrekt eingetragen ist.

In der Filter Zeile kann bei „Zug“ oder „Beschreibung“ nach Begriffen gefiltert werden. Dabei spielt es keine Rolle, wo im Feld der Suchbegriff vorkommt, es wird nach *Filter* gesucht. Bei den numerischen Feldern (Fahrzeuge, Länge, Gewicht) kann mit <, > oder = gesucht werden, wenn kein Vergleichsoperator angegeben wird so ist =.



Zug Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des angezeigten Zugdatensatzes und des Zugverbandes
	Öffnet das Formular zum Drucken von Zügen
	Erstellen eines neuen Zugdatensatzes
	Bearbeiten des aktuellen Zugdatensatz.
	Es werden ALLE markierten Fahrzeuge, die noch keinem anderen Zug zugewiesen sind, dem aktuellen Zug angehängt.
	Zeigen einer vereinfachten Zugdarstellung (nur Bilder) ohne Editier Möglichkeit
	Öffnen des Zugverbandes (oder Doppelklick auf einen Zugeintrag)
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Zug als Suchbegriff
	Wechselt die Zugbild Darstellung zwischen dynamischer und Zug-Foto Darstellung. Das Zug-Foto kann im Zug Detail im Register Zug Bild erstellt/ausgewählt werden Bei dynamischer Darstellung wird immer der ganze Zug mit allen Fahrzeugen wie er aktuell ist dargestellt. Ein Zug-Foto muss erstellt werden und repräsentiert eine Momentaufnahme mit den für das Foto gewünschten Fahrzeugen. Das Zug-Foto kann im Zug Detail im Register Zug Bild erstellt werden
	Kehrt den Marker des angezeigten Zuges um
	Öffnen des Tool für Zug Foto
Gezeigte Markieren Gezeigte Demarkieren Alle Marker löschen	Markieren und Demarkieren der angezeigten Züge Löschen aller Marker, ungeachtet des Anzeige Filter

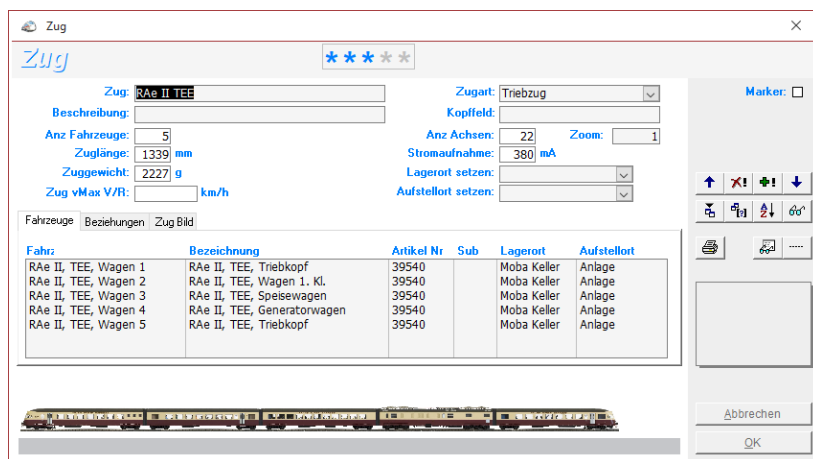
4.6.7.1 Zug Detail

| 10162

Im Zugdatensatz kann neben dem eigentlichen Zugname noch eine Beschreibung sowie eine Zugart hinterlegt werden. Alles wird beim Ausdrucken auf den Druckreport ausgegeben. Zusätzlich kann hier ein Zoomfaktor angepasst werden, damit ungenaue Zug Bilder im Zugverband besser dargestellt werden können.

Das Bild zum Zug kann relativ breit gewählt werden, es wird in der Zug Liste über die ganze Breite der Liste angezeigt. Auch wird die Breite des Bildes angepasst, wenn das Fenster der Zug Liste breiter gemacht wird.

Ein Zug Bild wird am einfachsten über das "Zug Foto" Tool aus der Zug Liste gemacht. Das "Zug Foto" Tool wird über den Button  geöffnet.



Zug

Zug: Zugart:

Beschreibung:

Kopffeld:

Anz Fahrzeuge: Anz Achsen: Zoom:

Zuglänge: mm Stromaufnahme: mA

Zuggewicht: g Lagerort setzen:

Zug vMax V/R: km/h Aufstellort setzen:

Fahrz	Bezeichnung	Artikel Nr	Sub	Lagerort	Aufstellort
RAe II, TEE, Wagen 1	RAe II, TEE, Triebkopf	39540		Moba Keller	Anlage
RAe II, TEE, Wagen 2	RAe II, TEE, Wagen 1. Kl.	39540		Moba Keller	Anlage
RAe II, TEE, Wagen 3	RAe II, TEE, Speisewagen	39540		Moba Keller	Anlage
RAe II, TEE, Wagen 4	RAe II, TEE, Generatorwagen	39540		Moba Keller	Anlage
RAe II, TEE, Wagen 5	RAe II, TEE, Triebkopf	39540		Moba Keller	Anlage



Abbrechen OK

Zug (Datensatz)

Soll ein Zugverband aus den Fahrzeugen gebildet werden, muss zuerst ein Zugdatensatz erstellt werden. Anschliessend können dem Zugdatensatz Fahrzeuge hinzugefügt, gelöscht oder neu sortiert werden.

Das „rangieren“ der Fahrzeuge kann auch mit grafischer Darstellung im Zugverband gemacht werden, dazu muss der Zugverband über den Button  geöffnet werden.

Bedeutung der Button und Felder:

	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach oben (links)
	Löscht das Fahrzeug aus dem Zug. Dieses kann danach wieder in anderen Zügen verwendet werden.
	Fügt ein Fahrzeug hinter der aktuellen Position in den Zug ein. Dazu wird eine Liste geöffnet, in der alle freien Fahrzeuge angezeigt werden.
	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach unten (rechts)
	Kehrt die Reihenfolge der Fahrzeuge im Zug um. Es sind immer alle Fahrzeuge betroffen
	Mischt die Fahrzeuge ab dem markierten in eine neue, zufällige Reihenfolge um. Gilt nur für Fahrzeug ab dem in der Liste markierten (inklusive). Im Bild oben wäre das ab inkl. dem „Hbils rivella...“
	Sortiert die Fahrzeuge wieder in die Reihenfolge, wie sie dem Zug hinzugefügt wurden. Das erste ganz oben (vorne), das als letztes hinzugefügte ganz unten (hinten)

	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Öffnet das Formular zum Drucken von Zügen
	Zeigen einer vereinfachten Zugdarstellung (nur Bilder) ohne Editier Möglichkeit
	Öffnen des Zugverbandes (grafische Darstellung des Zuges)
Lagerort setzen	Wählen eines Lagerort aus der Liste setzt diesen bei allen Fahrzeugen des Zuges nach Rückfrage ein
Aufstellort setzen	Wählen eines Aufstellort aus der Liste setzt diesen bei allen Fahrzeugen des Zuges nach Rückfrage ein

Register Beziehungen



Zug Beziehungen

Bedeutung der Button im Register Beziehungen:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld oben an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

Register Zug Bild

Das Zug Bild kann nach Bedarf in eigenen Berichten des Druck Listen Designer verwendet werden. Bei den in MobaVer bereits eingebauten Drucklisten zu Zügen wird der Zug dynamisch direkt aus den Fahrzeugbildern dargestellt. Zu lange Züge könnten dann im Ausdruck abgeschnitten dargestellt werden.



Zug Bild

Bedeutung der Button im Register Zug Bild:

	Öffnen des Tool für Zug Foto
	Löscht das Bild aus dem Zug

	Erstellt einen neuen Bilddatensatz und weist diesen direkt diesem Zug hinzu
	Auswählen eines Bildes aus der Bild Auswahlliste und zuweisen an den aktuellen Zug. Die Bild Auswahlliste wird beim Klicken auf den Button geöffnet.

4.6.7.2 Zugverband

| 10163

Pro Zugverband sind maximal 31 Fahrzeuge möglich. Es sind nur Fahrzeuge in einen Zugverband einreihbar, die noch in keinem anderen eingereiht sind. Ein Fahrzeug kann ja nicht gleichzeitig in mehreren Zügen sein (Dies erklärt auch, weshalb wirklich jedes Fahrzeug einzeln erfasst werden muss).

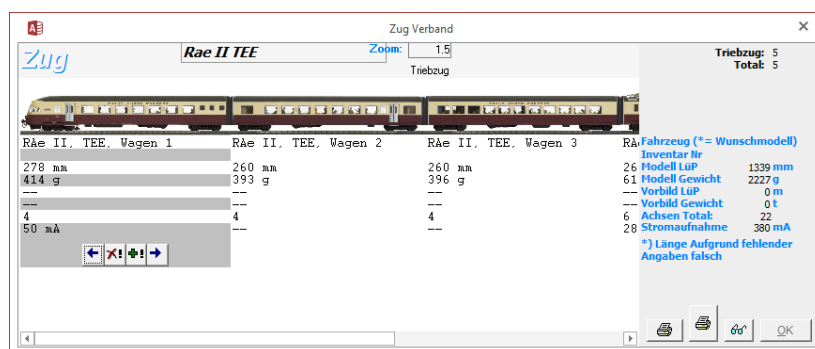
Im Zugverband wird zu jedem Fahrzeug das Bild angezeigt, welches im Fahrzeug Detail als Zugbild definiert ist. Es ist also wichtig, diesen Zugbildern besondere Beachtung zu schenken bezüglich Massstäblichkeit und genau von der Seite. Umso besser „sieht“ dann ein Zug am Bildschirm bzw. beim Ausdrucken aus. Wenn Sie die Bilder selber erstellen, dann sollten diese immer genau gleich hoch sein (immer die gleiche Pixelzahl) und entsprechend der Länge massstäblich genau mit den Puffertellern bündig. Das ergibt beste Ergebnisse.

Zu jedem Fahrzeug werden die wichtigsten Daten direkt eingeblendet:

- Fahrzeug Name
- Modell Länge
- Modell Gewicht
- Vorbild Länge
- Vorbild Gewicht
- Anzahl Achsen

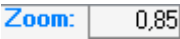
Ausserdem wird angezeigt, ob es sich um ein Wunschmodell handelt, sowohl als Text, wie auch beim aktuellen Fahrzeug mit einem anders farbigen Zeiger (grün).

Fahrzeuge können nach Belieben im Zug hin und hergeschoben, gelöscht und hinzugefügt werden. Zum korrekten Berechnen der Bild Proportionen muss die Vorbild Länge in mm korrekt erfasst sein. Fehlt beim Fahrzeug eine Längenangabe, so wird der Defaultwert verwendet, der in der Spurweite/Massstab definiert wurde.



Zug Verband

Bedeutung der Button und Felder:

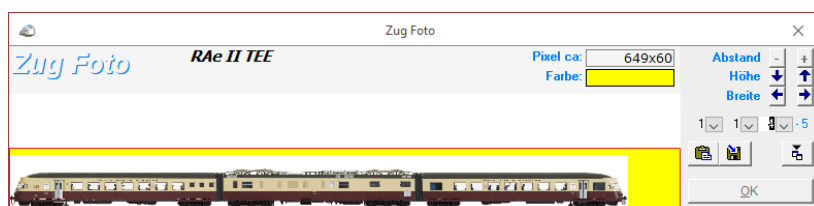
	Falls mal die Bilder etwas zu gross/zu klein sind, kann hier der Abbildungs massstab angepasst werden. Es sind Werte zwischen 0.3 und 3.0 möglich.
	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach links
	Löscht das Fahrzeug aus dem Zug. Dieses kann danach wieder in anderen Zügen verwendet werden.

	Fügt ein Fahrzeug an dieser Position in den Zug ein. Dazu wird eine Liste geöffnet, in der alle freien Fahrzeuge angezeigt werden.
	Schiebt das Fahrzeug eine Position nach rechts
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Druckt den Zugverband auf A4-quers mit einigen Zugrelevanten Daten. Wird immer auf eine Seite gedruckt in bis zu 4 Zeilen
	Druckt den Zugverband auf A4-hoch mit einigen Zugrelevanten Daten. Es werden allenfalls mehrere Seiten gedruckt.

4.6.7.3 Zug Foto

| 10164

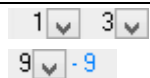
Mit dem Tool Zug Foto kann von jedem Zug ein Screenshot gemacht werden und dieser entweder in die Zwischenablage kopiert oder als JPG Datei auf einem Laufwerk gespeichert werden. Im Tool existieren ein paar Hilfsmittel, um den Ausschnitt und die gewünschten Fahrzeuge eines Zuges in Grenzen bestimmen zu können.



Zug Foto

Bedeutung der Button:

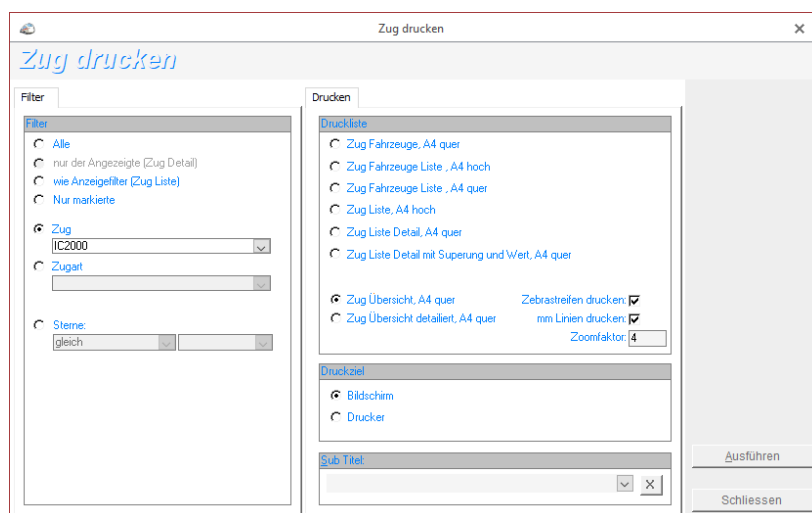
Farbe: 	Doppelklick öffnet die Farbauswahl. Ermöglicht das wählen einer Farbe, welche als Hintergrundfarbe im roten Bereich gesetzt wird, der nicht von den Fahrzeugbildern selber belegt ist. Bringt nur dann etwas, wenn die Fahrzeugbilder einen einheitlichen Hintergrund haben
	Sind zwischen den Fahrzeugen Lücken sichtbar, so können diese eventuell hier kleiner (oder auch grösser) gemacht werden Drücken der <Shift> Taste beim Klicken auf einen Button macht grössere Schritte Drücken der <Ctrl> Taste beim Klicken auf einen Button macht kleinere Schritte
	Damit wird die Höhe des roten Rechtecks geändert. Es kann nicht höher werden, als der gesamte grüne Bereich vorgibt Drücken der <Shift> Taste beim Klicken auf einen Button macht grössere Schritte Drücken der <Ctrl> Taste beim Klicken auf einen Button macht kleinere Schritte
	Damit wird die Breite des roten Rechtecks geändert. Es kann nicht breiter werden, als der gesamte grüne Bereich vorgibt Drücken der <Shift> Taste beim Klicken auf einen Button macht grössere Schritte Drücken der <Ctrl> Taste beim Klicken auf einen Button macht kleinere Schritte

	Hiermit kann beeinflusst werden, welche Fahrzeuge aus dem Zug angezeigt werden. Der linke Bereich wählt die Fahrzeuge ab links (hier Fahrzeuge 1-3). Der rechte Bereich wählt die Fahrzeuge ab der Auswahl bis zum Zugende (hier nur das letzte von 9 Fahrzeugen). Die jeweils mittleren bleiben dann ausgeblendet. Bei Auswahl von 0 wird entweder ab links oder ab rechts kein Fahrzeug angezeigt.
	Speichert den Inhalt des roten Rechteck in die Zwischenablage
	Speichert den Inhalt des roten Rechtecks in eine JPG. Der Dateiname kann gewählt werden, als Vorgabe wird der Zugname angezeigt. Gespeichert wird in das MobaVer Export Verzeichnis
	Kehrt die Reihenfolge der Fahrzeuge um. Die Darstellung der Grafik wird dabei aber nicht umgekehrt (nicht gespiegelt).

4.6.8 Zug drucken

| 10165

Neben den Druck Reports, die direkt aus dem Formular Zugverband geöffnet werden, gibt es noch weitere. Diese sind im Formular Zug Drucken zusammengefasst. Hier können alle, nur der aktuelle (falls das Formular Zugverband offen ist) oder ein aus der Liste auswählbarer gedruckt werden.

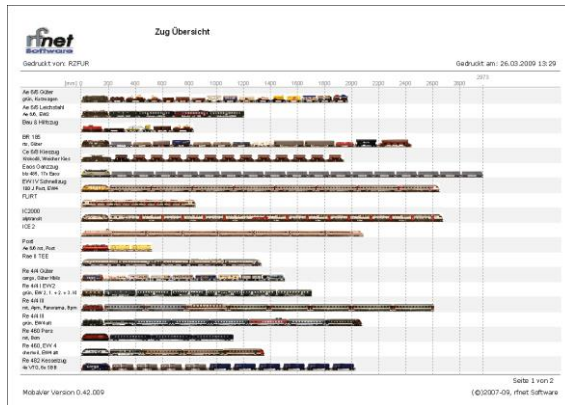


Zug drucken

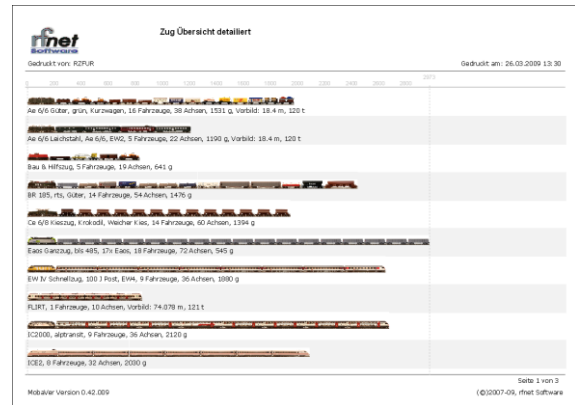
Bei Auswahl von der Druckliste **Zug Übersicht** oder **Zug Übersicht detailliert** werden weitere Optionen angezeigt:

Zebrastreifen drucken	ein-/ausschalten des abwechselnden, grauen Hintergrund bei den Zügen
mm Linien drucken	drucken/nicht drucken des mm Linien, die die Länge der Züge optisch anzeigen
Zoomfaktor	Wenn zwischen den Bildern Abstände sind, dann kann dies durch Verringern des Wertes eliminiert werden, sind die Bilder zu klein, so muss der Wert vergrößert werden. Hier hilft nur ausprobieren, in der Demo DB ist ein Wert von ca. 15 passend.

Sind jedoch die Bilder falsch geschnitten, so hilft die Eingabe eines anderen Zoomfaktor nicht



Zug Übersicht



Zug Übersicht Detail
weniger Züge, aber mehr Infos wie Achsen,
Länge, Gewicht, usw.

4.6.9 Decoder Liste

| 10166

Siehe Kapitel 4.10.1 Decoder Liste

| 10361

4.6.10 Digital

| 10167

Siehe Kapitel 4.10 Menü Digital

| 10360

4.6.11 Bild Liste

| 10168

In dieser Liste werden alle Bilder angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird ein Bild gewählt. Dieses wird im Fenster oben rechts angezeigt.

Durch Eingeben von Begriffen in den Feldern *Name*, *Beschreibung*, *Kategorie*, *Gattung*, *Bild Typ*, *Stern* und *Volltext* wird die Anzeige-Liste nach Einträgen gefiltert, die nur den gewählten entsprechen. Die Felder sind UND verknüpft, d.h. alle Begriffe müssen vorkommen. Zusätzlich kann auch im Feld *Bildname* nach einem/mehreren beliebigen Begriffen gesucht werden. Dabei wird jeder Suchteil, der durch ein Leerzeichen getrennt ist, als eigener Suchbegriff verwendet und AND verknüpft.

Beispiel:

Re620 Re 620 findet Bilder, die nur **Re**, nur **620** oder nur **Re620** oder alles im Bildname haben.

Bild Liste									
Bilder									
Suchen in Name:		Beschreibung:		Gattung:		Bild Typ:		Stern:	
Kategorie:									
Name	Beschreibung	Typ	Bild Sujet	Sterne	Mark.	Orig.	Thumb.	ID	
Logo_MAERKLIN		Logo		Nein	12	12	496		
Logo_MBORN		Logo		Nein	7	7	543		
Logo_Mehano		Logo		Nein	69	18	580		
Logo_MIBA		Logo		Nein	25	25	916		
Logo_MiniaurWunderland		Logo		Nein	32	32	1731		
Logo_ModBout		Logo		Nein	17	17	542		
Logo_Modellbauland		Logo		Nein	12	12	581		
Logo_Noch		Logo		Nein	24	24	637		
Logo_PIKO		Logo		Nein	13	13	541		
Logo_PROXXON		Logo		Nein	19	19	605		
Logo_QDEC		Logo		Nein	17	17	540		
Logo_Ricardo		Logo		Nein	22	22	582		
Logo_Rivarossi		Logo		Nein	61	13	583		
Logo_ROCO		Logo		Nein	40	40	487		
Logo_SBB_1	Logo SBB	Logo		Nein	58	14	367		
Logo_SBB_2	Logo SBB	Logo		Nein	17	5	368		
Logo_SPROG		Logo		Nein	141	141	644		
Logo_Suter		Logo		Nein	35	35	584		
Logo_Uhlenbrock		Logo		Nein	75	25	1729		
Logo_VGB		Logo		Nein	18	18	931		
Logo_Viessmann		Logo		Nein	19	19	588		
Logo_Vollmer		Logo		Nein	36	36	587		

Bilderliste

Bedeutung der Button:

Gezeigte Markieren	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten (gefilterten) Bilder. Oder löschen ALLER Marker in den Fahrzeugen
Gezeigte Demarkieren	
Alle Marker löschen	
Mark Artik. markieren	Markiert alle Bilder, die in markierten Fahrzeugen/Zubehör (=Artikel) als 1. Bild definiert sind
	Verschieben des angezeigten Bildes oder aller markierten Bilder in den Papierkorb. Falls Bilder markiert sind, so wird danach gefragt, was verschoben werden soll Bilder, die noch verwendet werden, können nicht verschoben werden → Wird beim klicken auf den Button die <Ctrl> Taste (Deutschland <Strg>) gedrückt, so werden auch Bilder gelöscht (= in den Papierkorb verschoben), die noch verwendet sind. Dabei wird die Zuweisung zu einem Artikel, usw. gelöscht. Das Bild kann zwar wieder aus dem Papierkorb geholt werden, die Zuweisung jedoch ist verloren.
	Öffnet den Bilder Drucken Dialog Ist ein Bild in der Liste ausgewählt und wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird genau dieses Bild als Detail Report gedruckt
	Erstellen eines neuen Bildes
	Bearbeiten des aktuellen Bildes
	Importieren von Bildern aus einem Verzeichnis
	Öffnet den Bild Export Dialog
	Kopiert das aktuelle Bild, Name wird um „Kopie von“ ergänzt. Es wird gefragt, wie oft das Bild kopiert werden soll
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Angezeigte Bilder in eine Bilder Export DB exportieren
	Bilder aus einer MDB importieren, ohne Anzeige, nur fehlende oder alle
	Bilder aus eine MobaVer Daten DB oder Bilder Export DB importieren, die Bilder werden angezeigt und können für den Import selektiert werden

	Öffnet das Fenster um bei allen markierten Bildern bestimmte Felder mit neuen Werten zu füllen (Massenmutation). Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen
	Es werden die Bild Sujet Einträge der angezeigten Bilder in die Fahrzeuge übertragen, die dieses Bild zugewiesen haben. Es werden nur Bild Sujet gesetzt, die noch nicht belegt waren. Mit klicken bei gedrückter <Shift> Taste werden ALLE Bild Sujet der Bilder neu geschrieben, also auch bestehende überschrieben
	Markiert alle Bilder, die zu gross sind. Dabei werden als Kriterium jene Werte verwendet, die in den Optionen->Admin unter "Import / Check" definiert sind
	Setzt bzw. löscht den Marker beim aktuellen Bild Kann auch über die <Leertaste> gemacht werden
	Erstellen eines Thumbnail zum aktuellen Bild, die gewünschte Höhe in Pixel wird abgefragt, die Breite entsprechend Proportional berechnet

Bilder sind in die Datenbank von MobaVer integriert. Das hat sowohl Vor- wie auch Nachteile. Der Vorteil ist ganz klar, dass die Bilder immer vorhanden sind und nicht in einem falschen Verzeichnis oder gar auf einem anderen PC liegen. Ein weiterer Vorteil, beim Exportieren können die Bilder direkt mit exportiert werden.

Der Nachteil soll aber auch nicht verschwiegen werden: Es wird Speicherplatz in der DB benötigt. Das kann einigermaßen kompensiert werden, indem Bilder nur bis max. 500 KByte pro Bild zugelassen sind. So sind immer noch einige tausend Bilder möglich.

In der angezeigten Liste sind alle abgelegten Bilder aufgelistet. Diese können gefiltert werden und beim Anklicken eines Eintrags wird eine kleine Vorschau angezeigt.

Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Achtung!

Da Bilder so ziemlich überall in MobaVer angezeigt werden, wird MobaVer umso langsamer in der Bedienung, desto grösser die Bilder sind. Die Bilder sollten also nur so gross sein wie unbedingt notwendig. Auch wenn die Bilder bereits in der DB abgelegt sind, zum Anzeigen oder Drucken müssen diese trotzdem geladen werden.

4.6.11.1 Bilder Import aus Verzeichnis

| 10169

Um Bilder einfach in MobaVer zur Verfügung zu haben, können diese aus einem Verzeichnis importiert werden. Es werden nur Bilder importiert, die nicht grösser als 500 KByte sind sowie im Format JPG oder BMP vorliegen. Alle anderen Bilder werden ignoriert.

Achtung, es werden auch Unterverzeichnisse eingelesen.

Bitte denken Sie daran, je grösser die Bilder sind (Speichergrösse KByte), desto langsamer wird das System, da die Bilder ja immer geladen und intern umgerechnet werden müssen. Das macht sich vor allem bei Drucklisten bemerkbar, die mehrere Bilder pro Datensatz anzeigen.

Die Vorgaben, die im Formular eingegeben werden können, gelten für alle Bilder, die in diesem einem Einlesen gefunden werden. So können beispielsweise Bilder zu Lokomotiven und Personenwagen in getrennten Verzeichnissen vorliegen. Durch das einzelne einlesen der Verzeichnisse können so für jedes Verzeichnis andere Werte vorgegeben werden.

Beim Einlesen wird zusätzlich überprüft, ob bereits ein gleiches Bild in der DB vorhanden ist und allenfalls das Formular „Bild Duplikate“ angezeigt.

Wird keine Vorgabe für den Bildname gemacht, so wird beim Einlesen des Verzeichnisses der jeweilige Dateiname dafür verwendet. Das ist die beste Methode, um beim späteren Speichern von Bildern auf die Festplatte wieder gültige Dateinamen zu bekommen.

Dir Einlesen: Bild Vorgaben

Dir Einlesen: Bild Vorgaben

Es werden nur BMP und JPG Bilder bis zu einer Grösse von max. 500 KByte eingelesen.

Import Pfad:

Bild Name:

Beschreibung:

Bild markieren: ☒

Kategorie:

Gattung:

Anzeige Typ:

Bild Sujet:

Auto Resize: ☒

Einlesen

Schliessen

Import aus Verzeichnis

4.6.11.2 Bilder Import aus MDB

| 10170

Dieser Dialog wird nur geöffnet, wenn im Fenster Bilderliste der Button  angeklickt und anschliessend eine gültige MDB ausgewählt wurde. Im DB Auswahl Dialogfenster kann entweder eine exportierte Bilder.mdb gewählt werden, oder aber eine MoBaVer Daten MDB. Sinn dieser Funktion ist es, Bilder aus einer anderen DB in die aktuelle zu importieren. Im Gegensatz zum "normalen" Import ist es hier möglich, die Bilder zu sehen und individuell für den Import zu markieren.

Die dort vorhandenen Bilder werden in eine temporäre Tabelle eingelesen und anschliessend über das Formular „Bilder Import aus MDB“ angezeigt.

Die Bilderliste kann mit den oben im Formular gezeigten Feldern gefiltert werden. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Bild Import aus MDB

Bilder Import aus MDB

C:\Program Files (x86)\rfnet Software\MoBaVer\Export\Bilder\Bilder_Alle_Bilder.mdb

Kategorie: Gattung: Bild Typ:

Suchen in Name:

Name	Beschreibung	Typ	Import
Bild auf Server			Nein
BLS_208_Z		Normal	Nein
Bpm_Z		Normal	Nein
br185_bls_cargo		Vorbild	Nein
BR185_rts_Z		Normal	Nein
Bratislava_Z		Normal	Nein
cargex_Z		Normal	Nein
Ce68_grün_Z		Normal	Nein
coil_Z		Normal	Nein
crossrail_Z		Normal	Nein
dreier_Z		Normal	Nein
Eaos_Z		Zugbild	Nein
Ee33_rot_Z		Normal	Nein
EW2_A_Lili_Z		Zugbild	Nein
EW2_AB_Lili_Z		Zugbild	Nein
EW2_Bmittel_Z		Zugbild	Nein
EW2_Dreier_Z		Zugbild	Nein

Gezeigte Markieren

Gezeigte Demarkieren

Alle Marker löschen

Zeige mark. als Report

Abbrechen

Import

Import aus MDB

Durch einfachen Klick auf ein Bild wird dieses in der Vorschau angezeigt.

Doppelklick auf ein Bild wechselt den Import Marker jeweils von Ja<>Nein, je nach vorigem Zustand.

Über die Button **Gezeigte Markieren** und **Gezeigte Demarkieren** können alle gezeigten auf "Ja" bzw. "Nein" gesetzt werden. Es werden nur die in der Liste angezeigten gewechselt (->Filter).

Über den Button **Alle Marker löschen** werden **ALLE** Import Marker auf "Nein" gesetzt, egal, ob diese im Moment angezeigt werden oder nicht.

Diese Funktionen für den Import Marker haben nichts mit dem Markieren von Fahrzeugen oder anderen Markern zu tun.

Durch Klick auf den Button **Zeige mark. als Report** werden die mit "Ja" markierten Bilder in einer druckbaren Form als Report am Bildschirm angezeigt.

Abbrechen

macht genau das.

Import

importiert die mit "Ja" markierten Bilder in die aktuelle MoBaVer Daten MDB. Dabei werden die Bilder über den Duplikat Checker geprüft und allenfalls angezeigt.

4.6.11.3 Bild Duplikate

| 10171

Wird beim Import ein Bild gefunden, welches mit einem bereits in der DB vorhandenen Bild eine Übereinstimmung von Filename, Fileextension und Filegrösse hat, so werden beide Bilder im Formular „Bild Duplikate“ angezeigt. Sie können dann entscheiden, ob Sie das Bild importieren wollen oder nicht.

Die Entscheidung kann so getroffen werden, dass diese für alle folgenden Übereinstimmungen gültig ist. Sobald der Import Dialog geschlossen wird, sind danach wieder die Grundeinstellungen gesetzt: "Immer fragen".

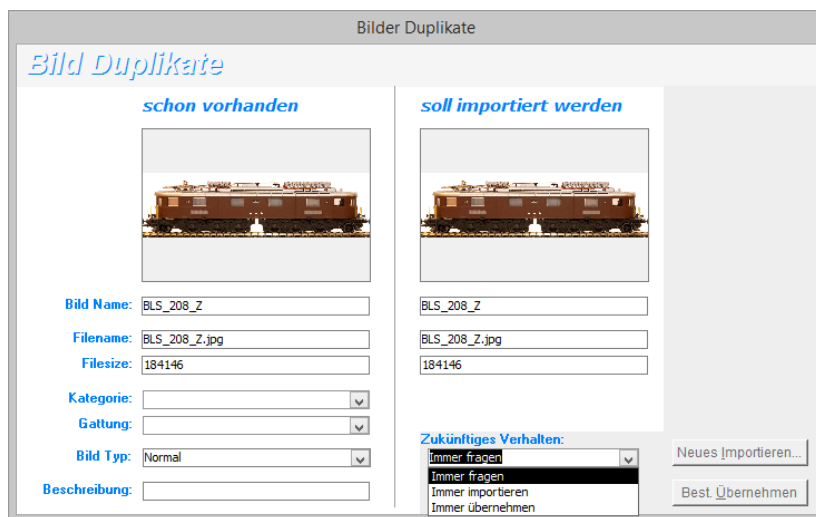


Bild Duplikate

Bedeutung der Button und „Zukünftiges Verhalten“:

Neues Importieren...

Damit wird das Bild unter „soll importiert“ werden in die DB importiert

Best Übernehmen	Damit wird das neue Bild verworfen und das in der DB bereits vorhandene verwendet. Bestehende Bilder werden hier NIE überschrieben.
Immer fragen	Bei jeder weiteren Übereinstimmung wird wieder gefragt
Immer importieren	Neue Bilder werden immer importiert, somit können Duplikate vorhanden sein
Immer übernehmen	Neue Bilder werden immer verworfen und das bereits in der DB vorhandene Bild wird verwendet. Bestehende Bilder werden hier NIE überschrieben.

4.6.11.4 Bild Thumbnails

| 10172

Beim importieren von Bildern wird in der Datenbank zusätzlich ein Thumbnail generiert und abgelegt. Diese haben eine definierte Höhe, welche in den Admin Optionen eingestellt wird (Standardmässig 100px), die Breite wird proportional berechnet.

Warum ist das nötig bzw. was bringt das? Das kann am besten an einem Beispiel erklärt werden. Nehmen wir an, das importierte JPG Bild hat eine Grösse von 700x2800px und 280 kByte. Der Speicherbedarf in der DB ist genau diese 280 kByte, aber jedes Bild muss zum anzeigen in MobaVer aus der DB geladen und in ein anzeigbares Format umgerechnet werden. Leider ist Access so konzipiert, dass diese Bilder intern in ein unkomprimiertes Format gerechnet werden und somit ein mehrfaches ihrer ursprünglichen Grösse an Memory benötigen (~5,9 MByte). Wenn nun zum Anzeigen in Listen nur noch Thumbnails mit einer Höhe von 100px (im Beispiel oben wären es 100x400px) verwendet werden, so wäre der Ladevorgang viel schneller und der Speicherbedarf viel kleiner (120 kByte, also ~50x weniger). Und über die Bildpreview steht das Original immer noch zur Verfügung, muss aber nur noch geladen werden, wenn es auch angezeigt werden soll.

Die Verwendung dieser Thumbnail kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden, sie haben aber definitiv keinen Nachteil, wenn diese Funktion immer verwendet wird. Einzige Ausnahme: bei Drucklisten mit grosser Bilddarstellung kann es besser sein, die Thumbnail für Drucklisten auszuschalten.

Allerdings kann es aber auch möglich, dass Aufgrund grosser Bilder einige Listen mit vielen Bildern nicht mehr alle laden und anzeigen können. Da ist ausprobieren angesagt.

Eine neue Druckliste kann OHNE Verwendung von Thumbnail gar nicht funktionieren: Zug Übersicht. Dort wird die Ausschaltung der Thumbnail auch gar nicht berücksichtigt, diese Druckliste verwendet IMMER die Thumbnail (falls vorhanden).

Falls mal zu einem Bild aus irgendeinem Grund kein Thumbnail vorhanden ist, wird automatisch das Original Bild aus der DB verwendet.

4.6.11.5 Bild Export

| 10173

Die in MobaVer gespeicherten Bilder können auch als Dateien wieder auf Festplatte gespeichert werden. Der Export Dialog bietet dazu einige Optionen.

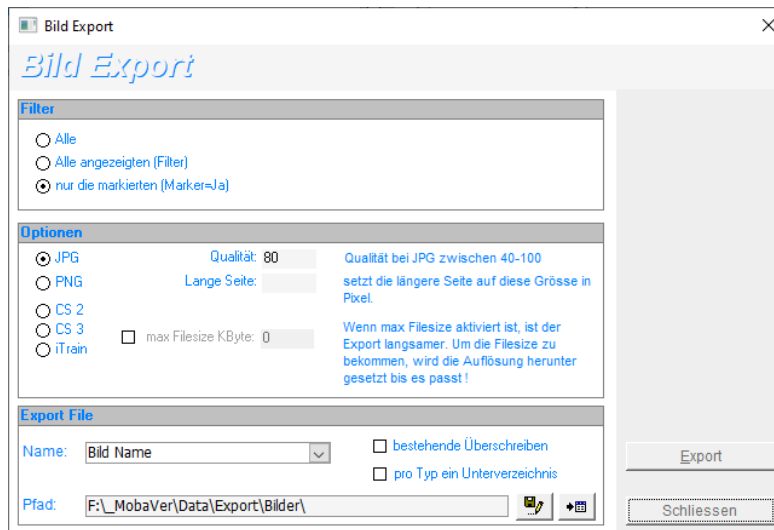


Bild Export

Bedeutung der Button:



Auswählen eines Verzeichnis wo die Bilder hin gespeichert werden



Öffnet das Verzeichnis im Windows File Explorer

Filter:

Alle	es werden ALLE in MobaVer gespeicherten Bilder exportiert
Alle angezeigten	es werden die in der Bild Liste aktuell angezeigten Bilder exportiert
nur markierte	es werden die in der Bild Liste markierten Bilder exportiert

Optionen:

JPG	exportiert die Bilder als JPG Datei
PNG	Exportiert die Bilder als PNG Datei
CS 2	speichert das Bild als PNG ab, aber in der maximalen Auflösung von 128x48 Pixel. Ist das Bild grösser als "max. Filesize" (Default bei CS2 sind 5 KByte), wird es automatisch solange verkleinert bis es nicht mehr als 5 KByte gross ist. Ist IrfanView installiert und konfiguriert (Optionen->Verzeichnisse), so wird das Bild in 256 Farben umgerechnet (8-Bit Farbtiefe anstelle 24-Bit) und braucht so bei gleicher Auflösung weniger Speicherplatz (ca. 3x weniger). Transparenz wird jedoch NICHT unterstützt.
CS3	Speichert das aktuelle Bild als PNG ab, aber in der maximalen Auflösung von 384x132 Pixel. Ist das Bild grösser als "max Filesize" (Default bei CS3 sind 80 KByte), wird es automatisch solange verkleinert bis es nicht mehr als 80 KByte gross ist. Der Speicherort ist das [Exportverzeichnis]\BilderCS3. Ist IrfanView installiert und konfiguriert (Optionen->Verzeichnisse), so wird das Bild in 256 Farben umgerechnet (8-Bit Farbtiefe anstelle 24-Bit) und braucht so bei gleicher Auflösung weniger Speicherplatz (ca 3x weniger). Transparenz wird

	jedoch NICHT unterstützt.
iTrain	Speichert das Bild als PNG mit 360x160 Pixel Auflösung ab. Der Speicherort ist das [Exportverzeichnis]\Bilder_iTrain.
Qualität	Nur bei JPG Es kann die gewünschte Qualität angegeben werden. Eine gute Qualität wird mit Werten zwischen 70-80 erreicht, kleinere Werte ergeben zwar Bilder mit weniger Speicherbedarf, allerdings sind bereits Artefakte sichtbar
Lange Seite	Nur JPG und PNG Wird hier ein Wert eingetragen, so wird das Bild verkleinert (oder vergrößert), so dass die längere der beiden Seiten diese Grösse hat. Das Seitenverhältnis bleibt dabei erhalten
Max File Size	Optional bei JPG und PNG, immer gesetzt bei CS2 Wird "max. Filesize" aktiviert, so wird die Auflösung des Bildes beim Speichern so lange verkleinert, bis die Speichergrösse den gewünschten Wert hat. ACHTUNG, dies ist SEHR langsam und kann pro Bild mehrere Minuten dauern
Export File: Name	Zur Auswahl für den Filename stehen: - Bild Name - Bild ID (zBsp. „27.jpg“) - Bild ID (8-stellig, zBsp „00000027.jpg“) - Bild Beschreibung (Falls vorhanden, sonst Bild ID) Wird als CS2 gespeichert, so wird der Dateiname komplett in Kleinbuchstaben umgewandelt, äöü werden dabei in ae, oe und ue ersetzt
Pfad	Der Pfad wird automatisch auf [Exportverzeichnis]\Bilder bzw. [Exportverzeichnis]\BilderCS2 gesetzt, kann aber über den Button oder direkt im Feld geändert werden. Falls der Pfad nicht existiert, so wird er beim Exportieren automatisch erstellt.
bestehende Überschreiben	Existiert im Pfad bereits eine Datei mit gleichem Namen, so wird diese überschrieben falls diese Checkbox aktiviert ist. Andernfalls wird dieses Bild übersprungen
pro Typ ein Unterverzeichnis	Ist diese Checkbox aktiviert, so wird pro Bild Typ ein Unterverzeichnis erstellt und die Bilder entsprechend in diese gespeichert

4.6.12 Bild Detail

| 10174

4.6.12.1 Register Bild

| 10175

Beim öffnen eines Bild Detail wird geprüft, ob dieses allenfalls „zu gross“ für die Daten DB ist. Falls das so ist, wird eine entsprechende Meldung (siehe weiter unten) gezeigt, und dann in das Register Bild Info gewechselt. Andernfalls wird das Bild wie folgt angezeigt.

Felder

Bild Name	Das Feld „Bild Name“ ist gelb hinterlegt (Farbe in den Optionen änderbar), weil es ein Pflichtfeld ist. Es muss also ein Wert eingetragen werden. Unter diesem wird das Bild in den Listen aufgeführt/angezeigt
Import Name	Wird beim Import eines Bildes aus einem File mit dem File Name belegt. Beim Import aus der Zwischenablage steht dort "Clipboard..." und Bild Name
Bild Ext	File Extension bzw. Grafikformat, als das Bild importiert wurde
Kategorie	Aus der Kategorien Liste
Gattung	Aus der Gattung Liste
Bild Type	Freier Begriff, zBsp. Normal, Zugbildung, Modell, Vorbild, usw., stellt den Verwendungszweck dar
Bild Sujet	Der Zugriff in Drucklisten kann über diesen Begriff eingeschränkt werden  Bearbeiten des Bild Sujet Eintrag  Setzt den Bild Sujet Eintrag bei allen Artikeln, die dieses Bild verwenden und bei den KEIN Bild Sujet hinterlegt ist. Wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so werden auch bereits belegte Bild Sujet mit dem Eintrag gesetzt/überschrieben
Beschreibung	Bild Beschreibung



Bild Detail

Der Button beim roten Pfeil wird dann aktiv, wenn sich in der Zwischenablage eine URL zu einem JPG/BMP Bild im Internet befindet. Die Zwischenablage wird regelmässig überprüft und der Button aktiviert/deaktiviert. Bei aktivem Button wird das Bild aus der Internet URL heruntergeladen und hier eingefügt.

Eine Bild Adresse kann in Google Chrome beispielsweise durch Rechts Klick auf ein Bild und Auswahl des Eintrages «Bildadresse kopieren» gemacht werden. Anschliessend befindet sich die URL zum Bild in der Zwischenablage und der Button im Bild Detail wird aktiviert.



Bildadresse kopieren

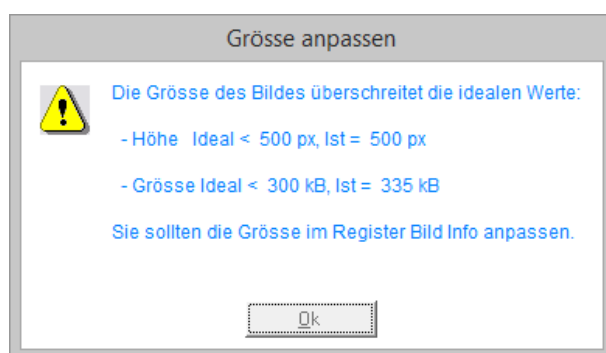
In Bild Detail können Bilder auch aus der Zwischenablage eingefügt werden. Dabei ist das die einzige Möglichkeit, Bilder mit mehr als 500 KByte Grösse zu speichern. Das sollte aber nur in Ausnahmefällen gemacht werden, da grosse Bilder neben mehr Speicherplatz vor allem auch MobaVer „verlangsamen“, da ja grössere Bilder mehr Ladezeit brauchen als kleinere. Auch wenn die Bilder in MobaVer abgelegt sind, Ladezeit brauchen diese trotzdem, bis sie aus dem internen binären System in ein darstellbares Format umgewandelt sind.

Wenn aber grosse Bilder gewünscht sind, so hat MobaVer eine Abhilfe eingebaut: beim importieren von Bildern wird IMMER automatisch auch ein Thumbnail generiert und in der DB abgelegt. Das braucht zwar nochmals etwas mehr Platz, beschleunigt aber das Anzeigen der Bilder in Listen sehr. Siehe auch 4.6.11.4 Bild Thumbnails.

Beim erfassen neuer Bilder muss ein Bildname eingegeben werden, die anderen Felder sind fakultativ und dienen dem schnelleren finden von Bildern über Filter.

Das Feld „Bild Sujet“ wird beim zuweisen eines Bildes zu einem Fahrzeug (Fahrzeug Detail -> Register Bilder) bei dieser „Verbindung“ bereits mit abgefüllt, kann aber dort noch geändert werden.

Meldung beim öffnen von zu grossen Bildern:



Warnung Bild Grösse

Die Grenzwerte können in den Option im Register Admin unter „Import / Check“ eingestellt werden.

Bedeutung der Button beim Bild Sujet:

	Bearbeiten des Bild Sujet Eintrag
	Setzt den Bild Sujet Eintrag bei allen Artikeln, die dieses Bild verwenden und bei den KEIN Bild Sujet hinterlegt ist. Wird beim Klicken die <Shift> Taste gedrückt, so werden auch bereits belegte Bild Sujet mit dem Eintrag gesetzt/überschrieben

Bedeutung der Button rechts:



	Importieren eines Bild aus einem Verzeichnis Wird der Import zum ersten mal geöffnet, wird als Startverzeichnis der «Bild Startpfad» aus den Optionen angezeigt. Wird das Verzeichnis dann gewechselt und das Bild von dort importiert, so wird dieses Verzeichnis beim nächsten Import angezeigt. Bei Klick mit gedrückter <Shift> Taste wird immer das Verzeichnis aus den Optionen «Bild Startpfad» geöffnet
	Übernehmen eines Bildes aus der Zwischenablage
	Ist dieser Button aktiv, so befindet sich in der Zwischenablage eine URL mit einer Adresse zu einer Grafikdatei (JPG oder BMP) im Internet. Durch Klick wird die Grafik heruntergeladen und als Bild in MobaVer abgelegt.
	Zeigt das Bild vergrößert in der Bildvorschau
	Dreht das Bild in 90 Grad Schritten, das Thumbnail wird dabei automatisch neu angelegt. Die JPG Qualität wird dabei auf 80 gelegt, eine geringe Qualitätseinbusse ist also möglich (jedoch kaum sichtbar)
	Speichern des Bildes auf die Festplatte unter dem Filename aus den Feldern „Bild Name“ und „Bild Ext“
	Drucken des Bildes, der zugehörigen Daten und wo das Bild überall verwendet wird
Auto Resize	Ist diese Checkbox aktiviert (wird aus den Optionen übernommen), so wird das Bild beim Import automatisch auf die in den Optionen eingestellten Grössenwerte geändert.
Markiert	Das Bild kann markiert/demarkiert werden. Mit allen markierten Bildern können Massenmutationen gemacht werden, zBsp. Löschen oder Resizen.
Set Intro	Setzt dieses Bild als Intro Bild, welches beim starten von MobaVer angezeigt wird. Ideal sind Bilder, welche einen Zug darstellen Das IntroBild kann auch in den Programm Optionen eingestellt/gelöscht werden
CS2	Speichert das aktuelle Bild als PNG ab, aber in der maximalen Auflösung von 128x48 Pixel. Ist das Bild grösser als "max Filesize" (Default bei CS2 sind 5 KByte), wird es automatisch solange verkleinert bis es nicht mehr als 5 KByte gross ist. Der Speicherort ist das [Exportverzeichnis]\BilderCS2. Ist IrfanView installiert und konfiguriert (Optionen->Verzeichnisse), so wird das Bild in 256 Farben umgerechnet (8-Bit Farbtiefe anstelle 24-Bit) und braucht so bei gleicher Auflösung weniger Speicherplatz (ca 3x weniger). Transparenz wird jedoch NICHT unterstützt.
CS3	Speichert das aktuelle Bild als PNG ab, aber in der maximalen Auflösung von 384x132 Pixel. Ist das Bild grösser als "max Filesize" (Default bei CS3 sind 80 KByte), wird es automatisch solange verkleinert bis es nicht mehr als 5 KByte gross ist. Der Speicherort ist das [Exportverzeichnis]\BilderCS3. Ist IrfanView installiert und konfiguriert (Optionen->Verzeichnisse), so wird das Bild in 256 Farben umgerechnet (8-Bit Farbtiefe anstelle 24-Bit) und braucht so bei gleicher Auflösung weniger Speicherplatz (ca 3x weniger). Transparenz wird jedoch NICHT unterstützt.

4.6.12.2 Register Verwendet in**| 10176**

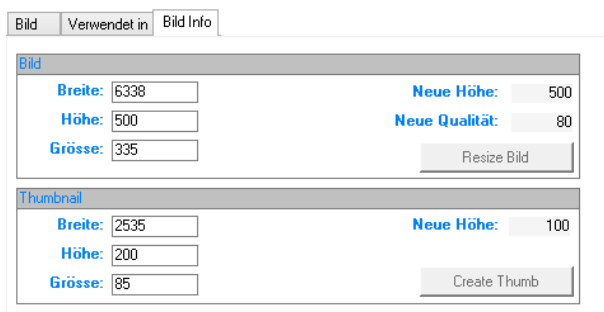
Hier wird aufgelistet, wo das Bild überall verwendet wird. Solange ein Bild in Verwendung ist, kann es nicht gelöscht werden.

Wird ein Bild in einem InfoPad verwendet, so haben die Spalten folgende Bedeutung:

Artikel	Titel des InfoPad, wenn es vom Typ "Step by Step" ist, dann folgt nach einem der Step Titel
Artikel Nr	Zeigt die Bild Nr, wenn es vom Typ "Step by Step" ist, dann folgt nach einem der Step (Schritt Nummer)
Hersteller/Typ	Zeigt den Typ des InfoPad

Die Button haben folgende Bedeutung:

	Löscht die Zuweisung eines Bildes zum gewählten Eintrag.
	Setzt den Marker im Artikel eines gewählten Bildes. zBsp möglich für Fahrzeuge, Zubehör, Medien, InfoPad, usw.

4.6.12.3 Register Bild Info**| 10177**


Register Bild Info

Bilder sollten nicht zu gross sein, denn zu grosse Bilder verlangsamen die DB und verunmöglichen uU. sogar das Ausdrucken von Fahrzeug Daten mit Bildern.

Nicht zu gross bedeutet, dass die Bilder etwa 200-300 KByte Speicherbedarf haben. Meistens genügt auch eine Höhe von ca. 500-800 px. Grössere Bilder bedeutet nicht, dass diese auch besser ausgedruckt oder angezeigt werden, die oben genannten Werte sind für eine Darstellung in MobaVer völlig ausreichend.

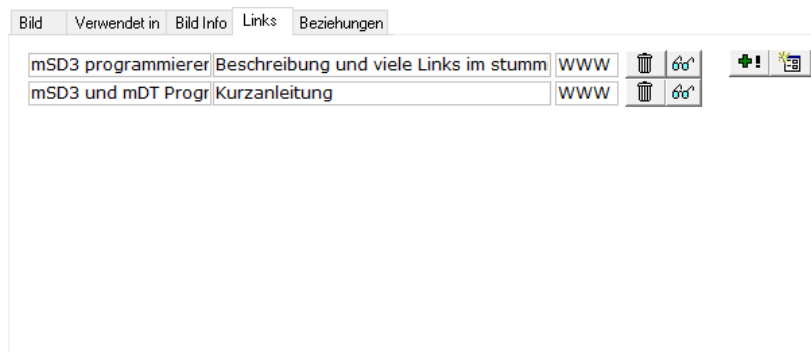
Im Register Bild Info können zum aktuellen Bild diese Werte angezeigt werden. Bei Bedarf kann auch eine neue Höhe oder Qualität eingetragen und das Bild entsprechend konvertiert werden. Diese Aktionen haben nur auf das Bild Einfluss, welches in der MobaVer Daten DB gespeichert ist. NIE wird ein Bild auf der Festplatte geändert.

Qualität entspricht der Kompression bei JPG Bildern, ein Wert von ca. 70 ist völlig ausreichend, bei 80 ist kaum ein Unterschied zum Original bemerkbar, der Speicherbedarf kann aber massiv geringer sein.

Sollen diese Werte für viele Bilder geändert werden, so sind die gleichen Funktionen auch in den Optionen unter Register Admin vorhanden, dort aber für ALLE oder für Alle MARKIERTEN Bilder

4.6.12.4 Register Links**| 10178**

Wie an anderen Stellen in MobaVer können auch zu Bilder Links hinzugefügt werden. Dies erlaubt zum Beispiel den «Fundort» eines Bildes zu erfassen



Bilder Links

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Bild und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Bild hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Bild zugewiesen.

4.6.12.5 Register Beziehungen

| 10179

Jedes Bild kann in beliebigen Beziehungen zu anderen Artikeln stehen. Diese Beziehungen werden hier angezeigt und verwaltet.

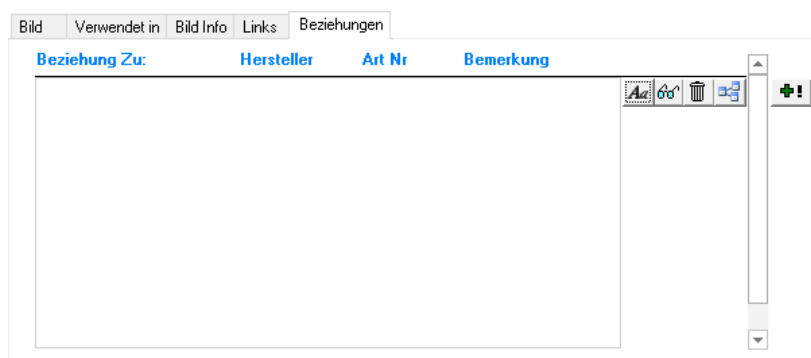


Bild Beziehung

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld an. Ist das Bild Preview offen,

	wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.6.12.6 Bild automatisch an Artikel zuweisen

Wenn ein neuer Artikel erstellt wird, so kann unter bestimmten Voraussetzungen ein passendes Bild, welches schon vorhanden ist, dem Artikel automatisch als Bild hinzugefügt werden. Dies wird in folgenden Artikeln unterstützt:

- Fahrzeug
- Zubehör
- Medien
- Ersatzteil
- Superung
- Decoder

Voraussetzungen:

- Bei den Adressen, welche als Hersteller obiger Artikel verwendet werden, muss im Feld „Kurz Code“ ein Eintrag sein, zBsp bei „Märklin GmbH“ kann da „MAR“ drinstehen
- als Bild Name muss dieser Kurz Code- gefolgt von einem _ und der Artikel Nr definiert sein
- allenfalls kann noch die Artikel Sub Nr nach einem – angehängt werden
- Der Bild Name muss also zBsp „MAR_39810-01“ lauten
- wenn nun ein neuer Artikel erfasst wird, und ein Eintrag/auswahl in den Felder „Hersteller“ „Artikel Nr“ (und bei Fahrzeugen oder Zubehör noch die Artikel Sub Nr) gemacht wird, so prüft MobaVer jedesmal beim verlassen des Feldes ob ein Bild mit solchem Name existiert
- wenn nun noch kein Bild im neuen Artikel vorhanden ist, so wird dieses dann eingetragen

Dieses Verhalten ist in den Optionen unter „Bilder automatisch zuweisen“ Ein-/Ausschaltbar. Diese Funktion steht nur bei manuellem Neu anlegen zur Verfügung, nicht beim importieren von Artikeln.

4.6.13 Link Liste

| 10180

In dieser Liste werden alle Links angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird ein Link gewählt, die URL wird im Feld unter der Liste angezeigt.

Links können sowohl Internet Seiten (URL) oder aber auch Dokumente (File) sein, die irgendwo in einem erreichbaren Verzeichnis abgelegt sind. Dokumente können dabei in den Dokumenten Pfad von MobaVer kopiert werden, diese sind somit an einem zentralen Ort abgelegt und können so einfacher verwaltet werden.

Durch Eingeben/Auswählen von Begriffen in den grauen Feldern oberhalb der Anzeige-Liste wird die Anzeige-Liste nach Einträgen gefiltert, die nur den gewählten entsprechen. Die Felder sind UND verknüpft, d.h. alle Begriffe müssen vorkommen.

Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Detail Fenster zu diesem Link.
Ein langes Klicken auf einen Listeneintrag öffnet direkt den Link im Browser.

Links können sowohl Platzhalter wie auch AutoLink Filter beinhalten. Platzhalter werden beim aufrufen eines Links durch Werte ersetzt, die beispielsweise aus dem aktuellen Fahrzeug kommen. Autofilter sind Werte, die dafür verantwortlich sind, dass Link bei bestimmten Fahrzeugen automatisch angezeigt und diesen nicht einzeln zugewiesen werden müssen.
Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Link Liste

Angezeigt: 875

Titel	Beschreibung	Kategorie	Zeigen In	Typ	Datei	Ext	Sterne	Mark.
* MobaVer Handbuch	Das komplette Handbuch zu Mo Software			DOK	Ja	PDF		Ja
* MobaVer Tutorial Decoderdatei	Wie können Decoder Template Software			DOK	Ja	PDF		Nein
* MobaVer Tutorial Drucklisten	Wie kann in MobaVer eine eger Software			DOK	Ja	PDF		Nein
* MobaVer Tutorial Links	Beschreibt, wie in MobaVer Link Anleitung			DOK	Ja	PDF		Nein
* MobaVer Tutorial MoVe Import	Beschreibt, wie die Daten aus M Software			DOK	Ja	PDF		Nein
* MobaVer Tutorial USB Betrieb	Beschreibt, wie MobaVer ab ein Anleitung			DOK	Ja	PDF		Nein
_anleitung_instructions	Eisenbahn Amaturer			DOK	Ja	PDF		Nein
Bestell Beleg	Bestellung			WWW	Nein	HTML		Nein
1 Standardsuche	Sucht nach dem Inhalt im Such Suchen			WWW	Nein	HTML		Nein
20200312 Rechnung 225943 Rof Furre				DOK	Ja	PDF		Nein
Ale SO der Intelbox	Anleitung			WWW	Nein	HTML		Nein
Anleitung	Anleitung			DOK	Ja	PDF		Nein
Anleitung PantoFixer	Anleitung für den PantoFixer			DOK	Ja	PDF		Nein
Atelier Dietrich	Knitterfesen			WWW	Nein	HTML		Nein
Auftrag Nr. 308222	Bestellung			DOK	Ja	PDF		Nein
Auftrag Nr. 476821				DOK	Ja	PDF		Nein
Auftragsbestätigung 2008-11-14	Bestellung			DOK	Ja	RTE		Nein

URL: https://www.google.ch/#q=[LinkSuchText]
Filter: *

Links

Ist bei Links mit Typ DOK die Datei vorhanden, so wird in der Spalte Datei ein „Ja“ angezeigt, andernfalls ein „Nein“. Bei Typ WWW erscheint immer ein „---“.

Die Spalte Ext zeigt an, um welchen Dateityp (Extension) es sich bei einem Dokument handelt. Wie bei Kategorien kann über „Zeigen In“ definiert werden, wo denn der Link als AutoLink überhaupt angezeigt wird, falls die Filter Kriterien passen.

Die Spalte "Zeigen In" bedeutet:

- F- Link in Fahrzeug Auswahl zeigen
- Z- Link in Zubehör Auswahl zeigen
- D- Link in Decoder Auswahl zeigen
- E- Link in Ersatzteil Auswahl zeigen
- S- Link in Superung Auswahl zeigen
- M- Link in Medien Auswahl zeigen
- I- Link in InfoPad Auswahl zeigen
- A- Link in Adressen Auswahl zeigen
- B- Link in Bestellung Auswahl zeigen

Ein Link kann für mehrere Zeigen In markiert werden

Bedeutung der Button:

	Verschieben des Links in den Papierkorb
	Öffnet den Link Drucken Dialog
	Erstellen eines neuen Links
	Bearbeiten des aktuellen Links.
	Exportieren von Links, falls der zu exportierende Link ein DOK ist und die zugehörige Datei gefunden wird, so wird diese als Binary mit in die Export DB geschrieben. Wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so werden KEINE Dateien exportiert sondern nur die Link Einträge in der Liste
	Importieren von Links. Falls zum Link ein Binary vorhanden ist, so wird dieses wieder auf die Festplatte geschrieben. Wenn bereits ein DOK mit gleichem Namen vorhanden ist, wird dieses NICHT überschrieben. Enthält die zu importierende Datei keine Dateien, wird die entsprechende Frage beim Importieren OHNE die Möglichkeit für Dateien angezeigt
	Damit wird bei allen „DOK“ Links geprüft, ob die Datei dazu

	erreichbar ist. Dies wird in der Spalte „Datei“ angezeigt
	Öffnen des Link, sofern keine nicht auflösbaren Platzhalter darin vorkommen. Falls Platzhalter definiert sind, wird das Fenster „Link Parameter“ (siehe Kapitel 4.6.13.4 Link Parameter) geöffnet und die Platzhalter angezeigt. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Öffnet den Dialog zum importieren der Dateien aus einem wählbaren Verzeichnis. Es werden ALLE Dateien vom Typ JPG, BMP, PDF, DOC, DOCX, XLS und XLSX importiert. Siehe auch 4.6.13.3 Dir Einlesen
	Öffnet das Fenster um bei allen markierten Link bestimmte Felder mit neuen Werten zu füllen (Massenmutation). Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen, siehe Kapitel 4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten Dieses Ersetzen berücksichtigt nur Link die markiert sind (Marker=Ja)
	Setzt bzw. löscht den Marker beim aktuellen Link Kann auch über die <Leertaste> gemacht werden
	Öffnet den File Explorer von Windows und springt zur Datei
	Damit kann in einem PDF Dokument nach einem Begriff gesucht und die Fundstellen angezeigt werden. Damit dies funktioniert, muss der Adobe Acrobat Reader installiert und in Ext Programmen mit Parser Code [PDF] registriert sein.
Kein Ext Prog Acrobat Reader Excel 365	In den Ext. Programmen kann zu jeder Datei Erweiterung (Spalte Ext) ein Programm definiert werden. Der Parser Code dort muss der Dateierweiterung entsprechen, also zBsp [PDF] für Acrobat Reader. Wenn dann zu der Datei Erweiterung ein passendes Programm vorhanden ist, so kann die ausgewählte Datei mit Klick auf den Button damit geöffnet werden Siehe auch 4.11.1 Externe Programme 10404

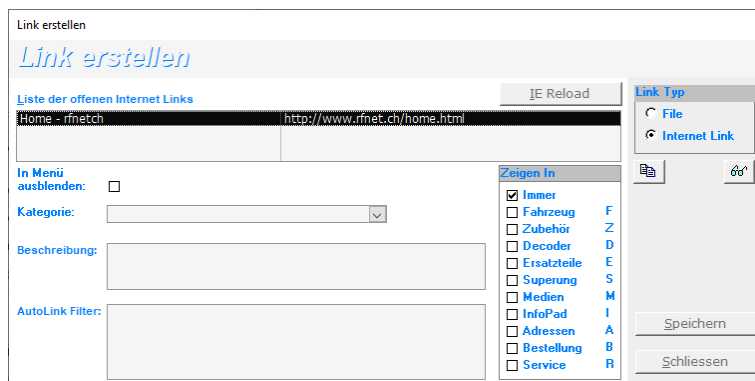
4.6.13.1 Neuen Internet Link erstellen

| 10181

Ist der Internet Explorer von Microsoft offen, werden die Links aller offenen Internet Explorer aufgelistet und können importiert werden. Es kann dabei eine beliebige Beschreibung definiert werden, die allen gewählten Links zugefügt wird.

Der Titel und die URL werden aus dem IE gelesen.

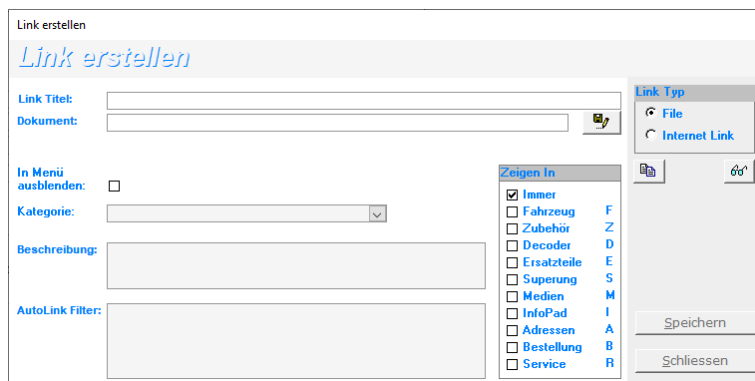
Achtung: funktioniert nur mit dem MS Internet Explorer



Internet Link erfassen mit geöffnetem IE

IE Reload

liest die offenen Internet Explorer Links neu ein
Wenn der IE nicht geöffnet ist, so erscheint der Dialog für neue Links mit den entsprechenden Feldern für die Eingabe „von Hand“



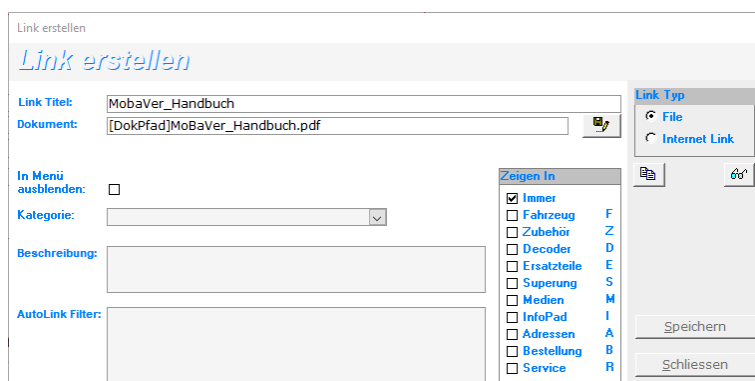
Internet Link erfassen ohne IE

Zu den Links muss eine Beschreibung definiert werden und es kann bereits hier ein AutoLink Filter definiert werden. Sind mehrere Links ausgewählt, gelten die Beschreibung und der AutoLink Filter für alle.

4.6.13.2 Neuen File Link erstellen

| 10182

Um einen Datei Link zu erfassen muss die Check Box im Link Typ Feld auf „File“ umgestellt werden



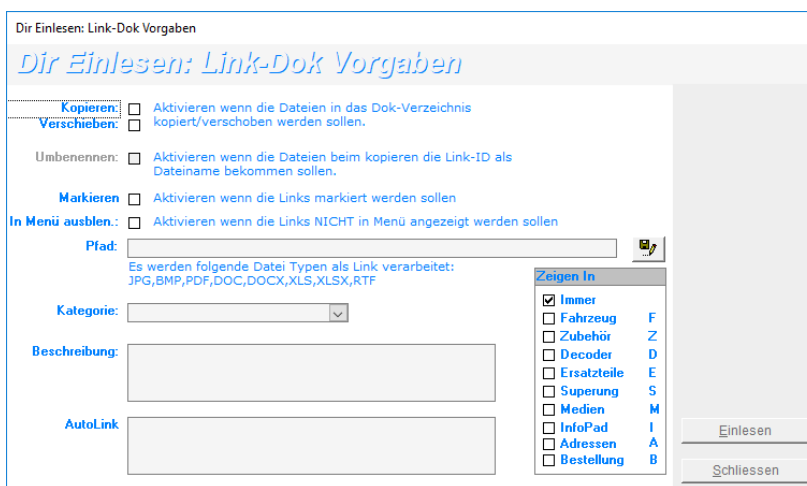
File Link erfassen

Über den Button  kann ein Dokument gesucht und ausgewählt werden. Sobald ein gültiges Dokument gewählt ist, wird der Button  zusätzlich eingeblendet. Damit kann das Dokument in den Dokumenten Pfad von MobaVer kopiert werden. Falls bereits ein gleichnamiges Dokument vorhanden ist, weist eine Meldung darauf hin, ein kopieren ist dann nicht möglich. Zu den File Links muss ein Titel erfasst werden, zusätzlich sind eine Beschreibung notwendig und es kann bereits hier ein AutoLink Filter definiert werden.

4.6.13.3 Dir Einlesen

| 10183

Es werden zu allen (Einschränkung siehe unten) Dateien eines Verzeichnisses Links angelegt.



Dir: Link einlesen

Einlesen bestimmter Datei Typen aus einem wählbaren Verzeichnis. In den Optionen unter Verzeichnisse kann bei „Link Datei Typen“ definiert werden, welche Dateitypen importiert werden. (Standardmässig: „JPG,BMP,PDF,DOC,DOCX,XLS,XLSX,RTF“)
Andere Dateitypen werden ignoriert, ebenso weitere Unterverzeichnisse.

Beim Import wird ausserdem überprüft, ob ein gleicher Titel UND Dateiname schon existiert. Falls ja, wird diese Datei ebenfalls ignoriert.

Die Box "Zeigen In" bedeutet:

- F- Link in Fahrzeug Auswahl zeigen
- Z- Link in Zubehör Auswahl zeigen
- D- Link in Decoder Auswahl zeigen
- E- Link in Ersatzteil Auswahl zeigen
- S- Link in Superung Auswahl zeigen
- M- Link in Medien Auswahl zeigen
- I- Link in InfoPad Auswahl zeigen
- A- Link in Adressen Auswahl zeigen
- B- Link in Bestellung Auswahl zeigen
- R- Link in Service Auswahl anzeigen

Ein Link kann für mehrere Zeigen In markiert werden

Bedeutung der Checkboxes/Felder:

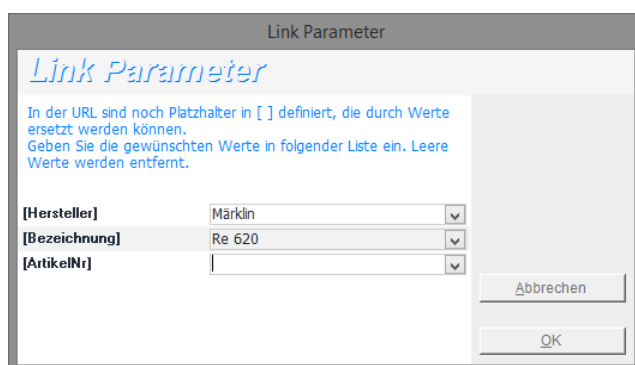
Kopieren	Ist diese Checkbox aktiviert, dann werden die Dateien in das Dok Verzeichnis kopiert. Das Dok Verzeichnis kann in den Optionen definiert werden
----------	---

Verschieben	Ist diese Checkbox aktiviert, so werden die Dateien in das Dok Verzeichnis verschoben. Das Dok Verzeichnis kann in den Optionen definiert werden. Dies löscht also die Datei im eingelesenen Verzeichnis.
Umbenennen	Soll die Datei ihren Original Namen behalten oder umbenannt werden. Falls diese Checkbox aktiviert ist, dann wird die Datei im Dok Verzeichnis umbenannt in die Link ID (Format "00000000.ext"), ext ist beispielsweise PDF. Die Link ID ist eine MobaVer interne, eindeutige Zahl.
Markieren	Setzt bei den importierten Dateien den Marker
In Menü ausbl.	Links können in Quickmenü und Hauptmenü zur Auswahl angezeigt werden. Wenn Links dort nicht angezeigt werden sollen, dann diese Checkbox aktivieren
Pfad	Über den Button  kann ein Verzeichnis gewählt werden, welches importiert werden soll
Kategorie	Diese Kategorie wird bei allen importierten Dateien im Link Detail eingetragen
Beschreibung	Der hier erfasste Beschreibung Text wird allen importierten Dateien im Link Detail eingetragen
Auto Filter	Der hier erfasste Auto Filter wird allen importierten Dateien im Link Detail eingetragen.

4.6.13.4 Link Parameter

| 10184

Sind in einem Link Platz Halter definiert, so müssen diese aufgelöst, also mit Werten ersetzt werden, bevor der Internet Browser passende Seiten oder Dateien anzeigen kann. Das Fenster "Link Parameter" wird dann geöffnet wenn ein Link im Browser (Intern oder Extern) angezeigt werden soll und in diesem noch Platzhalter [] vorkommen, die nicht aufgelöst wurden.



Link Parameter

Im Fenster werden dann alle Platzhalter aufgelistet. Im Feld daneben kann

- ein beliebiger Wert eingetragen werden
- ein Wert aus der Liste übernommen werden
- der bereits angezeigte Wert übernommen werden

Alle in diesem Fenster eingetragenen Werte werden in einer internen Liste gespeichert und beim nächsten Öffnen wieder in die entsprechenden Felder als Auswahlliste geladen. Der als letzter verwendeter Wert wird dabei gleich in das Feld eingetragen, kann aber nach Bedarf durch einen anderen aus der Liste oder einen neuen überschrieben werden.

Durch Klick auf den "OK" Button wird der Internet Browser (Intern oder Extern) geöffnet und der Link geladen.

Ob der Interne oder Externe Internet Browser verwendet wird kann in den Optionen, Register "Optionen" mit "Externen Standard Internet Browser" eingestellt werden. Der Interne bietet den Vorteil, dass alle in der Link Liste gespeicherten Links als Favoriten direkt geöffnet werden können.

4.6.14 Link Detail

| 10185

Links, egal ob File oder Internet Links, können hier bearbeitet werden. Das wird vor allem dann wichtig, wenn in den Links Platzhalter oder AutoLink Filter eingefügt bzw. bearbeitet werden sollen.

Link bearbeiten

Links können auch für den direkten Aufruf im Hauptmenü Fenster oder im Quickmenü eingefügt werden. Damit dort nicht unendlich viele Links aufgelistet werden, kann über die Checkbox "In Menü ausblenden" verhindert werden, dass der Link dort zur Auswahl steht.

Wie auch an anderen Stellen kann über "Zeigen In" definiert werden, wo bei Links Auswahlen der Link angezeigt wird. Ein Link, welcher nur für Decoder geeignet ist, muss in Fahrzeugen nicht angezeigt werden. Entsprechend wäre hier in "Zeigen In -> Decoder" zu aktivieren.

Die Box "Zeigen In" bedeutet:

- F- Link in Fahrzeug Auswahl zeigen
- Z- Link in Zubehör Auswahl zeigen
- D- Link in Decoder Auswahl zeigen
- E- Link in Ersatzteil Auswahl zeigen
- S- Link in Superung Auswahl zeigen
- M- Link in Medien Auswahl zeigen
- I- Link in InfoPad Auswahl zeigen
- A- Link in Adressen Auswahl zeigen
- B- Link in Bestellung Auswahl zeigen
- R- Link in Service Auswahl zeigen

Ein Link kann für mehrere Zeigen In markiert werden

Bedeutung der Button (nur aktiv wenn die URL kein «http» ist):



Umbenennen des Dateinamen, es wird auch das File umbenannt wenn vorhanden

wird beim klicken auf den Button die <Ctrl> Taste gedrückt kann anstelle des Dateinamen die Dateiextension geändert werden



Öffnet den File Explorer von Windows und springt zur Datei

Platzhalter sind immer in eckigen Klammern [] zu setzen. Es werden folgende Platzhalter erkannt und ausgewertet:

- Artikel (entspricht dem Feld Fahrzeug, Zubehör, Ersatzteil, Superung oder Decoder)
- Fahrzeug (F)
- Zubehör (Z)
- Ersatzteil (E)
- Superung (S)
- Decoder (D)
- Bezeichnung (F, Z)
- Bemerkung (D, E, S)
- Kategorie (F, Z, D, E, S)
- Gattung (F, Z, E, S)
- Hersteller (F, Z, D, E, S)
- HerstCode (F, Z, D, E, S)
- Lieferant (F, Z, E, S)
- LieferCode (F, Z, E, S)
- RechNr (F, Z)
- ArtikelNr (F, Z, D, E, S)
- ArtikelNrSub (das zweite Feld neben der Artikel Nummer in Fahrzeug/Zubehör)
- Baureihe (F)
- Typ (F, Z)
- BetriebsNr (F)
- Gesellschaft (F, Z)
- Sujet (F, Z)
- LinkSuchText (F, Z, D, E, S)

Beispielsweise soll ein Link zum Suchen mit Google erstellt werden. Wenn der Link wie folgt erfasst/angepasst wird:

[http://www.google.ch/search?hl=de&q=\[Hersteller\]+\[ArtikelNr\]](http://www.google.ch/search?hl=de&q=[Hersteller]+[ArtikelNr])

dann werden die Felder in eckigen [] Klammern durch Werte ersetzt. Im Beispiel oben kann das dann so aussehen, wenn der Link aus dem Fahrzeug Detail Formular aufgerufen wird:

<http://www.google.ch/search?hl=de&q=Märklin+8800>

Dieser Link wird dann aufgerufen.

AutoLink sind solche Links, die sich automatisch bei passenden Artikel einblenden. Damit dies funktioniert, müssen im Feld *AutoLink Filter* entsprechende Filterwerte eingetragen werden. Soll beispielsweise ein Link bei allen Fahrzeugen des Herstellers ROCO eingeblendet werden, so muss im Feld *AutoLink Filter* folgendes eingetragen werden:

Hersteller=ROCO

Mehrere Kriterien sind durch ein Komma zu trennen, ein Kriterium darf auch mehrfach vorkommen. Folgende Felder werden ausgewertet:

Fahrzeugen/Zubehör	Decoder	Ersatzteil	Superung	Bestellung
• Fahrzeug • Zubehör • Bezeichnung • Kategorie • Gattung • Gesellschaft • Baureihe • Hersteller	• Decoder • Bemerkung • Kategorie • Hersteller • HerstellerCode • ArtikelNr • Suchtext	• Ersatzteil • Bezeichnung • Kategorie • Gattung • Hersteller • HerstellerCo - de • Lieferant	• Superung • Bezeichnung • Kategorie • Gattung • Hersteller • HerstellerCo - de • Lieferant	• Bestellung • Lieferant • BestNr • RechNr

• HerstellerCode • Lieferant • LieferantCode • ArtikelNr • Suchtext		• LieferantCode • ArtikelNr • Suchtext	• LieferantCode • ArtikelNr • Suchtext	
---	--	--	--	--

Die Kriterien sind OR verknüpft, das heisst, der Link wird dann eingeblendet wenn Kriterium1 ODER Kriterium2 ODER erfüllt sind.

Beispiel:

Alle **Re 460** des Hersteller **ROCO**:
Fahrzeug=Re 460, Hersteller=Roco

Soll ein Link immer in den AutoLinks angezeigt werden, so tragen Sie im Feld *AutoLinks Filter* nur ein * ein.

Zusätzlich kann über „Zeigen in“ definiert werden, wo denn der Link als AutoLink angezeigt werden soll. So kann ein Link mit Filter * trotzdem „nur“ in Decoder angezeigt werden, wenn die Checkbox „Zeigen in D:“ aktiviert ist.

Nehmen Sie sich Zeit, die Möglichkeiten der AutoLink Filter genauer zu studieren. Es stecken viele Möglichkeiten dahinter.

4.6.15 Zubehör Liste

| 10186

Anzeigen einer Liste aller Zubehöre. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

Standardmässig werden nur die Spalten Zubehör, Bezeichnung und Markiert angezeigt. Weitere Spalten (max. 10) können in den Listen Vorlagen eingestellt werden, auch wie breit die Spalten sein sollen (siehe Kapitel 4.9.8 Listen Vorlagen | 10317).

Durch Klick auf den Button  kann sofort die entsprechende Vorlage geöffnet werden und die Spalten bzw. Breiten eingestellt werden.

In den Feldern „Sortieren nach“ können bis zu 4 Sortierkriterien gewählt werden. Die Sortierung kann dabei aufsteigend (ASC) oder absteigend (DESC) gewählt werden. Wird auf den Sortiereintrag doppelt geklickt, so wird die Sortierung umgeschaltet.

Es kann auch direkt ein Eintrag aus der Liste gewählt werden. Dabei sind immer alle Einträge als ASC und als DESC vorhanden.

Die Liste kann auch gefiltert werden. In den Feldern oberhalb können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Filterfelder kann der

Button  verwendet werden, zum Aktualisieren der Anzeige mit aktuellem Filter der Button  gleich darunter.

Beim anklicken eines Zubehör in der Liste wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Zubehör Detail Formular.

Zubehör Liste

Listen Vorlage: Standard

Angezeigt: 274

M-W-B-Z-V-D

Zubehör: Bez.: Gesellschaft: Stern: Kategorie: Gatt.: Epoche: Art.: Spur: Volltext:

Sortieren nach: 1. Zubehoer ASC 2. Bezeichnung ASC 3. KatBeschreibung ASC 4.

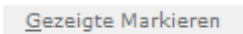
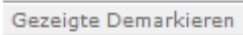
Zubehoer	Kategorie	Gattung	Hersteller	Lieferant	ArtikelNr	Kaufpreis	Anzahl
Mechwald	Ausgestaltung	Bäume	NOCH GmbH & Co. KG	Conrad	26311	CHF 21.95	1
MobaVer	Software	Verwaltung	rfnet Software	rfnet Software		CHF 40.00	1
Modellhecken			NOCH GmbH & Co. KG		21512		1
Modellrannen	Ausgestaltung	Bäume	NOCH GmbH & Co. KG	c-gleis-plus	26820	CHF 20.00	1
Naturstein Stützmauer	Ausgestaltung	Mauer	NOCH GmbH & Co. KG	c-gleis-plus	58066	CHF 14.30	2
Postauto PTT	Ausgestaltung	Fahrzeug	ARVICO	StarRail		CHF 39.00	1
Proxxon Heissdraht	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Conrad	Thermocut	CHF 50.95	1
Proxxon Heissdraht	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Suter Roger	Thermocut	CHF 129.00	1
Proxxon Netzgerät	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Jumbo	NG 2/S	CHF 49.95	1
Proxxon Tellerschleifer	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Suter Roger	TG125/E	CHF 179.00	1
Proxxon Tischkreissäge	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Ricardo		CHF 200.00	1
Proxxon Tischkreissäge	Werkzeug	Maschine	PROXXON	BRACK OH AG	27070	CHF 349.00	1
Proxxon Tischkreissäge	Werkzeug	Maschine	PROXXON	Suter Roger	27006	CHF 126.00	1
Qdecoder Programmier	Steuerungstechnik	Interface	Qdecoder	Qdecoder		CHF 135.00	1
Qdecoder Z1-16	Decoder	Signaldecoder	Qdecoder	Qdecoder	Z1-16	CHF 68.50	10
Quertragswerk	Oberleitung	Quertragswerk	Sommerfeldt	c-gleis-plus	370	CHF 26.20	13

Gezeigte Markieren
Gezeigte Demarkieren
Alle Marker löschen

OK

Zubehörliste

Bedeutung der Button:

	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten (gefilterten) Zubehör.
	Oder löschen ALLER Marker im Zubehör
	
	Verschieben des angezeigten Zubehör in den Papierkorb
	Öffnet das Formular zum Drucken von Zubehör
	Erstellen eines neuen Zubehör
	Bearbeiten des aktuellen Zubehör.
	Export, Funktion noch nicht verfügbar
	Import, Funktion noch nicht verfügbar
	Setzt bzw. löscht den Marker beim aktuellen Zubehör
	Öffnet das Formular Zubehör Suchen
	Öffnet direkt das Daten ändern Fenster, als Filter gilt Marker=Ja. Es würden also ALLE markierten Zubehöre bearbeitet/geändert
	Damit wird das ausgewählte Zubehör als neuer Lagerfluss an ein anderes Zubehör angehängt und anschliessend gelöscht (nicht in den Papierkorb). Dem Zubehör angehängte Bilder, Ersatzteile, Superungen, Service, Links und Beziehungen werden in das gewählte Ziel Zubehör transportiert, der Lieferant, Bestellung und Kaufdatum werden in den Lagerfluss übernommen. Andere Daten gehen verloren !!!
	Öffnet die vergrösserte Bild Preview Darstellung
	Berechnet den Durchschnittspreis aus dem Lagerfluss des Zubehör und trägt diesen in das Feld Kaufpreis ein, dies wird für alle in der Liste Angezeigten Zubehör ausgeführt
	Aktualisieren der Volltext Cache Daten aller angezeigten Zubehör in der Liste
Cursor hoch/runter	Blättern in der Liste wenn der Fenster Fokus in der Liste ist
Cursor links/rechts	Blättern in den Bildern des aktuellen Artikel, sofern mehrere Bilder

im Artikel vorhanden sind

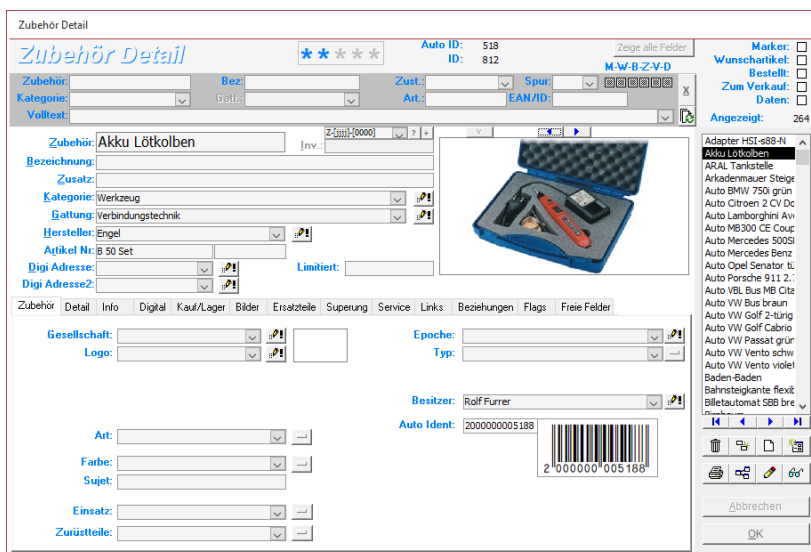
4.6.16 Zubehör Detail

| 10187

In den Zubehör Details lassen sich alle Felder und Daten zu Zubehör bearbeiten. Es können hier auch Links, Ersatzteile, Bilder und Service Daten erfasst werden.

Das Zubehör kann gefiltert werden. In den Feldern Kategorie, Gattung, Gesellschaft, Epoche, Marker, Zubehör und Bez. können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Werte kann der Button  verwendet werden.

Im folgenden Screenshot sind nicht alle Felder sichtbar da für diese Kategorie „Decoder“ unnötige Felder über die Funktion zum Ein/Ausblenden von Felder ausgeblendet wurden.



Zubehör Detail

Bedeutung der Button oberhalb des Bildes:



Oberhalb des Bildes, direktes anzeigen falls mehrere Bilder vorhanden sind
V – Vorbild Bild
Pfeiltasten blättern in der Bildliste
Die Button sind nur aktiv wenn es auch entsprechende Bilder hat

Rechts im Fenster ist in einer Liste alles Zubehör aufgeführt, die dem aktuellen Filter entsprechen (oder alle). Bei Klick auf einen Eintrag wird das entsprechende Zubehör aufgerufen.

Bedeutung der Button:



Falls Felder ausgeblendet sind, können über diesen Button diese Felder angezeigt werden



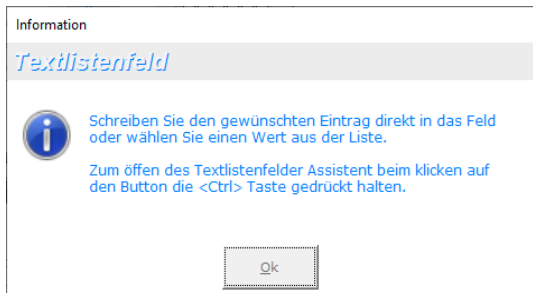
Verschieben des angezeigten Zubehör in den Papierkorb



Kopiert das aktuelle Fahrzeug, es erscheint ein Dialogfeld, in welchem eingegeben werden kann, wie oft das Fahrzeug kopiert werden soll. Zulässig sind Werte von 1-99



Erstellen eines neuen, leeren Zubehör

	Erstellen eines neuen Zubehör aus dem Template. Ein Template ist ein beliebiger Zubehör Datensatz, welcher 1:1 kopiert wird, also bereits gefüllte Felder übernommen werden. Das Zubehör Template kann in den Optionen definiert werden.
	Öffnet das Formular zum Drucken von Zubehör
	Splitten (aufteilen) des Zubehör auf zwei Datensätze. Sie werden gefragt, welche Anzahl in den neuen Datensatz übertragen werden soll, der bestehende Datensatz wird entsprechend in der Anzahl verkleinert.
	Zu jedem Zubehör kann eine Notiz im RTF Editor erfasst werden
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
 Listenfeld	Bei Feldern, die eine Hilfstabelle haben, öffnet das Detail Formular zu diesem Listenwert: Bei leerem Feld zum neu erstellen eines Eintrags Bei Feld mit Inhalt zum bearbeiten des Eintrags Wird bei einem leeren Listenfeld direkt ein Wert eingetragen, so wird dieser automatisch in der Hilfstabelle gespeichert und sofort im Feld übernommen.
 Textlistenfeld	Bei Feldern, die keine Hilfstabelle haben, erscheint ein entsprechender Hinweis:  Listfelder mit Bezug auf „sich selbst“ generieren ihren Inhalt aus den Werten, die bereits in anderen Zubehör erfasst sind. Sie können auch einen Wert haben, der nicht in der Liste vorkommt.
	Decoder, die programmiert werden können, haben neben dem Digital Adressfeld zusätzlich diesen Button eingeblendet. Damit Decoder „als programmierbar“ gelten, muss im Decoder Detail der Programmier Typ auf „IB, Tams MC oder Lenz“ gesetzt werden

Im Feld Digi Adresse und Digi Adresse 2 kann je ein Decoder eingetragen bzw. gewählt werden. Wenn die Liste geöffnet wird, werden ALLE Decoder, auch bereits verwendete, aufgelistet. Allerdings sind noch freie zuoberst aufgeführt.

Wenn ein Decoder gewählt wird, der bereits in einem anderen Zubehör verwendet wurde, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Der Decoder kann dann trotzdem verwendet werden, es ist also möglich, einen Decoder in mehreren Zubehör zu verwenden! ! Ob das aber Sinn macht? Es kann auch ein neuer Decoder erstellt werden, durchaus auch mit einer bereits verwendeten Adresse. Für jeden physikalisch vorhandenen Decoder sollte auch ein Decoder Datensatz bestehen.

4.6.16.1 Register Zubehör**| 10188**

In diesem Register gibt es nichts speziell zu beachten bei Verwendung der Felder.

Register Zubehör

4.6.16.2 Register Detail**| 10189**

In diesem Register gibt es nichts speziell zu beachten bei Verwendung der Felder.

Register Detail

4.6.16.3 Register Info**| 10190**

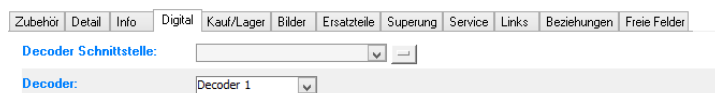
Die Felder Modell und Vorbild fassen Daten mit je bis zu 60'000 Zeichen. Das Feld Bemerkung fasst 250 Zeichen.

Register Info

4.6.16.4 Register Digital**| 10191**

Wenn ein Digital Decoder gewählt ist, dann werden die entsprechenden Daten hier eingeblendet. Wenn Sie den gleichen Decoder mehrfach verwenden (wäre allerdings unsinnig), dann wirkt sich eine Änderung auf alles Zubehör aus, die den gleichen Decoder verwenden. Sie können natürlich mehrere Decoder mit gleicher Digital Adresse anlegen und entsprechend auswählen.

Über die Auswahl von „Decoder 1“ oder „Decoder 2“ kann die Anzeige auf den jeweiligen Decoder gestellt werden. Falls kein Decoder im Zubehör definiert ist, bleibt das Formular leer.



Register Digital

Bezeichnungen für die Funktionstasten können entweder aus der Liste gewählt werden oder direkt in ein leeres Feld eingegeben werden. Diese neue Bezeichnung steht anschliessend in allen anderen Feldern zur Verfügung.

Doppelklick auf einen leeren Eintrag öffnet das Detail Formular zum Eingeben einer neuer Decoder Function, bei Doppelklick auf einen bestehenden Eintrag öffnet das Formular zum Bearbeiten der Decoder Funktion(en).

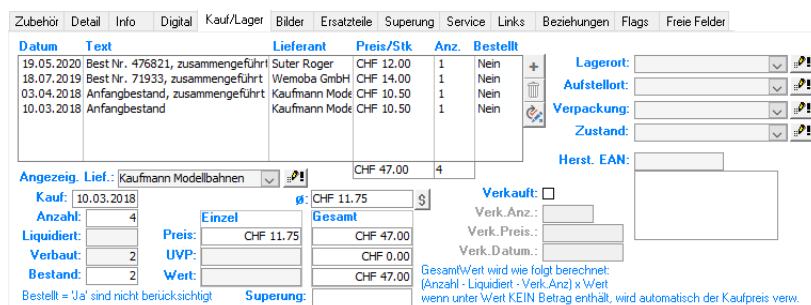
4.6.16.5 Register Kauf/Lager

| 10192

Die hier eingetragenen Preise werden in der Berechnung des Sammlungswertes verwendet. Dieser Report kann aus dem Drucken Menü der Zubehör aufgerufen werden.

Lagerort: Hier wäre/ist das Zubehör an Lager bzw. ist die Verpackung dazu abgelegt

Aufstellort: Falls sich das Zubehör auf einer Anlage oder in einer Vitrine befindet, kann das hier eingetragen werden. Der Verbleib der Verpackung wäre dann im Lagerort eingetragen



Register Kauf/Lager

Im Feld «Anzeige. Lief.» kann ein Lieferant ausgewählt werden, der in Listen und Ausdrucken angezeigt wird, in Lagerflüssen können unterschiedliche Lieferanten erfasst sein.

Jeder Einkauf eines gleichen Zubehöres erzeugt einen neuen Lagerfluss, in welchem Datum, Anzahl, Stückpreis, Lieferant, Bestell Nr und ein Text eingegeben werden können. Aus diesen Daten wird ein Total des Preises und Anzahl unterhalb der Liste als Info angezeigt. Weiter wird in einem Feld der Durchschnittspreis pro Stück aus den Lagerflüssen berechnet.

Im Feld Anzahl wird die gesamte Stückzahl aus den Lagerflüssen automatisch eingetragen. Das Feld Preis kann einen eigenen Wert bekommen, oder es kann durch klick auf den Button \$ neben dem Durchschnitts Preis dieser übernommen werden. Als dritte Möglichkeit kann in den Optionen eingestellt werden, dass der Durchschnittspreis automatisch übernommen werden soll, dann wäre das Feld Preis gesperrt.

Im Feld Anzahl wird die Stückzahl übernommen, der Preis entsprechend oben erwähntem Vorgehen. Heisst im Screenshot 4 Stk à 11.75, ergibt im Gesamtpreis 47.-. Soviel wurde bezahlt für diese Anzahl Artikel. Wenn im Laufe der Zeit aus diesem Kauf ein Artikel defekt geht und liquidiert wird, so wird diese Zahl im Feld Liquidiert eingetragen. Der Gesamtpreis ändert sich nicht, es wurde ja 47.- bezahlt. Der Gesamtwert allerdings ändert sich. Es wird dann so gerechnet: (Anzahl – Liquidiert) * Preis. Wenn das Feld Wert leer ist, dann wird der Betrag aus dem Feld Preis verwendet, wenn aber im Feld Wert etwas steht, dann wird dieser Betrag verwendet.

Im Screenshot oben: $(4 - 1) * 11.75 = 35.25$

Wenn im Feld Wert 15.- wäre: $(4 - 1) * 15.- = 45.-$

Zu beachten ist folgendes: Liquidiert und Verbaut darf nicht grösser sein als Anzahl. Es können Teilmengen erfasst werden. Die Anzahl 2.5 ist also zulässig.

Im Feld «Angezeig. Lief.» kann ein Lieferant ausgewählt werden, der in Listen und Ausdrucken angezeigt wird, in Lagerflüssen können unterschiedliche Lieferanten erfasst sein.

Ist ein Zubehör verkauft, so ist die entsprechende Checkbox zu aktivieren. Bei Verkauft werden die Checkboxes Wunschartikel, Bestellt und Zum Verkauf deaktiviert und ALLE Felder für Bearbeitung gesperrt, ausser die Felder Verk. Anzahl, Verk. Preis und Verk. Datum. Verk. Anzahl kann dabei nicht grösser sein als das was noch im Bestand ist.

In der Statistik wird Verkauft separat ausgewiesen.

Ist im Feld Wert kein Eintrag, so wird für die Statistik der Kaufpreis verwendet. Dabei wird dieser Betrag in der Spalte Wert entsprechend subtrahiert. Die Spalte Einkauf bleibt gleich, es musste ja mal der Kaufpreis aufgewendet werden.

Bedeutung der Button beim Lagerfluss:

	Damit kann ein eigener Lagerfluss erstellt werden
	Löschen von eigenen oder von Splitt Lagerflüssen. Der Button ist ausgeblendet bei Lagerflüssen aus Bestellungen oder Anfangbestand, und falls nur noch 1 Lagerfluss vorhanden ist
	Verschieben des ausgewählten Lagerfluss zu einem anderen Zubehör

4.6.16.6 Register Bilder

| 10193

Zu jedem Zubehör können beliebig viele Bilder erfasst sein.

Ein Klick auf eine Bildzeile zeigt dieses Bild im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrössert.

Die Bilder lassen sich mit einem „Bild Sujet“ versehen. Das ist etwas wie eine Marke, welche für genau eine Verbindung zwischen Zubehör und Bild deklariert wird. Durch Angabe eines Bild Sujet im Bericht Designer kann von dort aus auf genau dieses Bild zugegriffen werden. Jedes Sujet kann pro Zubehör nur 1x verwendet werden.

Beispiel wäre dann etwa: Hole Bild „Führerstand_1“ aus dem Zubehör XY und zeige dieses im Feld AB des Bericht Designer.



Register Bilder

Bedeutung der Button:

	Neu erfassen oder ändern eines Bild Sujet
	Dadurch wird dieses Bild „zum ersten Bild“ gemacht. Das erste Bild ist immer das, welches in allen Formularen und Reports als erstes bzw. einziges angezeigt/gedruckt wird.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Zubehör und diesem Bild. Das Bild selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein (oder mehrere) Bild aus der Bildliste dem Zubehör hinzu. Beim Klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet. Das Bild wird bei Wahl von „Bilder“ an letzter Stelle eingefügt. Wird beim Klick auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, dann wird die ArtikelNr des Zubehörs als Such Filter in das Feld "Volltext" in der Bildliste gesetzt und danach gefiltert. Werden die Bilder beim Erstellen mit der Artikel Nr des Fahrzeugs/Zubehör/Media als Bildname erstellt, so kann dadurch sehr schnell das richtige Bild gefunden werden. Wenn der Button bei "Bilder" geklickt wird, so können in der Bildliste mehrere Bilder selektiert und gleichzeitig hinzugefügt werden
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Bildes. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Zubehör zugewiesen. Bei Bilder wird das Bild als letztes eingefügt
	Übernimmt das als 1. definierte Bild aus «Bilder» als Vorbild Bild
	Schiebt das Bild eine Position nach oben. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten
	Schiebt das Bild eine Position nach unten. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten
	Kopiert alle fehlenden Bilder eines wählbaren Fahrzeugs in das aktuelle Fahrzeug. Es werden auch Zug-, Vorbild- und Typenskizze-Bild kopiert, falls diese im aktuellen Fahrzeug leer sind
	Es werden die Bild Sujet Einträge der angezeigten Bilder eingetragen. Es werden nur Bild Sujet gesetzt, die noch nicht belegt waren. Mit klicken bei gedrückter <Shift> Taste werden ALLE Bild Sujet der Bilder neu geschrieben, also auch bestehende überschrieben.

4.6.16.7 Register Ersatzteile

| 10194

Zu jedem Zubehör können beliebig viele Ersatzteile zugewiesen werden. Und jedes Ersatzteil kann beliebig oft verwendet werden.

Zusätzlich kann im Feld links der „Brille“ eingetragen werden, wie oft dieses Ersatzteil bei diesem Zubehör verwendet wird, sinnvoll z.Bsp. bei Lampen oder Haftreifen.

Register Ersatzteile

Bedeutung der Button:

Weisses Feld	Bedarf des Ersatzteils für dieses Zubehör
	Ein Klick zeigt das Bild dieses Ersatzteil im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrössert.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Zubehör und diesem Ersatzteil. Das Ersatzteil selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Öffnet das Ersatzteil zum bearbeiten
	Fügt ein Ersatzteil aus der Ersatzteilliste dem Zubehör hinzu. Beim klicken wird die Ersatzteilliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Ersatzteiles. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Zubehör zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Ersatzteile eines wählbaren Zubehör in das aktuelle Zubehör

4.6.16.8 Register Superung

| 10195

Zubehör können wertvermehrnde Umbauten haben, so zBsp. einen speziellen Motor, Kupplungen, Innenbeleuchtung, usw. Diese Superungen können hier erfasst werden. Diese Werte werden dann in der Statistik separat als Summe aufgelistet. Zusätzlich steht im Abfragedesigner ein weiteres Feld „Superung“ zur Verfügung, welches auf eigenen Berichten ausgegeben werden kann.

Register Superung

Im ausgeklappten Auswahlfeld «Sortierung» kann festgelegt werden, in welcher Reihenfolge die Superungen (wenn es mehrere sind) angezeigt werden. Über die Checkbox daneben kann die ausgewählte Reihenfolge noch umgekehrt werden, als zBsp Datum aufsteigend/absteigend.

Die Einstellung bleibt gespeichert und wird beim nächsten öffnen des Detail Fenster wieder so angewendet.

Bedeutung der Button:

Weisses Feld	Anzahl der verwendeten Superungen für dieses Zubehör
	Ein Klick zeigt das Bild diese Superung im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrößert.
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Zubehör und dieser Superung. Die Superung selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Öffnet die Superung zum bearbeiten
	Fügt eine Superung aus der Superungliste dem Zubehör hinzu. Beim klicken wird die Superungliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen einer neuen Superung. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Zubehör zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Superungen eines wählbaren Zubehörs in das aktuelle Zubehör

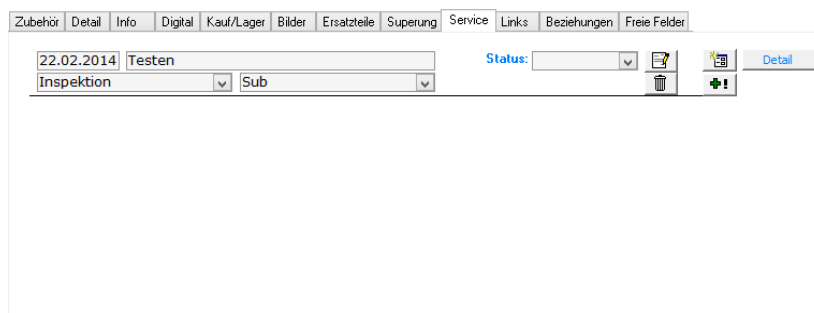
4.6.16.9 Register Service

| 10196

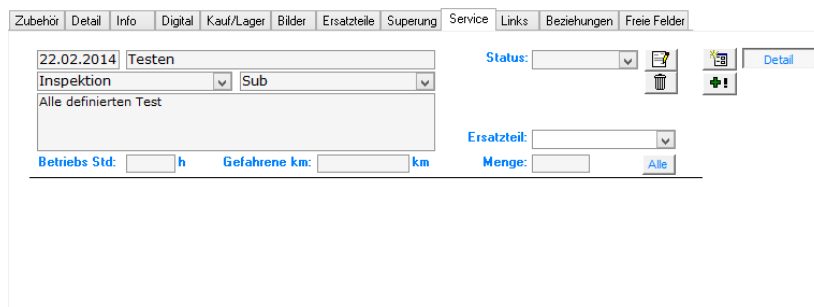
Zubehör benötigen Service, die hier erfasst werden können. Es kann zu jedem Service neben dem Datum und Servicedaten auch ein Status gegeben werden. So ist es möglich, alle Zubehör mit Servicestatus „Geplant“ als Liste auszudrucken.

Diese Reporte können aus dem Drucken Menü der Zubehör aufgerufen werden.

Standardmässig werden nicht alle Detail eines Service angezeigt. Durch umschalten mit dem Button „Detail“ kann aber in die Detailansicht mit mehr Feldern und der Standardansicht umgeschaltet werden.



Register Service
Standard Ansicht



Register Service
Detail Ansicht

Bedeutung der Button:

	Bearbeiten des Service Eintrag								
	Löscht den Service Eintrag								
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Services. Dieser wird anschliessend direkt dem aktuellen Zubehör zugewiesen.								
	Öffnet eine Liste mit den Service Template oder bereits an anderen Fahrzeugen/Zubehör verwendeten Service. Aus dieser Liste kann dann ein Service ausgewählt werden. Macht also eine Kopie eines bestehenden Service								
	Standardmässig werden in der Liste „Ersatzteile“ nur jene angezeigt, die zum Zubehör/Fahrzeug passen (Ersatzteil Verwaltung->Verwendet in). Durch aktivieren des Button „Alle“ werden alle Ersatzteile in der Liste angeboten								
	Öffnet ein Textfenster welches die Felder Betriebs Std und Gefahrene km aus dem letzten Service sowie die summierten Daten dieser Felder aus allen Service dieses Artikels anzeigt Re 460 Service Daten: Total Betriebs Std: - h Gefahrene km: - km Letzter Service Betriebs Std: - h Gefahrene km: - km Schliessen								
	Öffnet ein Fenster, welches alle Service dieses Artikel mit den Feldern Betriebs Std und Gefahrene km auflistet Service Betriebs Daten Service Betriebs Daten Re 460 - h - km <table><tr><td>31.07.2020</td><td>Ein Zahnrad im Drehgestell ohne Schleifer dre</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Schliessen	31.07.2020	Ein Zahnrad im Drehgestell ohne Schleifer dre	-	-				
31.07.2020	Ein Zahnrad im Drehgestell ohne Schleifer dre	-	-						

Sind für einen Service Ersatzteile nötig, so können diese hier pro Service erfasst werden, inkl. der nötigen Menge. Diese Menge wird dann im entsprechenden Ersatzteil Detail im Register „Service“ als „für Service benötigte Menge“ gelistet, dies solange, wie der Service auf „Geplant“ bleibt. Sobald der Status auf „Erledigt“ geändert wird, wird die eingetragene Menge dem Lagerbestand abgezogen und ein Eintrag im Lagerfluss gemacht.

4.6.16.10 Register Links**| 10197**

Links werden in 2 Gruppen unterschieden:

AutoLinks werden beim anzeigen des Zubehör automatisch aufgrund des Eintrags in AutoLink Filter generiert und angezeigt. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚A‘ und können NICHT gelöscht werden (weil sie automatisch berechnet werden).

Weitere Links sind Links, die einem Zubehör individuell zugewiesen sind. Jedem Zubehör können beliebig viele Links zugewiesen werden, und jeder Link kann beliebig vielen Zubehör zugewiesen sein. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚L‘ und können gelöscht werden.

Links können nicht nur Internet Links sein, sondern auch „Verweise“ auf Dokumente, Bilder, usw. So besteht damit auch die Möglichkeit, sehr grosse Bilder zu einem Zubehör zu verwalten, ohne dass diese in die DB importiert werden müssen. Der Filetyp wird dabei angezeigt.



Register Links

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <http://www.rfnet.ch>

Suchtext kann einen beliebigen Text enthalten, der dann in einem Auto Link verwendet werden kann.

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Zubehör und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Zubehör hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Zubehör zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Links (Typ „L“) eines wählbaren Zubehör in das aktuelle Zubehör (nicht Auto-Links, die werden ja automatisch angezeigt)

4.6.16.11 Register Beziehungen

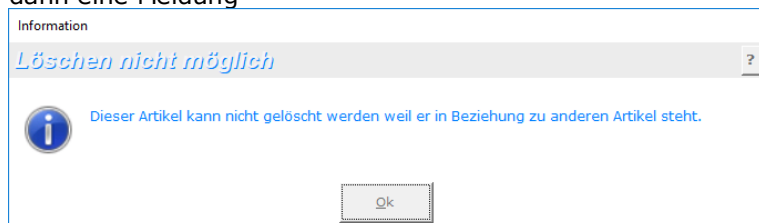
| 10198

Es können beliebige Artikel (Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen, Decoder, InfoPad, Set und Zügen) zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei kann jeder Beziehung ein eigener Text hinterlegt werden.



Register Beziehung

Artikel, die in Beziehung zu einem anderen stehen, können nicht gelöscht werden. Es erscheint dann eine Meldung



Damit der Artikel gelöscht werden kann, muss zuerst jede Beziehung zu einem anderen Artikel gelöscht werden.

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld oben an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

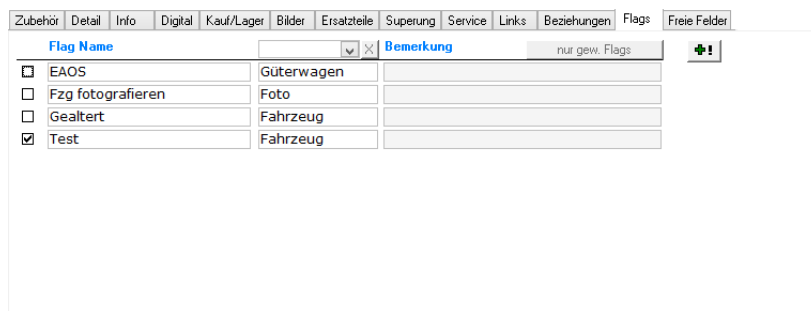
4.6.16.12 Register Flags

| 10199

Flags werden in der Flag Verwaltung erstellt (siehe Kapitel 4.6.28 Flags) und stehen danach hier im Register Flag des Zubehör zur Verfügung. Flags können aktiviert oder deaktiviert sein und einen Zubehörbezogenen Bemerkungstext haben.

Um bei vielen Flags den Überblick nicht zu verlieren, können dieses gefiltert werden. Dazu stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Button 	damit wird die Anzeige umgeschaltet zwischen „alle Flag zeigen“ und „nur gew. Flag“= nur aktivierte Flag
Filterfeld 	damit wird die Anzeige gefiltert und nur noch solche Flags angezeigt, die der gewählten Kategorie entsprechen
	Erstellen eines neuen Flags

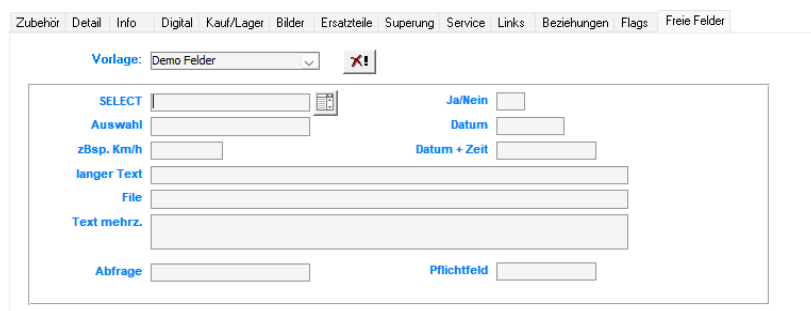


Register Flags

4.6.16.13 Register Freie Felder

| 10200

In MobaVer können bis zu 16 Felder in Vorlagen definiert werden und dann über die Vorlage einem Zubehör zugewiesen sein. Die Felder können je 250 Zeichen fassen, wie die Zeichen in das Feld kommen bzw. welches Format sie dabei haben wird über die Vorlage definiert.



Register Freie Felder

Falls ein Feld durch die Vorlage gesperrt ist, so kann kein Wert direkt über die Tastatur eingegeben werden. Hat ein Feld eine „Funktion“, so kann der Wert im Feld durch anklicken bei gedrückter <Shift> Taste durch einen entsprechenden Dialog gefüllt werden. Beispielsweise wird in obigem Bild durch klick auf das Datum Feld mit gedrückter <Shift> Taste ein Kalender Dialog geöffnet. Wird beim klicken in das Feld die <Ctrl> Taste gedrückt, so wird der Feldinhalt gelöscht, auch bei gesperrtem Feld. Das Sperren des Feldes im Vorlagen Editor bewirkt nur ein sperren der Eingabe über die Tastatur, nicht aber über die entsprechenden „Assistenten“.

Beim Wechseln einer Vorlage werden die Werte in den Feldern NICHT gelöscht. Allerdings kann es dann sein, dass der Feldinhalt nicht mehr zum Feldname oder Feldtyp passt. Ist ein Feld z.Bsp. mit einem Dateipfad/Name gefüllt und wird durch den Vorlagenwechsel zu einem Datumfeld, so passt der Inhalt nicht mehr.

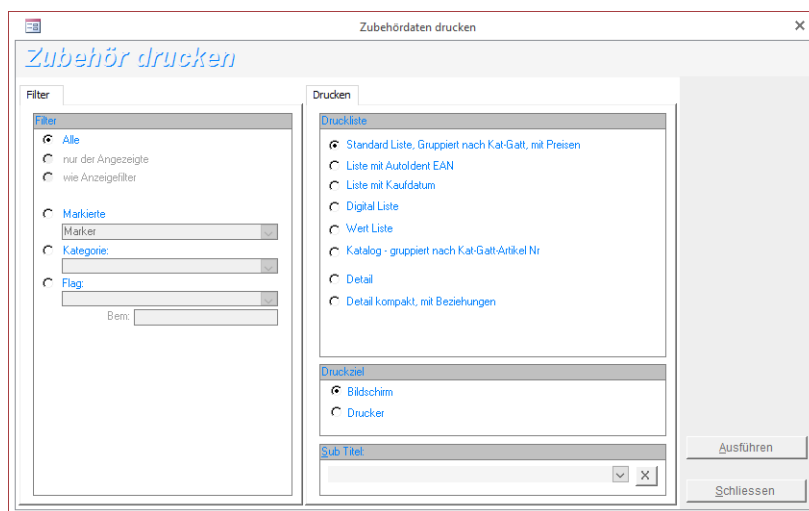
Um solche „Probleme“ zu umgehen, kann beispielsweise passend zu den Fahrzeug Kategorien eine Feld Vorlage angelegt werden und diese dann hier zugewiesen werden.

Über den Button  kann die Feld Vorlage gelöscht werden. ACHTUNG, dabei werden auch die Inhalte aller 16 freien Felder gelöscht, da diese ja uU. bei einer anderen Vorlage einen falschen Inhalt haben könnten.

4.6.17 Zubehör drucken

| 10201

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Zubehör. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.



Fahrzeuge drucken

Das Formular sollte selbstsprechend sein. Einfach ausprobieren. Im Feld „Sub Titel“ lassen sich Titeltex te eingeben und speichern, die als Untertitel auf den meisten Drucklisten angezeigt werden.

Die meisten Drucklisten lassen sich als „Zebra“ Druck erstellen, d.h. jeder 2. Datensatz wird mit einem grauen Balken hinterlegt. Dieser Zebdruck kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden.

4.6.18 Zubehör suchen, ersetzen

| 10202

Das Suchen und ersetzen von Daten bei Zubehör funktioniert gleich wie bei Fahrzeug Daten. Bitte lesen Sie in Kapitel 4.6.6 Fahrzeuge suchen (und ersetzen) nach.

4.6.19 Medien Liste

| 10203

Anzeigen einer Liste aller Medien. Von hier aus können diverse weitere Fenster und Funktionen aufgerufen werden.

Standardmässig werden nur die Spalten Media, Bezeichnung und Markiert angezeigt. Weitere Spalten (max. 10) können in den Listen Vorlagen eingestellt werden, auch wie breit die Spalten sein sollen (siehe Kapitel 4.9.8 Listen Vorlagen | 10317).

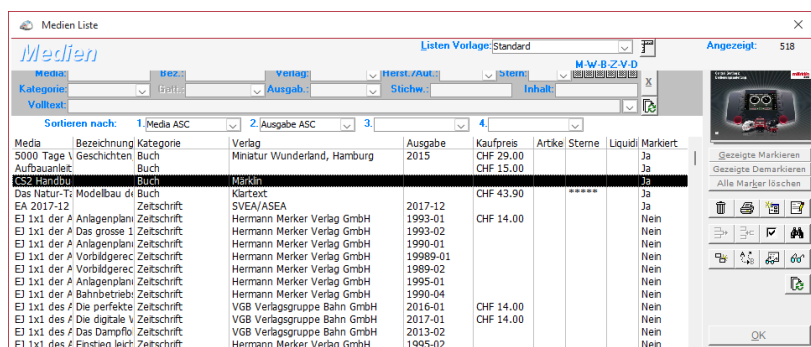
Durch Klick auf den Button  kann sofort die entsprechende Vorlage geöffnet werden und die Spalten bzw. Breiten eingestellt werden.

In den Feldern „Sortieren nach“ können bis zu 4 Sortierkriterien gewählt werden. Die Sortierung kann dabei aufsteigend (ASC) oder absteigend (DESC) gewählt werden. Wird auf den Sortiereintrag doppelt geklickt, so wird die die Sortierung umgeschaltet.

Es kann auch direkt ein Eintrag aus der Liste gewählt werden. Dabei sind immer alle Einträge als ASC und als DESC vorhanden.

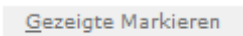
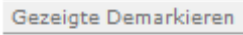
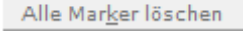
Die Liste kann auch gefiltert werden. In den Feldern oberhalb können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Filterfelder kann der Button  verwendet werden, zum Aktualisieren der Anzeige mit aktuellem Filter der Button  gleich darunter.

Beim anklicken eines Media in der Liste wird das 1. Bild angezeigt, wenn ein solches erfasst ist. Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Media Detail Formular.



Medienliste

Bedeutung der Button:

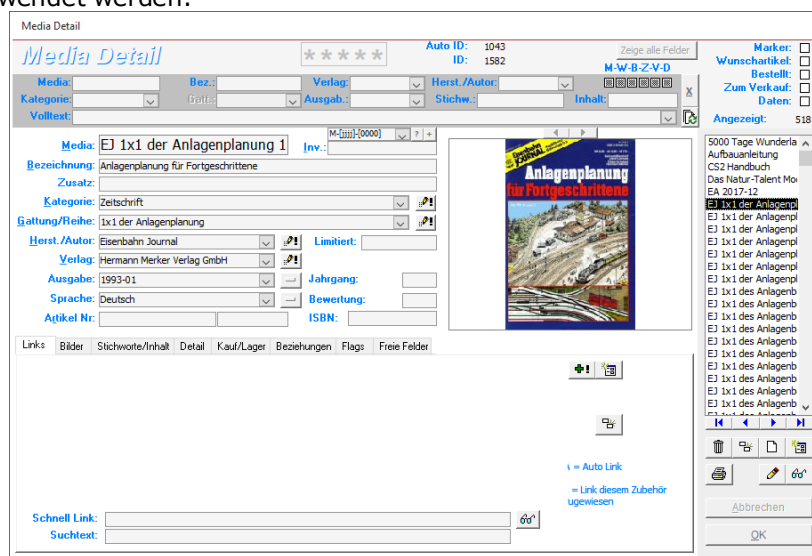
	Markieren bzw. Demarkieren der angezeigten (gefilterten) Medien.
	Oder löschen ALLER Marker in Medien
	
	Verschieben des angezeigten Media in den Papierkorb
	Öffnet das Formular zum Drucken von Medien
	Erstellen eines neuen Media
	Bearbeiten des aktuellen Media.
	Export, Funktion noch nicht verfügbar
	Import, Funktion noch nicht verfügbar
	Setzt bzw. löscht den Marker beim aktuellen Media
	Kopiert das aktuelle Media, es erscheint ein Dialogfeld, in welchem eingegeben werden kann, wie oft das Media kopiert werden soll. Zulässig sind Werte von 1-99
	Öffnet das Formular Medien Suchen
	Öffnet direkt das Daten ändern Fenster, als Filter gilt Marker=Ja. Es würden also ALLE markierten Zubehöre bearbeitet/geändert
	Wenn dem Media genau 1 direkter Link zugewiesen ist, so kann dieser hier geöffnet werden. Sind keiner oder mehr 1 direkter Link vorhanden, wird der Button ausgeblendet weil dann nicht klar ist, welcher Link geöffnet werden soll
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Aktualisieren der Volltext Cache Daten aller angezeigten Medien in der Liste
Cursor hoch/runter	Blättern in der Liste wenn der Fenster Fokus in der Liste ist
Cursor links/rechts	Blättern in den Bildern des aktuellen Artikel, sofern mehrere Bilder im Artikel vorhanden sind

4.6.20 Media Detail

| 10204

In den Media Details lassen sich alle Felder und Daten zu Medien bearbeiten. Es können hier auch Links, Bilder und weitere Daten erfasst werden.

Das Media kann gefiltert werden. In den Feldern Kategorie, Gattung, Verlag, Herst./Autot, Ausgabe, Stichwort, Inhalt, Marker, Media und Bez. können Werte ausgewählt bzw. eingetragen werden, nach denen die Liste gefiltert wird. Zum löschen aller Werte kann der Button  verwendet werden.



Media Detail

Bedeutung der Button oberhalb des Bildes:



Oberhalb des Bildes, direktes anzeigen falls mehrere Bilder vorhanden sind
Pfeiltasten blättern in der Bildliste

Die Button sind nur aktiv wenn es auch entsprechende Bilder hat

Rechts im Fenster ist in einer Liste aller Medien aufgeführt, die dem aktuellen Filter entsprechen (oder alle). Bei Klick auf einen Eintrag wird das entsprechende Media aufgerufen.

Bedeutung der Button:

	Falls Felder ausgeblendet sind, können über diesen Button diese Felder angezeigt werden
	Durch die angezeigten Medien in der Liste blättern
	Verschieben des angezeigten Media in den Papierkorb
	Kopiert das aktuelle Media, es erscheint ein Dialogfeld, in welchem eingegeben werden kann, wie oft das Media kopiert werden soll. Zulässig sind Werte von 1-99
	Erstellen eines neuen, leeren Media
	Erstellen eines neuen Media aus dem Template. Ein Template ist ein beliebiger Medien Datensatz, welcher 1:1 kopiert wird, also bereits gefüllte Felder übernommen werden. Das Media Template kann in den Optionen definiert werden.
	Öffnet das Formular zum Drucken von Medien
	Zu jedem Media kann eine Notiz im RTF Editor erfasst werden

	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
 Listenfeld	Bei Feldern, die eine Hilfstabelle haben, öffnet das Detail Formular zu diesem Listenwert: Bei leerem Feld zum neu erstellen eines Eintrags Bei Feld mit Inhalt zum bearbeiten des Eintrags Wird bei einem leeren Listenfeld direkt ein Wert eingetragen, so wird dieser automatisch in der Hilfstabelle gespeichert und sofort im Feld übernommen.
 Textlistenfeld	Bei Feldern, die keine Hilfstabelle haben, erscheint ein entsprechender Hinweis: Information <i>Textlistenfeld</i>  Schreiben Sie den gewünschten Eintrag direkt in das Feld oder wählen Sie einen Wert aus der Liste. Zum öffnen des Textlistenfelder Assistent beim klicken auf den Button die <Ctrl> Taste gedrückt halten.  Listfelder mit Bezug auf „sich selbst“ generieren ihren Inhalt aus den Werten, die bereits in anderen Zubehör erfasst sind. Sie können auch einen Wert haben, der nicht in der Liste vorkommt.

4.6.20.1 Register Detail

| 10205

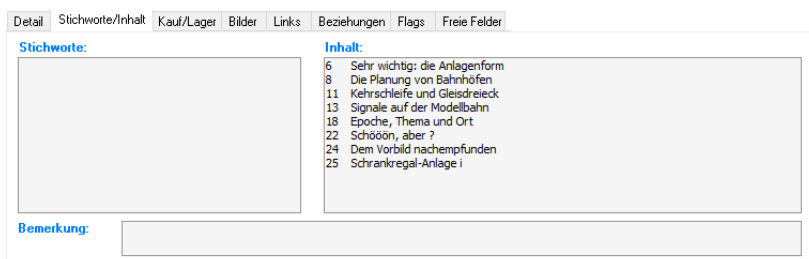


Register Detail

4.6.20.2 Register Stichworte/Inhalt

| 10206

Die Felder Stichworte und Inhalt fassen Daten mit je bis zu 60'000 Zeichen. Das Feld Bemerkung fasst 250 Zeichen



Register Info

4.6.20.3 Register Kauf/Lager

| 10207

Die hier eingetragenen Preise werden in der Berechnung des Sammlungswertes verwendet.

Lagerort: Hier wäre/ist das Media an Lager bzw. ist die Verpackung dazu abgelegt
 Speicherort: Falls das Media elektronisch verfügbar ist kann hier die Benennung des
 Speicherort definiert werden

Register Kauf/Lager

Ist ein Media Liquidiert oder Verkauft, so ist die entsprechende Checkbox zu aktivieren. Bei Verkauft werden die Checkboxes Wunschartikel, Bestellt, Zum Verkauf und Liquidiert deaktiviert und ALLE Felder für Bearbeitung gesperrt, ausser die Felder Verk. Preis und Verk. Datum. In der Statistik werden Liquidiert und Verkauft separat ausgewiesen.

Ist im Feld Wert kein Eintrag, so wird für die Statistik der Kaufpreis verwendet. Dabei wird dieser Betrag in der Spalte Wert entsprechend subtrahiert. Die Spalte Einkauf bleibt gleich, es musste ja mal der Kaufpreis aufgewendet werden.

4.6.20.4 Register Bilder

| 10208

Zu jedem Media können beliebig viele Bilder erfasst sein.

Ein Klick auf eine Bildzeile zeigt dieses Bild im Detail Fenster und, falls geöffnet, auch in der Preview Ansicht vergrößert.

Die Bilder lassen sich mit einem „Bild Sujet“ versehen. Das ist etwas wie eine Marke, welche für genau eine Verbindung zwischen Media und Bild deklariert wird. Durch Angabe eines Bild Sujet im Bericht Designer kann von dort aus auf genau dieses Bild zugegriffen werden. Jedes Sujet kann pro Media nur 1x verwendet werden.

Beispiel wäre dann etwa: Hole Bild „Buchrücken_1“ aus dem Media XY und zeige dieses im Feld AB des Bericht Designer.

Register Bilder

Bedeutung der Button:

	Neu erfassen oder ändern eines Bild Sujet
	Dadurch wird dieses Bild „zum ersten Bild“ gemacht. Das erste Bild ist immer das, welches in allen Formularen und Reports als erstes bzw. einziges angezeigt/gedruckt wird.

	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Media und diesem Bild. Das Bild selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein (oder mehrere) Bild aus der Bildliste dem Media hinzu. Beim Klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet. Das Bild wird bei Wahl von „Bilder“ an letzter Stelle eingefügt. Wird beim Klick auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, dann wird die ArtikelNr des Media als Such Filter in das Feld "Volltext" in der Bildliste gesetzt und danach gefiltert. Werden die Bilder beim Erstellen mit der Artikel Nr des Fahrzeugs/Zubehör/Media als Bildname erstellt, so kann dadurch sehr schnell das richtige Bild gefunden werden. Wenn der Button bei "Bilder" geklickt wird, so können in der Bildliste mehrere Bilder selektiert und gleichzeitig hinzugefügt werden
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Bildes. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Media zugewiesen. Bei Bilder wird das Bild als letztes eingefügt
	Schiebt das Bild eine Position nach oben. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten
	Schiebt das Bild eine Position nach unten. Die Bilder sind intern durchnummeriert, beginnend bei 1 von oben nach unten
	Kopiert alle fehlenden Bilder eines wählbaren Media in das aktuelle Media.
	Es werden die Bild Sujet Einträge der angezeigten Bilder eingetragen. Es werden nur Bild Sujet gesetzt, die noch nicht belegt waren. Mit klicken bei gedrückter <Shift> Taste werden ALLE Bild Sujet der Bilder neu geschrieben, also auch bestehende überschrieben.

4.6.20.5 Register Links

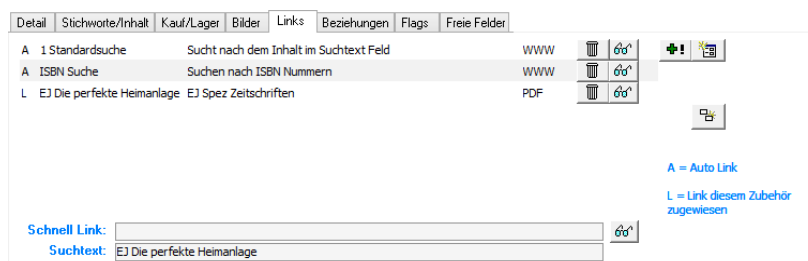
| 10209

Links werden in 2 Gruppen unterschieden:

AutoLinks werden beim anzeigen des Media automatisch aufgrund des Eintrags in AutoLink Filter generiert und angezeigt. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚A‘ und können NICHT gelöscht werden (weil sie automatisch berechnet werden).

Weitere Links sind Links, die einem Media individuell zugewiesen sind. Jedem Media können beliebig viele Links zugewiesen werden, und jeder Link kann beliebig vielen Medien zugewiesen sein. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚L‘ und können gelöscht werden.

Links können nicht nur Internet Links sein, sondern auch „Verweise“ auf Dokumente, Bilder, usw. So besteht damit auch die Möglichkeit, sehr grosse Bilder oder PDF Dateien zu einem Media zu verwalten, ohne dass diese in die DB importiert werden müssen. Der Filetyp wird dabei angezeigt.



The screenshot shows a software interface with tabs at the top: Detail, Stichworte/Inhalt, Kauf/Lager, Bilder, Links, Beziehungen, Flags, Freie Felder. The 'Links' tab is active, displaying a table with columns for a link type (A for Auto Link, L for manual link), a description, and a file type. Below the table, there is a 'Schnell Link' field with a 'Suchtext' label and a search icon.

Link Typ	Suchtext	Datei Typ
A	1 Standardsuche	Sucht nach dem Inhalt im Suchtext Feld
A	ISBN Suche	Suchen nach ISBN Nummern
L	EJ Die perfekte Heimanlage	EJ Spez Zeitschriften

Legende:
A = Auto Link
L = Link diesem Zubehör zugewiesen

Schnell Link:
Suchtext: EJ Die perfekte Heimanlage

Register Links

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <http://www.rfnet.ch>

Suchtext kann einen beliebigen Text enthalten, der dann in einem Auto Link verwendet werden kann.

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Media und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Media hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Media zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Links (Typ „L“) eines wählbaren Media in das aktuelle Media (nicht Auto-Links, die werden ja automatisch angezeigt)

4.6.20.6 Register Beziehungen

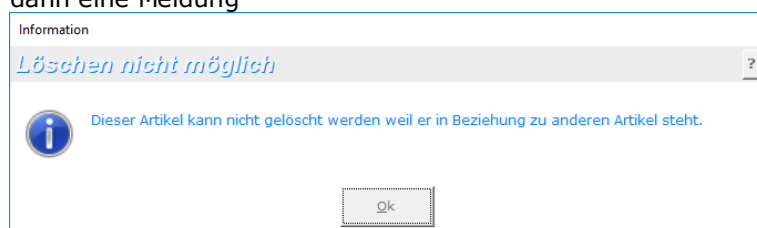
| 10210

Es können beliebige Artikel (Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen, Decoder, InfoPad, Set und Zügen) zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei kann jeder Beziehung ein eigener Text hinterlegt werden.



Register Beziehung

Artikel, die in Beziehung zu einem anderen stehen, können nicht gelöscht werden. Es erscheint dann eine Meldung



Damit der Artikel gelöscht werden kann, muss zuerst jede Beziehung zu einem anderen Artikel gelöscht werden.

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden

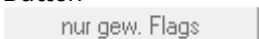
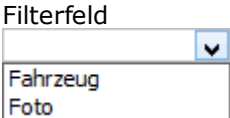
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld oben an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

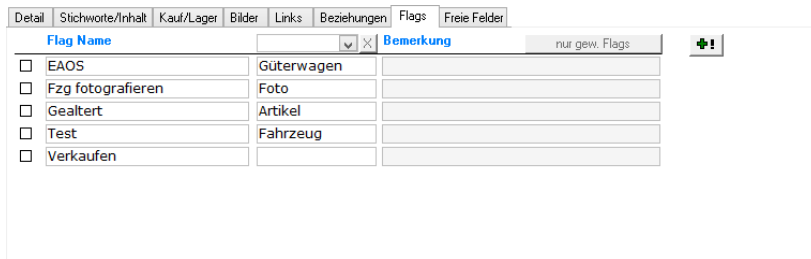
4.6.20.7 Register Flags

| 10211

Flags werden in der Flag Verwaltung erstellt (siehe Kapitel 4.6.28 Flags) und stehen danach hier im Register Flag des Media zur Verfügung. Flags können aktiviert oder deaktiviert sein und einen Mediabezogenen Bemerkungstext haben.

Um bei vielen Flags den Überblick nicht zu verlieren, können dieses gefiltert werden. Dazu stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Button 	damit wird die Anzeige umgeschaltet zwischen „alle Flag zeigen“ und „nur gew. Flag“= nur aktivierte Flag
Filterfeld 	damit wird die Anzeige gefiltert und nur noch solche Flags angezeigt, die der gewählten Kategorie entsprechen
	Erstellen eines neuen Flags



Register Flags

4.6.20.8 Register Freie Felder

| 10212

In MobaVer können bis zu 16 Felder in Vorlagen definiert werden und dann über die Vorlage einem Media zugewiesen sein. Die Felder können je 250 Zeichen fassen, wie die Zeichen in das Feld kommen bzw. welches Format sie dabei haben wird über die Vorlage definiert.



Register Freie Felder

Falls ein Feld durch die Vorlage gesperrt ist, so kann kein Wert direkt über die Tastatur eingegeben werden. Hat ein Feld eine „Funktion“, so kann der Wert im Feld durch anklicken bei gedrückter <Shift> Taste durch einen entsprechenden Dialog gefüllt werden. Beispielsweise wird in obigem Bild durch klick auf das Datum Feld mit gedrückter <Shift> Taste ein Kalender Dialog geöffnet. Wird beim klicken in das Feld die <Ctrl> Taste gedrückt, so wird der Feldinhalt gelöscht, auch bei gesperrtem Feld. Das Sperren des Feldes im Vorlagen Editor bewirkt nur ein sperren der Eingabe über die Tastatur, nicht aber über die entsprechenden „Assistenten“.

Beim Wechseln einer Vorlage werden die Werte in den Feldern NICHT gelöscht. Allerdings kann es dann sein, dass der Feldinhalt nicht mehr zum Feldname oder Feldtyp passt. Ist ein Feld z.Bsp. mit einem Dateipfad/Name gefüllt und wird durch den Vorlagenwechsel zu einem Datumfeld, so passt der Inhalt nicht mehr.

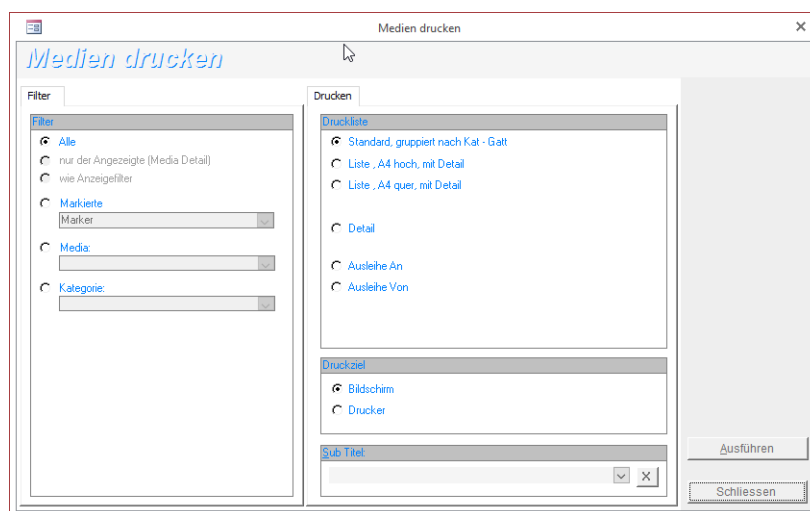
Um solche „Probleme“ zu umgehen, kann beispielsweise passend zu den Medien Kategorien eine Feld Vorlage angelegt werden und diese dann hier zugewiesen werden.

Über den Button  kann die Feld Vorlage gelöscht werden. ACHTUNG, dabei werden auch die Inhalte aller 16 freien Felder gelöscht, da diese ja u.U. bei einer anderen Vorlage einen falschen Inhalt haben könnten.

4.6.21 Medien drucken

| 10213

Anzeigen des Fensters zur Auswahl von Drucklisten zu Medien. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.



Medien drucken

Druckfilter definieren, welche Daten ausgedruckt werden. Es stehen folgende Filter für das Drucken von Medien zur Verfügung:

- Alle
Druckt alle Medien aus
- nur Angezeigt
Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn das Medien Detail Formular angezeigt wird.
Gedruckt wird genau der Angezeigte Datensatz
- wie Anzeigefilter
Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn das Media Detail Formular angezeigt wird.
Gedruckt werden alle momentan dem Formular Filter entsprechenden Fahrzeuge. Das sind die, welche im Media Formular in der Liste aufgeführt sind.

- Markierte
Es werden alle Medien gedruckt, welche das Marker Feld gesetzt haben. Marker können von Hand oder durch eine Abfrage gesetzt werden.
- Media
Druckt ein beliebiges Media, das aus der Liste gewählt wird.
- Kategorie
Druckt alle Medien zu einer wählbaren Kategorie

Im Feld „Sub Titel“ lassen sich Titeltexthe eingeben und speichern, die als Untertitel auf den meisten Drucklisten angezeigt werden.

Die meisten Drucklisten lassen sich als „Zebra“ Druck erstellen, d.h. jeder 2. Datensatz wird mit einem grauen Balken hinterlegt. Dieser Zebradruck kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden.

4.6.22 Medien suchen, ersetzen | 10214

Das Suchen und ersetzen von Daten bei Medien funktioniert gleich wie bei Fahrzeug Daten. Bitte lesen Sie in Kapitel 4.6.6 Fahrzeuge suchen (und ersetzen) nach.

4.6.23 Service Liste | 10215

Die Service Liste kann zwischen detaillierter und kompakter Listenform umgeschaltet werden. In der detaillierten Ansicht werden zu jedem Service die wichtigsten Felder mit angezeigt, entsprechend wird pro Service mehr Platz benötigt.

Die kompakte Ansicht zeigt pro Service eine Zeile an, es können gleichzeitig mehr Service angezeigt werden.

Beim öffnen sind die Service wie folgt sortiert:

als erstes sind die überfälligen absteigend (älteste oben)
dann die geplanten aufsteigend (nächste oben)
dann die erledigt absteigend (neuste/letzte oben)

Die Liste kann beliebig gefiltert werden. Beim klicken auf den Drucken Button werden die angezeigten Service gedruckt, die Filter werden also beim Drucken übernommen.

Wird ein Status von Geplant auf Erledigt geändert, so muss in einem dann angezeigten Kalender Fenster ein Datum ausgewählt werden, an welchem der Service erledigt wurde. Voreingestellt ist das aktuelle Datum.

Zu jedem Service kann auch ein Ersatzteil und die benötigte Menge gewählt werden. Sobald der Service den Status "Erledigt" bekommt, wird die entsprechende Menge des Ersatzteils dessen Lagerbestand abgezogen.

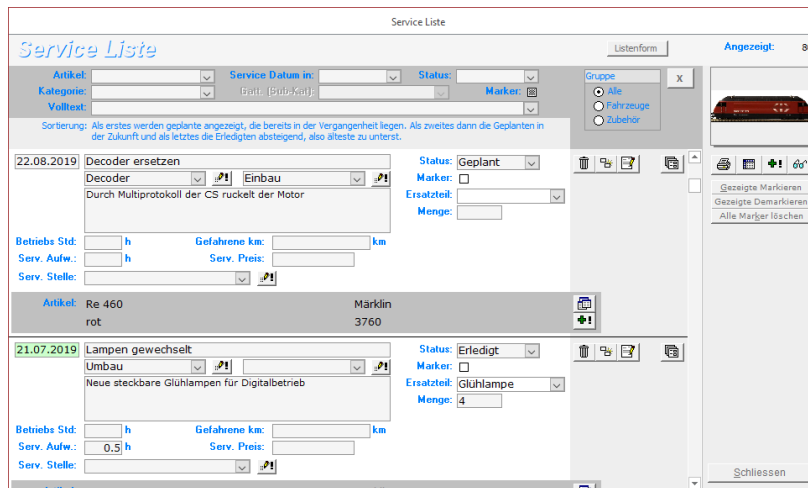
Anschliessend sind die Felder für eine weitere Bearbeitung gesperrt.

Ein erledigter Service kann aber auch wieder auf geplant gesetzt werden. In diesem Fall kommt, falls ein Ersatzteil eingetragen ist, ebenfalls wieder die Frage zum anpassen des Lagerbestand. Das Service Datum wird automatisch auf heute + 7 Tage gesetzt, kann aber anschliessend noch korrigiert werden. Die Felder werden natürlich wieder zur Bearbeitung freigegeben.

Bei beiden Statusänderungen wird der Lagerbestand nur nach Rückfrage wirklich angepasst, so kann also auch verhindert werden, dass der Lagerbestand verändert wird.



Lagerbestand korrigieren



Service Liste detailliert

Beim klicken auf einen Eintrag wird das zugehörige Fahrzeug Bild angezeigt, sofern eines verfügbar ist.

Bedeutung der Button im Form oben und rechts:

	Umschalten zwischen detaillierter und kompakter Listenform (Screenshot siehe unten)
	Löscht alle Einträge aus der Suchen Zeile
	Öffnet das Service drucken Fenster
	Öffnet die Liste der Service Template
	Öffnet den Dialog zum Service planen
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Markieren oder demarkieren (Feld Marker) der gerade angezeigten Service oder demarkieren ALLER Marker

Bedeutung der Button in der Liste:

	Löscht den Service, bei allenfalls eingetragenen Ersatzteil kann der Lagerbestand korrigiert werden (nach Rückfrage)
	Kopiert den Service
	Zeigt ein Detailfenster um die Service Daten ändern zu können
	Aus diesem Service ein Template machen



Öffnet das Artikel Detail Fenster, sofern der Service zu einem Artikel gehört



Öffnet den Dialog zum Hinzufügen eines neuen Service zu diesem Fahrzeug

Ansicht bei kompakter Listenform:

Service Liste

Service Liste

Artikel: Service Datum in: Status: Gruppe: Anzeig: 100

Kategorie: Datum (Sub-Kat): Marker:

Sortierung: Als erstes werden geplante angezeigt, die bereits in der Vergangenheit liegen. Als zweites dann die Geplanten in der Zukunft und als letztes die Erledigten absteigend, also älteste zu unterst.

Datum	Service	Serv. Kat./Galt.	Status	Artikel	Mark
30.10.2020	Defekt	Reparatur	Geplant	Booster mfx.	☐
11.09.2020	Defekt	Reparatur	Erledigt	HSI-88-USB	☐
12.08.2020	Getriebe defekt	Garantie Reparatur	Erledigt	Re 460	☐
30.06.2020	Decoder ersetzen	Decoder Wartung	Erledigt	Re 460	☐
30.06.2020	Decoder ersetzen	Decoder Wartung	Erledigt	Re 460	☐
30.06.2020	Lok in Garantie Rep.	Kulanz	Erledigt	KISS	☐
11.04.2020	Decoder ersetzen	Service Wartung	Erledigt	Re 460	☐
05.04.2020	Ersetzen des Decod.	Reparatur Einbau	Erledigt	IC2000	☐
31.03.2020	Halbtreifen wechseln	Service Wartung	Erledigt	Ae 4/4 257	☐
31.03.2020	Lok eingemessen	Decoder Einstellungen	Erledigt	Ae 4/4 257	☐
31.03.2020	Lok eingemessen	Decoder Einstellungen	Erledigt	Ae 6/6	☐
26.08.2019	Decoder ersetzen	Decoder Wartung	Erledigt	BR 03	☐
18.08.2019	Kupplung ersetzen	Reparatur Einbau	Erledigt	RAe II, EC, Wagen 2	☐
18.08.2019	Kupplung ersetzen	Reparatur Einbau	Erledigt	RAe II, EC, Wagen 3	☐
18.08.2019	Kupplung ersetzen	Reparatur Einbau	Erledigt	RAe II, EC, Wagen 5	☐

Gezeigte Markieren
Gezeigte Demarkieren
Alle Marker löschen

Schliessen

Service Liste kompakt

Bedeutung der Button in der Liste:



Löscht den Service, bei allenfalls eingetragenen Ersatzteil kann der Lagerbestand korrigiert werden (nach Rückfrage)



Kopiert den angezeigten Service



Zeigt ein Detailfenster mit den Service Daten, diese können geändert werden wenn der Service noch nicht erledigt ist
Um auch bei erledigten Service die Daten ändern zu können muss beim klicken auf den Button die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten werden. Es wird dann zusätzlich ein Hinweis in der Kopfzeile des Service Detail angezeigt.



Ändert den Status



Öffnet das Artikel Detail Fenster, sofern der Service zu einem Artikel gehört

4.6.24 Service Detail

| 10216

Anzeigen aller zum Service vorhandenen Daten, inkl Links und Beziehungen in einem eigenen Register

Service Detail

Im oberen Bereich werden Angaben zum Service gezeigt, unten im grauen Bereich der betroffene Artikel

Service kennen 3 Status:

- Geplant
- Offen
- Erledigt

Offen und Geplant haben die gleiche Funktion, es sind «nur» unterschiedliche Begriffe.

Es stehen keine weiteren Status zur Verfügung. Ist ein Service geplant und das Service Datum in der Vergangenheit, so wird dieser Service in der Liste rot markiert angezeigt. Falls der Reminder eingeschaltet ist, so wird beim Starten von MobaVer darauf hingewiesen, dass offene Service vorhanden sind.

Die Felder Kategorie und Sub dienen nur dazu, die Art des Service in Gruppen einteilen zu können und allenfalls danach zu filtern.

Falls zu den Fahrzeugen die Laufdaten aus einem Steuerungs Programm übernommen werden können, gibt es die Felder "Betriebs Std" und "Gefahrene km". Diese Felder haben keine weiteren Funktionen, ob darin die Angaben aufsummiert eingetragen werden, oder als Differenz seit dem letzten Service, ist dem Benutzer überlassen.

Zu jedem Service kann ein Ersatzteil und die benötigte Menge angegeben werden. Wird der Service dann erledigt, werden die Lagerstände entsprechend angepasst.

Falls ein Service nicht selber gemacht wird, so kann eine Service Stelle aus den Adressen (Zeigen In -R-) ausgewählt werden.

Der Aufwand und allenfalls ein Preis für den Service kann in den entsprechenden Felder eingesetzt werden.

Weiter kann ein Service einer Bestellung zugewiesen werden. Der Service Preis wird dann in diese Bestellung mit übernommen

Bedeutung der Button

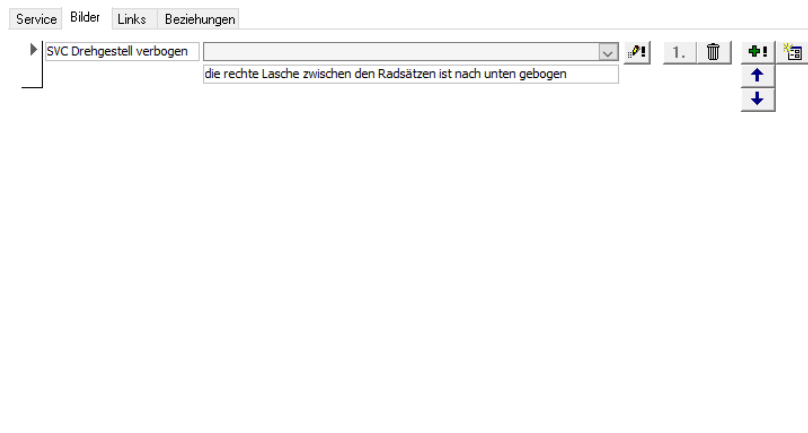
	Druckt die Service Daten als Detail
	Damit kann dieser Service als Template gespeichert werden
	Öffnet ein Textfenster welches die Felder Betriebs Std und Gefahrene km aus dem letzten Service sowie die summierten Daten dieser Felder aus

	allen Service dieses Artikels anzeigt 
	Öffnet ein Fenster, welches alle Service dieses Artikel mit den Feldern Betriebs Std und Gefahrene km auflistet 
	Erstellt aus diesem Service eine Superung im entsprechenden Fahrzeug/Zubehör. Dabei sind in der Superung alle Datenfelder gesperrt, diese werden ab diesem Service befüllt. Im Kopfbereich der Superung wird ein entsprechender Hinweis eingeblendet Superung Superung aus Service kann NICHT bearbeitet werden, dies muss im Service gemacht Zusätzlich wird eine Beziehung zwischen dem Service und der Superung erstellt
	Ist dieser Button aktiv so ist zum Service eine Superung hinterlegt. Durch klick auf den Button wird diese Superung geöffnet
	Ist dieser Button aktiv so ist zum Service eine Superung hinterlegt. Durch klick auf den Button wird diese Superung gelöscht und die Beziehung zum Service ebenso
	Öffnet das Detail Fenster zum Fahrzeug/Zubehör
	Damit kann dieser Service als Template gespeichert werden

4.6.24.1 Service Bilder

| 10469

Zu jedem Service können beliebige Bilder hinzugefügt werden, um zum Beispiel einen Fehler zu dokumentieren. Wenn des Register Bilder aktiv wird wird automatisch das erste Bild in der Vorschau angezeigt.



Service Bilder

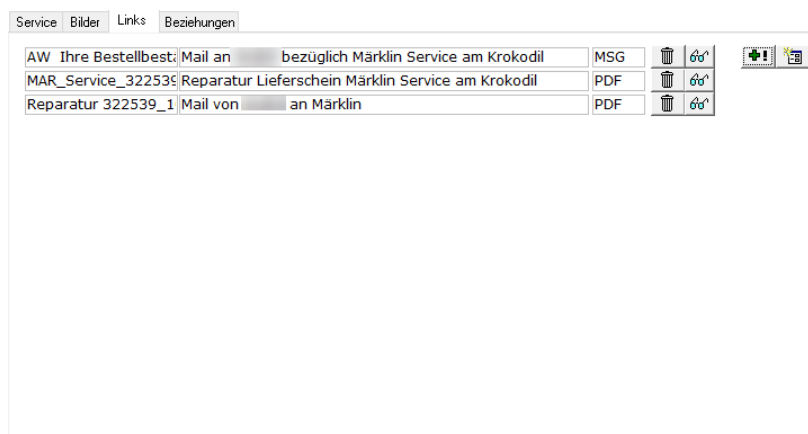
Bedeutung der Button:

	Macht dieses Bild zum 1. Welches immer direkt angezeigt wird wenn das Register Bild gewählt wird
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Service und diesem Bild. Das Bild selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Bild aus der Bild Liste dem Service hinzu. Beim klicken wird die Bild Liste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Bildes. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Service zugewiesen.
	Sortiert das ausgewählte Bild eine Position nach oben/unten. Bestimmt die Reihenfolge der Bilder beim Ausdrucken

4.6.24.2 Service Links

| 10217

Zu jedem Service können beliebige Links hinzugefügt werden.



Service Links (Screenshot aus anderem Service)

Bedeutung der Button:

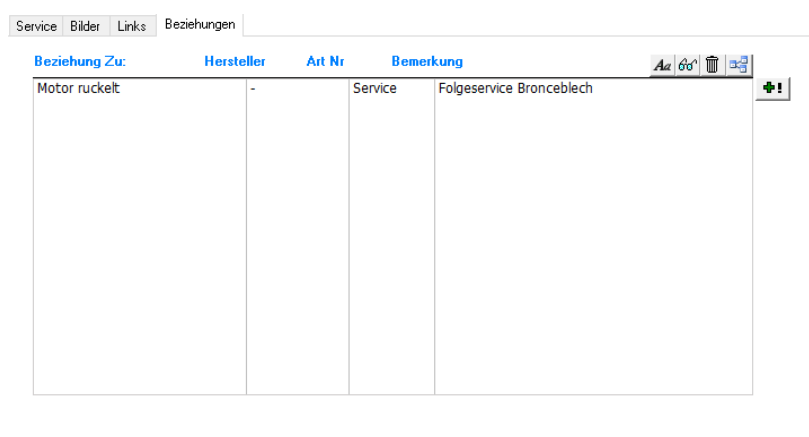
	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
--	--

	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Service und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Service hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Service zugewiesen.

4.6.24.3 Service Beziehungen

| 10218

Zu jedem Service können Beziehungen zu anderen Artikel in der MobaVer DB hergestellt werden.



Service Beziehungen

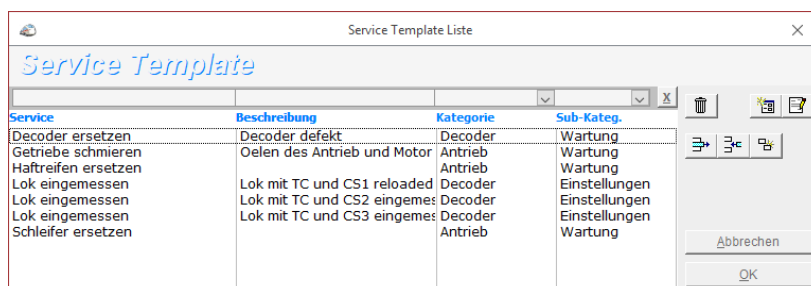
Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.6.25 Service Templates

| 10219

Zeigt alle Service Template an. Mit Service Template können wiederkehrende Service Arbeiten in einer Vorlage definiert werden, welche dann mit einem Mausklick direkt einem Fahrzeug oder Zubehör zugewiesen werden kann.



Service Template

Bedeutung der Button:

	Löschen des selektierten Service Template
	Erstellen eines neuen Service Template
	Öffnen des selektierten Service Template zum Bearbeiten
	Kopieren des selektierten Service Template
	Exportieren der Service Template, es werden keine Links und Beziehungen exportiert
	Importieren von Service Template aus einer Export DB, allenfalls fehlende Kategorien und Sub-Kategorien (Gattung) werden erstellt. Da Links und Beziehungen nicht exportiert werden können diese auch nicht importiert werden

4.6.26 Service Template Detail

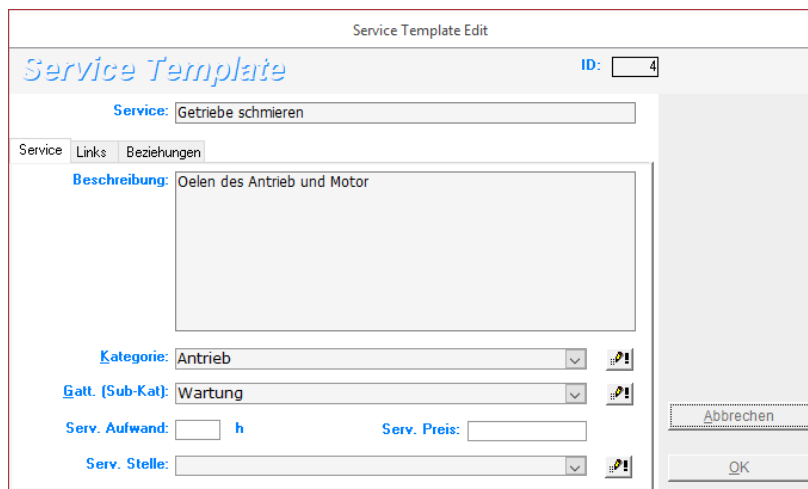
| 10220

Hier können die Felder zu einem Service Template bearbeitet werden.

Die Felder haben keine direkte Funktion, sondern werden einfach im Service Fenster der Fahrzeuge/Zubehör angezeigt. Kategorie und Sub dienen dabei der einfacheren Aufteilung, falls dies gewünscht ist.

Service Template können beim Erstellen eines Service als Vorlage verwendet werden, um beispielsweise immer wiederkehrende Service Arbeiten nicht jedes Mal neu eingeben zu müssen. Dann wird einfach das Template in den neuen Service kopiert, und kann dann allenfalls noch angepasst werden.

Es werden ALLE Felder und Beziehungen aus dem Template in den neuen Service übernommen. Dem Service Template Detail können sowohl Links wie auch Beziehungen hinzugefügt werden. Diese werden dann in den Service kopiert, wenn aus diesem Template ein neuer Service erstellt wird.



Service Template Edit

Service Template ID:

Service:

Service Links Beziehungen

Beschreibung: Oelen des Antrieb und Motor

Kategorie: Antrieb

Gatt. (Sub-Kat): Wartung

Serv. Aufwand: **Serv. Preis:**

Serv. Stelle:

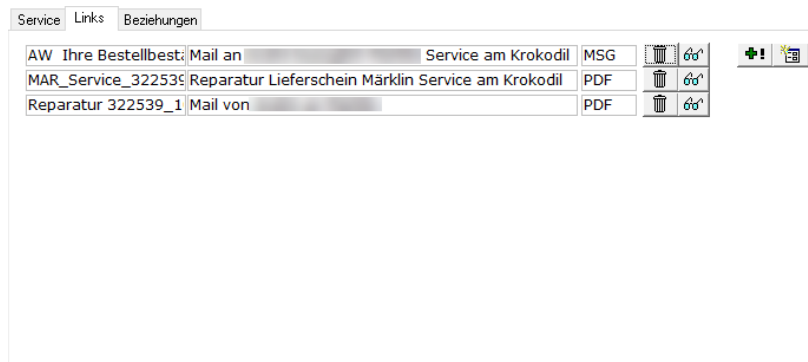
Abbrechen OK

Service Template Edit

4.6.26.1 Service Template Links

| 10221

Zu jedem Service Template können beliebige Links hinzugefügt werden.



Service Links Beziehungen

AW Ihre Bestellbest:	Mail an	Service am Krokodil	MSG			
MAR_Service_322535	Reparatur Lieferschein Märklin Service am Krokodil	PDF				
Reparatur 322539_1	Mail von	PDF				

Service Template Links

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Service Template und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Service Template hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Service Template zugewiesen.

4.6.26.2 Service Template Beziehungen

| 10222

Zu jedem Service Template können Beziehungen zu anderem Artikel in der MobaVer DB hergestellt werden.

Service Links Beziehungen			
Beziehung Zu:	Hersteller	Art Nr	Bemerkung
Motor ruckelt	-	Service	Folgeservice Bronzeblech

Service Beziehungen

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.6.27 Sets

| 10223

Die Hersteller von Modellen bieten immer wieder sog. Set an, in denen mehrere Artikel als komplette Einheit unter einer eigenen Artikel Nr. verkauft werden. Um diese Sets in MobaVer verwalten zu können, muss ein solches Set erstellt und diesem dann die Fahrzeuge, Zubehör und/oder Medien hinzugefügt werden.

4.6.27.1 Set Liste

| 10224

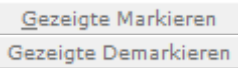
In der Set Liste sind die vorhandenen Sets zu sehen und wie viele Artikel das Set beinhaltet. Durch Anklicken mit der Maus wird ein Set gewählt.

Ist im Set ein Bild vorhanden, so wird dieses beim wählen eines Set geladen und angezeigt. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Set Liste					
Sets					
Set Name	Artikel Nr	Beschreibung	Sterne	Anzahl	Markiert
BLS EW IV	61426	BLS Set mit Ae 4/4 und 4 EW IV V	***	5	Nein
Containerwagen Set	47070	cross rail		3	Nein
Domino Triebzug	L133950		*****	2	Nein
Domino Triebzug Zusatzwagen	L133960			2	Nein
EW II	L350034			3	Nein
EW IV	45913		**	3	Nein
Gottardo 2016	31016	Set anlässlich des neuen Gotthard I		2	Nein
Hangartner Taschenwagen	47453		****	3	Nein
Hbils Migros	4785			4	Nein
Hupac Role 1	47416			4	Nein
Hupac Role 2	47416			5	Nein
ICN RABDe 500 Graf Zeppelin	69151	Grundset		5	Ja
ICN RABDe 500 Graf Zeppelin	69152	Ergänzungsset		2	Nein
Kesselwagen	44070	Kesselwagen Set		3	Nein
Kesselwagen gealtert	44070	Kesselwagen Set		3	Nein
Kesselwagen Set Wascosa	46541			5	Nein
Postwagen ZZ	67183			2	Nein

Set Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des angezeigten Set, es wird gefragt, ob nur das Set oder auch alle darin enthaltenen Artikel gelöscht werden sollen. Beim löschen von Set UND Artikel wird das Set gelöscht, die Artikel werden in den Papierkorb verschoben.
	Öffnet das Set drucken Fenster
	Erstellen eines neuen Set
	Bearbeiten des aktuellen Set
	Kopiert das aktuelle Set und ALLE darin enthaltenen Artikel
	Kehrt den Marker des ausgewählten Set um
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Set als Suchbegriff
	Markieren/Demarkieren aller angezeigten Set (Marker Flag setzen/löschen)
	ALLE Set demarkieren (Marker Flag löschen)

4.6.27.2 Set Detail

| 10225

Um Artikel in einem Set zu verwalten, müssen diese bereits erstellt sein. Dann können diese dem Set hinzugefügt werden.

Register Beziehungen zeigt diese zu diesem Set an

Register Service zeigt alle Service an, die bei einem der zum Set gehörenden Artikel eingetragen sind. Service können hier nicht direkt bearbeitet werden, es ist aber ein Button zum Aufruf des Service Detail bei jedem Service eingeblendet.

Jedes Set kann neben "normalen" Daten auch ein Bild beinhalten, welches praktischerweise die Verpackung des Sets zeigt. Dieses Bild wird im oberen Bereich angezeigt. Bilder zu Fahrzeugen müssen in den Fahrzeug Daten zum Fahrzeug hinzugefügt werden und werden beim Klick auf einen Eintrag in der Fahrzeug Liste angezeigt.

Das Feld Kaufpreis im Set wird in der Statistik separat summiert angezeigt. Bei den zugehörigen Fahrzeugen eines Sets darf im Feld Kaufpreis der Fahrzeuge KEIN Preis mehr hinterlegt werden, sonst wird der Gesamtwert der Statistik verfälscht. Ab MobaVer Version 0.56.005 wird dieses Feld ausgeblendet, sobald das Fahrzeug einem Set zugewiesen wird.

In Artikellisten steht ein zusätzliches Feld zur Verfügung, welches durch MobaVer berechnet wird: Einzelpreis. Dieses Feld „Einzelpreis“ wird wie folgt berechnet:

- Bei Artikel die zu KEINEM Set gehören, der Kaufpreis des Artikel (sofern vorhanden), oder sonst leer
- Bei Artikel aus einem Set wird der Einzelpreis wie folgt berechnet und angezeigt:
 - Wenn im Set ein Einzelpreis zum Artikel definiert ist (Button ), wird dieser angezeigt
 - Bei allen Artikel OHNE definierten Einzelpreis wird gerechnet: (Setpreis – Summe der def. Einzelpreise) / (Anzahl Artikel OHNE Einzelpreis)
Beispiel 1(siehe Screenshot):
 $(344 - 294.50) / 1 = 45$ für den Artikel OHNE def. Einzelpreis

Beispiel 2 (wenn Steuerwagen auch KEIN def. Einzelpreis hätte):

$(344 - 195) / 2 = 74.50$ für die beiden Artikel OHNE def. Einzelpreis

- Wenn bei ALLEN Set Artikel KEIN Einzelpreis definiert ist, dann wird der Set Kaufpreis durch die Anzahl Artikel definiert.
- Die Summe aller Einzelpreis darf/kann den Set Kaufpreis NICHT übersteigen
- Wird der Set Kaufpreis auf einen Wert geändert, der kleiner als die Summe aller def. Einzelpreise ist, so wird eine Meldung angezeigt und wieder der alte Set Kaufpreis eingesetzt

Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Fzg Inv Nr	Einzelpreis
Ae 4/4 257	BLS 257	61426		CHF 209.00
EW IV	BLS 1. Klasse	61426		
EW IV	BLS Gepäck	61426		
EW IV	BLS 2. Klasse	61426		
EW IV	BLS 2. Klasse	61426		CHF 50.00

Set

Bedeutung der Button im grauen Teil rechts oben:

	Öffnet das Set drucken Fenster
	Kopiert das aktuelle Set und ALLE darin enthaltenen Artikel
	öffnet das Bild Preview Fenster, um das Bild in einer vergrößerten Darstellung zu zeigen
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Set als Suchbegriff

Bedeutung der Button unterhalb des oberen Bild:

	Löscht das Bild aus dem Set
	Erstellt einen neuen Bilddatensatz und weist diesen direkt diesem Set hinzu
	Auswählen eines Bildes aus der Bild Auswahlliste und zuweisen an das aktuelle Set. Die Bild Auswahlliste wird beim Klicken auf den Button geöffnet.

Bedeutung der Button neben der Artikel Liste:

	Dadurch kann zum gewählten Artikel ein Einzelpreis definiert werden
	Setzt bei allen im Set enthaltenen Artikel gleich wie das Feld im Set: - Status, Wunschartikel, Zum Verkauf - Gekauft bei - Bestell Nr



	- Kaufdatum - Rech Nr - Verkauft (inkl Verkauf Preis und Verkauf Datum) Dies wird auch automatisch gemacht, wenn eines der genannten Felder geändert wird
	Löschen des gewählten Artikels aus dem Set. Der Artikel selber wird dabei NICHT gelöscht
	Fügt dem Set einen neuen Artikel hinzu

Bedeutung der Button neben den Listenfelder:



Bearbeiten des Datensatzes zu diesem Feld (Hersteller und Gekauft bei -> Adressen, Bestell Nr)

4.6.28 Flags

| 10226

Für was sind Flags? Am einfachsten vielleicht anhand eines Beispiels zu erklären. Nehmen wir mal an, Sie haben ein Gruppe von Fahrzeugen, die Sie speziell "markieren" möchten, weil diese eine bestimmte Eigenschaft haben: Sie sind gealtert.

Nun können Sie ein Flag erstellen, das "Gealtert" heisst und dieses Flag bei allen Fahrzeugen, die gealtert sind, aktivieren.

So ist es relativ einfach möglich, eine Vielzahl von Eigenschaften als Flag zu erstellen und in den betroffenen Fahrzeugen aktivieren. Über Funktionen können Sie die Flag auf das Marker Feld übertragen oder alle als markiert gewählte Fahrzeuge einem Flag zuweisen.

Flags können an Fahrzeugen/Zubehör/Medien zugewiesen werden.

4.6.28.1 Flag Liste

| 10227

In der Flag Liste sind die vorhandenen Flag zu sehen und wie oft die zugewiesen sind. Über die grauen Felder oberhalb der Spaltenname kann gefiltert werden. Klicken auf einen Spaltenname sortiert nach dieser Spalte.

Flag Name	Beschreibung	Kategorie	Anz.	Sort
EAOS		Güterwagen	21	
FB Fahrzeug Foto		Fahrzeug	62	
Fzg fotografieren	noch zu fotografierende Fahrzeuge	Foto	23	
Gealtert		Artikel	10	
Media an Gerd		Medien	109	
Media von Gerd		Medien	313	
Stangenlok		Fahrzeug	13	
Test		Fahrzeug	3	

Flags Liste

Bedeutung der Aktion-Button:



Löscht dieses Flag. Damit geht auch bei allen Artikel dieses Flag verloren



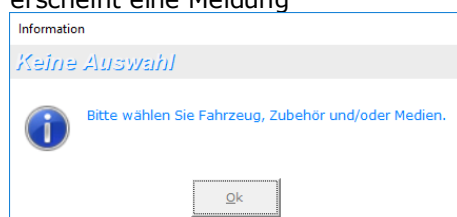
Öffnet den Fahrzeug/Zubehör/Medien Drucken Dialog und wählt das aktuelle Flag aus



Erstellen eines neuen Flag

	Ändern des gewählten Flag
 *)	Damit wird bei allen markierten Fahrzeugen/Zubehör/Medien (Marker) das aktuelle Flag deaktiviert
 *)	Damit wird bei allen markierten Fahrzeugen/Zubehör/Medien (Marker) das aktuelle Flag aktiviert
 *)	Damit wird bei allen Fahrzeugen/Zubehör/Medien mit diesem Flag der Marker gesetzt. Bereits gesetzte Marker werden dabei NICHT geändert.
 *)	Zeigt Fahrzeuge/Zubehör/Medien mit dem aktuellen Flag an

*) ist beim Anklicken eines dieser Button die Auswahl "Fahrzeuge/Zubehör/Medien" nicht aktiviert erscheint eine Meldung

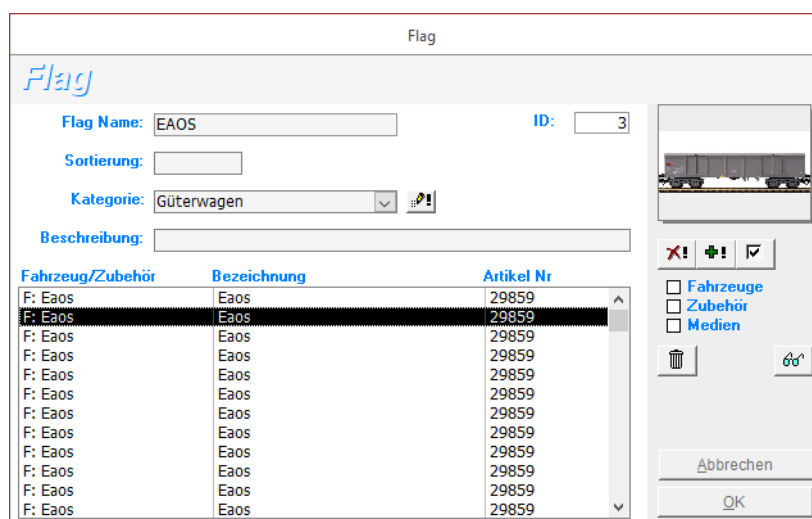


4.6.28.2 Flag Detail

| 10228

Flags haben neben dem Name noch zusätzliche Felder:

- Sortierung:
Numerisches Feld, um innerhalb der Flags eine Sortierfolge definieren zu können. Zuerst wird nach Kategorie, dann nach Sortierung sortiert.
- Kategorie:
Beliebige Kategorie oder Auswahl aus der Liste. Nach Kategorie kann im Fahrzeug/Zubehör/Medien Detail, Register Flag auch gefiltert werden.



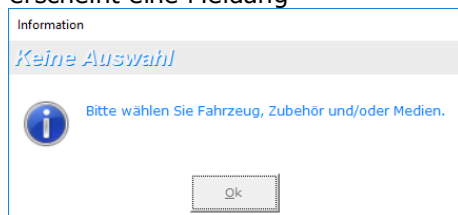
Flag

Bedeutung der Aktion-Button:

 *)	Damit wird bei allen markierten Fahrzeugen/Zubehör/Medien (Marker) das aktuelle Flag deaktiviert
 *)	Damit wird bei allen markierten Fahrzeugen/Zubehör/Medien (Marker) das aktuelle Flag aktiviert

 *)	Damit wird bei allen Fahrzeugen/Zubehör/Medien mit diesem Flag der Marker gesetzt. Bereits gesetzte Marker werden dabei NICHT geändert.
	Öffnet die vergrößerte Bild Preview Darstellung
	Löscht das Flag aus dem gewählten Fahrzeug

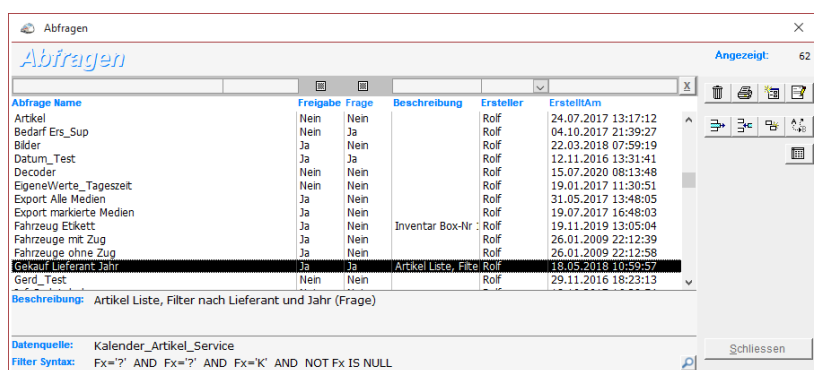
*) ist beim Anklicken eines dieser Button die Auswahl "Fahrzeuge/Zubehör/Medien" nicht aktiviert erscheint eine Meldung



4.6.29 Abfragen

| 10229

Abfragen dienen dazu, aus einer Auswahl von vordefinierten Query eigene Datensammlungen zu definieren. Diese können als Grundlage für Drucklisten dienen, oder „nur“ angezeigt werden oder aber als Datenquelle für einen Export nach Excel verwendet werden. Es ist möglich, die Felder zu bestimmen, Filter zu setzen und die Sortierung zu wählen.



Abfragen

Durch anklicken eines Eintrages wird im Bereich „Beschreibung“ der Text eingeblendet, welcher zu den Abfragen definiert werden kann.

Steht in der Spalte „Frage“ ein Ja, so enthält diese Abfrage variable Filter, deren Wert beim öffnen der Abfrage als Benutzereingabe am Bildschirm erscheint.

Die Felder ganz unten zeigen die Datenquelle sowie eine symbolische Darstellung des Filter wie er in der Abfrage definiert wurde. Durch klicken auf den «Lupen» Button rechts wird ein Fenster mit der vollständigen Filter Syntax angezeigt.

Bedeutung der Button:

	Löschen der angezeigten Abfrage
	Öffnet das Formular „Druck Listen“
	Öffnen des Abfrage Designer zum erstellen einer neuen Abfrage
	Öffnen des Abfrage Designer zum Bearbeiten der aktuellen Abfrage
	Exportieren der aktuellen Abfrage

	Importieren einer Abfrage aus einer Export DB
	Duplizieren der aktuellen Abfrage, dem Titel wird ein „Kopie von “ vorangestellt
	Umbenennen der aktuellen Abfrage. Der Name darf nicht bereits vorkommen
	Ausführen der Abfrage und anzeigen der Abfrage Ergebnisse
	Zeigt die vollständige Filter Syntax in einem Fenster an

4.6.29.1 Abfrage Designer

| 10230

Der Abfrage Designer erlaubt es, aus einer vorgegebenen Menge von fertigen Datenquellen eine geeignete auszuwählen und anzupassen. Folgende Möglichkeiten sind implementiert:

- die Felder, welche verwendet werden sollen, können mit eigenen Namen versehen werden
- Filter auf Felder legen oder so zu erstellen, dass beim ausführen der Abfrage nach einem Wert für dieses Feld gefragt wird
- die Sortierung beliebig anzupassen
- eine Beschreibung zu hinterlegen

Die vorhandenen Datenquellen werden durch den MoBaVer Hersteller vordefiniert.

Eine bereits gespeicherte Abfrage kann über den Button  umbenannt werden.

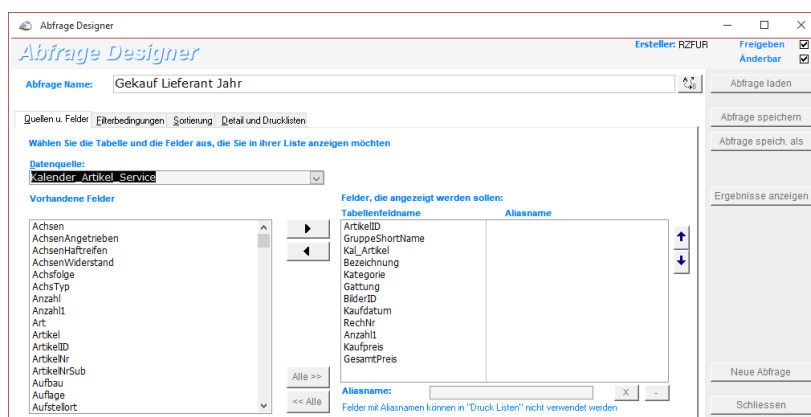
4.6.29.2 Register Quellen und Felder

| 10231

Im ersten Register kann eine Datenquelle gewählt werden, aus der dann die Abfrage die Datensätze holt. Da nicht immer alle Felder wichtig sind, kann ausserdem definiert werden, welche Felder für die Ausgabe/Export benötigt werden.

Felder werden durch Doppelklick in die linke Spalte nach rechts kopiert, oder es können mehrere Felder bei gedrückter <Ctrl> Taste angeklickt werden und anschliessend über die Pfeil Button links/rechts kopiert bzw. wieder gelöscht werden.

Felder können nur einmal in der rechten Spalte vorkommen, auch bei unterschiedlichen Aliasen. Die Reihenfolge der Ausgabefelder rechts kann über die Button nach oben/nach unten verschoben werden. Die Reihenfolge hat bei Verwendung als Datenquelle für Drucklisten keine Bedeutung. Sollen Datensätze im Formular „Ergebnis Anzeigen“ markiert oder demarkiert werden, muss das Feld „FahrzeugeID“ zwingend in der Ausgabe enthalten sein.



Abfrage Designer mit Datenquelle und Feldern

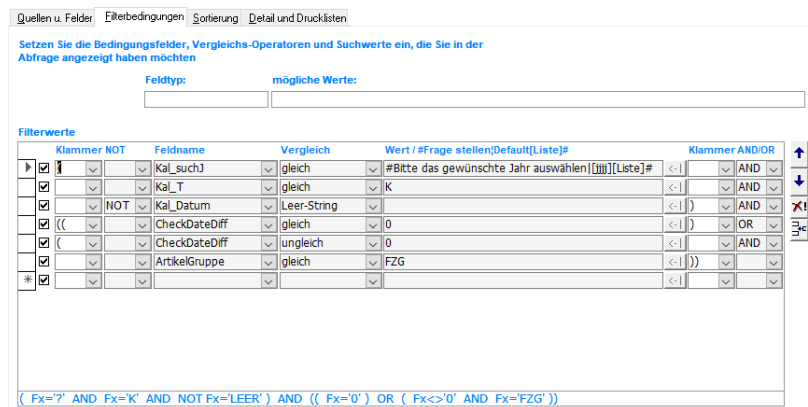
Zu jedem Ausgabefeld kann auch ein anderer Name vergeben werden, sogenannte Aliasnamen. Allerdings können Abfragen mit Alias NICHT als Quellen für Drucklisten verwendet werden. Aliase sind höchstens beim Export nach Excel sinnvoll und sollten mit bedacht verwendet werden.

4.6.29.3 Register Filterbedingungen

| 10232

In diesem Register können Filter gesetzt werden. Es lassen sich wiederum alle Felder aus der Quelle verwenden, diese müssen aber nicht zwingend in der Ausgabe erscheinen. Jede Zeile stellt eine Bedingung dar, die mit anderen Zeilen in Verbindung stehen kann. Dazu gibt es bis zu 4 Klammerebenen und die Verbindungen OR und AND. Zeilen lassen sich auch negieren, dazu steht die NOT Funktion zu Verfügung.

Jede Zeile muss mindestens aus einem Feldnamen, einer Vergleichsfunktion und einem Wert bestehen. Anstelle eines fixen Wertes kann auch eine Syntax verwendet werden, die bei der Ausführung der Abfrage einen Wert erfragt und dann diesen verwendet.



Filterbedingungen

Über die Checkboxes am Anfang jeder Zeile kann diese Zeile aktiviert/deaktiviert werden. Dies erlaubt es einfacher, die Auswirkung eines Filter zu testen.

Bedeutung der Button:

	Schiebt den gewählten Eintrag um eine Position nach oben
	Schiebt den gewählten Eintrag um eine Position nach unten
	Löscht den gewählten Eintrag nach Rückfrage. Kann nicht rückgängig gemacht werden
	Importiert alle Filter aus einer anderen, wählbaren Abfrage in die aktuelle Abfrage. Die neuen Filter werden ohne Gültigkeitsprüfung (zBsp Feldernamen) an das Ende der aktuelle Filter angefügt und können dann bearbeitet werden

Im unteren Bereich wird der Filter als symbolische Syntax dargestellt, Feldnamen sind durch 'Fx' ersetzt, Frage werden durch ein '?' dargestellt.

Im Bildausschnitt oben wurde dazu für den Feldnamen Lieferant der Vergleich GLEICH und als Wert #Bitte den Lieferanten auswählen|*[Liste]|# definiert. Wenn diese Abfrage zur Ausführung kommt, erscheint eine Dialogbox, für das Beispiel sieht diese dann so aus:

Anfrage für Werte bei
Abfragen mit Frage

Die Bildung von Filtern mit Klammerebenen und den OR/AND Bedingung braucht etwas Übung, die am besten an eigenen Ideen erprobt werden. Bei Abfragen können KEINE Werte verändert werden, egal was Sie auch machen. Es führt höchstens zu einer Fehlermeldung oder einer leeren Ausgabe, aber niemals zu veränderten Daten.

Diese „Fragestellung“ in einem Abfrage Feld kann zusätzlich mit dem Schlüsselwort [Liste] ergänzt werden, dann wird bei der Ausführung ein Listenfeld angezeigt, in welcher alle vorkommenden Werte dieses Feldes aufgelistet und somit einfach ausgewählt werden können. Auch bei Verwendung von [Liste] kann ein Defaultwert definiert werden, dies ist aber keine Bedingung. Entweder ein Default, [Liste] oder beides nach dem | Zeichen.

Beispiel:

#Bitte den Lieferanten auswählen|*[Liste]# führt bei der Ausführung zu dieser Dialogbox:

Anfrage für Werte bei
Abfragen mit Frage

Wenn ein Defaultwert definiert wurde, dann wird dieser bereits im Listenfeld eingetragen, die Wertefrage kann dann sofort mit <Enter> übernommen werden.

Als Defaultwert kann ein beliebiger Wert oder ein * eingetragen werden. Ein * kann als Platzhalter für ALLE Ergebnisse gesetzt werden. Wenn also dann bei der Frage ein * als Antwort gegeben wird, so werden alle Daten angezeigt.

Es können auch mehrere Filterwerte gesetzt werden, die eine Frage beinhalten. So wird bei der Ausführung der Abfrage jede Frage gestellt. Möchten Sie eine Frage für mehrere Felder setzen, so wird diese Frage nur einmal gestellt wenn Sie in allen Felder gleich lautet.

Tönt kompliziert, aber ein Beispiel:

Klammer	NOT	Feldname	Vergleich	Wert / #Frage stellen/Default[Liste]#	Klammer	AND/OR
<[		Kategorie	gleich	#Kategorie *[Liste]#	<]	AND
<[		Fahrzeug	enthält	#Fahrzeug oder Bez cargo[Liste]#	<]	OR
<[		Bezeichnung	enthält	#Fahrzeug oder Bez cargo[Liste]#	<]	

(Im Screenshot ist noch das alte | anstelle des neuen | Zeichen)

Abfrage mit mehreren
Fragen

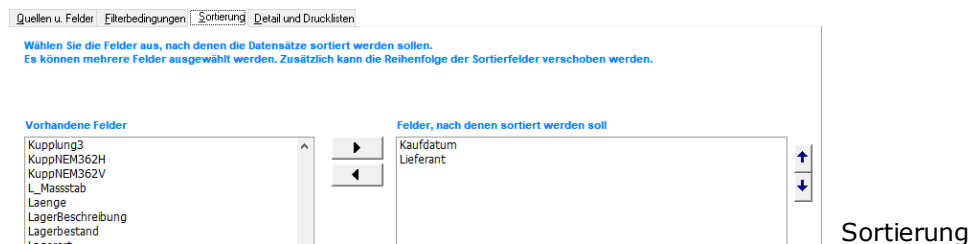
Hier sind 3 Fragen definiert, die beiden gelb markierten sind aber identisch. So wird bei der Ausführung nur 1x nach Kategorie gefragt und 1x die zweite Frage, die Antwort der 2. Frage wird

dann automatisch auch in die 3. Frage eingetragen. Möchten Sie wirklich 3 Fragen bekommen, so müssen einfach die Texte in der 2. und 3. unterschiedlich sein.
Hier bedeutet das, dass nach einem Wert in „Kategorie“ UND (nach einem Wert in Fahrzeug ODER Bezeichnung) gesucht wird. Beachten Sie die Klammersetzung und AND/OR Setzung.

4.6.29.4 Register Sortierung

| 10233

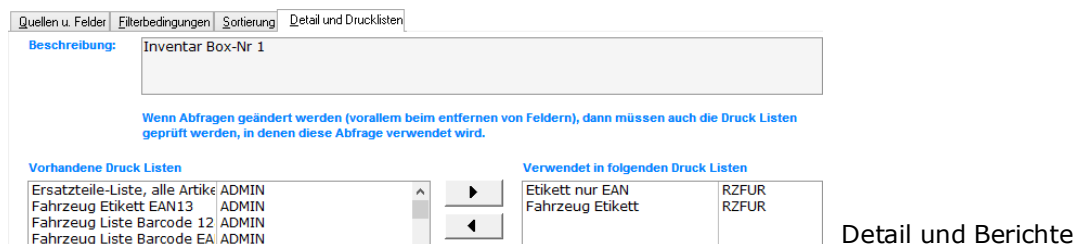
Hier können die Felder ausgewählt werden, nach denen die Abfrage sortiert werden soll. Es können mehrere Felder definiert werden, die Reihenfolge der Felder bestimmt die Sortierung. Standardmässig sind die Felder aufsteigend sortiert (SQL „ASC“), durch Doppelklick auf ein Feld in der rechten Spalte wird dessen Sortierung auf absteigend gestellt (SQL „DESC“), das wir durch ein DESC hinter dem Feld angezeigt.



4.6.29.5 Register Detail und Drucklisten

| 10234

Die Beschreibung, welche hier eingegeben werden kann, wird im Formular „Abfragen“ unten angezeigt, wenn eine Abfrage durch anklicken selektiert wird.
Wenn die Checkbox "Freigabe" gesetzt ist, so kann die Abfrage auch von anderen gesehen und verwendet werden. Ein Speichern von Änderungen unter gleichem Namen ist aber nicht möglich, dazu muss auch die Checkbox "Änderbar" aktiviert sein.
Speichern der Änderungen unter einem neuen Namen ist immer möglich, dann wird diese neue Abfrage aber im Besitz des angemeldeten User geführt.
Falls Abfragen auch in Druck Listen verwendet werden sollen, muss hier noch ausgewählt werden, in welchen diese zur Verfügung stehen. Nur in Drucklisten, die in der rechten Spalte aufgeführt sind, kann diese Abfrage als Datenquelle verwendet werden. So können Sie Abfragen definieren, die die gleichen Felder als Ausgabe besitzen, aber unterschiedliche Filter haben. So lassen sich in einer Druckliste verschiedene Ausgaben erstellen.



ACHTUNG:

Wird eine Abfrage geändert, insbesondere Felder entfernt, können die Drucklisten, die auf dieser Abfrage basieren, fehlerhaft sein.

4.6.29.6 Abfrage Ergebnisse zeigen

| 10235

Mit diesem Formular kann das Ergebnis einer Abfrage geprüft werden. So ist es einfach möglich, festzustellen, ob beispielsweise ein Filterkonstrukt korrekt funktioniert oder ob die Sortierung dem gewünschten entspricht.

Abfrage Ergebnis

Wenn in der Abfrage eine Werteabfrage definiert ist, erscheint ein Dialog, in welchem der Wert abgefragt wird.

Diese Werteabfrage kann mehrfach vorkommen. Der Ersteller der Abfrage sollte immer einen Defaultwert definieren, welcher bereits angezeigt wird und mit OK übernommen werden kann.

Sind alle Werte abgefragt bzw. keine definiert, wird das Ergebnis der Abfrage im Anzeigefenster eingeblendet. Je nach Komplexität der Abfrage kann es eine gewisse Zeit dauern, bis das Ergebnis angezeigt wird.

Falls in der Abfrage das Feld FahrzeugeID vorkommt, so kann über die Button „...Markieren“ bei allen angezeigten Datensätzen das Marker Feld entsprechend gesetzt oder gelöscht werden. In vielen Feldern kann durch Doppelklick der entsprechende Detail Datensatz aufgerufen werden. Ist dies nicht möglich, so erscheint ein entsprechender Hinweis.

Über den Button "Abfrage laden" öffnet sich ein Formular, in welchem alle eigenen Abfragen sowie die Freigegebenen Abfragen anderer Benutzer angezeigt werden. Durch Doppelklick auf eine Zeile wird die entsprechende Abfrage geladen und ausgeführt.

Mit dem Button "Abfrage bearbeiten" kann eine Abfrage zum Bearbeiten geöffnet werden. Gehört diese allerdings einem anderen Benutzer, so kann nicht gespeichert (und damit überschrieben) werden, sondern es muss ein neuer Name definiert werden.

Der Button "Abfrage Reload" bewirkt ein neues Erfragen der Werte und anschliessend ausführen mit diesen neuen Werten.

Mit dem Button "Abfrage aktualisieren" wird die Abfrage nochmals mit den gleichen Werten ausgeführt. Mit diesen beiden Buttons werden auch in der Zwischenzeit aktualisierte Daten in MobaVer erneut abgefragt und berücksichtigt.

Mit "Export" kann das Abfrage Ergebnis nach Excel exportiert werden. Dabei erstellt MobaVer im Export Verzeichnis eine Excel Datei mit dem Namen MobaVer_Export_YYYY-MM-DD_HH-NN.xls und zeigt diese in Excel an. Der Export entspricht genau dem angezeigten Abfrage Ergebnis. Mehr dazu im Kapitel 4.11.5 Import/Update und Export.

4.6.30 Druck Listen

| 10236

Über Drucklisten ist es möglich, eigene Listen, Etiketten oder Formulare für den Ausdruck zu definieren. MobaVer hat schon viele im Lieferumfang enthalten, aber hier kann beispielsweise eine Liste definiert werden, in der nur Fahrzeuge eines bestimmten Lagerortes aufgeführt sind. Dabei sind folgende Einstellungen möglich:

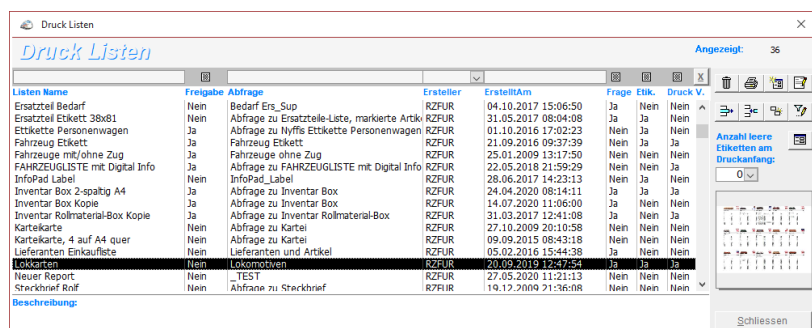
- Bis zu 60 Felder pro Liste
- Bis zu 6 Bildfelder pro Liste
- Formate A4, A5 und A6 jeweils hoch und quer, A3 quer
- Etiketten Formate Zweckform 3666, 3667, 3658, 3475, 3659, 4732, 4736 sowie eigene Formate
- Kopf und Fusszeilen Ein/Ausblendbar
- Felder beliebig positionierbar, auch mehrzeilig
- Feldgrösse frei definierbar, für grosse Textfelder somit mehrzeilig möglich
- Feldname beliebig wählbar
- Formatierung für Felder und Titel unterschiedlich mit
- Font und Fontgrösse wählbar
- Fett, Kursiv, Unterstrichen, Farbe
- Ausrichtung links, zentriert, rechts, block
- gerahmt oder unsichtbar (nur Felder)
- Rahmen Linienart, Liniendicke und Farbe
- Hintergrundfarbe

Eine Gruppierung von Daten nach beliebigen Feldern ist hingegen nicht möglich. Ebenso können keine 2- oder mehrspaltige Listen erstellt werden (ausser über Etiketten mit eigenen Formaten, dann aber wieder ohne Kopf-/Fussbereich), hingegen lassen sich Daten in mehreren Zeilen darstellen..

Drucklisten bauen immer auf Abfragen auf, die im Abfrage Designer vorgängig erstellt werden müssen. Dabei kann eine Druck Liste auch für mehrere Abfragen gültig sein, einzige Bedingung ist, dass die in der Druck Liste verwendeten Felder in der Abfrage definiert sein müssen. Die Abfrage kann auch mehr Felder haben, diese werden dann ignoriert.

Durch anklicken eines Eintrages wird im Bereich „Beschreibung“ der Text eingeblendet, welcher zu den Druck Listen definiert werden kann.

Steht in der Spalte ganz rechts ein «Ja», zeigt dies an, dass die Liste bei Doppelklick direkt in der Druck Vorschau geöffnet wird. Bei Nein wird sie im Designer geöffnet-



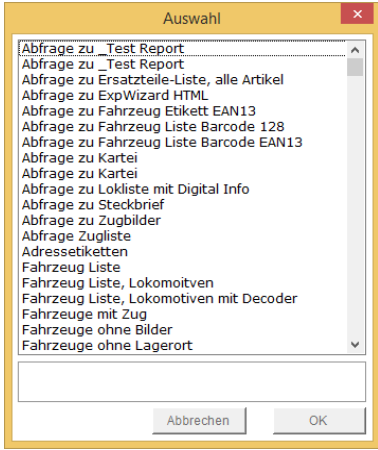
Listen Name	Freigabe	Abfrage	Ersteller	ErstelltAm	Frage	Etik.	Druck V.
Ersatzteil Bedarf	Nein	Bedarf Ers_Sup	RZFUR	04.10.2017 15:06:50	Ja	Nein	Nein
Ersatzteil Etikett 38x81	Nein	Abfrage zu Ersatzteile-Liste, markierte Artk	RZFUR	31.05.2017 08:04:08	Ja	Ja	Nein
Etikette Personenwagen	Ja	Abfrage zu Nyffis Etikette Personenwagen	RZFUR	01.10.2016 17:02:23	Nein	Ja	Nein
Fahrzeug Etikett	Ja	Fahrzeug Etikett	RZFUR	21.09.2016 09:37:39	Nein	Ja	Ja
Fahrzeuge mit/ohne Zug	Ja	Fahrzeuge ohne Zug	RZFUR	25.01.2009 13:17:50	Nein	Nein	Nein
FAHRZEUGLISTE mit Digital Info	Ja	Abfrage zu FAHRZEUGLISTE mit Digital Info	RZFUR	22.05.2018 21:59:29	Nein	Nein	Ja
InfoPad Label	Nein	InfoPad_Label	RZFUR	28.06.2017 14:23:13	Nein	Ja	Nein
Inventar Box 2-spaltig A4	Ja	Abfrage zu Inventar Box	RZFUR	24.04.2020 08:14:11	Ja	Ja	Ja
Inventar Box Kopie	Ja	Abfrage zu Inventar Box	RZFUR	14.07.2020 11:06:00	Ja	Nein	Nein
Inventar Rollmaterial-Box Kopie	Ja	Abfrage zu Inventar Rollmaterial-Box	RZFUR	31.03.2017 12:41:08	Ja	Nein	Ja
Karteikarte	Nein	Abfrage zu Kartei	RZFUR	27.10.2009 20:10:58	Nein	Nein	Nein
Karteikarte, 4 auf A4 quer	Nein	Abfrage zu Kartei	RZFUR	09.09.2015 08:43:18	Nein	Nein	Nein
Lieferanten Einkaufliste	Nein	Lieferanten und Artikel	RZFUR	05.02.2016 15:44:38	Ja	Nein	Nein
Neuer Report	Nein	TEST	RZFUR	27.05.2020 11:21:13	Nein	Nein	Nein
Streckbrief Rolf	Nein	Abfrage zu Streckbrief	RZFUR	19.12.2009 21:36:08	Nein	Nein	Nein

Druck Listen

Bedeutung der Button:



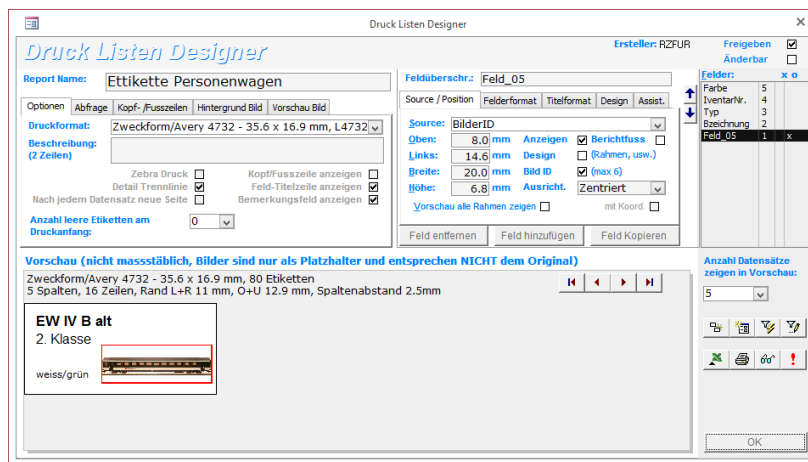
Löschen der angezeigten Druck Liste

	Öffnet die Druck Liste direkt als Report
	Erstellen einer neuen Druck Liste. Als erstes wird ein Fenster geöffnet mit allen zur Auswahl stehenden Abfragen. Wählen Sie eine Abfrage, die als Datenquelle zur neuen Druckliste verwendet werden kann. Diese Abfrage muss alle Felder beinhalten, die im Bericht verwendet werden sollen.
	
	Bearbeiten der aktuellen Druck Liste
	Exportieren der Druck Liste in eine Export DB, die aktuelle eingestellte Abfrage wird mit in die gleiche DB exportiert
	Importieren von Druck Listen, die beim Export eingestellte Abfrage wird zusätzlich wieder importiert und die Verbindung zwischen Druck Liste und Abfrage wieder hergestellt.
	Kopieren der aktuellen Druck Liste
	Öffnen der Abfrage, die zu der Druck Liste gewählt ist
	Öffnen der Etiketten Vorlagen für eigene Etiketten
Anzahl leere Etiketten am Druckanfang: 0	Bei Etiketten wird dieses Feld angezeigt. Damit kann definiert werden, wieviele leere Etiketten am Anfang des Etiketten Druckes eingefügt werden, bevor der erste Datensatz gedruckt wird. So können angefangene Etiketten Bögen weiter verwendet werden.

4.6.30.1 Druck Liste erstellen

| 10237

Bevor eine neue Druckliste erstellt wird, sollten Sie sich auf einem Papier Gedanken darüber machen, wo welche Felder gedruckt werden sollen und welche Breite und Höhe für die einzelnen Felder machbar und sinnvoll sind. Erst dann, wenn alle Felder mit den Werten Links, Oben, Breite und Höhe bekannt sind, sollte das im Listen Designer definiert werden. Aber natürlich kann auch direkt begonnen werden.



Druck Listen Designer

Freigeben steuert, ob diese Druckliste auch von anderen Benutzern verwendet werden kann. Änderbar entspricht einem Schreibschutz.

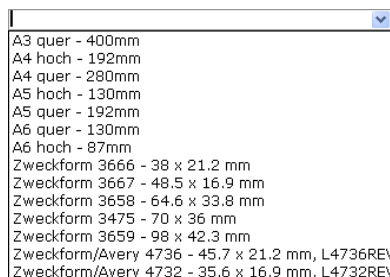
Bedeutung der Button:

	Kopieren der Druck Liste
	Erstellen einer neuen Druck Liste
	Öffnen des Abfrage Designer zum erstellen einer neuen Abfrage
	Öffnen des Abfrage Designer zum bearbeiten der aktuellen Abfrage
	Exportieren der Abfrage nach Excel
	Öffnen der Druck Liste als Report zum ausdrucken
	Refresh der Felder und somit Anzeige von Layout Änderungen
	Datenquelle (Abfrage) neu abfragen und somit aktualisieren der Feldinhalte (inkl. Layout)

4.6.30.1.1 Register Optionen

| 10238

Definieren des Druckformates, erfassen einer Beschreibung (wird in der Drucklisten Auswahl gezeigt) sowie einstellen einiger Optionen.



Unterstützte Formate

Weitere Einstellungen sind über folgende Checkboxes steuerbar (Nicht verfügbar bei Etiketten):

Zebra Druck	☒	Kopf/Fusszeile anzeigen	☒
Detail Trennlinie	☒	Feld-Titelzeile anzeigen	☒
Nach jedem Datensatz neue Seite	☐	Bemerkungsfeld anzeigen	☒
Erstes Feld steuert neue Seite	☐	Doppelklick = Druck Vorschau	☒

Bedeutung der Option:

Zebra Druck	Dadurch wird in einer Liste jeder 2. Datensatz grau hinterlegt.
Detail Trennlinie	Dadurch wird nach jedem Datensatz eine waagrechte Trennlinie gedruckt.
Nach jedem Datensatz neue Seite	Dadurch wird jeder Datensatz auf eine eigene Seite gedruckt.
Erstes Feld steuert neue Seite	Wenn sich der Inhalt des Feld 1 ändert wird eine neue Seite gestartet. Feld 1 ist das «unterste» im Stapel. Dieses Feld darf nicht ausgeblendet sein, kann aber zBsp durch Breite=0 nicht ausgedruckt werden. Ausserdem sollte nach diesem Feld in der Abfrage als erstes sortiert sein, weitere Sortierungen sind möglich. Beispiel, es wird eine Lagerliste gemacht um zu sehen, in welchem Lagerplatz welche Artikel sind. Feld 1 soll dann der «Lagerplatz» sein, weitere nach belieben. Wenn nun diese Option aktiviert ist, beginnt der Ausdruck mit dem Lagerplatz1, sobald ein Artikel mit einem anderen Lagerplatz kommt wird eine neue Seite begonnen. Aus diesem Grund sollte auch nach Feld 1 sortiert werden. Und es macht nicht wirklich Sinn als Feld 1 zBsp die ID oder InvNr zu nehmen, die ändert ja bei jedem Artikel
Kopf/Fusszeile anzeigen	Der komplette Kopf und Fussbereich wird ausgeblendet, der Platz steht den Daten zur Verfügung. Besonders hilfreich beim Drucken auf kleine Papierformate
Feld-Titelzeile anzeigen	Es kann auch nur die Feld-Titelzeile ausgeblendet werden, hilfreich dort, wo die Feld-Titel neben den Feldern stehen sollen und deshalb im Titelbereich ausgeblendet sind. Hiermit kann dann der allenfalls fast leere Feld-Titelbereich ausgeblendet werden.
Bemerkungsfeld anzeigen	Damit kann das Bemerkungsfeld unterhalb des Bericht Name ausgeblendet werden. Im Bemerkungsfeld wird normalerweise der Abfrage Name und Filter sowie der Inhalt des Feld „Beschreibung“ im Designer angezeigt.
Doppelklick = Druckvorschau	Normalerweise wird eine Druck Liste bei Doppelklick in der Listen Ansicht im Designer geöffnet. Soll bei Doppelklick direkt die Druckvorschau geöffnet werden ist diese Checkbox zu aktivieren

Folgende Einstellungen sind nur bei Etiketten bzw. eigenen Etiketten verfügbar:

Druckformat bearbeiten	Wird nur bei eigenen Etiketten angezeigt und ermöglicht das bearbeiten der gewählten Etiketten Vorlage
Anzahl leere Etiketten am Druckanfang: 0	Bei Etiketten wird dieses Feld angezeigt. Damit kann definiert werden, wieviele leere Etiketten am Anfang des Etiketten Druckes eingefügt werden, bevor der erste Datensatz gedruckt wird. So können angefangene Etiketten Bögen weiter verwendet werden.

4.6.30.1.2 Register Abfrage

| 10239

Durch Auswahl der Abfrage wird definiert, welche Felder in der Druckliste zur Verfügung stehen. Bevor eine Abfrage gewählt werden kann, muss eine oder mehrere erstellt werden, die die gewünschten Daten liefern. Im Abfrage Designer können dann alle Druck Listen definiert werden (Register Detail), für die diese Abfrage verwendet werden kann. Oder Sie wählen direkt mit dem + Button ganz rechts eine weitere Abfrage, die als Datenquelle zur aktuellen Druckliste hinzugefügt werden soll:

Abfrage:  

Über das Feld „Order By“ kann die Sortierung der Abfrage übersteuert werden. Geben Sie hier ein oder mehrere Namen von Feldsources ein, nach denen die Druck Liste sortiert werden soll. Bei mehreren Werten sind diese durch ein Komma zu trennen. Falls absteigend sortiert werden soll, muss dem Feldname ein DESC folgen.

Beispiel:

Lieferant, ErsatzArtikelNr DESC

Sortiert zuerst nach Lieferant aufsteigend, dann an 2. Stelle nach Ersatzteil Artikel Nr absteigend. Der Kopf und Fusszeilen Bereich holt sich seinen Inhalt aus den Optionen, wenn hier nichts definiert wird. Falls hier etwas eingetragen wird, so sind diese Werte gültig. Es stehen die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung wie unter Optionen->Kopf/Fusszeilen (siehe auch 4.8.7.7 Kopf- und Fusszeilen).

4.6.30.1.3 Register Kopf/Fusszeilen

| 10240

Es gibt in der Kopf- und in der Fusszeile je drei Bereiche. Diese gehen jeweils über die ganze Breite des Druckbereiches und liegen sozusagen übereinander. Die Bereiche sind Links, Mittig und Rechts ausgerichtet und nehmen sich jeweils den Platz, den sie benötigen. Wird beispielsweise in der linken Kopfzeile ein langer Text eingetragen, so kann es sein, dass dieser bis in den Text reicht, der in der Mitte steht.

4.6.30.1.4 Register Hintergrund

| 10241

Hier kann ein Bild ausgewählt werden, welches sich dann über den ganzen Druckbereich dehnen lässt. So können beispielsweise FREMO Wagenkarten gedruckt werden. Ein gewähltes Bild wird bei Etiketten hinter jeder Etiketle mitgedruckt.

Anzeigen: Ein gewähltes Bild kann vorübergehend ausgeschaltet werden

Mode: Wie wird das Bild im verfügbaren Platz dargestellt

Ausrichtung: Falls das Bild kleiner als der Platz ist, wo wird es platziert

Wiederholen: Falls das Bild kleiner als der Platz ist, kann es füllend wiederholt werden

Bedeutung der Button:

	Entfernt das ausgewählte Bild. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt der Druckliste als Hintergrund Bild zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zur Druckliste als Hintergrund Bild

4.6.30.1.5 Register Vorschau Bild**| 10242**

In Vorschau Bild kann ein Screenshot der fertigen Druckvorlage abgelegt werden und wird so in der Auswahl Liste zu Druck Listen angezeigt.

Bedeutung der Button:

	Entfernt das ausgewählte Bild. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt der Druckliste als Vorschau Bild zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zur Druckliste als Vorschau Bild

4.6.30.1.6 Register Logo**| 10473**

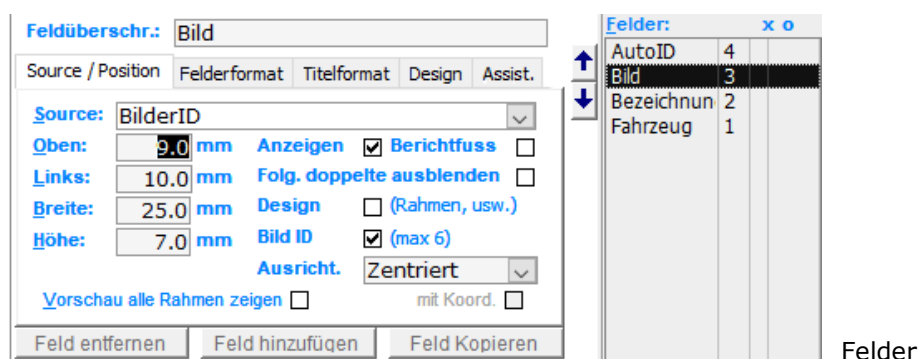
In Logo kann ein Bild abgelegt werden, welches anstelle des in den Optionen definierten Standard Logo in der Druck Liste angezeigt.

Bedeutung der Button:

	Entfernt das ausgewählte Bild. Das Bild selbst wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt der Druckliste als Logo Bild zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zur Druckliste als Logo Bild
Mode	Wie soll das Logo Bild im verfügbaren Platz angezeigt werden
Ausrichtung	Falls das Logo in der Dimension angepasst wird (Zoomen), soll die Ausrichtung im Logo Platz wo erfolgen

4.6.30.2 Felder und Eigenschaften**| 10243**

Im oberen rechten Bereich können die Felder und deren Eigenschaften definiert werden. Ebenfalls kann die «Reihenfolge» eingestellt werden.



Oberhalb der Auflistung sind ein x und o. Dies sind Button um alle Felder in der Auflistung zu markieren oder zu demarkieren. Doppelklick auf einen Feld Eintrag in der Liste markiert/demarkiert dieses Feld ebenfalls.

Die Spalten in der Auflistung sind:

Feldname, Zähler, * wenn es ein Fussbereich Feld ist, x wenn das Feld markiert ist (für Assist.)

Bedeutung der Button:

 	Schiebt das Feld im Stapel nach oben/unten. Sie müssen sich die Felder wie einen Stapel Papier vorstellen, die übereinanderliegen und sich allenfalls überdecken. Hier kann die Position im Stapel und somit definiert werden, was schlussendlich gesehen wird
Feld entfernen	Löscht nach Rückfrage das aktuelle Feld
Feld hinzufügen	Fügt ein neues Feld zur Druckliste hinzu. Maximal sind 60 Felder möglich
Feld Kopieren	Kopiert das aktuelle Feld mit ALLEN Einstellungen, es muss also anschliessend entsprechend, zBsp. die Position, angepasst werden

4.6.30.2.1 Felder hinzufügen und ändern

| 10244

Durch klicken auf den Button „Feld hinzufügen“ wird ein weiteres Feld erstellt und die Grunddaten abgefüllt. Beim erstellen Neuer Felder ist die Formatierung immer Verdana mit 9 Punkten, die Titelzeile zusätzlich Fett definiert. Oben ist immer 1, die Höhe 4.6 und die Breite 20, lediglich der Links Wert wird berechnet und entsprechend eingetragen. Alle Werte können beliebig angepasst werden.

Durch „OK“ wird das neue Feld übernommen und im Stapel zuoberst abgelegt.

Alternativ kann auch das aktuelle Feld (in der Felder Liste anklicken) über den Button „Feld kopieren“ kopiert werden. Es werden ALLE Definitionen 1zu1 übernommen, einzige Ausnahmen: Dem Feldname wird ein „Kopie “ vorangestellt und die Layer Nr ist die höchste, das Feld wird also zuoberst abgelegt (wie beim „Feld hinzufügen“).

Höhe: mm Ausricht.
☐ Vorschau alle Rahmen zeigen ☐ mit Koord.

Feld Hilfsrahmen und Koordinaten

Durch wählen von „Vorschau alle Rahmen zeigen“ wird in der Vorschau bei allen Feldern ein Rahmen eingeblendet. Falls zusätzlich noch „mit Koord.“ Aktiviert wird, so werden anstelle des Dateninhaltes die Koordinaten des Feldes eingeblendet (langsamer).

Dies ermöglicht eine einfache Kontrolle des Layout, ob beispielsweise Felder übereinander liegen bzw. sich überschneiden.

Das in der Feldliste aktive Feld wird dabei durch einen roten Rahmen hervorgehoben.

0, 0, 55, 10 2, 2, 30, 4.6 0, 35, 30, 10	0, 80, 50, 32
12, 2, 30, 4.6 16, 2, 30, 4.6 20, 2, 32, 4.6 24, 2, 30, 4.6	12, 33, 45, 4.6 16, 33, 45, 4.6 20, 33, 45, 4.6 24, 33, 45, 4.6

Feld Koordinaten

Dieses Feld kann auch über die Cursor Pfeil Tasten in der Position und Grösse verändert werden. Dazu muss das Register „Source / Position“ gewählt sein und der Schreibcursor in einem der Felder Oben-Links-Breite-Höhe. Sie können nun mit den Pfeiltasten das Feld bewegen/ändern. Verschiedene Tastenkombinationen bewirken folgendes:

<Links>	Verschiebt das Feld um 1mm nach links oder rechts. Weiter Links als 0 ist dabei nicht möglich, nach rechts gibt es keine Beschränkung, das Feld verschwindet einfach irgendwann
<Rechts>	
<Oben>	Verschiebt das Feld um 1mm nach oben oder unten. Weiter

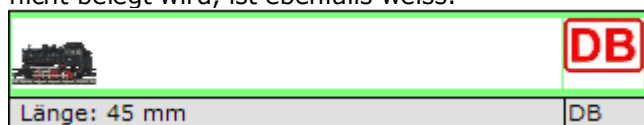
<Unten>	Oben als 0 ist dabei nicht möglich, nach unten gibt es keine Beschränkung, ausser bei Etiketten
<Ctrl>+<Links> <Ctrl>+<Rechts>	Verschiebt das Feld um 0.1mm nach links oder rechts. Weiter Links als 0 ist dabei nicht möglich, nach rechts gibt es keine Beschränkung, das Feld verschwindet einfach irgendwann
<Ctrl>+<Oben> <Ctrl>+<Unten>	Verschiebt das Feld um 0.1mm nach oben oder unten. Weiter Oben als 0 ist dabei nicht möglich, nach unten gibt es keine Beschränkung, ausser bei Etiketten
<Shift>+<Links> <Shift>+<Rechts>	Macht das Feld um 1mm breiter oder schmaler. Schmäler als 0 ist nicht möglich, breiter keine Beschränkung, irgendwann hat es keinen Platz mehr
<Shift>+<Oben> <Shift>+<Unten>	Macht das Feld um 1mm niedriger oder höher. Niedriger als 0 ist nicht möglich, höher keine Beschränkung, irgendwann hat es keinen Platz mehr
<Ctrl>+<Shift>+<Links> <Ctrl>+<Shift>+<Rechts>	Macht das Feld um 0.1mm breiter oder schmaler. Schmäler als 0 ist nicht möglich, breiter keine Beschränkung, irgendwann hat es keinen Platz mehr
<Ctrl>+<Shift>+<Oben> <Ctrl>+<Shift>+<Unten>	Macht das Feld um 0.1mm niedriger oder höher. Niedriger als 0 ist nicht möglich, höher keine Beschränkung, irgendwann hat es keinen Platz mehr

4.6.30.2.2 Bild Felder

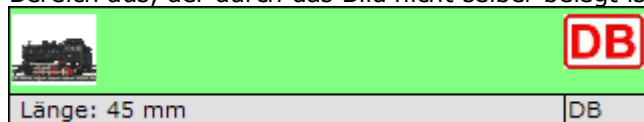
| 10245

Im Druck Listen Designer stehen insgesamt 6 Bildfelder zur Verfügung. Für jedes Bild muss die Checkbox „Bild ID“ ausgewählt werden, sofern diese Feldsource einer Bild ID entspricht. MobaVer versucht dann, das Bild mit dieser BildID aus der DB zu laden. Bildfelder haben eine Grösse, die durch die Bilder nur selten genau verwendet werden. Meistens sind die Bilder nicht gleich proportional wie das Bildfeld. Durch das Feld „Ausricht“ (wird aktiviert, wenn Bild ID gesetzt ist) kann definiert werden, wo innerhalb des Bildfeldes das Bild effektiv zu liegen kommt. Im Register Design kann für ein Bildfeld die Farbe gewählt werden, die vom Bild innerhalb des Rahmens nicht verwendet wird.

Im Beispiel ist das Bild ohne Hintergrundfarbe gesetzt. Der im Rahmen, der durch das Bild selber nicht belegt wird, ist ebenfalls weiss.



Nun kann die Bildfeld Hintergrundfarbe ebenfalls auf grün gesetzt werden, das füllt dann den Bereich aus, der durch das Bild nicht selber belegt ist.



Gesetzt im Beispiel beim Fahrzeugbild und Gesellschaft Logobild.

In der Vorschau direkt im Designer wird bei der Verwendung von Bildern immer jenes vom ersten Datensatz für alle Felder dargestellt. Erst beim Drucken bzw. bei der Druckansicht kommen die „richtigen“ Bilder zum Vorschein.

Bild ID ☒ (max 6)
Ausricht. **Zentriert**
gen ☐
hinzufügen

Oben Links
 Oben Rechts
Zentriert
 Unten Links
 Unten Rechts

Über die Auswahl in «Ausricht.» kann definiert werden, wo ein zu kleines Bild innerhalb des Platzes im verfügbaren Platz das Bild angezeigt wird.

4.6.30.2.3 Register „Source / Position“

| 10246

Im Register „Source / Position“ wird definiert, aus welchem Abfrage Feld der Wert in die Liste kommt. Dazu kann aus dem Listenfeld „Feld Source“ ein Eintrag gewählt werden. In diesem Listenfeld sind alle Felder aus der Abfrage aufgeführt.

Feldüberschr.: H_Daten

Source / Position Felderformat Titelformat Design Assist.

Source:

Oben: 31.0 mm **Anzeigen** ☒ **Berichtfuss** ☐
Links: 68.0 mm **Design** ☒ (Rahmen, usw.)
Breite: 55.0 mm **Bild ID** ☐ (max 6)
Höhe: 52.0 mm **Ausricht.** **Zentriert**
Vorschau alle Rahmen zeigen ☐ **mit Koord.** ☐

Felder: x o

f0	13	^
T_Daten	12	
T_Funktionier	11	
Bezeichnung	10	
Betriebs-Num	9	
AdresseDec	8	
Baureihe	7	
Hersteller	6	
T_Adresse	5	
Bild	4	
H_Funktionier	3	
H_Adresse	2	
H_Daten	1	v

Feld Source und
Position/Grösse

Bedeutung der Checkboxes:

Anzeigen	Das Feld wird angezeigt oder nicht.
Berichtfuss	Das Feld wird nicht im Datenbereich sondern am Berichtsende dargestellt. Als Feldfunktion können beispielsweise Summe, Anzahl, Min/Max Werte usw. verwendet werden. Diese Checkbox hat bei Etiketten keinen Einfluss, dort gibt es keinen Fussbereich Wird die Kopf/Fusszeile ausgeblendet, bleibt der Berichtfuss trotzdem sichtbar
Design	Die im Register Design gemachten Einstellungen werden verwendet
Bild ID	Im Feld Source steht ein Wert, der als Bild ID interpretiert wird. Es wird also nicht die Zahl sondern das zugehörige Bild angezeigt

Es kann anstelle der Feldsource auch ein Funktionsaufruf stehen, damit nicht direkt in der Abfrage stehende Werte „abgeholt“ werden können.

Beispielsweise steht eine Funktion bereit, mit der aus dem aktuellen Decoder eines Fahrzeugs der Titel der Funktionsbeschreibung geholt werden kann. So ist es möglich, mit dem Drucklisten Designer auch eine Lokliste zu erstellen, in der für alle 16+1 verfügbaren Funktionsausgänge die Beschreibung in der Liste steht.

Beispiel:

= "f0: " & DecFunktion(DecoderID,0)

Damit wird in dem Feld, welches als Source diesen Inhalt hat, folgendes ausgegeben

f0: Licht

Die Funktion holt mit der DecoderID der aktuellen Lok, die Beschreibung des Ausgang 0 ab (Werte von 0 – 32 sind möglich) und setzt den Text „f0: “ davor.

Eine weitere Funktion ermöglicht es, das AutoIdent Feld in einen Barcode zu wandeln. Dazu muss im Feld „Source“ die Funktion =GetEAN13(AutoIdent) eingegeben werden. Die Abfrage muss natürlich das Feld AutoIdent auch liefern. Zusätzlich muss im Feldformat der Zeichensatz „Code EAN13“ gewählt sein und die Fontgrösse muss mindestes 24 betragen. Sonst ist der Barcode so klein, dass dieser von keinem Scanner gelesen werden kann.

Folgende Funktionen gibt es:

=GetTabellenWert(Tabelle,Feldname,ID)

Anzeigen des Inhalt eines wählbaren Feldes aus einer wählbaren Daten Tabelle. Die ID des gewünschten Datensatz muss angegeben werden.

4.6.31 Welche Daten Tabellen und welche Felder die beinhalten wird über Execute SQL herausgefunden, siehe 4.11.23 Cache Daten zeigen

Zeigt in einer sehr vereinfachten Form die Daten aus dem Cache an.

Angezeigt werden:

- Fahrzeuge
- Zubehör
- Medien
- Ersatzteile
- Superung

Enthält die meisten Felder ausgenommen die 'INFO' Felder.

Wird geöffnet über die Tasten Kombination
<Ctrl>+<Shift>+<C>

Doppelklick auf einen Eintrag öffnet das Artikel Listen Fenster (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP) und trägt den "Inhalt" der zweiten Spalte im Suchfeld Volltextsuche ein, anschliessend werden die entsprechenden Artikel angezeigt.

Wird beim Doppelklick die <Shift> Taste gedrückt, so wird "Feldname=Inhalt" in das Suchfeld Volltextsuche eingetragen und gesucht.

Wird beim Doppelklick die <Ctrl> Taste gedrückt, so wird das Fenster für die Schnellsuche geöffnet, dort die Volltextsuche aktiviert und der "Inhalt" in das Suchfeld eingetragen, anschliessend danach gesucht.

Daten- und Hilfstabellen

=DecFunktion(DecoderID,xx, sTaste0, sTaste1) =GetDecFunktion(DecoderID,xx) =GetDecFunktionF(DecoderID,xx)	Anzeigen der Bezeichnung eines Funktionsausganges eines Decoders. DecoderID muss in der Abfrage vorhanden sein, xx ist eine Zahl zwischen 0 – 32, die den Funktionsausgang definiert. sTaste0 und sTaste1 sind optional und dienen dazu, einer DecFunktion einen zusätzlichen Wert mitzugeben, der bei Ein/Aus (=sTaste0) oder Taster (=sTaste1) der Dec Funktion angehängt wird. Beispiel: =DecFunktion(DecoderID,2,"(E/A)","(T)") Hier wird aus dem Decoder mit ID „DecoderID“ die DecFunktion des Ausgang 2 ausgelesen, falls dieser ein Ein/Aus Schalter ist, so wird noch „(E/A)“ angehängt, falls dieser als Taster definiert ist, wird ein „(T)“ angehängt.
=DecFunktionT(DecoderID,xx, sTaste0, sTaste1) =GetDecFunktionT(DecoderID,xx)	Syntax wie DecFunktion, allerdings wird hier nur ausgegeben, ob es ein Ein/Aus Schalter oder ein Taster ist. Die eigentliche Bezeichnung der Dec Funktion wird NICHT ausgegeben.
=DecFunktionP(DecoderID,xx) =GetDecFunktionP(DecoderID,xx)	Syntax wie DecFunktion, allerdings wird hier nur das Protokoll Feld ausgegeben. Die eigentliche Bezeichnung der Dec Funktion wird NICHT ausgegeben.
=DecCV(DecoderID,xx)	Anzeigen eins CV Wert eines Decoders. DecoderID muss in der Abfrage vorhanden sein, xx ist eine Zahl zwischen 1 – 1024, die den CV definiert
=GetFzgBild(FahrzeugID, Nr) =GetZubBild(ZubehoerID, Nr)	Laden eines beliebigen Bildes zu einem Fahrzeug/Zubehör. Diese Funktion soll einem Bildfeld zugewiesen sein, die ID muss das Feld mit der FahrzeugID/ZubehoerID sein. BildNr ist eine beliebige Zahl zwischen 1 und unendlich, diese benennt das x. Bild im Fahrzeug/Zubehör Detail, Register Bilder.
=GetFzgBildSujet(FahrzeugID, „Sujet“) =GetZubBildSujet(ZubehoerID, „Sujet“)	Laden eines bestimmten Bildes zu einem Fahrzeug/Zubehör. Diese Funktion soll einem Bildfeld zugewiesen sein, die ID muss das Feld mit der FahrzeugID/ZubehoerID sein. Sujet ist ein Begriff aus der Liste der Bild Sujet, der dem Bild im Fahrzeug/Zubehör Detail, Register Bilder zugewiesen ist.
=GetFzgBildZug(FahrzeugID)	Laden des Zug Bildes zu einem Fahrzeug. Diese Funktion soll einem Bildfeld zugewiesen sein, die ID muss das Feld mit der FahrzeugID sein.

=GetFzgBildVorbild(FahrzeugID)	Laden des Vorbild Bildes zu einem Fahrzeug. Diese Funktion soll einem Bildfeld zugewiesen sein, die ID muss das Feld mit der FahrzeugID sein.
=GetFzgBildTypenSkizze(FahrzeugID)	Laden des Typenskizzen Bildes zu einem Fahrzeug. Diese Funktion soll einem Bildfeld zugewiesen sein, die ID muss das Feld mit der FahrzeugID sein.
=GetEAN13(AutoIdent) =GetCode13(AutoIdent)	AutoIdent muss eine 12 oder 13 stellige Zahl sein, die in eine EAN13 Barcode umgerechnet wird. Als Font muss „Code EAN13“ eingestellt werden, die Grösse sollte 24 sein
=GetCode39(Feld)	Feld kann eine Zeichenfolge aus a-z, A-Z und 0-9 sein, die in einen Barcode 3 aus 9 umgerechnet wird. Als Font muss „Code 3 de 9“ eingestellt werden, die Grösse sollte 24 sein
=GetCode128(Feld)	Feld kann eine Zeichenfolge aus a-z, A-Z und 0-9 sein, die in einen Barcode 3 aus 9 umgerechnet wird. Als Font muss „Code 128“ eingestellt werden, die Grösse sollte 24 sein
=GetZugvMax(ZugID)	Holt die Höchstgeschwindigkeit eines Zuges, bestimmt durch die Geschwindigkeit des langsamsten Fahrzeug im Zug, egal ob Vor- oder Rückwärts. Fahrzeuge ohne definierte Geschwindigkeit werden dabei nicht berücksichtigt
=Sum(Feld)	Feld muss ein Numerisches oder Währungs Feld sein, dann wird in diesem Feld eine Summe aller Werte angezeigt
=DSum(Feld, „Abfrage“, „Criteria“)	Feld muss ein Numerisches oder Währungs Feld sein, dann wird in diesem Feld eine Summe aller Werte angezeigt Abfrage muss den SQL Name der Query sein, dieser ist links im Feld „Query FROM“ zu finden. Kopieren Sie den ganzen Feldinhalt zwischen „und“ Zeichen Criteria kann ein Filterkriterium sein Beispiel: =DSum(ServErsatzAnzahl,"Query_Service_Fahrzeuge","ServStatus='Geplant' AND ErsatzteilID=" & ErsatzteilID)
=Min(Feld)	Feld muss ein Numerisches oder Währungs Feld sein, dann wird in diesem Feld der grösste aller Werte angezeigt
=Max(Feld)	Feld muss ein Numerisches oder Währungs Feld sein, dann wird in diesem Feld der kleinste aller Werte angezeigt
=Count(Feld)	Es wird gezählt, wie oft das Feld vorkommt,

	entspricht also der Anzahl Datensätze in einem Bericht
=Avg(Feld)	Feld muss ein Numerisches oder Währungs Feld sein, dann wird in diesem Feld der Mittelwert aller Werte angezeigt
=Format(Feld, „Format“)	Dient zum formatieren von Feldern. Im String „Format“ können dabei Formatierungen definiert werden. Möglich sind zBsp.: =Format(Feld, "Currency") -> zeigt eine Zahl als Währung (SFr., €, ...) =Format(DecSound,"Yes/No") -> zeigt ein Checkbox Feld mit Werten -1/0 als Text Ja/Nein an
=Now()	Aktuelles Datum und Zeit
=Date()	Aktuelles Datum
=Time()	Aktuelle Zeit

Es ist aber auch möglich, eine Kombination von Feldern in den Source zu schreiben. Beispielsweise kann = Gesellschaft & " – " & BetriebsNr verwendet werden, um in einem Feld das Ergebnis von 2 Felder getrennt durch – zu schreiben. Auch hier gilt, es können nur Felder verwendet werden, die mit der Abfrage auch geliefert werden.

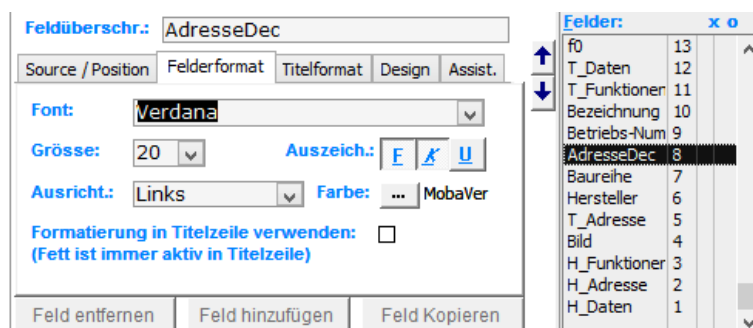
4.6.31.1.1 Register „Felderformat“

| 10247

Im Register „Felderformat“ kann definiert werden, wie die Felder in der Liste aussehen. Jedes Feld kann einzeln formatiert werden.

Wird die Checkbox „Formatierung in Titelzeile verwenden“ aktiviert, so bekommt der Feldtitel die in der Titelzeile die gleiche Formatierung, es ist dann nicht mehr möglich, im Register „Titelformat“ etwas einzustellen.

Im Register Design ist im Vorschaufeld die Kombination aus Feldformat und Design als Beispielfeld zu sehen.



Feld Formatierung

4.6.31.1.2 Register „Titelformat“

| 10248

Im Register „Titelformat“ kann eingestellt werden, wie die Formatierung dieses Feldes in der Titelzeile aussieht. Die Formatierung kann nur angepasst werden, wenn im Register „Feldformat“ die Checkbox „Formatierung in Titelzeile verwenden“ NICHT aktiviert ist.

Die Checkbox „Anzeigen“ steuert die Überschrift in der Kopfzeile. Diese wird meistens dann verwendet, wenn der Druck Design eher einer Liste entspricht, die wie Spalten organisiert sind. Alternativ kann über die Checkbox „Label“ erreicht werden, dass links vom Feld ein Feldtitel eingeblendet wird. Die Formatierung kann ebenfalls beeinflusst werden. Ein Feldlabel beginnt IMMER den Wert im Feld „B“ links vom zugehörigen Feld und geht bis zum Feld. Es hat somit die Breite B und steht immer links vom Feld. Ein zu breiter Text hat also nicht Platz, wenn das Feld zu wenig Breit ist. Diese Ansicht wird eher dann verwendet, wenn das Druck Design wie Einzelblätter/Karteikarten aussehen.

Titel Formatierung

4.6.31.1.3 Register „Design“

| 10249

Im Register „Design“ kann zu jedem Feld die Rahmen und Hintergrundattribute definiert werden. Wenn Felder mit Hintergrundfarben versehen werden, so muss die „Layout Ebene“ im Designer beachtet werden. Jedes Feld wird wie ein Papier auf einem Stapel auf das darunterliegende gelegt und überdeckt dieses je nach Grösse und Position ganz oder teilweise. Die Felder können nun über die beiden Button und in diesem Stapel nach oben bzw. unten geschoben werden. Je weiter oben in der Liste, desto weiter oben auf dem Stapel. Das oberste wird immer komplett „gesehen“. Falls keine Hintergrundfarben in den Feldern gesetzt sind, so spielt die Reihenfolge keine Rolle. Bei allen Feldern, die weiss als Farbe haben, wird diese als Transparent dargestellt.

Das Feld „Drucklistenfeld“ wird so dargestellt, wie die Angaben im Register „Feldformat“ und „Design“ zusammen wirken.

Feld Design

4.6.31.1.4 Register „Assist.“

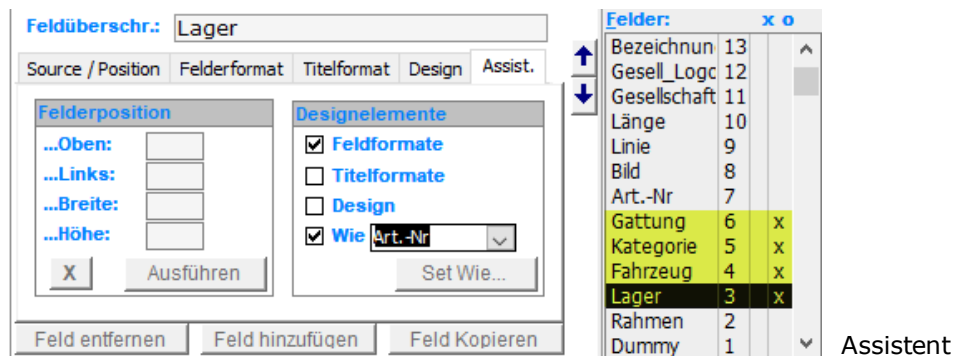
| 10250

Im Register „Assist.“ Sind ein paar Funktionen aufgeführt, die immer für alle markierten Felder der aktuellen Druck Liste gelten. So lassen sich auf einen Klick alle Positionen von gewünschten Feldern auf einen bestimmten Wert bringen.

Die Feldliste enthält 4 Spalten:

1. Feldbezeichner
2. Reihenfolge
3. ist das Feld in der Fusszeile wird ein * angezeigt
4. ist das Feld markiert, wird ein x angezeigt

Durch Doppelklick auf eine Zeile der Feldliste wird dieses Feld markiert bzw. demarkiert. Oberhalb der Feld liste sind ein 'x' sowie ein 'o'. Klick auf x markiert ALLE Felder in der Feldliste, ein Klick auf o löscht ALLE Marker wieder. Beides nach entsprechender Rückfrage. In folgendem Bild sind die 5 gelb hinterlegten Felder markiert.



Bespiel:

Wenn im Feld „Oben“ der Wert 2.0 eingetragen und dann der Ausführen Button geklickt wird, so sind ALLE markierten Felder 2.0mm von oben entfernt. Es können so auch einfach alle Felder 4.6mm hoch gemacht werden.

Innerhalb der Positionsfelder können auch die + und – Funktion angewendet werden. Ein Wert +1.5 im Feld Links würde z.Bsp. alle Felder um 1.5mm nach rechts verschieben.

Falls ein Ergebnis bei Links oder Oben eine Wert ergibt, der kleiner als 0 ist, so wird dort 0 eingetragen.

Falls ein Ergebnis bei Breite und Höhe zu einem Wert kleiner 0 führen würde, so wird bei diesem Feld der Wert nicht verändert.

Im Bereich „Designelemente“ können die Einstellungen der Register „Feldformat“ und „Titelformat“ auf Defaultwerte gesetzt werden. Ausser wenn die Checkbox «Wie:___» gesetzt ist, siehe weiter unten-

Defaultwerte sind:

Font „Verdana“
Grösse 9
Kein Fett, Kursiv und Unterstreichen (ausgenommen Titel wird Fett gesetzt)

Ausrichtung Links
Farbe Schwarz
Checkbox „Titelformatierung“ bei Feldformat wird deaktiviert
Anzeigen wird aktiviert

Die Design Checkbox hat folgende Defaultwerte:

Rahmenstyle Transparent
Rahmendicke 0

Rahmenfarbe Transparent
Hintergrundfarbe Weiss

Beispiel:

Wenn im Feld „Oben“ der Wert 2.0 eingetragen und dann der Ausführen Button geklickt wird, so sind ALLE markierten Felder 2.0mm von oben entfernt. Es können so auch einfach alle Felder 4.6mm hoch gemacht werden.

Innerhalb der Position Felder können auch die + und – Funktion angewendet werden. Ein Wert +1.5 im Feld Links würde zBsp. alle markierten Felder um 1.5mm nach rechts verschieben.

Falls ein Ergebnis bei Links oder Oben einen Wert ergibt, der kleiner als 0 ist, so wird dort 0 eingetragen.

Falls ein Ergebnis bei Breite und Höhe zu einem Wert kleiner 0 führen würde, so wird bei diesem Feld der Wert nicht verändert.

Im Bereich „Designelemente“ können die Einstellungen der Register „Feldformat“, „Titelformat“ und „Design“ auf Default Werte gesetzt werden. Default Werte sind:

- Font „Verdana“
- Grösse 9
- Kein Fett, Kursiv und Unterstreichen (ausgenommen Titel wird Fett gesetzt)
- Ausrichtung Links
- Farbe Schwarz
- Checkbox „Titelformatierung“ bei Feldformat wird deaktiviert
- Anzeigen wird aktiviert

Die Design Checkbox hat folgende Defaultwerte:

- Rahmenstyle Transparent
- Rahmendicke 0
- Rahmenfarbe Transparent
- Hintergrundfarbe Weiss

Ausnahme: Wenn die Checkbox «Wie:____» gesetzt und ein Feld ausgewählt ist. In diesem Fall werden die Attribute der markierten Felder so gesetzt wie in jenem, welches in der Liste ausgewählt wurde. Dabei werden die Attribute „Feldformat“, „Titelformat“ und „Design“ nur dann geändert, wenn die entsprechende Checkbox zusätzlich aktiviert ist.

Im Screenshot oben würde das bedeuten, dass die Attribute „Feldformat“ der markierten 4 Felder (gelb hinterlegt) so gesetzt werden wie diese in Feld «Wie: Art-Nr» gesetzt sind.

Achtung, dies sind sehr „gefährliche“ Funktionen, die die Designarbeit von Stunden in Sekunden zunichte machen können. Also aufpassen. Am besten vorher die Druckliste kopieren und erst dann anwenden.

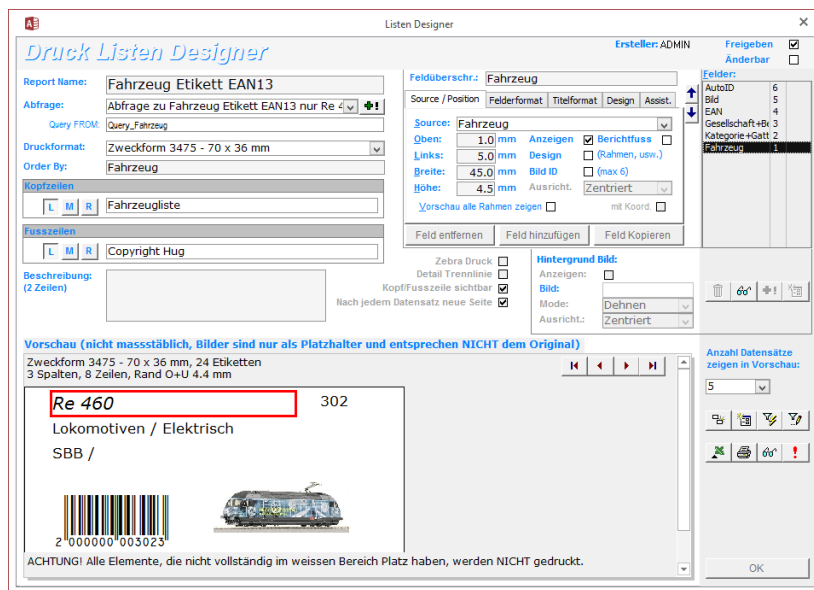
4.6.31.2 Etiketten

| 10251

Mit dem Druck Listen Designer lassen sich auch Etiketten erstellen. Durch die Auswahl eines solchen Formates wird die Anzeige der Vorschau entsprechend dargestellt und einige Optionen werden deaktiviert.

In der Vorschau wird immer nur ein Etikett dargestellt, egal wie viele Spalten es wären. Dabei ist der weisse Bereich jener, der auch ausgedruckt wird. Jedes Feld, das nicht VOLLSTÄNDIG darin Platz hat, wird nicht oder an falscher Position gedruckt.

Bedenken Sie auch, dass nur die wenigsten Drucker randlos drucken können. Wenn Sie eine Etikette verwenden, die keine Ränder hat, so beginnen Sie nur dann ganz links, wenn der Drucker dies auch kann. Wie viel Rand die Etiketten benötigen, wird jeweils oberhalb der Etikettenvorschau beschrieben (Rand O+U ... mm, Rand L+R ... mm).



Listen Designer bei
Etiketten

Durch die Button  ist es möglich, in den Datensätzen zu blättern, die für die Vorschau zur Verfügung stehen. Wie viele das sind, kann im Feld „Anzahl Datensätze zeigen in Vorschau“ eingestellt werden.

Es können auch eigene Etiketten erstellt werden, siehe nächstes Kapitel.

4.6.32 Etiketten Vorlagen

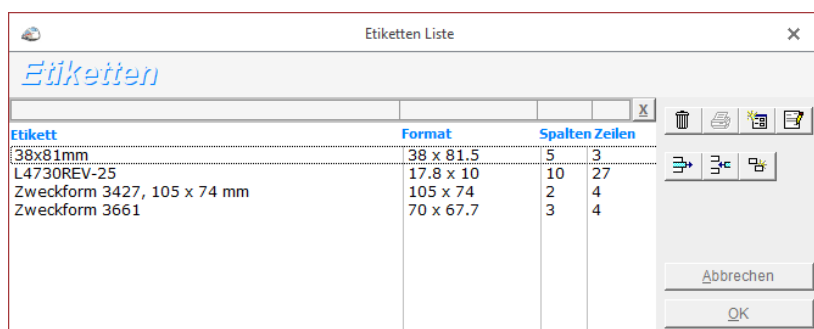
| 10252

Passen die fix eingebauten Etiketten Vorlagen nicht, können auch eigene Etiketten definiert werden.

4.6.32.1 Etiketten Vorlagen Liste

| 10253

Als Etiketten Vorlage wird die Definition bezeichnet, wie viele Datensätze in welchen Abmessungen auf einer Druckseite gedruckt werden können. Normalerweise sind das Etiketten Bögen von Zweckform/Avery, es können aber auch eigene Vorlagen erstellt werden.



Etiketten Liste

Bedeutung der Button:

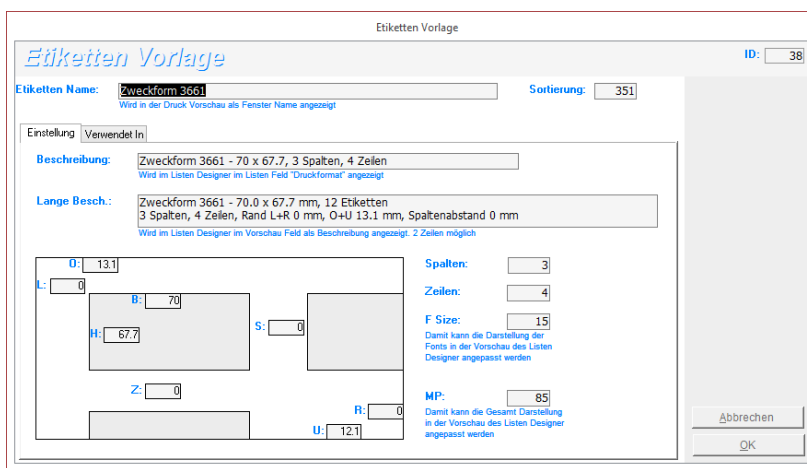
	Löschen der gewählten Etikette, nur möglich wenn diese nicht in einer Druck Liste verwendet wird
	Noch nicht implementiert
	Erstellen einer neuen Etikette

	Bearbeiten der aktuellen Etikette
	Exportieren der gewählten Etikette in eine Export DB
	Importieren einer Etikette aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Etikette

4.6.32.2 Etiketten Vorlage

| 10254

Als Etiketten Vorlage wird die Definition bezeichnet, wie viele Datensätze in welchen Abmessungen auf einer Druckseite gedruckt werden können. Normalerweise sind das Etiketten Bögen von Zweckform/Avery, es können aber auch eigene Vorlagen erstellt werden.



Etiketten Vorlage Detail

Bedeutung der Felder:

Etiketten Name	Dieser Name wird in der Etiketten Liste sowie in der Druckvorschau aus dem Druck Listen Designer in der Feenster Titelleiste angezeigt.
Sort	Wo in der Auswahl Liste Papierformat die Etikette angezeigt werden soll.
Beschreibung	Dieser Text wird im Druck Listen Designer in der Auswahl Liste zum Papierformat angezeigt.
Lang Beschreibung	Dieser Text, max. 2 zeilig, wird im Druck Listen Designer in der Vorschau beim bearbeiten angezeigt.

Die weiteren Felder im grossen Rechteck bedeuten:

- O:** Abstand oben
- L:** Abstand links
- B:** Breite einer Etikette
- H:** Höhe einer Etikette
- S:** Spalten Abstand zwischen benachbarten Etiketten falls Mehrspaltig
- Z:** Zeilen Abstand zwischen untereinander liegenden Etiketten falls Mehrzeilig
- R:** Abstand rechts
- U:** Abstand unten

Die Felder rechts ausserhalb des Rechtecks bedeuten:

Spalten: Anzahl Spalten nebeneinander
 Zeilen: Anzahl Zeilen untereinander

ACHTUNG:

Es findet keine Überprüfung statt, ob die eingegeben Werte korrekt sind und zueinander passen. Wenn Sie also eine Breite von 50 eingeben und als Anzahl Spalten 5, so wäre das einen Bedarf von 250 in der Breite auf dem Blatt. Wenn dieses aber "nur" A4 ist, wird das nicht gehen.

Die beiden Felder "F Size" und "MP" müssen in der Regel nicht bearbeitet werden, die dort vorgegebenen Werte 15 bzw. 95 passen meistens. Mit diesen beiden Werten kann beeinflusst werden, in welcher Grössen-Relation die "Etikette" im Druck Listen Designer im Vorschau Teil dargestellt wird. Falls zBsp die Zeichengrösse nicht zur Grösse der dargestellten Etikette passt, kann der Wert in "F Size" angepasst werden, umso kleiner der Wert, desto kleiner wird die Zeichengrösse angezeigt.

Über den Wert in "MP" kann beeinflusst werden, in welchem Grössenverhältnis die Etikette im Vorschau Teil dargestellt wird, umso kleiner der Wert, desto kleiner wird die Etikette angezeigt.

4.6.33 Beziehungen

| 10255

Artikel (Daten) können in MobaVer zueinander in Beziehung gesetzt werden. Das bedeutet, es kann eine Verbindung von einem Artikel zu einem anderen hergestellt werden und in dieser Verbindung kann ein Text hinterlegt werden.

Beziehungen können zwischen folgenden Daten erstellt werden:

- Fahrzeug
- Zubehör
- Medien
- Ersatzteil
- Superung
- Decoder
- InfoPad
- Set
- Zug
- Service
- Bild

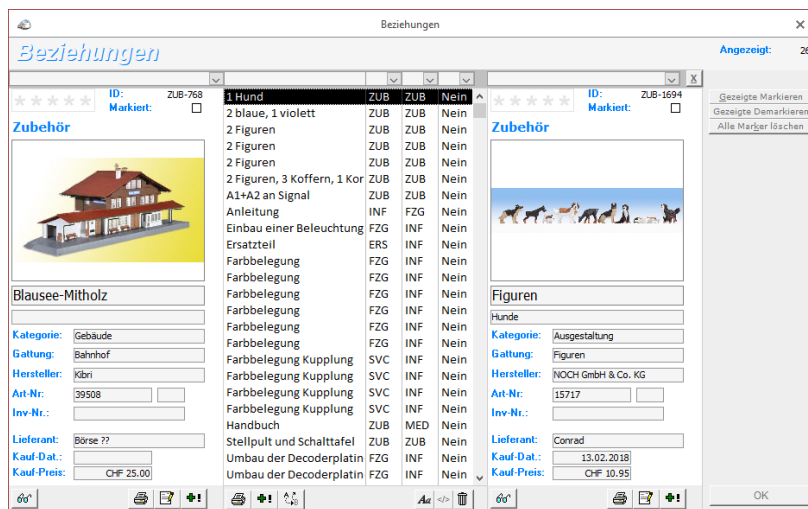
Beispiel:

Sie schreiben eine Doku, wie Sie elektrisch leitende Kupplungen verdrahten, oder wie ein Fahrzeug geöffnet werden kann. Diese Doku legen Sie in InfoPad ab.

Nun können Sie Beziehungen von allen Fahrzeugen, in dem diese Kupplung verbaut ist, auf das InfoPad legen und haben so immer sofort die Doku zum Fahrzeug im Griff.

Oder Sie verbinden ein Gebäude (Zubehör) mit Figuren (auch Zubehör) und schreiben im Beziehungstext, welche Figuren aus dem Set Sie verwendet haben.

Alle Beziehungen sind in folgendem Fenster aufgeführt.



Beziehungen

Links und rechts sind die Artikel mit den wichtigsten Daten und Bild angezeigt, welche über den markierten Text in der Mitte (schwarz hinterlegt) in Beziehung stehen.
Der Text in der Mitte kann beliebig pro Beziehung zwischen 2 Artikel definiert werden.

Bedeutung der Button in der Mitte:

	Druckt die Beziehungen vom im linken Fensterteil angezeigten Artikel aus, inkl. Bilder und einigen Daten zu allen in Beziehung stehenden Artikel
	Erstellen einer neuen Beziehung zwischen zwei Artikeln. Es wird 2x die Artikel Liste zur Auswahl geöffnet, anschliessend ein Fenster zur Eingabe des Beziehungs Text
	Den Beziehungstext bei ALLEN markierten Beziehungen (die Spalte ganz rechts Ja/Nein) gleichzeitig ändern
	Bearbeiten des Beziehungs Text
	Tauscht die Von/Zu Beziehung aus
	Löschen der Beziehung zwischen den beiden Artikeln. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung

Bedeutung der Button rechts:

	Bei allen angezeigten Beziehungen den Marker setzen oder löschen
	Oder bei ALLEN (nicht nur die angezeigten) den Marker löschen

Bedeutung der Button beim Artikel:

	Anzeigen des Bildes im Preview Fenster (oder Doppelklick auf das Bild selber)
	Öffnet den Druck Dialog zum Artikel
	Bearbeiten des Artikel im Detail Fenster
	Hinzufügen einer neuen Beziehung zu diesem Artikel. Es wird 1x die Artikel Liste zur Auswahl geöffnet, anschliessend ein Fenster zur Eingabe des Beziehungs Text

In den verschiedenen Detail Fenster ist meistens ein Register «Beziehung» zu finden. In diesem sind alle zu diesem Artikel gehörenden Beziehungen aufgelistet.

Zubehör	Detail	Info	Digital	Kauf/Lager	Bilder	Ersatzteile	Superung	Service	Links	Beziehungen	Flags	Freie Felder
Beziehung Zu:		Hersteller	Art Nr	Bemerkung								
Blumengarten		NOCH GmbH & C	14050	2 blaue, 1 violett								
Figuren Bahnbeamte Schweiz		NOCH GmbH & C	15266	2 Figuren								
Figuren Fahrgäste		NOCH GmbH & C	15242	2 Figuren								
Figuren Hunde		NOCH GmbH & C	15717	1 Hund								
Figuren Reisende		NOCH GmbH & C	15224	2 Figuren								
Figuren Reisende und Zubehör		NOCH GmbH & C	15221	2 Figuren, 3 Koffern, 1 Korb								
Stellwerkinneneinrichtung		Faller GmbH	120118	Stellpult und Schalttafel								

Beziehungen

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld oben an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.6.34 Verkaufs Liste

| 10256

Alle Artikel (Fahrzeuge, Zubehör, Medien, Superungen und Ersatzteile) können verkauft werden. Um diesen Verkauf einerseits zu planen wie auch schlussendlich auszuführen, gibt es in den entsprechenden Detail Fenstern Checkboxes für «Zum Verkauf» und «Verkauft».

In dieser Liste werden alle Artikel angezeigt, die zum Verkauf anstehen oder Verkauft sind. Durch anklicken mit der Maus wird ein Verkauf gewählt.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Verkauf Liste					
Artikel	Bezeichnung	Kategorie	Gruppe	Zum Verk	Verkauft
Kesselwagen	Kesselwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kesselwagen	Kesselwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kesselwagen	Kesselwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kesselwagen	Kesselwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kesselwagen	Kesselwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kombirail	2 Auflieger	Güterwagen	Fzg	Nein	Ja
Kombirail	2 Auflieger	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kühlwagen	Kühlwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Kühlwagen	Kühlwagen	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Akku LötKolben	Akku LötKolben	Werkzeug	Zub	Nein	Ja
5000 Tage Wunderland	Geschichten, Amüsantes	Buch	Med	Nein	Ja
Anschlusskabel	Für Booster und CS2	Elektro/Elektronik	Ers	Nein	Ja
2-pol Steckverbinder	sw/rt	Elektro/Elektronik	Sup	Nein	Ja
Innenbeleuchtung 230mm	7x LED warmweiss	Elektro/Elektronik	Sup	Nein	Ja

Verkaufs Liste

Im Screenshot ist oberhalb des Artikelbildes ein oranger Balken zu sehen. Dieser Balken zeigt den Status «Zum Verkauf->orange» oder «Verkauft->rot» an. Die Farbe zu den Status (sowie auch zu

Wunschartikel und Bestellt) kann in den Optionen eingestellt werden. Diese Farbmarkierung findest du auch in den Detail Fenster und im Explorer wieder.

Zu beachten ist: Artikel, die Verkauft sind, haben ALLE Felder zum Bearbeiten gesperrt, ausser die Felder Verk Anzahl (nur Zubehör, Superung und Ersatzteil), Verk Preis und Verk Anzahl.

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Druck Dialog zum Verkauf
	Bearbeiten des Artikel im Detail Fenster

4.6.35 Beenden

| 10257

Nach dem Anmelden wird das Hauptmenü angezeigt. Je nach Berechtigung in *MobaVer* können einzelne Menüpunkte nicht auswählbar sein.

Von hier aus, oder der immer vorhandenen Menüleiste, sind alle Funktionen von *MobaVer* erreichbar. Einige Funktionen sind in weiteren Menüs zusammengefasst, welche jeweils mit dem Eintrag ‚Menü.....‘ beginnen. Über die Taste <F10> kann das Hauptmenü jederzeit wieder in den Bildschirmvordergrund geholt werden.

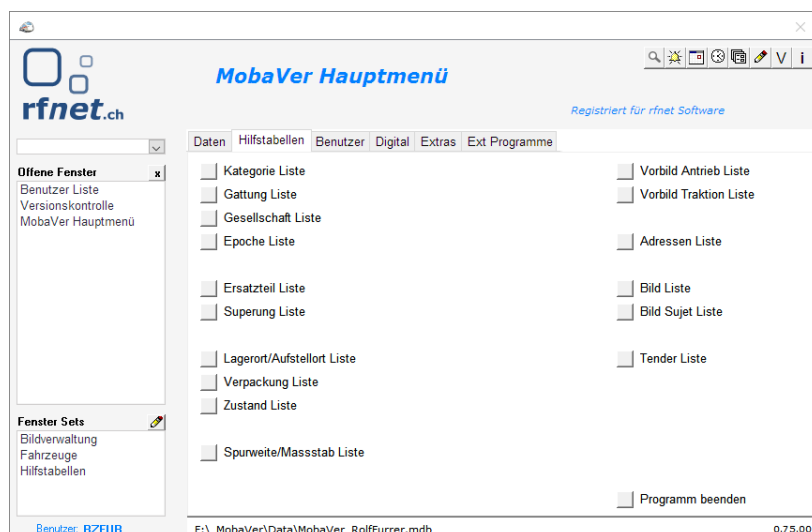
Einige Funktionen haben einen unterstrichenen Buchstaben. Diese Funktion kann über die Tastatur aufgerufen werden, zusammen mit der <Alt> Taste.

MobaVer kann auch ohne Menü bedient werden. Dazu einfach das Menü über das Schliessen 'X' rechts oben in der Fenster Ecke schliessen. Wird gleichzeitig die <Shift> Taste gedrückt, so wird MobaVer komplett beendet.

4.7 Menü Hilfstabellen

| 10258

In dieser Menüseite sind alle Hilfstabellen aufgelistet. Hilfstabellen sind Felder, die einmal definiert werden und dann bei beliebigen vielen Artikeln verwendet werden können.



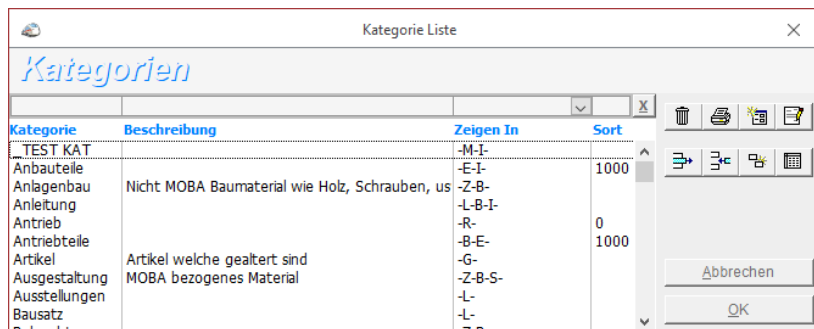
Menü Hilfstabellen

4.7.1 Kategorien

| 10259

Durch Kategorien können Artikel einfacher eingeteilt werden. Jeder Artikel kann nur eine Kategorie haben. Kategorien werden noch weiter in Gattungen unterteilt. Siehe dazu unter Kapitel 4.7.2 Gattung.

Änderungen an Kategorien wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Kategorie verwenden. Kategorien, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden. Wenn sie aber nur noch in einer Gattung verwendet wird, dann kann gelöscht werden. Die Gattung hat dann keine Kategorie mehr, es kann dadurch auch nicht mehr nach dieser Gattung gesucht werden. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



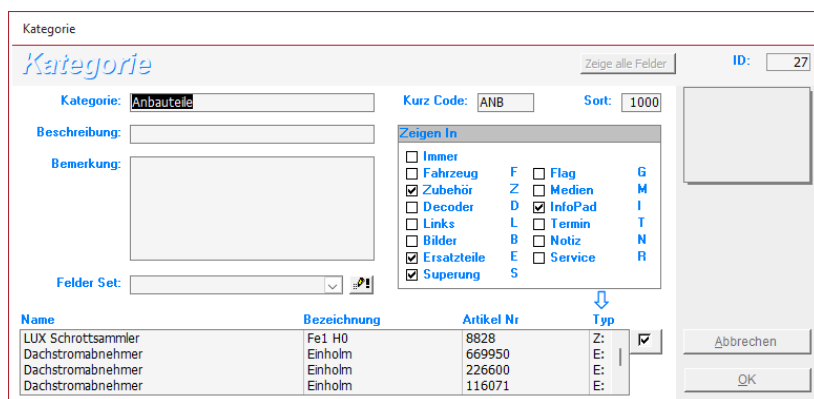
Kategorie	Beschreibung	Zeigen In	Sort
TEST KAT		-M-I-	
Anbauteile		-E-I-	1000
Anlagenbau	Nicht MOBA Baumaterial wie Holz, Schrauben, us	-Z-B-	
Anleitung		-L-B-I-	
Antrieb		-R-	0
Antriebteile		-B-E-	1000
Artikel	Artikel welche gealtert sind	-G-	
Ausgestaltung	MOBA bezogenes Material	-Z-B-S-	
Ausstellungen		-L-	
Bausatz		-L-	
Belastung		-Z-B-	

Kategorien Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Kategorie, falls diese nicht mehr verwendet wird. Im Kategorie Detail kann gesehen werden, wo diese verwendet wird.
	Drucken von Kategorien
	Erstellen einer neuen Kategorie
	Bearbeiten der aktuellen Kategorie
	Exportieren der Kategorien in eine Export DB
	Importieren von Kategorien aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Kategorie
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Kategorie als Suchbegriff

Durch gewünschtes aktivieren der Checkboxes in „Zeigen in“ wird diese Kategorie nur in diesen Bereich angezeigt. Im Beispiel unten ist die Kategorie „Lokomotiven“ nicht in Ersatzteilen und Superungen wählbar. Dadurch wird die Auswahlliste jeweils etwas kürzer. Wird KEINE Checkbox aktiviert oder die Checkbox „Immer“, so wird diese Kategorie in jeder Auswahlliste für Kategorien angezeigt.



Kategorie

Kategorie: Kurz Code: Sort: ID:

Beschreibung:

Bemerkung:

Felder Set:

Zeige alle Felder

Zeigen In

☐ Immer	☐ Fahrzeug	☐ Flag	☐ G
☒ Zubehör	☐ Z	☐ Medien	☐ M
☐ Decoder	☐ D	☒ InfoPad	☐ I
☐ Links	☐ L	☐ Termin	☐ T
☐ Bilder	☐ B	☐ Notiz	☐ N
☒ Ersatzteile	☐ E	☐ Service	☐ R
☒ Superung	☐ S		

Name	Bezeichnung	Artikel Nr	Typ
LUX Schrottsammler	Fe1 H0	8828	Z:
Dachstromabnehmer	Einholm	669950	E:
Dachstromabnehmer	Einholm	226600	E:
Dachstromabnehmer	Einholm	116071	E:

Abbrechen OK

Kategorie Detail

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug Detail.



Setzt den Marker im Artikel einer gewählten Kategorie. zBsp möglich für Fahrzeuge, Zubehör, Medien, InfoPad, usw.

4.7.2 Gattung

| 10260

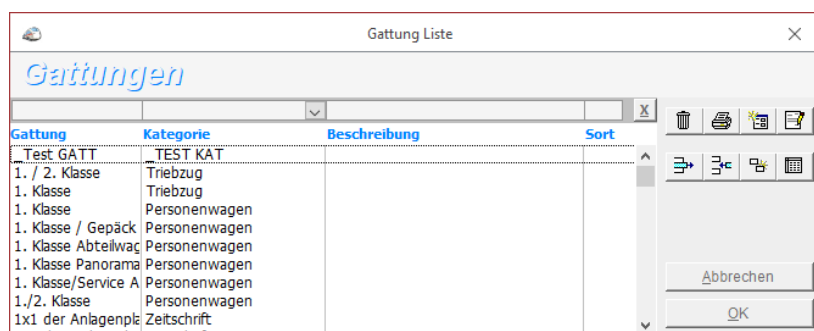
Gattungen sind immer einer Kategorie untergeordnet. Die Kategorie muss vorgängig erfasst sein. Gattungen, welche für mehrere Kategorien gültig sein sollen, müssen entsprechend oft erfasst werden.

Falls eine Gattung keine Kategorie hat, so kann diese in Artikel nicht verwendet werden. Auch ist ein selektieren bzw. Filtern danach nicht möglich.

Änderungen an Gattungen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Gattung verwenden.

Gattungen, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Gattung Liste

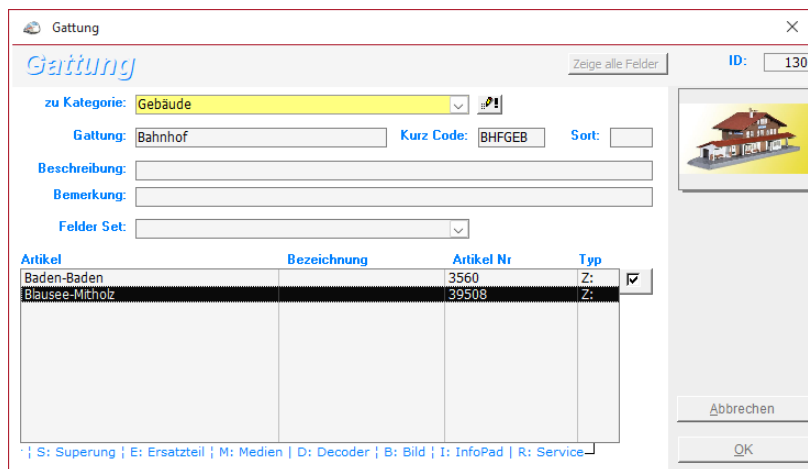
Bedeutung der Button:

	Löscht die aktuelle Gattung
	Drucken von Gattungen
	Erstellen einer neuen Gattung
	Bearbeiten der aktuellen Gattung
	Exportieren der Gattungen in eine Export DB, die zugehörigen Kategorien werden automatisch mit exportiert
	Importieren von Gattungen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Gattung
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Gattung als Suchbegriff

Erfassen beliebiger Gattungen. Jede Gattung gehört zu einer Kategorie, ist eine Gattung für mehrere Kategorien möglich, so muss diese für jede Kategorie einmal erfasst werden.

Änderungen an Gattungen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Gattung verwenden.

Gattungen, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.



Gattung Detail

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug Detail.



Setzt den Marker im Artikel einer gewählten Gattung. zBsp möglich für Fahrzeuge, Zubehör, Medien, InfoPad, usw.

4.7.3 Gesellschaft

| 10261

Erfassen beliebiger Gesellschaften von Bahnen. Zu jeder Gesellschaft kann auch das Land und ein Beschreibungstext erfasst werden.

Änderungen an Gesellschaften wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Gesellschaft verwenden.

Gesellschaften, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Gesellschaft Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Gesellschaft
	Drucken von Gesellschaften
	Erstellen einer neuen Gesellschaft
	Bearbeiten der aktuellen Gesellschaft
	Exportieren der Gesellschaften in eine Export DB
	Importieren von Gesellschaften aus einer Export DB

	Kopiert die aktuelle Gesellschaft
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Gesellschaft als Suchbegriff

Zu jeder Gesellschaft kann auch ein Logo erfasst werden. Über Logo Liste (nächstes Kapitel) können auch weitere Logos zu einer Gesellschaft verwaltet werden. Diese sind dann in Fahrzeugen/Zubehör über ein zusätzliches Feld anwendbar.



Gesellschaft Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

Bedeutung der Button:

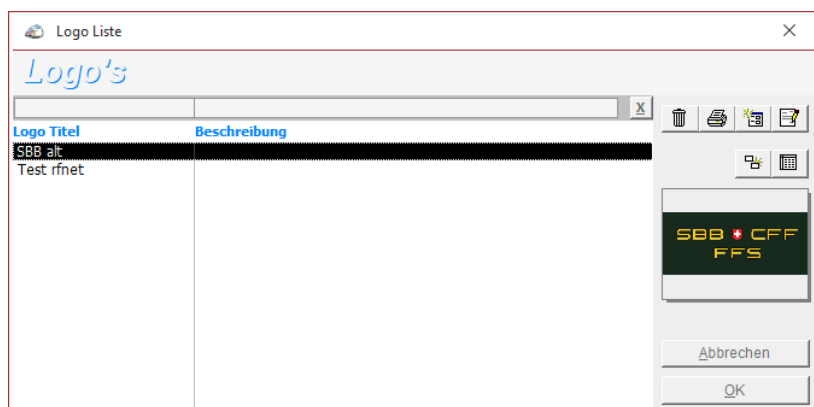
	Fügt ein Bild aus der Bildliste dem Fahrzeug hinzu. Beim klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet.
	Erstellen eines Logo direkt aus einem Bild, das in der Zwischenablage gespeichert ist. Das Bild wird im Hintergrund in die Bildliste übernommen und dann hier verlinkt
	Löschen des Logo zur Gesellschaft

4.7.4 Logo

| 10464

Zu Gesellschaften können Logos definiert werden. Nun haben aber viele Gesellschaften im Laufe der Zeit Ihr Logo geändert/angepasst, heissen aber immer noch gleich. Hier können solch unterschiedliche Logos verwaltet werden.

Im Fahrzeug/Zubehör wird bei Auswahl der Gesellschaft das Logo angezeigt, welches zu dieser Gesellschaft definiert wurde. Über die zusätzliche Auswahl bei Logo kann nun ein abweichendes, zBsp die alte Form, des Logo aus der Logo Liste gewählt werden. Ist ein solch abweichendes Logo ausgewählt, wird immer dieses anstelle des Gesellschaft Logo angezeigt.

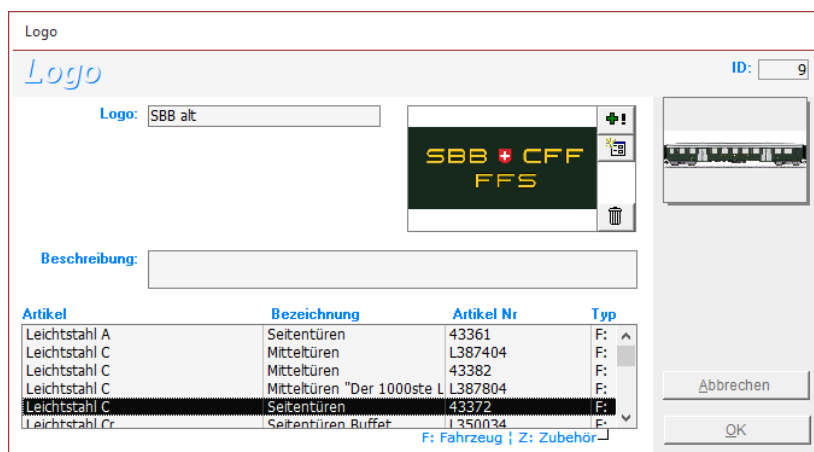


Logo Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Logo
	Drucken von Logo's
	Erstellen eines neuen Logo
	Bearbeiten des aktuellen Logo
	Kopiert das aktuelle Logo
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Logo als Suchbegriff

Detail zu Logos



Logo Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

Bedeutung der Button:

	Fügt ein Bild aus der Bildliste dem Logo hinzu. Beim klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet.
	Erstellen eines Logo direkt aus einem Bild, das in der Zwischenablage gespeichert ist. Das Bild wird im Hintergrund in die Bildliste übernommen und

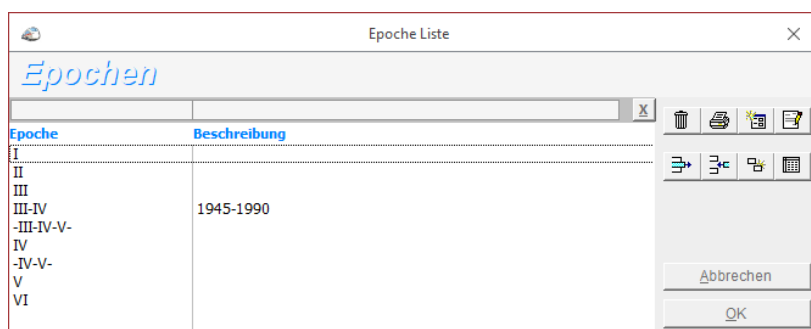
	dann hier verlinkt
	Löschen des Logo

4.7.5 Epoche

| 10262

Erfassen beliebiger Epochen zu Bahnen. Zu jeder Epoche kann ein Beschreibungstext erfasst werden.

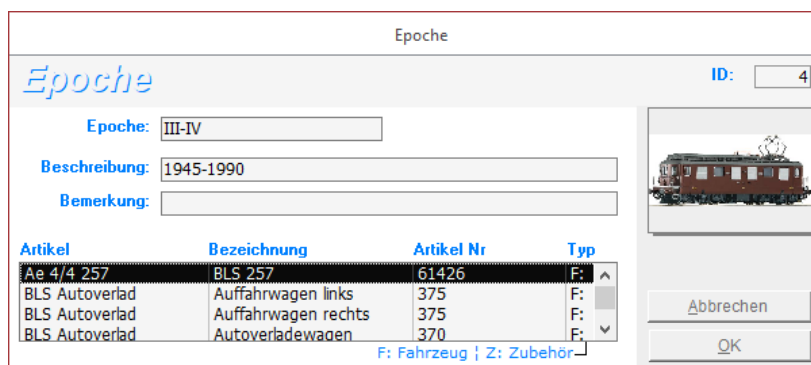
Änderungen an Epochen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Epoche verwenden. Epochen, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.



Epoche Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Epoche
	Drucken von Epochen
	Erstellen einer neuen Epoche
	Bearbeiten der aktuellen Epoche
	Exportieren der Epochen in eine Export DB
	Importieren von Epochen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Epoche
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Epoche als Suchbegriff



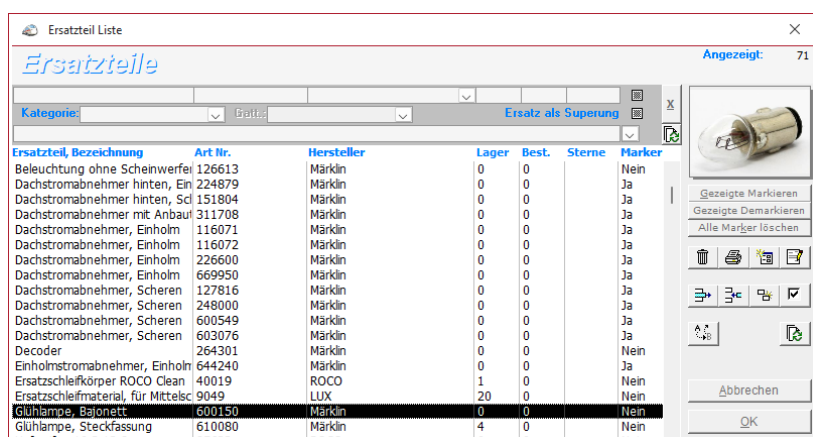
Epoche Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

4.7.6 Ersatzteile

| 10263

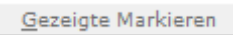
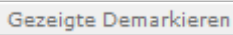
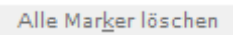
Erfassen beliebiger Ersatzteile mit diversen Angaben wie Hersteller, Lieferant, Preis und Verpackungseinheit. Zu jedem Ersatzteil kann auch noch ein Bild definiert werden. Ersatzteile können pro Artikel mehrfach zugewiesen werden. Änderungen an Ersatzteilen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Ersatzteile verwenden. Ersatzteile, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Ersatzteil, Bezeichnung	Art.Nr.	Hersteller	Lager	Best.	Sterne	Marker
Beleuchtung ohne Scheinwerfer	126613	Märklin	0	0		Nein
Dachstromabnehmer hinten, Ein	224879	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer hinten, Sc	151804	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer mit Anbau	311708	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Einholm	116071	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Einholm	116072	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Einholm	226600	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Einholm	669950	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Scheren	127816	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Scheren	248000	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Scheren	600549	Märklin	0	0		Ja
Dachstromabnehmer, Scheren	603076	Märklin	0	0		Ja
Decoder	264301	Märklin	0	0		Nein
Einholmstromabnehmer, Einholm	644240	Märklin	0	0		Ja
Ersatzschleifkörper ROCO Clean	40019	ROCO	1	0		Nein
Ersatzschleifmaterial, für Mittels	9049	LUX	20	0		Nein
Gluhlampe, Baionett	600150	Märklin	0	0		Nein
Gluhlampe, Steckfassung	610080	Märklin	4	0		Nein

Ersatzteile Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Ersatzteils, sofern dieses nicht verwendet wird
	Öffnet den Ersatzteil Drucken Dialog Ist ein Ersatzteil in der Liste ausgewählt und wird beim Klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird genau dieses Ersatzteil als Detail Report gedruckt
	Erstellen eines neuen Ersatzteils
	Bearbeiten des aktuellen Ersatzteils
	Exportieren der Ersatzteile in eine Export DB
	Importieren von Ersatzteilen aus einer Export DB
	Kopiert das aktuelle Ersatzteil, der Name wird um „Kopie“ ergänzt
	Keht den Marker des ausgewählten Ersatzteils um
	Öffnen des Fensters zum Bearbeiten von Feldern bei allen markierten Ersatzteilen. Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen, siehe Kapitel 4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten
	Berechnet alle Cache Felder (Lagerbestand, Preis, usw.) für das Ersatzteil neu
	Markieren/Demarkieren aller angezeigten Ersatzteile (Marker Flag setzen/löschen)
	
	ALLE Ersatzteile demarkieren (Marker Flag löschen)

Register Ersatzteil

Ersatzteile werden aktiv verwaltet, das bedeutet, dass je nach Aktion der Lagerbestand abnehmen (Service erledigt) oder zunehmen (+ Button in diesem Fenster) kann.

Wird die Checkbox «Kann als Superung verwendet werden» aktiviert, so wird dieses Ersatzteil auch bei der Auswahl von Superungen angezeigt und kann als Superung verwendet werden. Der Wert des Artikel (Fahrzeug oder Zubehör) wird entsprechend erhöht.

Ersatzteil Detail

Geben Sie an, in welchen Verpackungseinheiten die Teile gekauft werden. Bei Einzelteilen wäre das 1, bei Haftreifen beispielsweise könnte das 10 sein. Der Preis ist immer für eine solche Verpackung, daraus wird dann automatisch der Einzel Preis und Lagerwert berechnet. Im Feld "Verplant" wird angezeigt, wie viele dieses Ersatzteil noch in Services eingetragen sind, die noch nicht erledigt sind (Status <> Erledigt). Sobald ein geplanter Service erledigt wird, werden die Felder Lagerbestand und Verplant neu berechnet. In den Registern Lagerfluss und Service werden ebenfalls entsprechende Aktualisierungen gemacht.

Müssen Ersatzteile entsorgt werden, so kann die entsprechende Anzahl über den + Button rechts des Feld Liquidiert als negativer Lagerfluss eingetragen werden. Der Lagerbestand wird dann neu berechnet.

Bedeutung des Button:



Öffnet den Ersatzteil Drucken Dialog

Wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird dieses Ersatzteil als Detail Report gedruckt

Bedeutung der Button unter dem Bild/beim Lagerbestand:



Löscht das Bild aus dem Ersatzteil



Erstellt einen neuen Bilddatensatz und weist diesen direkt diesem Ersatzteil hinzu



Auswählen eines Bildes aus der Bild Auswahlliste und zuweisen an das aktuelle Ersatzteil. Die Bild Auswahlliste wird beim klicken auf den Button

	geöffnet.
	Öffnet ein Fenster zum Eingeben von Daten, die den Lagerbestand ändern. Geben sie hier beim Kauf die Anzahl effektiver Teile ein und nicht die "Verpackung". Die Eingabe eines Preises hat keine Änderung des Ersatzteilpreises zur Folge sondern hat nur "Anzeige Charakter"
	Bearbeiten der Einträge in diesen Listefeldern

Register Verwendet in

Ersatzteil							Verwendet in		Lagerfluss		Service		Links		Beziehungen	
ID	Fahrzeug/Zubehör			Typ	Bedarf	Verb.	Artikel Nr	Hersteller/Typ								
56	Ae 6/6				4		37361	Märklin								
62	Ae 6/6				4		29680	Märklin								
883	BR 189				4		39863	Märklin								
41	Ce 6/8 III				4		39560	Märklin								
1860	Ce 6/8 III				4		39565	Märklin								
43	Re 4/4 II				4		37344	Märklin								
44	Re 4/4 II				2		29858	Märklin								
94	Re 4/4 II				2		29481	Märklin								
265	Re 4/4 II TEE				4		37342	Märklin								
57	Re 4/4 IV				4		3623	Märklin								
444	Re 474				4		39893	Märklin								
2147	Re 474				4		39893	Märklin								
335	Re 6/6				4		37321	Märklin								
404	Re 6/6				4		37324	Märklin								
954	Re 6/6				4		29485	Märklin								
2725	Vectron BR 193				2		36193	Märklin								
278	Haftreifen 11mm Service -> Ae 3/6 R:				2		3167	Service Geplant								
115	Haftreifen ersetzen -> Am 846 R:				2	2	69951	Service Erledigt								
22	Haftreifen tauschen -> Ae 6/6 R:				2	2	37361	Service Erledigt								
85	Haftreifen tauschen -> Ae 6/6 R:				4	4	29850	Service Erledigt								
90	Haftreifen tauschen -> Ae 3/6 II R:				2	2	37513	Service Erledigt								
E->S: Ersatzteil als Superung R: Service					68	10										

Register Verwendet in

Spalten Bedarf und Verbaut:

Bedarf	Dieses Ersatzteil ist bei diesem Fahrzeug/Zubehör in der Ersatzteilliste eingetragen und kann über einen Service verbaut werden. Bedarf heisst, wenn alle Ersatzteile fällig würden weil sie ersetzt werden müssten, müssten so viele an Lager sein. Die Teile sind dem Lagerbestand aber noch nicht abgezogen Ist ein Service geplant aber noch nicht erledigt, so wird ein Eintrag erstellt mit «Service Geplant» und die Teile dem Bedarf zusätzlich aufgerechnet
Verbaut	Diese Anzahl Ersatzteile wurden über einen Service, der erledigt ist, abgebucht und dem Lagerbestand abgezogen

Bedeutung der Button:

	Löscht die Zuweisung zwischen aktuellem Ersatzteil und dem ausgewählten Fahrzeug
	Weist das aktuelle Ersatzteil einem beliebigen Fahrzeug zu, welches aus einer Liste ausgewählt werden kann. Die Fahrzeug Auswahlliste wird beim klicken auf den Button geöffnet
	Zeigt das Bild zum Ersatzteil in einem Fenster vergrößert an
	Markiert alle in der Liste «Verwendet in» angezeigten Artikel

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug Detail.

Register Lagerfluss

Ersatzteil	Verwendet in	Lagerfluss	Service	Links
Datum	Text	Preis	Anzahl	
19.07.2016	Neu gekauft	Fr. 4.50	10	 

Register Lagerfluss

Bedeutung der Button:



Löscht den Lagerfluss nach Rückfrage. Auf Wunsch kann auch der Lagerbestand wieder um den Wert angepasst werden



Öffnet ein Fenster zum Eingeben von Daten, die den Lagerbestand ändern. Geben sie hier beim Kauf die Anzahl effektiver Teile ein und nicht die "Verpackung".

Die Eingabe eines Preises hat keine Änderung des Ersatzteilpreises zur Folge sondern hat nur "Anzeige Charakter"

Ersatzteil	Verwendet in	Lagerfluss	Service	Links
Status	Datum	Service	Anzahl	
Erledigt	17.07.2016	Haftreifen tauschen	4	
in geplanten Service benötigte Teile:			0	

Register Service

Bedeutung der Button:

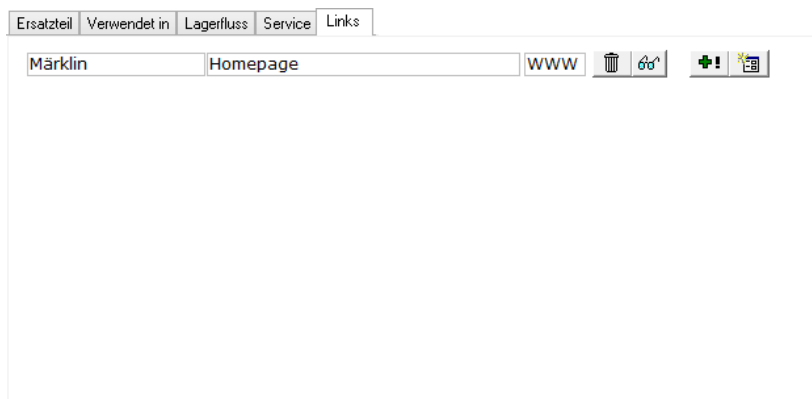


Mit diesem Button kann ein ausgewählter Service, der geplant ist, als erledigt markiert werden. Der Lagerbestand wird dabei aktualisiert

Register Links

Links sind einem Ersatzteil individuell zugewiesen. Jedem Ersatzteil können beliebig viele Links zugewiesen werden, und jeder Link kann beliebig vielen Ersatzteilen zugewiesen sein. Links können nicht nur Internet Links sein, sondern auch „Verweise“ auf Dokumente, Bilder, usw. So besteht damit auch die Möglichkeit, sehr grosse Dateien (zBsp. Bilder) zu einem Decoder zu verwalten, ohne dass diese in die DB importiert werden müssen. Der Filetyp wird dabei angezeigt.

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <http://www.rfnet.ch>



Register Links

Bedeutung der Button:

	Löscht die Zuweisung zwischen aktuellem Ersatzteil und dem ausgewählten Link
	Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer. Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim Klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet. Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel
	Weist dem aktuellen Ersatzteil einem beliebigen Link zu, welcher aus einer Liste ausgewählt werden kann.
	Erstellt einen neuen Link und weist diesen direkt dem Ersatzteil zu

Register Beziehungen

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.7.7 Superung

| 10264

Superung erlaubt es, individuelle Veränderung an einem Modell zu erfassen. Solche nachträgliche Änderungen (zBsp. Einbau Innenbeleuchtung) können mit einem Preis und einer Stückzahl pro Anpassung in beliebiger Menge zu einem Fahrzeug oder Zubehör hinzugefügt werden.

Der Unterschied von Superungen zu Ersatzteilen ist der, dass Superungen eine Wertänderung des Fahrzeug/Zubehör bewirken, Ersatzteile aber nicht.

Superungen werde in der Statistik separat ausgewiesen und stehen auch in verschiedenen anderen Formularen sowie im Abfrage- und Berichtdesigner zur Verfügung.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

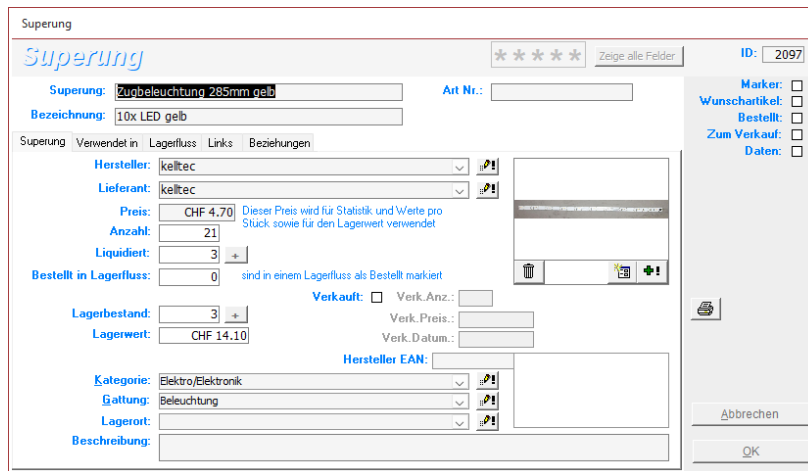
Superung, Bezeichnung	Art Nr.	Hersteller	Preis	Lager	Best.	Sterne	Marker
2-pol Steckverbinder, sw/rt		LED Baron	CHF 1.35	18	0		Ja
2-pol Steckverbinder, sw/sw		LED Baron	CHF 1.25	83	0		Ja
5-pol Steckverbinder, 5-farbig		LED Baron	CHF 1.55	10	0		Ja
Alterung per Airbrush			CHF 0.00	0	0	**	Nein
Alterung per Pinsel, mit Dispersionsfarbe			CHF 5.00	80	0	**	Nein
Beladung Altpapier	ART		CHF 5.00	0	0		Nein
Beladung Sturmholz			CHF 10.00	0	0		Nein
Decoder defekt, Service als Superung	SVC->SUP		CHF 20.00	0	0		Nein
Decoder ersetzen, Service als Superung	SVC->SUP			0	0		Nein
Decoder ersetzen, Service als Superung	SVC->SUP	Rolf <Selfmade>	CHF 25.00	0	0		Nein
ESU Kabelsatz, Kabelsatz mit 8-poliger B...	51950	ESU	CHF 19.00	5	0		Nein
F0-4 Funktionsdecoder	Q0034	Qdecoder	CHF 23.90	0	0		Nein
F0-8 Kabelsatz	Q0071	Qdecoder	CHF 11.90	1	0		Nein
F0-8 Funktionsdecoder	Q0043	Qdecoder	CHF 35.90	1	0		Nein
Figuren, Sitzende Figuren im Fahrzeug	FIG_01	Modellbahn Figuren	CHF 0.05	470	0		Nein
Flackerschutz Eko, 470 uF, d8x12mm	1280157	Conrad	CHF 0.40	6	0		Nein
Flackerschutz Eko, 470 uF, d18x12mm		alexxpress	CHF 0.06	41	0		Nein
Flackerschutz Eko, 470 uF, d10x12mm		kelltec	CHF 0.95	12	0		Nein
Funktionsdecoder	54621	ESU	CHF 21.90	2	0		Nein
Funktionsdecoder LokPilot Fx micro V3.0	52624	ESU	CHF 25.90	0	0		Nein

Superung Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Superung, sofern diese nicht verwendet wird
	Öffnet den Superung Drucken Dialog Ist eine Superung in der Liste ausgewählt und wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird genau diese Superung als Detail Report gedruckt
	Erstellen einer neuen Superung
	Bearbeiten der aktuellen Superung
	Exportieren der Superungen in eine Export DB
	Importieren von Superungen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Superung, der Name wird um „Kopie“ ergänzt
	Kehrt den Marker der ausgewählten Superung um
	Öffnen des Fenster zum Bearbeiten von Feldern bei allen markierten Superungen. Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen, siehe Kapitel 4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten
	Die ausgewählte Superung kann einer anderen Superung angehängt werden, entspricht einer Zusammenführung von 2 Superungen
	Berechnet alle Cache Felder (Lagerbestand, Preis, usw.) für die Superungen neu
	Markieren/Demarkieren aller angezeigten Superungen (Marker Flag setzen/löschen)
	ALLE Superungen demarkieren (Marker Flag löschen)

Es kann eine Anzahl erfasst werden, dieses Feld ist aber nur informativ. Wird eine Superung verbaut, dh. bei der Zuweisung zu einem Fahrzeug/Zubehör eine Stückzahl eingetragen, so wird der Lagerbestand neu berechnet. Das Feld Lagerbestand kann deshalb auch nicht bearbeitet werden.



Superung Detail

Superungen können beliebig einem Fahrzeug/Zubehör zugewiesen werden und sind dort über eine Menge entsprechend verwaltet. Über den Preis in der Superung und der Menge in der Fahrzeug/Zubehör-Zuweisung ergibt sich ein Wertzuwachs zum Fahrzeug/Zubehör.

Der Preis muss als Einzelpreis, also pro Superung verstanden werden. Bei der Zuweisung einer Superung zu einem Fahrzeug kann dann definiert werden, wie oft diese Superung am Fahrzeug eingesetzt wurde. Daraus wird dann der Wert der Superungen an einem Fahrzeug berechnet.

Wird aber der Preis in der Superung geändert, so betrifft das ALLE Fahrzeuge/Zubehör, die diese Superung zugewiesen haben. Werden gleiche Superungen mit unterschiedlichen Preisen benötigt, so sind diese entsprechend oft in der Superung Liste zu erfassen.

Müssen Superungen entsorgt werden, so kann die entsprechende Anzahl über den + Button rechts des Feld Liquidiert als negativer Lagerfluss eingetragen werden. Der Lagerbestand wird dann neu berechnet.

Wird die Checkbox «Kann als Ersatzteil verwendet werden» aktiviert, so wird diese Superung auch bei der Auswahl von Ersatzteilen angezeigt und kann in einem Service verwendet werden.

Bedeutung des Button:



Öffnet den Superung Drucken Dialog

Wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird diese Superung als Detail Report gedruckt

Bedeutung der Button unter dem Bild:



Löscht das Bild aus der Superung



Erstellt einen neuen Bilddatensatz und weist diesen direkt dieser Superung hinzu



Auswählen eines Bildes aus der Bild Auswahlliste und zuweisen an die aktuelle Superung. Die Bild Auswahlliste wird beim klicken auf den Button geöffnet.

Register Verwendet In

Superung						Verwendet in	Lagerfluss	Links	Beziehungen
ID	Fahrzeug/Zubehör	Typ	Bedarf	Verb.	Artikel Nr.	Hersteller			
2164	EW II Gepäckwagen	SUP	0.5	74574	ROCO				
2160	EW II Schnellzugwagen	SUP	1	74569	ROCO				
2161	EW II Schnellzugwagen	SUP	1	74570	ROCO				
2162	EW II Schnellzugwagen	SUP	0.5	74572	ROCO				
2163	EW II Schnellzugwagen	SUP	1	74573	ROCO				
118	EW III A Swiss Express	SUP	1	L388556	Lilput Bachmann				
119	EW III A Swiss Express	SUP	1	L388556	Lilput Bachmann				
120	EW III A Swiss Express	SUP	1	L388556	Lilput Bachmann				
116	EW III AD Swiss Express	SUP	0.5	L388984	Lilput Bachmann				
121	EW III B Swiss Express	SUP	1	L388756	Lilput Bachmann				
122	EW III B Swiss Express	SUP	1	L388756	Lilput Bachmann				
123	EW III B Swiss Express	SUP	1	L388756	Lilput Bachmann				
124	EW III B Swiss Express	SUP	1	L388756	Lilput Bachmann				
117	EW III Bt Swiss Express	SUP	0.5	L388885	Lilput Bachmann				
S->E: Superung als Ersatzteil R: Service			Total:	0	31				

In Spalte Bedarf wird angezeigt und summiert, wie viele Superungen als Ersatzteile eingetragen sind. Auch Service wird eingetragen aber nicht summiert, solange der Status Geplant ist. Superungen und Erledigte Service werden bei Verbaut eingetragen und summiert

Register Verwendet in

Spalten Bedarf und Verbaut:

Bedarf	Diese Superung ist bei diesem Fahrzeug/Zubehör in der Ersatzteilliste eingetragen und kann über einen Service verbaut werden. Bedarf heisst, wenn alle Superungen als Ersatzteile fällig würden weil sie ersetzt werden müssten, müssten so viele an Lager sein. Die Teile sind dem Lagerbestand aber noch nicht abgezogen Ist ein Service geplant aber noch nicht erledigt, so wird ein Eintrag erstellt mit «Service Geplant» und die Teile dem Bedarf zusätzlich aufgerechnet
Verbaut	Diese Anzahl Ersatzteile wurden über einen Service, der erledigt ist, abgebucht und dem Lagerbestand abgezogen

Bedeutung der Button:

	Löscht die Zuweisung zwischen aktueller Superung und dem ausgewählten Fahrzeug/Zubehör
	Weist die aktuelle Superung einem beliebigen Fahrzeug/Zubehör zu, welches aus einer Liste ausgewählt werden kann. Die Fahrzeug/Zubehör Auswahlliste wird beim klicken auf den Button geöffnet
	Zeigt das Bild zur Superung in einem Fenster vergrössert an
	Markiert alle in der Liste «Verwendet in» angezeigte Artikel

Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug/Zubehör Detail.

Register Lagerfluss

In diesem Register werden die Zu- und Abgänge des Lagerbestand aufgelistet, also auch die Bestellungen oder Handmutationen.



Superung Verwendet in Lagerfluss Links Beziehungen				
Datum	Text	Preis/Stk	Anzahl	Bestellt
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
23.03.2020	Superung verbaut: SBB Oldtimer	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
13.12.2018	Superung verbaut: Stahlwagen	CHF 4.70	-1	Nein
12.12.2018	Umwandlung Superung->Lagerfluss, Best Nr.	CHF 4.70	16	Nein

Register Lagerfluss

Bedeutung der Button:



Löscht den Lagerfluss nach Rückfrage. Auf Wunsch kann auch der Lagerbestand wieder um den Wert angepasst werden



Öffnet ein Fenster zum Eingeben von Daten als neuen Lagerfluss. Geben sie hier die Anzahl effektiver Teile ein und nicht die "Verpackung".

Durch Eingabe einer Anzahl, auch negativ, kann zBsp der Lagerbestand beeinflusst werden, zBsp bei einer Zählung der effektiv vorhandenen Anzahl

Die Eingabe eines Preises hat keine Änderung des Superungspreises zur Folge sondern hat nur "Anzeige Charakter" für diesen Lagerfluss, zBsp Bestellung

Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste öffnet das Formular zum Lagerfluss.

Register **Links**

Links werden in 2 Gruppen unterschieden:

AutoLinks werden beim anzeigen der Superung automatisch aufgrund des Eintrags in AutoLink Filter generiert und angezeigt. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚A‘ und können NICHT gelöscht werden (weil sie automatisch berechnet werden).

Weitere Links sind Links, die einer Superung individuell zugewiesen sind. Jeder Superung können beliebig viele Links zugewiesen werden, und jeder Link kann beliebig vielen Superungen zugewiesen sein. Diese Einträge haben in der Liste an erster Stelle ein ‚L‘ und können gelöscht werden

Links können nicht nur Internet Links sein, sondern auch „Verweise“ auf Dokumente, Bilder, usw. So besteht damit auch die Möglichkeit, sehr grosse Bilder zu einer Superung zu verwalten, ohne dass diese in die DB importiert werden müssen. Der Filetyp wird dabei angezeigt.

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <http://www.rfnet.ch>

Suchtext kann einen beliebigen Text enthalten, der dann in einem Auto Link verwendet werden kann.

Superung | Verwendet in | Links

Hufing Tronic

WWW

+

!

+

!

+

!

Register Links

Bedeutung der Button:

	Löscht die Zuweisung zwischen aktuellem Ersatzteil und dem ausgewählten Link
	Öffnet den Link im Browser
	Weist dem aktuellen Ersatzteil einem beliebigen Link zu, welcher aus einer Liste ausgewählt werden kann.
	Erstellt einen neuen Link und weist diesen direkt dem Ersatzteil zu

4.7.8 Orte Liste

| 10265

In dieser Liste werden alle Orte angezeigt. Orte sind nicht im geografischen Sinn gemeint, sondern Orte wie: Lagerort, Aufstellort, Speicherort, Einbauort, usw,

Erfassen beliebiger Orte. Zu jedem Ort ist ein Beschreibungstext erfassbar.
Änderungen an Orten wirken sich auf alle Artikel aus, die diesen Ort verwenden. Orte, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Orte Liste

Orte Liste

Ort	Beschreibung	Zeigen In
1	Schachtel 1	-F-Z-
10	Schachtel 10	-F-Z-
11	Schachtel 11	-F-Z-
12	Schachtel 12	-F-Z-
2	Schachtel 2	-F-Z-
3	Schachtel 3	-F-Z-
4	Schachtel 4	-F-Z-
5	Schachtel 5	-F-Z-
6	Schachtel 6	-F-Z-
7	Schachtel 7	-F-Z-

Aufs. Lager.Speic.

Abbrechen

OK

Orte Liste

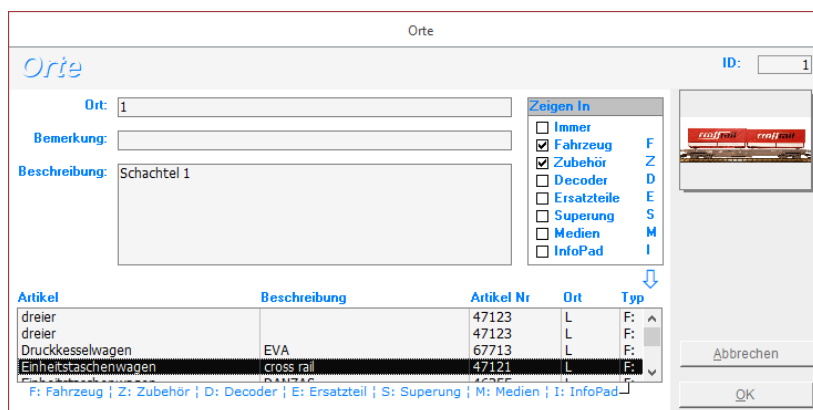
Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Lagerort/Aufstellort (falls nicht verwendet)
	Drucken von Orten

	Erstellen eines neuen Lagerort/Aufstellort
	Bearbeiten des aktuellen Lagerort/Aufstellort
	Exportieren der Lagerorte/Aufstellorte in eine Export DB
	Importieren von Lagerorten/Aufstellorten aus einer Export DB
	Kopiert den aktuellen Ort
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Lagerort als Suchbegriff
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Lagerort als Suchbegriff
	Öffnet das Medien Suchen Formular mit dem gewählten Ort als Speicherort Suchbegriff

Damit Artikel einfacher gelagert bzw. gefunden werden können, sollte immer ein Lagerort / Aufstellort /Speicherort angegeben werden. Diese können hier erfasst werden.

Geben Sie möglichst treffende Begriffe ein, evt. sogar mit Beschreibung.



The screenshot shows the 'Orte' window with the following fields and options:

- Ort:** 1
- Bemerkung:** (empty)
- Beschreibung:** Schachtel 1
- Zeigen In:**
 - ☐ Immer
 - ☒ Fahrzeug
 - ☒ Zubehör
 - ☐ Decoder
 - ☐ Ersatzteile
 - ☐ Superung
 - ☐ Medien
 - ☐ InfoPad
- Artikel List:**

Artikel	Beschreibung	Artikel Nr	Ort	Typ
dreier		47123	L	F:
dreier		47123	L	F:
Druckkesselwagen	EVA	67713	L	F:
Einheitswagen	cross rail	47121	L	F:

Buttons: Abbrechen, OK

Orte Detail

Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

Die Spalte "Ort" kann diverse Inhalte haben. Im Folgenden ist mit "dieser Ort" der aktuelle angezeigte Ort im Detail Fenster gemeint:

- L = dieser Ort als Lagerort eingetragen, Aufstellort ist leer
- A = dieser Ort als Aufstellort eingetragen, Lagerort ist leer
- L+A = diesen Ort in Lagerort UND Aufstellort eingetragen
- L (A) = diesen Ort als Lagerort eingetragen, in Aufstellort ist was anderes eingetragen
- A (L) = diesen Ort als Aufstellort eingetragen, in Lagerort ist was anderes eingetragen

Beispielsweise kann Lagerort und Aufstellort wie folgt beschrieben verwendet werden:

- Als Lagerort kann das ganze Fahrzeug mit Verpackung gelten
- sobald aber im Aufstellort ebenfalls etwas eingetragen wird, so kann angenommen werden, dass sich am Lagerort nur noch die Verpackung befindet, das Fahrzeug selber aber am Aufstellort steht.

4.7.9 Verpackungen

| 10266

In dieser Liste werden alle Verpackungen angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird eine Verpackung gewählt.

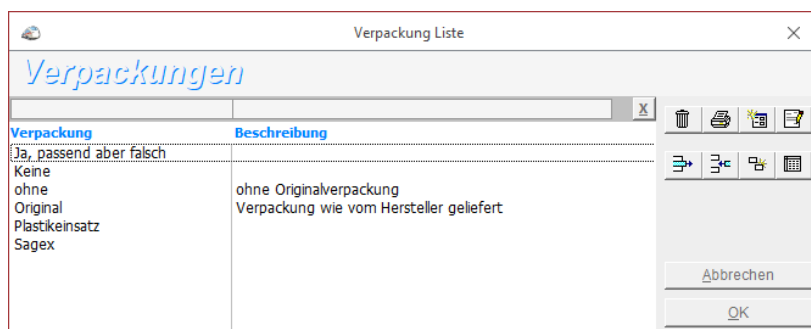
Spätestens, wenn ein Modell verkauft werden soll, dann ist es wichtig, ob zu diesem noch die Original Verpackung vorhanden ist.

Hier können die verschiedenen "Verpackung Typen" definiert werden, als Beispiel *Original, Wickelpapier, Ohne, Kopie Schachtel, usw.*

Zu jeder Verpackung kann ein Beschreibungstext erfasst werden.

Änderungen an Verpackungen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Verpackung verwenden. Verpackungen, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Verpackungen Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Verpackung
	Drucken von Verpackungen
	Erstellen einer neuen Verpackung
	Bearbeiten der aktuellen Verpackung
	Exportieren der Verpackungen in eine Export DB
	Importieren von Verpackungen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Verpackung
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Verpackung als Suchbegriff



Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Typ
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66565	F:
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66569	F:
Ae 3/6 II	braun	37513	F:
Ae 4/7		51781	F:
Ae 6/6	Göschchen cargo	69770	F:
Ae 6/6	Waadt	37361	F:

Verpackungs Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

4.7.10 Zustand

| 10267

Der Zustand von Artikel ist sehr wichtig, vor allem dann, wenn Sie diese verkaufen wollen. Zu jedem Zustand kann ein Beschreibungstext erfasst werden. Änderungen an Zuständen wirken sich auf alle Artikel aus, die diesen Zustand verwenden. Zustände, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Zustand	Beschreibung
bespielt	neu aber schon bespielt
gebraucht	
Gut	
Neu	
Neuwertig	

Zustands Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Zustandes
	Drucken von Zusänden
	Erstellen eines neuen Zustandes
	Bearbeiten des aktuellen Zustandes
	Exportieren der Zustände in eine Export DB
	Importieren von Zuständen aus einer Export DB
	Kopiert den aktuellen Zustand
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Zustand als Suchbegriff

Zustand

Zustand

ID: 1

Zustand: Neu

Beschreibung:

Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Typ
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66564	F:
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66565	F:
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66569	F:
Ae 3/6 II	braun	37513	F:
Ae 4/7		51781	F:
Ae 6/6	Arth-Goldau	29850	F:

F: Fahrzeug ; Z: Zubehör ; M: Medien

Abbrechen OK

Zustands Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

4.7.11 Spurweiten/Massstab

| 10268

Erfassen der Spurweite, Spurmass und Massstab. Zu jeder Spurweite/Massstab kann ein Beschreibungstext erfasst werden.

Änderungen an Spurweiten/Massstab wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Spurweite/Massstab verwenden. Spurweite/Massstab, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Spurweite/Massstab Liste

Spurweiten/Massstab

Spurweite	Mass	Massstab	Beschreibung
H0	16.5 mm	1:87	
N	9 mm	1:160	

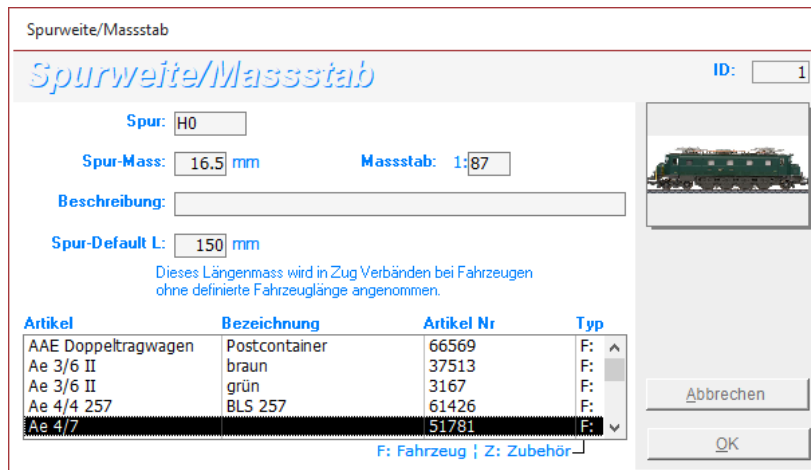
Abbrechen OK

Spurweiten/Massstab Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Spurweite/Massstab
	Drucken von Spurweiten/Massstab
	Erstellen einer neuen Spurweite/Massstab
	Bearbeiten des aktuellen Spurweite/Massstab
	Exportieren der Spurweiten/Massstäbe in eine Export DB
	Importieren von Spurweiten/Massstäben aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Spurweite/Massstab
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Spurweite als Suchbegriff

Das Feld „Spur-Default L“ wird dazu verwendet, um bei Zügen eine halbwegs normale Darstellung zu haben, wenn bei einem Fahrzeug keine Länge erfasst wurde. In diesem Fall wird dann der hier definierte Wert verwendet und eingesetzt. Der Wert wird nicht in die Fahrzeug Länge eingesetzt, sondern nur intern verwendet.



Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Typ
AAE Doppeltragwagen	Postcontainer	66569	F: ^
Ae 3/6 II	braun	37513	F: ^
Ae 3/6 II	grün	3167	F: ^
Ae 4/4 257	BLS 257	61426	F: ^
Ae 4/7		51781	F: v

Spurweiten/Massstab
Detail

Doppelklick auf einen Artikel Eintrag in der Liste öffnet das Formular Artikel Detail.

4.7.12 Vorbild Antrieb

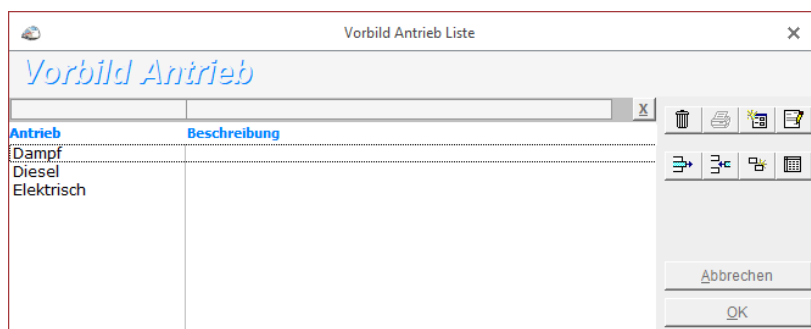
| 10269

Antrieb Definition aus Wiki:

In der Technik wird mit Antrieb die konstruktive Einheit bezeichnet, die mittels Energieumformung eine Maschine bewegt. Häufig ist dies ein Motor mit einem eventuell notwendigen Getriebe.

Änderungen an Antrieben wirken sich auf alle Fahrzeuge aus, die diesen Antrieb verwenden. Antrieb, die verwendet werden, können nicht gelöscht werden. Wenn sie aber nur noch in einer Traktion verwendet wird, dann kann gelöscht werden. Die Traktion hat dann keinen Antrieb mehr, es kann dadurch auch nicht mehr nach dieser Traktion gesucht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Antrieb	Beschreibung
Dampf	
Diesel	
Elektrisch	

Vorbild Traktion Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Antrieb
	Drucken von Vorbild Antrieben
	Erstellen einer neuen Antrieb

	Bearbeiten des aktuellen Antrieb
	Exportieren der Antriebe in eine Export DB
	Importieren von Antrieben aus einer Export DB
	Kopiert den aktuellen Vorbild Antrieb
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Vorbild Antrieb als Suchbegriff

Vorbild Antrieb

Vorbild Antrieb ID: 3

Antrieb: Elektrisch

Beschreibung:

Fahrzeug	Bezeichnung	Artikel Nr
Ae 3/6 II	braun	37513
Ae 3/6 II	grün	3167
Ae 4/4 257	BLS 257	61426
Ae 4/7		51781
Ae 6/6	Arth-Goldau	29850
Ae 6/6	Göschenen cargo	69770
Ae 6/6	Luzern	37266

Abbrechen OK

Vorbild Traktion Detail

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug Detail.

4.7.13 Vorbild Traktion

| 10270

Definition für Traktion in Wiki:

Traktion bezeichnet die Übertragung der Zugkraft (->Antrieb) auf den Untergrund

Vorbild Traktionen sind immer einem Antrieb untergeordnet. Der Antrieb muss vorgängig erfasst sein. Traktionen, welche für mehrere Antriebe gültig sein sollen, müssen entsprechend oft erfasst werden.

Falls eine Traktion keinen Antrieb hat, so kann diese in Fahrzeugen nicht verwendet werden. Auch ist ein selektieren bzw. Filtern danach nicht möglich.

Änderungen an Traktionen wirken sich auf alle Fahrzeuge aus, die diese Traktion verwenden. Traktionen, die in Fahrzeugen verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Vorbild Traktion Liste

Vorbild Traktion

Vorbild Traktion	Antrieb	Beschreibung
elektrisch	Diesel	
Federtopf	Elektrisch	
Hohlwelle	Elektrisch	
hydraulisch	Diesel	
Kuppelstange	Dampf	
Kuppelstange	Elektrisch	
mechanisch	Diesel	
Tatzlager	Elektrisch	

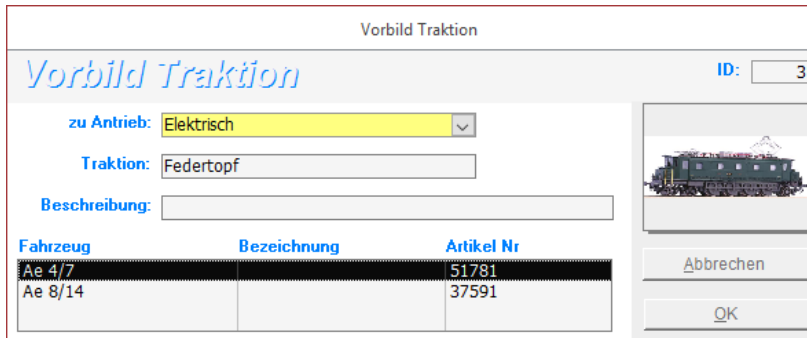
Abbrechen OK

Vorbild Antrieb Liste

Bedeutung der Button:

	Löscht die aktuellen Traktion
	Drucken von von Vorbild Traktionen
	Erstellen einer neuen Traktion
	Bearbeiten der aktuellen Traktion
	Exportieren der Traktionen eine Export DB, die zugehörigen Antriebe werden automatisch mit exportiert
	Importieren von Traktionen aus einer Export DB, fehlende Antriebe werden automatisch erstellt
	Kopiert die aktuelle Vorbild Traktion
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Vorbild Traktion als Suchbegriff

Änderungen an Traktionen wirken sich auf alle Fahrzeuge aus, die diese Traktion verwenden. Traktionen, die in Fahrzeugen verwendet werden, können nicht gelöscht werden. Wenn sie aber nur noch in einem Antrieb verwendet wird, dann kann gelöscht werden. Der Antrieb hat dann keine Traktion mehr, es kann dadurch auch nicht mehr nach diesem Antrieb gesucht werden.



Vorbild Antrieb Detail

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste öffnet das Formular Fahrzeug Detail.

4.7.14 Adressen

| 10271

Adressen werden in Gruppen („Zeigen In“) unterschieden. In den entsprechenden Auswahlfeldern in den Artikeldetails oder Hilfstabellen werden nur die dort gültigen Adressen angezeigt.

Ist eine Adresse sowohl als Lieferant und als Hersteller oder Besitzer möglich, so muss dies in der Auswahl „Zeigen In“ entsprechend selektiert werden. Das in älteren Versionen dafür verwendete Feld „Adress Typ“ kann ab MobaVer Version 0.68 frei verwendet werden.

Eine Adresse, die zBsp. NICHT als "H - Hersteller" aktiviert ist, wird in der Hersteller Adressen Auswahl Liste in den Artikeln auch nicht angezeigt.

Neben den Adressdaten können auch Telefon Nummern, Internet und E-Mail Adresse sowie Shop Daten angegeben werden. Ein Klick auf den entsprechenden Button öffnet den Webbrowser bzw. das E-Mail Programm.

Änderungen an Adressen wirken sich auf alle Artikel aus, die diese Adresse verwenden. Adressen, die in Artikeln verwendet werden, können nicht gelöscht werden.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

4.7.14.1 Adressen Liste

| 272

In dieser Liste werden alle Adressen angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird eine Adresse gewählt.

Über die Felder oberhalb der Spaltennamen kann die Liste gefiltert werden. Der Button X rechts löscht den Filter und zeigt alle Adressen an.

Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Name	PLZ Ort	Adress Typ	Zeigen In	Code	Mark
Isebaehni	Schenkon	Firma	-L-		Nein
Joe Schwarz	6102 Malters	Firma	-L-H-		Nein
Jumbo		Firma	-L-		Nein
k.a.		Firma	-L-		Nein
Kaufmann Modellbahnen	6331 Hünenberg	Firma	-L-		Nein
keltec	4243 Ditzingen	Firma	-L-H-		Nein
Kevin Ammon	3072 Ostermündigen	Person	-H-	KIBR	Nein
Köni		Firma	-H-		Nein
Kärtent		Firma	-M-		Nein
KOENIG		Firma	-L-H-		Nein
KPF-Zeller	73108 Gammelshausen	Firma	-L-H-		Nein
Kühn modell & digital	53619 Rheinbreitbach	Firma	-H-	KÜHN	Nein
LED Baron	66130 Saarbrücken	Firma	-L-H-		Nein
Lenz Alexander		Firma	-L-H-		Nein
Lenz Elektronik GmbH	35398 Giessen	Firma	-H-	LENZ	Nein
LG Electronics		Firma	-H-		Nein
Ukput Bachmann	90518 Altdorf b. Nürnberg	Firma	-H-	LIL	Nein
Littfinski Daten Technik	25492 Hest	Firma	-H-	LIT	Nein
Lüssi Hobbyartikel	8344 Bärenswil	Firma	-L-H-		Nein
Lustenberger Martin		Firma	-H-		Nein
LUX	49324 Melle	Firma	-H-	LUX	Nein
Marco Willmann		Firma	-L-H-M-	MAR	Nein
Märklin HO Forum	73033 Göppingen	Firma	-L-H-M-	MAR	Nein
Max Funk	8340 Hinwil	Person	-H-		Nein
MBR		Firma	-H-	MEHA	Nein
Mehano		Firma	-H-		Nein
Messe Friedrichshafen		Firma	-H-		Nein
MIBA	82256 Fürstenfeldbruck	Firma	-H-M-		Nein

Adressen Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Adresse
	Öffnet den Dialog für Adressen Drucken
	Erstellen einer neuen Adresse
	Bearbeiten der aktuellen Adresse
	Exportieren der Adressen in eine Export DB
	Importieren von Adressen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Adresse, der Name wird um „Kopie von“ ergänzt
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Adresse als Suchbegriff.
	Wechselt den Marker der aktuellen Adresse

Die Spalte "Zeigen In" bedeutet:

- L- Adresse in Lieferanten Auswahl zeigen
- H- Adresse in Hersteller/Autor Auswahl zeigen
- V- Adresse in Vorbild Hersteller Auswahl zeigen
- B- Adresse in Besitzer Auswahl zeigen
- M- Adresse in Medien Verlag Auswahl zeigen
- R- Adresse in Service als Service Stelle zeigen

Eine Adresse kann für mehrere Zeigen In markiert werden

4.7.14.2 Adressen Detail

| 10273

Adressen werden in Gruppen („Zeigen In“) unterschieden. In den entsprechenden Auswahlfeldern in den Artikeln oder Hilfstabellen werden nur die dort gültigen Adressen angezeigt.

Ist eine Adresse sowohl als Lieferant und als Hersteller oder Besitzer möglich, so muss dies in der Auswahl „Zeigen In“ entsprechend selektiert werden. Das in älteren Versionen dafür verwendete Feld „Adress Typ“ kann ab MobaVer Version 0.68 frei verwendet werden.

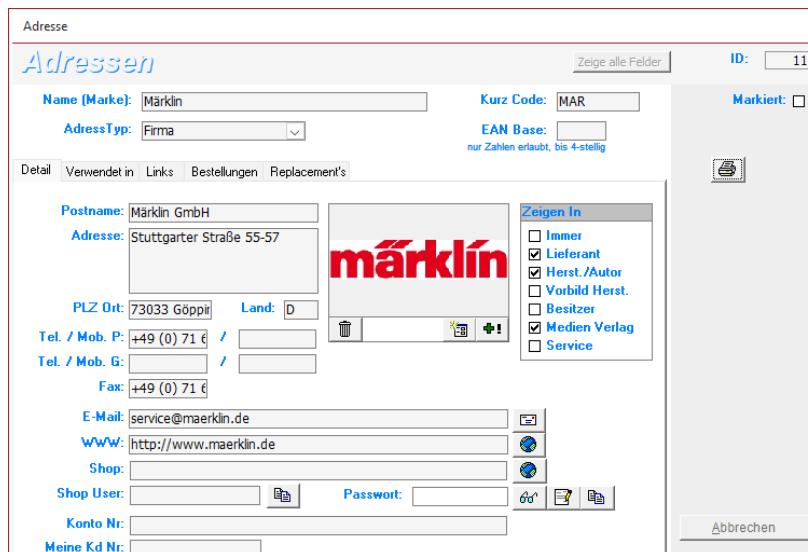
Eine Adresse, die zBsp. NICHT als "H - Hersteller" aktiviert ist, wird in der Hersteller Adresse Auswahl Liste Artikeln auch nicht angezeigt.

Die Box "Zeigen In" bedeutet:

- L- Adresse in Lieferanten Auswahl zeigen
- H- Adresse in Hersteller/Autor Auswahl zeigen
- V- Adresse in Vorbild Hersteller Auswahl zeigen
- B- Adresse in Besitzer Auswahl zeigen
- M- Adresse in Medien Verlag Auswahl zeigen
- R- Adresse in Service als Service Stelle zeigen

Eine Adresse kann für mehrere Zeigen In markiert werden.

Das Feld "Postname" kann zusätzlich verwendet werden, wenn zB. in Name die Marke "Märklin" steht, für eine Postetikette aber "Märklin GmbH" gedruckt werden soll. Beim Drucken wird dann Postname verwendet, wenn dieses Feld einen Inhalt hat, andernfalls wird das Feld Name verwendet.



Adressen Detail

Bedeutung der Button:

	Öffnet Dialog für Adressen Drucken
	Löscht das Logo Bild aus der Adresse. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung zur Adresse
	Erstellt ein neues Logo Bild und weist es direkt der Adresse zu
	Auswählen eines Logo Bild aus der Bild Liste

	Öffnet das zugehörige Mail Programm mit dieser Mail Adresse
	Öffnet die WWW oder Shop Adresse im Internet Explorer
	Kopiert den Inhalt des Feld "Shop User" oder "Passwort" in die Zwischenablage
	Zeigt das Passwort im Feld an solange der Button gedrückt wird Ist ein Passwort vorhanden, so wird □□□□□□□□ im Feld angezeigt
	Eingabe eines neuen Passwortes, welches verschlüsselt in der DB abgelegt wird Zum Löschen eines Passwortes kann das leere Feld in der Input Box mit 'OK' übernommen werden. Ein allenfalls vorhandenes Passwort (□□□□□□□□ im Feld) wird überschrieben, auch bei Eingabe eines neuen. Es gibt KEINE Undo Funktion

Im Register Links können wie an anderen Stellen auch Links hinzugefügt werden

Sind zu einer Adresse Bestellungen vorhanden, so werde diese im Register Bestellung aufgelistet. Dort kann die Bestellung durch Doppelklick auf einen Eintrag geöffnet werden

4.7.14.3 Adressen drucken

| 10274

Anzeigen des Dialoges zur Auswahl von Drucklisten zu Adressen. Es können verschiedene Drucklisten und Filter definiert bzw. ausgewählt werden.

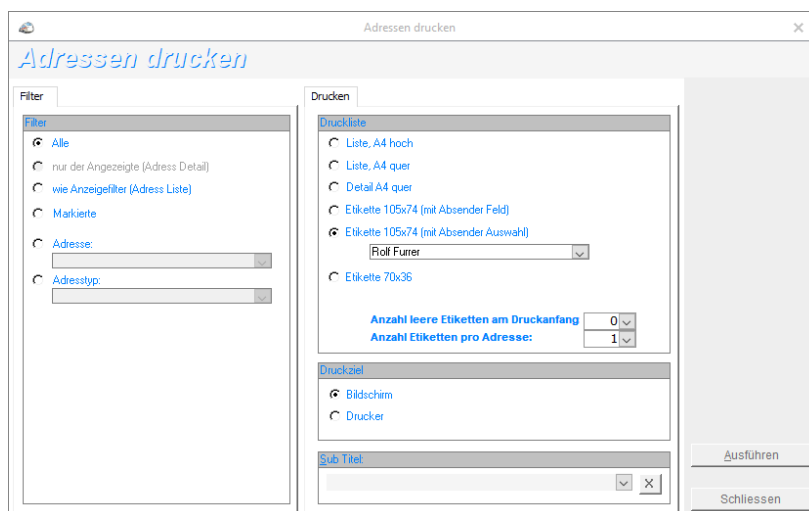


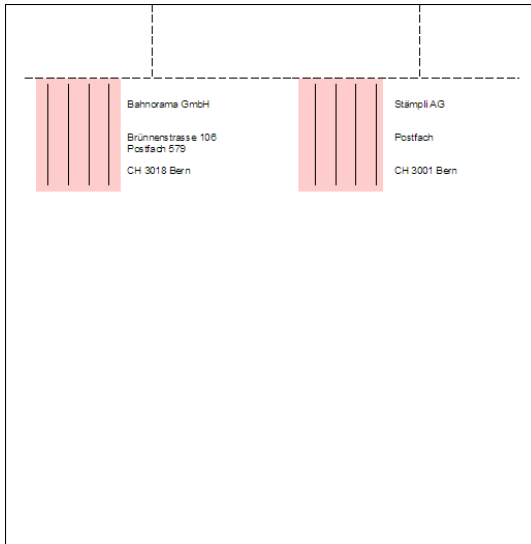
Bild Sujet Liste

Die meisten Drucklisten lassen sich als „Zebra“ Druck erstellen, d.h. jeder 2. Datensatz wird mit einem grauen Balken hinterlegt. Dieser Zebra-Druck kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden.

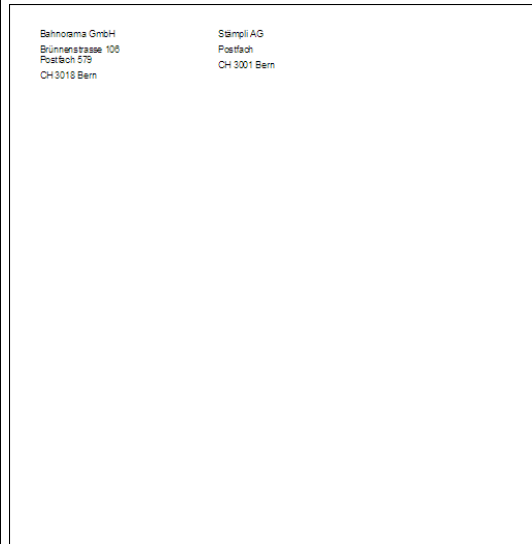
Bei den Etiketten ist es möglich, am Anfange "leere" Etiketten zu drucken. Dadurch kann die erste Etikette an einer anderen Position gestartet werden und dadurch angefangene Druckbogen weiterverwendet werden. Diese Funktion kann am Bildschirm angezeigt werden, muss aber dann wieder geschlossen und durch Auswahl des "Druckziel" direkt an den Drucker gesendet werden. Es ist durch Eingabe eines gewünschten Wertes auch möglich, pro Adresse mehrere Etiketten zu drucken.

Im oben gezeigten Screenshot kann durch Auswahl der Druckliste «Etikette 105x74 (mit Absender Auswahl)» eine Adresse aus der Liste gewählt werden. Diese Adresse wird dann als Absender mit auf die Etikette gedruckt (Anstelle der Linien im rot markierten Bereich unten).

Etikett 105 x 74 mm (Zweckform 3427)



Etikett 70 x 36 mm (Zweckform 3475)



4.7.15 Bilder

| 10275

Ist im Kapitel 4.6.11 Bild beschrieben.

4.7.16 Bild Sujet

| 10276

Die Bilder lassen sich bei der Verbindung mit einem Artikel mit einem „Bild Sujet“ versehen. Das ist etwas wie eine Marke, welche für genau eine Verbindung zwischen Artikel und Bild deklariert wird. Durch Angabe eines Bild Sujet im Bericht Designer kann von dort aus auf genau dieses Bild zugegriffen werden. Jedes Sujet kann pro Artikel nur 1x verwendet werden. Beispiel wäre dann etwa: Hole Bild „Führerstand_1“ aus dem Fahrzeug XY und zeige dieses im Feld AB des Bericht Designer.

Siehe auch in Kapitel 4.6.3.7 Register Bilder im Fahrzeug Detail.

Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

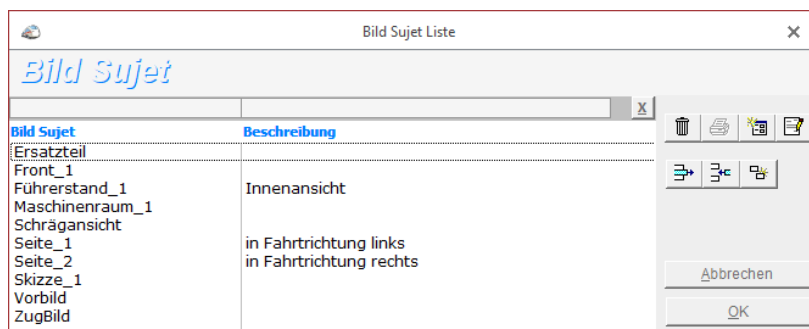


Bild Sujet Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Bild Sujet
	Drucken von Bild Sujet
	Erstellen eines neuen Bild Sujet
	Bearbeiten des aktuellen Bild Sujet
	Exportieren der Bild Sujet in eine Export DB
	Importieren von Bild Sujet aus einer Export DB
	Kopiert das aktuelle Bild Sujet

Eingabe eines neuen oder ändern eines bestehenden Bild Sujet. Über diesen Begriff kann auf das Bild im Bericht Designer zugegriffen werden. Jeder Begriff darf nur einmal vorkommen.

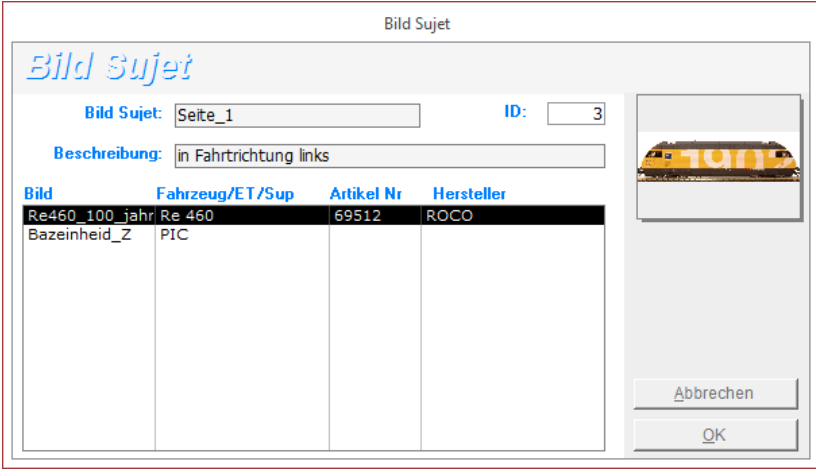


Bild	Fahrzeug/ET/Sup	Artikel Nr	Hersteller
Re460_100_jahr	Re 460	69512	ROCO
Bazeinheit_Z	PIC		

Bild Sujet Detail

In der Liste wird angezeigt, in welchen Bildern dieses Bild Sujet verwendet wurde. Dabei kann ein Bild in Fahrzeugen, Ersatzteilen oder Superungen verwendet werden. Dies wird in der Spalte "Art/ET/Sup" angezeigt:

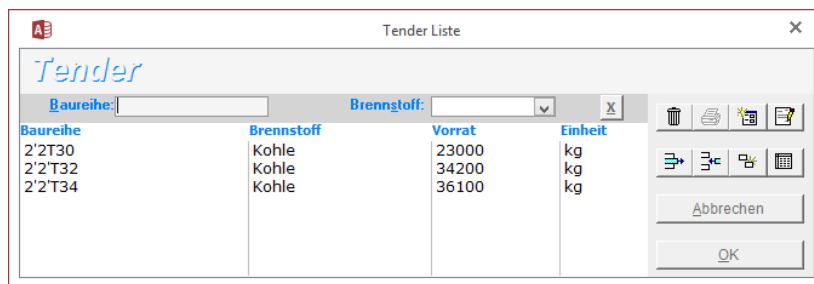
- Bei Fahrzeugen steht der Fahrzeugname alleine
- Bei Ersatzteilen steht der Ersatzteilname mit vorangestelltem "ET: "
- Bei Superungen steht der Superungname mit vorangestelltem "SUP: "
- Bei Bildern, die dieses Sujet direkt haben steht "PIC"

Bei Doppelklick auf einen der Einträge wird das Fahrzeug, Ersatzteil oder die Superung geöffnet. Wird bei Doppelklick hingegen die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird das Bild geöffnet.

4.7.17 Tender

| 10277

Viele Dampfloks führen Tender mit, die unterschiedliche Daten haben. Sei es der Triebstoff oder die Achsfolge, die zum Tender passenden Daten lassen sich hier verwalten.



Baureihe	Brennstoff	Vorrat	Einheit
2'2T30	Kohle	23000	kg
2'2T32	Kohle	34200	kg
2'2T34	Kohle	36100	kg

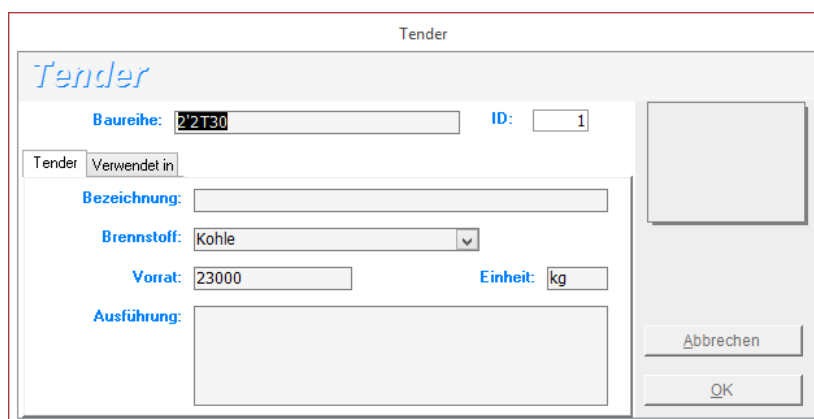
Vorbild Antrieb Liste

Bedeutung der Button:

	Löscht den aktuellen Tender
	Drucken von Tender
	Erstellen eines neuen Tender
	Bearbeiten des aktuellen Tender
	Exportieren der Tender in eine Export DB
	Importieren von Tender aus einer Export DB
	Kopiert den aktuellen Tender
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Tender als Suchbegriff

Im Feld *Brennstoff* wird bei Klick auf den DropDown Pfeil eine Liste mit allen schon vorhandenen Einträgen erstellt. Daraus kann dann ein Wert ausgewählt werden. Ist der gewünschte Wert nicht vorhanden oder die Liste noch leer, so kann einfach ein neuer Wert in das Feld geschrieben werden.

Das Feld *Vorrat* ist alphanumerisch, kann also nicht nur Zahlen sondern auch Buchstaben oder Sonderzeichen beinhalten.



Tender

Baureihe: 2'2T30 ID: 1

Tender Verwendet in:

Bezeichnung:

Brennstoff: Kohle

Vorrat: 23000 Einheit: kg

Ausführung:

Abbrechen OK

Tender Detail

Register *Verwendet in*:

Doppelklick auf einen Fahrzeug Eintrag in der Liste im Register *Verwendet in* öffnet das Formular Fahrzeug Detail.

Bedeutung der Button:

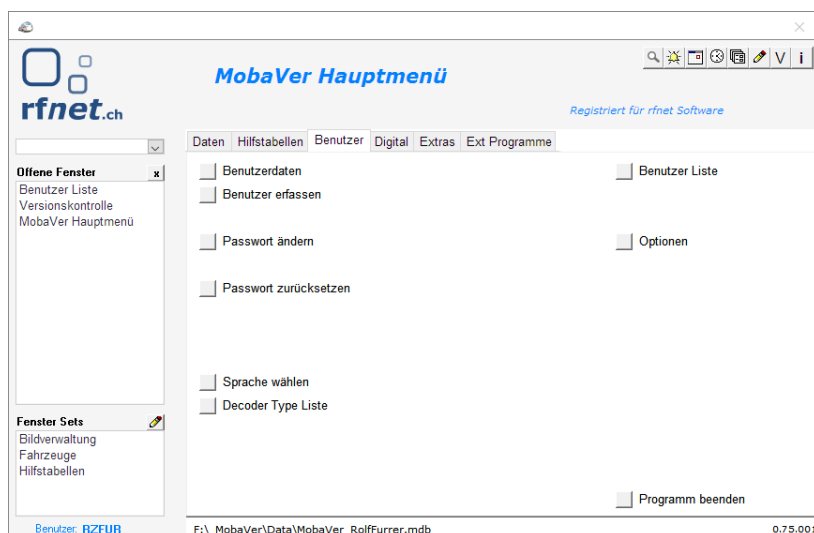


Löscht den Tender aus dem ausgewählten Fahrzeug. Der Tender selber wird dabei nicht gelöscht

4.8 Menü Benutzer

| 10278

Um überhaupt mit *MobaVer* arbeiten zu können, muss ein Benutzer ein Konto in *MobaVer* haben. Dieses dient dazu, dass sich bestimmte Bilder indirekt vor fremden Zugriff bzw. Einsicht und dem unbeabsichtigten oder auch mutwilligen ändern von Daten schützen lassen. Vor dem ersten arbeiten muss also durch einen *MobaVer* Admin ein entsprechendes Benutzerkonto eingerichtet werden.

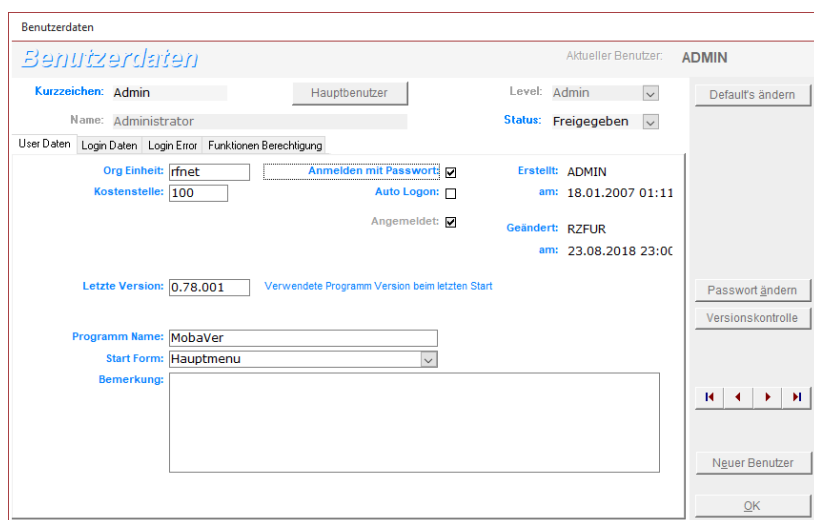


Menü Benutzer

4.8.1 Benutzerdaten

| 10279

Jeder Benutzer kann seine Daten in diesem Fenster einsehen und einige Felder auch ändern. Der *MobaVer* Admin kann zusätzlich neue Benutzer aufnehmen und/oder löschen. Zusätzlich kann der Admin auch die Benutzerrechte (Level) ändern. Im Moment werden durch *MobaVer* nur die Level Admin und Superuser verwendet, die anderen können aber in einer zukünftigen Version ebenfalls Verwendung finden.



Benutzerdaten
Register User Daten

Im Feld Status kann ein Benutzer gesperrt werden. Dieser Name steht dann beim anmelden nicht mehr in der Liste zur Verfügung, entsprechend ist ein anmelden mit diesem Name auch nicht mehr möglich.

Hat ein Benutzer sein Passwort 3x falsch eingegeben, dann wird sein Account gesperrt. Über den Status kann ein solcher Account auch wieder freigegeben werden.

Davon ausgenommen ist der Admin Account. Änderungen des Status können nur als Admin vorgenommen werden, wenn der Admin Account gesperrt ist, dann ist ein anmelden als solcher natürlich nicht mehr möglich. In diesem Fall muss der Admin Account wie unter 5.11 Einen gesperrten Admin Account „wiederbeleben“ beschrieben wieder aktiviert werden.

Mit „Hauptbenutzer“ kann genau ein Benutzeraccount definiert werden, der dann immer zum anmelden verwendet wird.

Die Felder haben folgende Bedeutung:

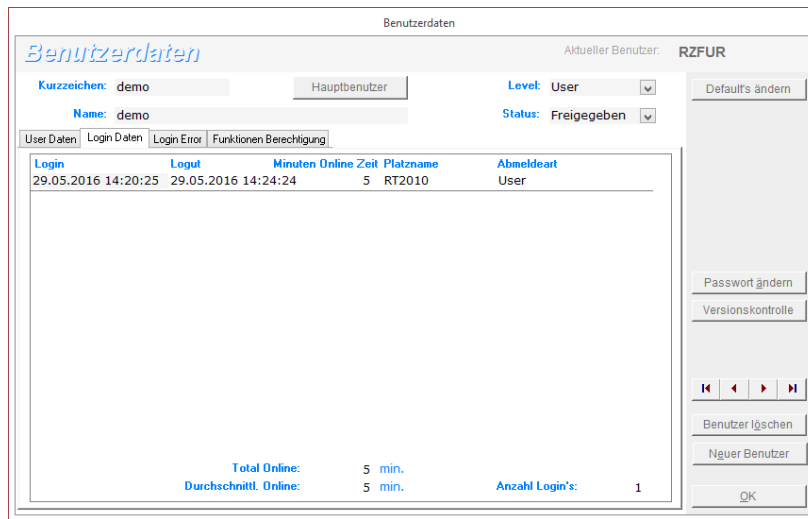
Org. Einheit	Geben Sie hier eine Abteilung oder Organisations-Einheit an, zu der der Benutzer gehört. Bei bestimmten Funktionen können Freigaben für die Org Einheit angegeben werden.
Kostenstelle	Geben Sie hier eine Kostenstelle an, zu der der Benutzer gehört.
Passwort	Wird nicht angezeigt und kann nur über den Button „Passwort ändern“ geändert werden (siehe Kapitel).
Programm Name	Dieser Name wird in der Titelzeile und in der Taskbar angezeigt.
Startform	Dieses Formular wird beim Starten geladen (nur tech. Info)
Bemerkung	Ein beliebiger Text zu diesem Benutzer
Erstellt / Am: Geändert / Am:	Durch wenn bzw. wann wurde dieser Benutzer erstellt oder Daten davon geändert.

Die Buttons haben folgende Funktionen:

Default ändern	Nur durch den DB Admin, können die Vorgaben geändert werden, welche beim erstellen eines neuen Benutzers kopiert werden.
Passwort ändern	Der aktuelle angemeldete Benutzer kann hier sein Passwort ändern siehe Kapitel).
Versionskontrolle	Anzeigen der Änderungen (Versions History) von MobaVer
MobaVer beenden	Damit kann der DB Admin den angezeigten Benutzer aus der DB „entfernen“, d.h. dieser wird automatisch abgemeldet. Dies passiert spätestens innerhalb der nächsten 30 Sekunden.
Benutzer löschen	Benutzer können gelöscht werden, ausgenommen der ADMIN
Neuer Benutzer	Erstellen eines neuen Benutzerkonto, dazu wird ein weiteres Fenster geöffnet

Wenn der Admin Account gesperrt ist, dann ist ein Anmelden als solcher natürlich nicht mehr möglich. In diesem Fall muss der Admin Account wie unter "Einen gesperrten Admin Account „wiederbeleben“" beschrieben wieder aktiviert werden.

In Login Daten kann gesehen werden, wann und für wie lange pro Session MobaVer durch wen gestartet war. Die angezeigte Online Zeit sagt nur aus, wie lange MobaVer gestartet war und lässt keine Rückschlüsse über die damit ausgeführten Arbeiten aus.

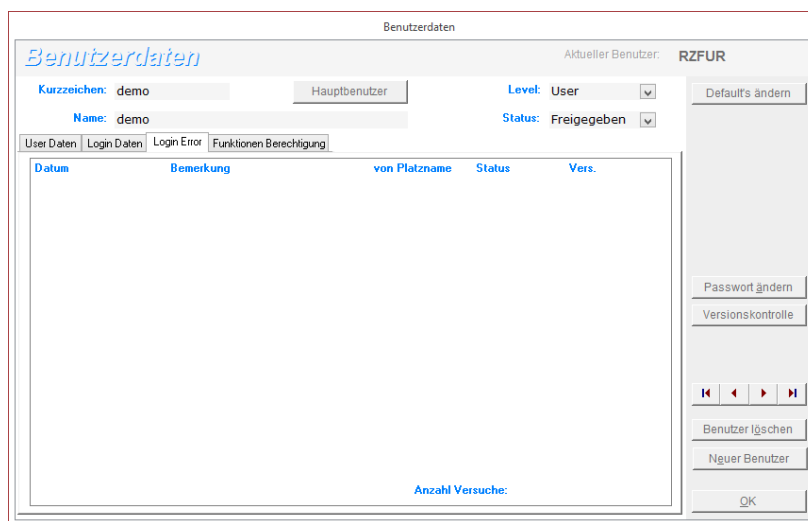


Login	Logout	Minuten Online	Zeit	Platzname	Abmeldeart
29.05.2016 14:20:25	29.05.2016 14:24:24	5	min.	RT2010	User

Total Online: 5 min.
Durchschnittl. Online: 5 min.
Anzahl Login's: 1

Benutzerdaten
Register Login Daten

Unter dem Register Login Error sind Anmeldungen aufgelistet, die nicht erfolgreich waren. Zum Beispiel bei Eingabe eines falschen Passwortes wird hier ein Eintrag erstellt.



Datum	Bemerkung	von Platzname	Status	Vers.
-------	-----------	---------------	--------	-------

Anzahl Versuche:

Benutzerdaten
Register Login Error

Funktionen und Berechtigungen sind in Kapitel 4.11.15 Berechtigungen und Userlevel beschrieben.

4.8.2 Benutzer erfassen

| 10280

Erstellen neuen Benutzer für MobaVer. Einige Einstellungen können erst in den Benutzer Daten vorgenommen werden.

Um an MobaVer anmelden zu können, braucht es einen Anmeldenamen und ein Passwort. Fehlt dies, kann nicht angemeldet werden.

In diesem Fenster können die Daten für einen neuen Account eingegeben werden. Wird der Name, welcher momentan in Windows verwendet wird, NICHT in der Liste der Accounts gefunden, so wird dieser Anmeldenamen bereits im Feld Kurzzeichen angezeigt. Ist dort nichts eingetragen, so wird dieser Name bereits verwendet oder er kann nicht aus Windows gelesen werden.

Das Kurzzeichen muss eindeutig sein und kann nicht doppelt vergeben werden. Die Felder Org Einheit und Kostenstelle können beliebig vergeben werden, diese werden zur Zeit nicht verwendet. Da diese Felder aber nicht leer sein dürfen, wird bereits ein Standardwert eingetragen.

Das Passwort muss mind. 4 Zeichen beinhalten und muss zur Überprüfung und vermeiden von "Verschreibern" 2x identisch eingegeben werden.

Das Feld Level kann hier nicht verändert werden, neue Benutzeraccount werden immer zuerst als "User" erstellt.

Benutzerdaten
Neu erstellen

4.8.3 Passwort ändern

| 10281

Mit dieser Funktion kann der angemeldete Benutzer sein Passwort ändern. Zum ändern muss aber das alte Passwort bekannt sein (sonst hätte er sich ja nicht anmelden können).

Passwort ändern

Die Felder haben folgende Bedeutung:

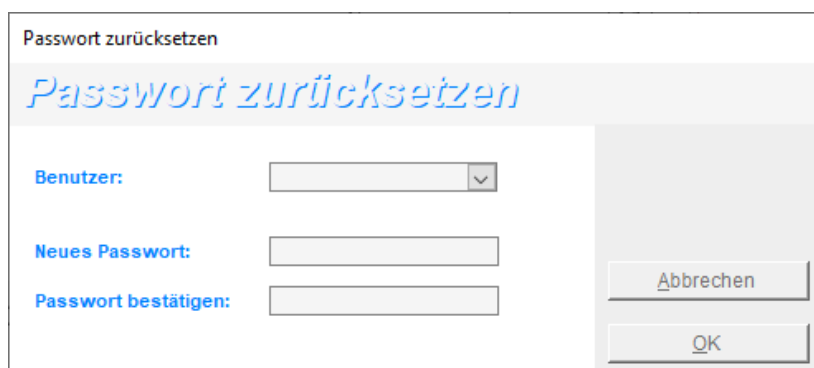
Altes Passwort	Geben Sie hier das alte Passwort ein
Neues Passwort	Geben Sie hier ein neues Passwort ein. Mindestens 4 Zeichen lang, Gross/Klein Schreibung wird beachtet.
Passwort bestätigen	Zur Bestätigung wiederholen Sie bitte das Passwort nochmals

Achtung!

Das Passwort wird zwar im Programm mit einem einfachen Algorithmus verschlüsselt, trotzdem sollten Sie **NICHT** Ihr Windows Passwort verwenden.

4.8.4 Passwort zurücksetzen | 10282

Falls ein Benutzer sein Passwort vergessen hat, kann hier ein neues Passwort definiert werden. Diese Funktion kann nur von einem *MobaVer* Admin aufgerufen werden. Der Benutzer muss bereits existieren. Das alte Passwort kann nicht eingesehen werden, hier muss ein neues eingegeben werden. Es kann aber das alte wieder verwendet werden. Der betroffenen Benutzer sollte natürlich sein Passwort sobald wie möglich wieder ändern, da das hier eingegebene Passwort ja dem *MobaVer* Admin bekannt sein muss.



Passwort zurücksetzen

Die Felder haben folgende Bedeutung:

Benutzer	Wählen Sie aus der DropDown-Liste den Benutzer aus, dessen Passwort Sie zurücksetzen möchten.
Neues Passwort	Geben Sie hier ein neues Passwort ein. Mindestens 4 Zeichen lang, Gross/Klein Schreibung wird beachtet.
Passwort bestätigen	Zur Bestätigung wiederholen Sie bitte das Passwort nochmals

Achtung!

Das Passwort wird zwar mit einem einfachen Algorithmus verschlüsselt, trotzdem sollten Sie **NICHT** ein Passwort verwenden, welches zBsp. für das Anmelden an Windows oder Kreditkarten benötigt wird.

4.8.5 Sprache wählen | 10283



Sprache wechseln

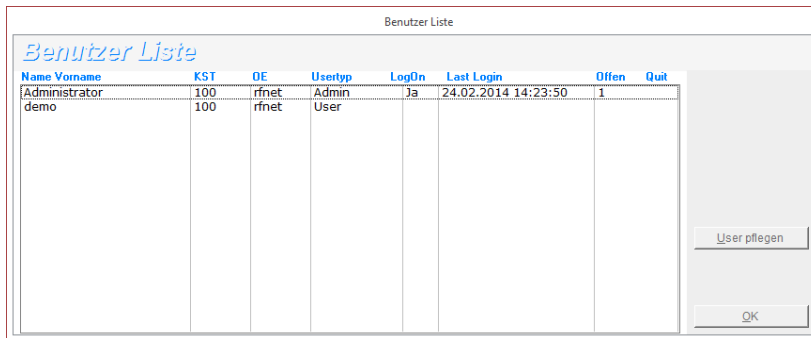
Auswählen einer der zur Verfügung stehender Sprach Dateien.

4.8.6 Benutzerliste

| 10284

Mit dieser Funktion sehen Sie alle Benutzer von *MobaVer*, welche ein Konto haben. Zusätzlich wird angezeigt, ob dieser im Moment Online ist.

Der Button User pflegen erscheint nur, wenn der angemeldete Benutzer *MobaVer* Admin Rechte hat. Durch einen Klick mit der Maus auf diesen Button erscheint das Fenster Benutzerdaten. Siehe auch Kapitel 4.8.1 Benutzerdaten .



Name Vorname	KST	OE	Usertyp	LogOn	Last Login	Offen	Quit
Administrator	100	rfnet	Admin	Ja	24.02.2014 14:23:50	1	
demo	100	rfnet	User				

User pflegen

OK

Benutzer Liste

4.8.7 Optionen

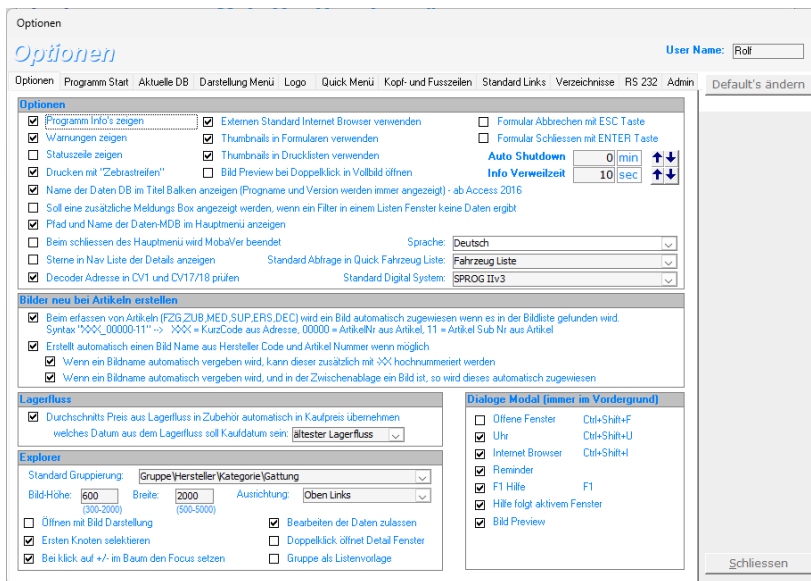
| 10285

In den Optionen werden benutzerdefinierte Einstellungen vorgenommen, die für die gesamte Datenbank als Standardeinstellung Gültigkeit haben. Einige Parameter können in den Formularen vorübergehend umgestellt werden

4.8.7.1 Optionen

| 10286

Legen Sie hier einige Grundeinstellungen von *MobaVer* fest.



Optionen

User Name: Rol

Optionen Programm Start Aktuelle DB Darstellung Menü Logo Quick Menü Kopf- und Fusszeilen Standard Links Verzeichnisse RS 232 Admin Default's ändern

Optionen

- ☒ Programm Info's zeigen
- ☒ Warnungen zeigen
- ☐ Statuszeile zeigen
- ☒ Drucken mit "Zebrastreifen"
- ☒ Name der Daten DB im Titel Balken anzeigen (Programm und Version werden immer angezeigt) - ab Access 2016
- ☐ Soll eine zusätzliche Meldungs Box angezeigt werden, wenn ein Filter in einem Listen Fenster keine Daten ergibt
- ☒ Pfad und Name der Daten-MDB im Hauptmenü anzeigen
- ☐ Beim Schliessen des Hauptmenü wird MobaVer beendet
- ☐ Sterne in Nav Liste der Details anzeigen
- ☒ Decoder Adresse in CV1 und CV17/18 prüfen
- ☒ Externen Standard Internet Browser verwenden
- ☒ Thumbnails in Formularen verwenden
- ☒ Thumbnails in Drucklisten verwenden
- ☐ Bild Preview bei Doppelklick in Vollbild öffnen
- ☐ Formular Abbrechen mit ESC Taste
- ☐ Formular Schliessen mit ENTER Taste
- Auto Shutdown: 0 min
- Info Verweilzeit: 10 sec
- Sprache: Deutsch
- Standard Abfrage in Quick Fahrzeug Liste: Fahrzeug Liste
- Standard Digital System: SPROG IIV3

Bilder neu bei Artikeln erstellen

- ☒ Beim Erfassen von Artikeln (FZG,ZUB,MED,SUP,ERS,DEC) wird ein Bild automatisch zugewiesen wenn es in der Bildliste gefunden wird. Syntax "XXX_0000011" -> "XXX" = KurzCode aus Adresse, 00000 = ArtikelNr aus Artikel, 11 = Artikel Sub Nr aus Artikel
- ☒ Erstellt automatisch einen Bild Name aus Hersteller Code und Artikel Nummer wenn möglich
- ☒ Wenn ein Bildname automatisch vergeben wird, kann dieser zusätzlich mit -XX hochnummiert werden
- ☒ Wenn ein Bildname automatisch vergeben wird, und in der Zwischenablage ein Bild ist, so wird dieser automatisch zugewiesen

Lagerfluss

- ☒ Durchschnitts Preis aus Lagerfluss in Zubehör automatisch in Kaufpreis übernehmen welches Datum aus dem Lagerfluss soll Kaufdatum sein: ältester Lagerfluss

Explorer

Standard Gruppierung: Gruppe\Hersteller\Kategorie\Gattung

Bild Höhe: 600 (300-2000) Breite: 2000 (500-5000) Ausrichtung: Oben Links

- ☐ Öffnen mit Bild Darstellung
- ☐ Ersten Knoten selektieren
- ☒ Bei Klick auf +/- im Baum den Focus setzen
- ☒ Bearbeiten der Daten zulassen
- ☐ Doppelklick öffnet Detail Fenster
- ☐ Gruppe als Listenvorlage

Dialoge Modal (immer im Vordergrund)

- ☐ Offene Fenster: Ctrl+Shift+F
- ☒ Uhr: Ctrl+Shift+U
- ☒ Internet Browser: Ctrl+Shift+I
- ☒ Reminder
- ☒ F1 Hilfe: F1
- ☒ Hilfe folgt aktivem Fenster
- ☒ Bild Preview

Schliessen

Optionen
Optionen

Die Felder haben folgende Bedeutung:

Bereich Optionen	
Programm Info anzeigen	Zeigt bei vielen Aktionen einen gelben Info Balken an, welcher über den Verlauf bzw. Fortschritt der Aktion informiert.
Warnungen zeigen	Warnungen von <i>MobaVer</i> werden angezeigt.
Statuszeile zeigen	Die Statuszeile kann ein- oder ausgeschaltet werden. Normalerweise steht dort von Access her sowieso nicht viel, also ausschalten -> ergibt mehr Platz für Bilder.
Drucken mit „Zebrastreifen“	Beim Drucken von Listen wird jeder zweite Datensatz mit einem grauen Hintergrund unterlegt
Externen Standard Internet Browser	Ist diese Option aktiviert, so wird beim Anzeigen eines Internet Link nicht der interne MobaVer Browser (basiert auf IE) geöffnet sondern direkt der in Windows definierte Standard Browser (IE, Chrome, Safari, ...)
Thumbnails in Form verwenden Thumbnail in Druckli. verwenden	Ab Version 0.42.007 wird beim Importieren von Bildern immer automatisch ein Thumbnail zusätzlich abgelegt. Dieses hat Standardmässig eine Höhe von 100px (in den Admin Optionen änderbar). Da diese Thumbs idR. viel kleiner sind als die Original Bilder, können diese auch schneller geladen und angezeigt werden. Dadurch gewinnt MobaVer an Geschwindigkeit. In der Bild Preview wird jeweils nach einer kurzen Pause das Original Bild geladen, dort steht als die „volle Schönheit“ des Bildes zur Verfügung. Über die beiden Checkboxes kann die Verwendung dieser Thumbnails getrennt für Formulare und Drucklisten Ein/Ausgeschaltet werden. Die Thumbnails können auch nachträglich in einer anderen Auflösung neu generiert werden, dies muss als Admin in den Admin Optionen gemacht werden.
Bild Preview bei Doppelklick in Vollbild	Bei den meisten angezeigten Bildelementen kann durch Doppelklick auf dieses die Bildvorschau mit einer vergrößerten Darstellung geöffnet werden. Ist diese Option aktiviert, wird die Bildvorschau in Vollbild geöffnet, andernfalls in der zuletzt angezeigten Grösse/Position
Name der Daten DB im Titel Balken zeigen	Zeigt im Windows Programm Fenster Titel neben dem Prog Name und Version von MobaVer auch den Name der Daten DB an. Unter Umständen wird die Anzeige erst nach einem Neustart von MobaVer angezeigt.
Zus. Meldungs Box	Zeigt eine zusätzliche Meldungsbox an wenn in einem Fenster ein Filter eingegeben wird, der keine Daten zum anzeigen ergibt
Durchschnitts Preis automatisch	Übernimmt im Zubehör den berechneten Durchschnitts Preis aus den Lagerflüssen automatisch in das Kaufpreis Feld. Dieses Feld ist dann für manuelle Eingaben gesperrt
Pfad und Name der Daten.MDB im Hauptmenü anzeigen	Zeigt im Hauptmenü den Pfad und den Namen der aktuell geladenen Daten-MDB an.
Beim schliessen des Hauptmenü...	Ist diese Option aktiviert, so wird beim Schliessen des Hauptmenüfenster über das X oben rechts MobaVer komplett beendet
Sterne in Nav Liste der Details anzeigen	Anzeigen einer zusätzlichen Spalte mit Sternen in der Liste der Detail Anzeige von Fahrzeug/Zubehör/Medien

Decoder Adresse in CV1 und CV17/18 prüfen	Digital Fenster, prüft beim ändern einer der genannten CV's ob die Adresse noch dazu passt und fragt allenfalls nach, ob die Adresse angepasst werden soll
ESC Taste	Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird in fast allen Formulare der Abbrechen oder Schliessen Button über die <ESC> Taste ausgelöst
ENTER Taste	Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird in fast allen Formularen der OK Button über die <ENTER> Taste ausgelöst
Auto Shutdown (in Minuten)	Falls Sie diese hier eingestellte Zeit keine Aktion durchführen, wird <i>MobaVer</i> automatisch beendet. Einerseits wird dadurch der PC nicht unnötig blockiert, andererseits sind verborgene Inhalte so nicht für andere sichtbar, wenn Sie von PC weglaufen.
Info Verweilzeit (in Sekunden)	Wie lange nach der letzten Aktion soll der Info Balken noch angezeigt bleiben. Der Info Balken kann auch durch Doppelklick sofort gelöscht werden.
Sprache	Auswahl einer vorhandenen Sprache, diese Sprache wird aber durch die „Abweichende Sprache“ im Register Aktuelle DB übersteuert
Standard Abfrage in Quick Fahrzeuge	Hier kann eine Abfrage ausgewählt werden, die beim Öffnen des Quick Fahrzeug Fenster automatisch geladen und ausgeführt wird. Es werden nur Abfragen aufgelistet, die gültig sind (siehe auch Kapitel 4.9.1 Quick Fahrzeuge Liste). Wenn später eine Abfrage geändert wird und diese dadurch die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt, so wird beim Öffnen von Quick Fahrzeug diese nicht ausgeführt.
Standard Digital System	Welches ist das Standard Digital System, damit aus dem Hauptmenü der Eintrag „Digital“ verwendet werden kann, muss hier eine Auswahl getroffen werden
Decoder Adresse in...	Wenn diese Option aktiviert ist, wird beim Auslesen von Decoder CV's im Digital Fenster geprüft, ob die im Decoder Datensatz gespeicherte Adresse noch logisch zu den Werten in CV1, 17/18 + 29 passt. Falls nicht, wird eine Warnung ausgegeben

Bereich Bilder automatisch zuweisen

Beim Erfassen von Artikeln...	Beim Erfassen von Artikeln wird ein Bild automatisch zugewiesen, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Siehe dazu 4.6.12.6 Bild automatisch an Artikel zuweisen
Erstellt automatisch einen Bild Name...	Wenn in FZG, ZUB und MED über den Button  ein Bild hinzugefügt wird, so bekommt dieses einen Bild Name welcher aus Hersteller Code und Artikel Nr gebildet wird. Dazu müssen die Felder Hersteller und Artikel Nr bereits erfasst sein, zusätzlich muss bei der Adresse des Hersteller das Feld Kurz Code ausgefüllt sein.
-XX hochnummerieren	Wenn die obige Funktion aktiviert ist und mehrere Bilder hinzugefügt werden, werden diese Bild Name hochnummeriert
Bild aus Zwischenablage	Wenn obige Funktion aktiviert ist, und in der Zwischenablage ein Bild gespeichert ist, so wird dieses automatisch im Bild Datensatz eingefügt und zugewiesen

Bereich Lagerfluss

Durchschnitts Preis	Aktivieren wenn der Durchschnittspreis aus den Lagerflüssen eines Artikel automatisch in das Detail Feld Kaufpreis übernommen werden soll
Datum Lagerfluss	Soll das neuste oder das älteste Lagerfluss Datum aus den Lagerflüssen eines Artikel in das Detail Feld Kaufdatum übernommen werden

Bereich Explorer	
Standard Gruppierung in Fahrzeug Baum	Hier kann ein Eintrag ausgewählt werden, der als erste Gruppierung beim Öffnen des Fahrzeug Baumes verwendet wird
Bild Höhe/Breite/Ausrichtung	Definiert die Grösse und Ausrichtung der Vorschaubilder wenn der Explorer auf Bild Darstellung umgeschaltet wird. Die Bilder werden immer in der ersten Spalte angezeigt
Öffnen mit Bild Darstellung	Ist diese Option aktiviert, so wird der Explorer in der Bild Darstellung geöffnet. Hierbei wird jede Datenzeile mit den Spalten aus dem Spalten Template sowie in der ersten Spalte mit Bild angezeigt
Ersten Knoten selektieren	Ist diese Option aktiviert, so wird beim Öffnen des Explorers der Erste Baumeintrag selektiert und die Daten darin gleich angezeigt
Bei Klick auf +/-	Wenn im Explorer im Baum auf einen Node + oder - geklickt wird, so wird dieser Eintrag sofort aktiviert, wenn diese Checkbox aktiviert ist
Bearbeiten der Daten zulassen	Aktivieren, wenn die Daten im Explorer bearbeitet werden dürfen
Doppelklick öffnet Detail Fenster	Wird in der Artikel Liste oder der Bild Liste ein Eintrag doppelt geklickt, so wird direkt das Detail Fenster geöffnet anstelle der „kleinen“ Detail Anzeige im Explorer
Gruppe als Listenvorlage	Erlaubt Listenvorlagen in Abhängigkeit zur Gruppe wenn die Gruppe als erstes Kriterium im Baum gesetzt ist. Dazu muss eine Listen Vorlage den Namen bekommen, der im Explorer als Gruppe aufgeführt ist: Fahrzeug, Zubehör, Medien, Ersatzteil, Superung (Name muss genau so lauten)

Bereich Dialoge Modal	
Offene Fenster	Über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<F> wird ein kleines Fenster eingeblendet, in dem alle geöffneten Fenster aufgelistet sind. Durch Doppelklick auf so ein Eintrag wird das entsprechende Fenster in den Vordergrund geholt. Hiermit stellen Sie ein, ob dieses Übersichts-Fenster als Popup immer im Vordergrund bleiben soll, oder wie andere Fenster von anderen verdeckt werden kann.
Uhr	Über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<U> wird eine Uhr eingeblendet, in der zusätzlich die Zeit in Sekunden bis zum Shutdown angezeigt ist. Hiermit stellen Sie ein, ob diese Uhr als Popup immer im Vordergrund bleiben soll, oder wie andere Fenster von anderen verdeckt werden kann.

Internet Browser	Über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<I> wird ein Internet Browser eingeblendet. Hiermit stellen Sie ein, ob dieser Browser als Popup immer im Vordergrund bleiben soll, oder wie andere Fenster von anderen verdeckt werden kann.
Reminder	Hiermit stellen Sie ein, ob dieser Reminder als Popup immer im Vordergrund bleiben soll, oder wie andere Fenster von anderen verdeckt werden kann.
F1 Hilfe	Über die Tastenkombination <F1> wird ein Hilfe Fenster eingeblendet. Hiermit stellen Sie ein, ob dieses Hilfe Fenster als Popup immer im Vordergrund bleiben soll, oder wie andere Fenster von anderen verdeckt werden kann.
Hilfe folgt aktivem Fenster	Ist das Hilfe Fenster geöffnet, so wird mit den anzeigen eines beliebigen Fenster in MobaVer die zu diesem Fenster passende Hilfeseite automatisch aufgerufen. So ist immer die passende Hilfe vorhanden. Bei Popup Fenstern kann es sein, dass die Hilfe nicht mitgeht, dort muss nach wie vor die F1 Taste gedrückt werden
Bild Preview	Damit wird das Bild Preview Fenster als Popup angezeigt und kann so aus dem Fenster von MobaVer herausgezogen werden bzw bleibt immer im Vordergrund

4.8.7.2 Programm Start

| 10287

Optionen
Program Start

Bereich Programm Start

Start Form	Hier kann ausgewählt werden, welches Fenster beim Starten von MobaVer geöffnet werden soll. Dieses Fenster wird dann auch über <F10> wieder geöffnet. Das "echte" Hauptmenü kann immer über <Ctrl>+<F10> oder über den Eintrag im Ribbon Menü geöffnet werden.
------------	---

	Die Option "beim Schliessen des Hauptmenü wird MobaVer beendet" hat nur auf das "echte" Hauptmenü Einfluss.
Ribbon Menü beim Start anzeigen	Damit kann das Ribbon Menü ein/ausgeschaltet werden. Diese Funktion wird nicht bei allen Access Versionen korrekt unterstützt.
Offene Fenster/Sets im Hauptmenü anzeigen	Blendet im Hauptmenu links 2 Listen ein oder aus, in denen alle offenen Fenster und die gespeicherten Fenster Set angezeigt werden. Diese können durch Doppelklick in den Vordergrund geholt werden
MobaVer Fenster Pos wieder herstellen	Speichert die Position und Grösse des MobaVer Programm Fenster und stellt dieses beim Start wieder her
Access Fenster fixieren	Ist diese Checkbox aktiviert so kann das Access Programm Fenster von MobaVer nicht mehr mit der Maus in der Grösse verändert werden. Praktisch wenn man mit Fenster Sets arbeitet
Daten DB im gleichen Laufwerk wie MobaVer Programm suchen (USB Betrieb)	Beim Einstecken eines USB Stick kann es sein, dass dieser einen anderen Laufwerksbuchstaben bekommt als beim letzten Mal. Wenn MobaVer nun komplett auf einen USB Stick kopiert ist, inkl. Aller Daten, so wird beim Start ab von MobaVer ab diesem Stick geprüft, ob auf dem Stick auch die Daten DB liegt, die letztes Mal verwendet wurde. Es muss der komplette Pfad vorhanden sein, es darf sich nur der Laufwerksbuchstabe unterscheiden. So kann MobaVer die Daten DB auf dem USB Stick finden und neu verbinden. Mehr dazu im Tutorial „MobaVer im USB Betrieb“
Intro Zugbild	Beim Start von MobaVer wird im Intro Screen ein Zug dargestellt, der von links nach rechts wandernd der Startvorgang anzeigt. Hier kann das Bild dazu gewählt oder gelöscht werden.

Bereich Autostart	
Fenster beim starten wieder anzeigen	Alle beim Beenden von <i>MobaVer</i> offenen Fenster werden beim erneuten Starten von <i>MobaVer</i> wieder an der gleichen Position und in der gleichen Grösse geöffnet. Natürlich nur, wenn die Bildschirmauflösung die gleiche ist. Diese Einstellungen werden getrennt nach Benutzer und Bildschirmauflösung gespeichert. Das Fenster muss mindestens einmal geschlossen worden sein, bevor <i>MobaVer</i> beendet wird.
Beim Start prüfen ob Dateien der Link Liste vorhanden sind	Wenn diese Option aktiviert ist, wird bei jedem Start von MobaVer geprüft, ob die in der Link Liste vorhandenen Dateien erreichbar sind. Je nach Anzahl Links kann die Prüfung dauern und verzögert so den Programm Start. Die Prüfung kann auch nach Bedarf in der Link Liste selber aufgerufen werden.
Automatisch Backup erstellen	Erstellt beim Start von MobaVer entsprechend dem Intervall automatisch ein Backup der Daten DB. Dieses kann über die DB Tools wieder restored werden. Über die Auswahl in «Intervall» wird die Häufigkeit des Backup gesteuert Über "Anzahl Generationen pro Daten DB" wird gesteuert, wie viele Autostart Backup Dateien behalten werden. Wenn mehr Dateien als die Zahl vorhanden sind, werden die ältesten Autostart Backup Dateien gelöscht, bis die Anzahl wieder stimmt.

Erinnerung offener Service oder abgelaufener Termine anzeigen	Reminder Ist diese Optionen eingeschaltet, wird beim Programm Start geprüft, ob innerhalb der nächsten X Tage offene Service vorhanden sind oder ob bereits welche überfällig sind. Ist dies der Fall, so erscheint ein entsprechender Hinweis. Diese Prüfung findet nur beim Programm Start oder beim Anmelden an MobaVer statt.
Anzahl Tage vorher:	Hier kann eingestellt werden, wie viele Tage vor dem Service Datum der Reminder Hinweis kommen soll
Release Notes	Falls diese Option aktiviert ist, wird bei jedem Start von MobaVer die Hilfeseite mit den Release Notes angezeigt. Release Notes zeigen auf, was allenfalls durch den Benutzer bei einer neuen Version angepasst werden muss, damit die Daten korrekt angezeigt werden. Solche Anpassungen kommen höchst selten vor. Durch den Button daneben können die Release Notes jederzeit eingeblendet werden, auch wenn die Option ausgeschaltet ist.
DB Info beim starten anzeigen	Ist diese Option aktiviert, dann wird der Text aus dem Feld „DB Info“ im Register „Aktuelle DB“ beim laden der Daten DB angezeigt.

Wird beim Starten von MobaVer die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten, so werden ALLE Optionen im Bereich Autostart übersprungen, auch denn, wenn diese aktiviert sein sollten.

4.8.7.3 Aktuelle DB

| 10288

Optionen
Aktuelle DB

Die Felder haben folgende Bedeutung:

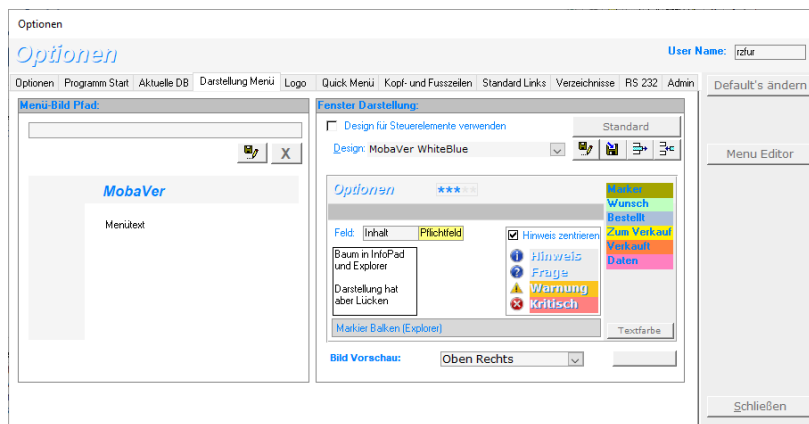
DB Info	Eine kurze Beschreibung zur aktuellen DB, wird auch wieder im DB Browser der DB Tools angezeigt
Abweichende Sprache	Soll eine Daten DB zwingend in einer bestimmten Sprache angezeigt werden, so kann diese hier eingetragen werden. Eine

	Anwendung wäre beispielsweise eine Sprachdatei mit anderen Einheiten als metrische „mm“ oder „km/h“
Formular Filter laden	Wenn diese Option aktiviert ist, so wird beim schliessen eines Fenster der Filter gespeichert und beim öffnen des Fenster wieder geladen Über den Button kann das Fenster «Form Filter Liste» geöffnet werden und weitere Optionen eingestellt werden.
Daten DB Marker	Sobald diese Option aktiviert ist, wird der Pfad und Dateiname der aktuelle Daten DB intern gespeichert. Wird nun beim starten von MobaVer diese Daten DB geladen, und sie hat den gleichen Pfad und Dateiname, dann wird der Text im Feld DB Marker Text als farbig hinterlegte Fusszeile angezeigt. Die Farbe kann mit Doppel-Klick auf den Eintrag Farbe ausgewählt werden. Wird nun MobaVer gestartet und eine andere Daten DB geladen, oder der Speicherort hat geändert, wird der Text NICHT angezeigt. Dies ermöglicht es, bei einer wichtigen Daten DB an einem bestimmten Speicherort diese optisch hervor zu heben. Im Text Feld können auch Variablen verwendet werden, siehe dazu 4.8.7.7 Kopf- und Fusszeilen 10292
Umrechnungsfaktoren	Wenn Sie die Vorbild Länge und Gewicht anstatt in „mm“ bzw. „kg“ in einer anderen Einheit eintragen wollen, so müssen hier die entsprechenden Umrechnungsfaktoren eingetragen werden. Ansonsten werden die Daten beim Zug oder Ausdruck falsch berechnet. Die Einheit selber muss über das Übersetzungstool angepasst werden.
Inv. Nr. automatisch Inv. Nr. Syntax	Hier kann aktiviert werden, ob das Feld Inventar Nr im Fahrzeug, Zubehör, Medien und Decoder automatisch durch das System vergeben wird. Falls dies gewünscht wird, kann dabei eine Syntax ausgewählt werden oder eine neue Syntax erstellt werden. Es werden nur neue Fahrzeuge, Zubehör und Decoder (Neu, Kopieren) danach eine Inventar Nr bekommen, bei bestehenden Fahrzeugen, zubehör und Decodern wird nichts verändert oder eingetragen. Siehe 4.9.18 Inventar Nr Syntax 10350
Fahrzeug Template Zubehör Template Medien Template Decoder Template	Hier kann ein Fahrzeug, Zubehör, Medien oder Decoder Datensatz als Template gewählt werden. Beim erstellen eines neuen entsprechenden Artikel ab Template wird dann nicht ein leerer Datensatz erstellt sondern der hier definierte als Kopiervorlage verwendet. Alle in diesem Template vorgelegten Felder sind dann im neuen Datensatz auch schon vorgelegt. Mit  kann der Template Datensatz, sofern einer ausgewählt ist, direkt aufgerufen werden.

4.8.7.4 Darstellung Menü

| 10289

Optionen
Darstellung Menü



Sie können im linken Teil „Menü-Bild Pfad“ eine Grafik wählen, welche als Hintergrund im Hauptmenü eingeblendet wird. Allerdings wird die Grafik dabei automatisch auf die Fenstergröße des Menüs angepasst, falls diese nicht 870x530 Pixel hat. Dabei kann je nach Dimensionen der Grafik diese gestreckt oder gestaucht werden, allenfalls sogar die Proportionen verändert.

Zusätzlich ist es möglich, vielen Elementen eine beliebige Farbe zu geben. Doppelklick auf ein Menüelement im rechten Fenster öffnet den Farbdialog zur Auswahl der Farbe.

Folgende Bereiche sind möglich:

- Titelfarbe Vordergrund
- Titelfarbe Hintergrund
- Balkenfarbe Titel
- Balkenfarbe rechts
- Balkenfarbe des Such/Filterbereich
- Hintergrundfarbe des Datenbereich
- Textfarbe der Feldbezeichner
- Textfarbe der Datenfelder
- Hintergrundfarbe der Datenfelder
- Hintergrundfarbe der Pflichtfelder (im Screenshot oben der gelbe Bereich rechts von „Inhalt“)
- Textfarbe der Textbutton
- Titelfarbe der Meldungsboxen für Info, Frage, Warnung, Kritisch, Meldungsboxen siehe auch Kapitel 4.11.17 Meldungsboxen
- Balken für die Status Marker, Wunschartikel, Bestellt, Zum Verkauf, Verkauft und Daten
- die jeweils "unterste" Farbe gewinnt. Wenn also bei einem Artikel die Checkbox "Wunsch" und "Daten" aktiviert sind, so wird im Listen und Detailfenster die Farbe des "Daten" angezeigt
- Hintergrundfarbe des Baum im InfoPad und Explorer (leider hat das verwendete MS Control einen Fehler, so dass der baumhintergrund nicht immer korrekt eingefärbt wird, sondern „Löcher“ hat. Bei Farbe „weiss“ sind die aber nicht sichtbar)
- Markier Balken im Explorer Bilddarstellung

Achtung, einige Elemente behalten die Systemfarbe und können nicht beeinflusst werden. Zusätzlich können diverse Elemente auch einen „modernerer“ Look bekommen indem die Checkbox „Design für Steuerelemente verwenden“ aktiviert wird.

Abgespeicherte oder importierte Farb Schema können aus der Liste „Design“ ausgewählt und aktiviert werden.

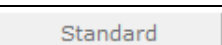
Wird beim Hauptmenü das Hintergrundbild ausgeschaltet, so können auch dort diverse Elemente

beeinflusst werden:

- Titelfarbe Vordergrund
- Balkenfarbe links und oben
- Hintergrundfarbe des Buttonbereich
- Textfarbe der Button Beschreibung

Bei aktiviertem Hintergrund Bild kann die Balkenfarbe und Hintergrundfarbe NICHT beeinflusst werden.

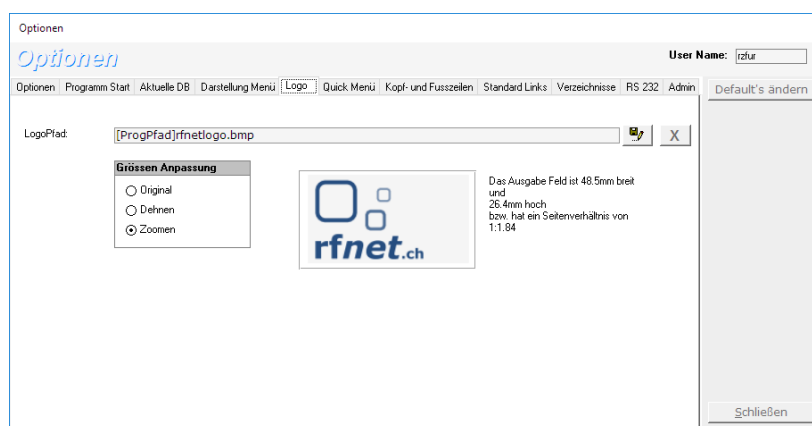
Bedeutung der Button:

	Laden eines Menü Hintergrund Bildes
	Löschen des Menü Hintergrund Bildes
	Speichert das Farbschema neu ab
	Farbeinstellungen unter einem Namen speichern
	Exportieren der aktuellen Farbeinstellungen
	Importieren einer exportierten Farbeinstellung
	Stellt die Farben auf die MobaVer Standard Einstellung zurück

4.8.7.5 Logo

| 10290

Das Logo wird im Hauptmenü angezeigt und auf einigen Ausdrucken mitgedruckt. Hier kann ein Logo ausgewählt und in seinem Anzeigeverhalten eingestellt werden.



Optionen
Logo

Die Felder haben folgende Bedeutung:

Logo Pfad	Hier wird der Pfad und das Logo eingetragen oder gesucht
Größen Anpassung	Auswahl der Logogröße: Original: stellt das Bild in der Originalgröße dar. Dehnen: passt das Bild der Rahmengröße an, verzerrt also die Proportionen des Bildes Zoomen: passt das Bild dem Ausgabefeld an

4.8.7.6 Quick Menü

| 10291

Optionen
Quick Menü

Mit dem Quick Menü können Sie sich Ihr eigenes Menü der Fenster zusammenstellen, die am häufigsten benötigt werden. Das Quick Menü wird über Extras • Quick Fenster aufgerufen oder über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<M>, jeder Eintrag kann auch über die Tasten <Ctrl>+<1> bis <Ctrl>+<0> aufgerufen werden.

Zusätzlich kann das Menü in der Ribbon Menüleiste angezeigt werden. Dort stehen neben den ersten 10 Einträgen aus dem Quick Menüfenster weitere 29 Einträge zur Verfügung. Das Quick Menü im Ribbon Menü kann dabei komplett Ein/Ausgeschaltet werden.

Neben den Fenstern können auch Ext. Programme und Einträge aus der Link Liste als Menüeintrag gewählt werden.

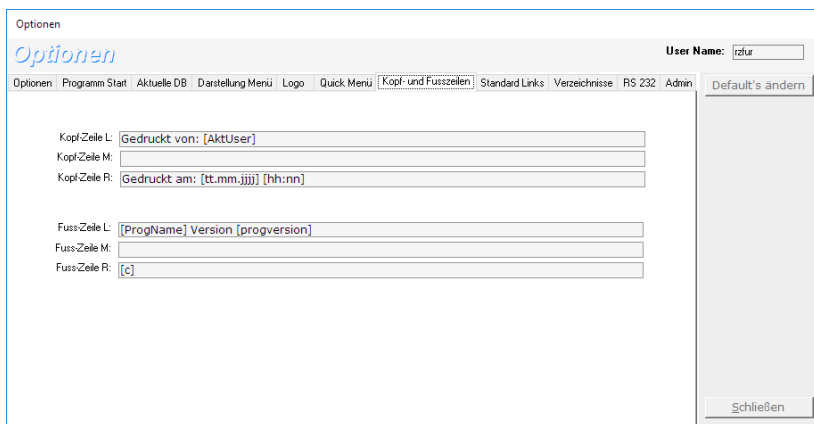
Bedeutung der Button:

	Exportiert die Einstellung des Quick Menü in eine Datei
	Import die Einstellung des Quick Menü aus einer Datei
	Löscht alle Quick Menü Einträge
	Aktualisiert das Quick Menü im Ribbon Menü
Zeige ☒ Alles ☐ Fenster ☐ Ext. Programme ☐ Links	Filter, welche Einträge in den leeren Menülsten angezeigt werden sollen. Ist in einem „Mneüplatz“ bereits ein Eintrag gewählt, so werden in diesem immer alle Einträge zur Auswahl angezeigt.

4.8.7.7 Kopf- und Fusszeilen

| 10292

Bei allen Druck Listen können Kopf- und Fusszeilen definiert werden. Diese sind transparent übereinandergelegt und haben je Blattbreite. Eine Kopfzeile L mit viel Text kann also bis weit nach rechts kommen, und evt. sogar den Text von Kopfzeile R überschreiben.



Optionen
Kopf und Fusszeilen

Wird in diversen Listen beim Ausdrucken eingefügt. Folgende Variablen sind möglich (diese sind in eckige Klammern zu setzen, so wie im Bild oben sichtbar. Gross/Kleinschreibung spielt keine Rolle):

RPTNAME	Name des Reports
PROGVERSION	Programm Version (= 0.78.001)
PROGVOM	Programm Datum (= 0.78.001, 12. Februar 2020)
PROGNAME	Name des Programm (=MobaVer)
PROGPfad	Pfad, wo das Programm MobaVer gespeichert ist
PROGREG	Registrierungs- Angaben (= Unregistrierte Version von MobaVer)
AKTUSER	Abkürzung des angemeldeten Benutzer (= ADMIN)
USERNAME	Kompletter Name des angemeldeten Benutzer (=)
TT.MM.JJJJ	Aktuelles Datum in folgender Schreibweise: (= 12.02.2020)
T	Aktueller Tag, einstellig
TT	Aktueller Tag, zweistellig
TTT	Aktueller Tag, Wochentag Name (= Fr)
TTTT	Aktueller Tag, Wochentag Name ausgeschrieben (= Freitag)
M	Aktueller Monat, einstellig
MM	Aktueller Monat, zweistellig
MMM	Aktueller Monat, Name (= Jul)
MMMM	Aktueller Monat, Name ausgeschrieben (= Juli)

JJ	Aktuelles Jahr, zweistellig
JJJJ	Aktuelles Jahr, vierstellig
HH:NN	Aktuelle Zeit, in Schreibweise (= 23:19)
H:N	Aktuelle Zeit, in Schreibweise (= 23:19)
H	Aktuelle Stunde, einstellig/zweistellig
HH	Aktuelle Stunde, immer zweistellig
N	Aktuelle Minute, einstellig/zweistellig
NN	Aktuelle Minute, immer zweistellig
C	Ergibt Copyright: (= (©)2007-20, rfnet Software)

4.8.7.8 Standard Links

| 10293

Optionen
Standard Links

Hier können aus den vorhandenen Links 10 ausgewählt werden. Diese 10 Links werden in Allen Artikeln angezeigt. Ausserdem kann über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<L> ein kleines Fenster eingeblendet werden, in dem diese 10 Links durch Doppelklick direkt gestartet werden. Weiter werden diese 10 Links im internen Web Browser rechts im Navigationsbereich angezeigt. In den 10 Links, die hier verwendet werden können auch [] Platzhalter gesetzt sein, diese werden aber NICHT aufgelöst, wenn der Link aus dem Quick Link Fenster gestartet wird.

4.8.7.9 Verzeichnisse

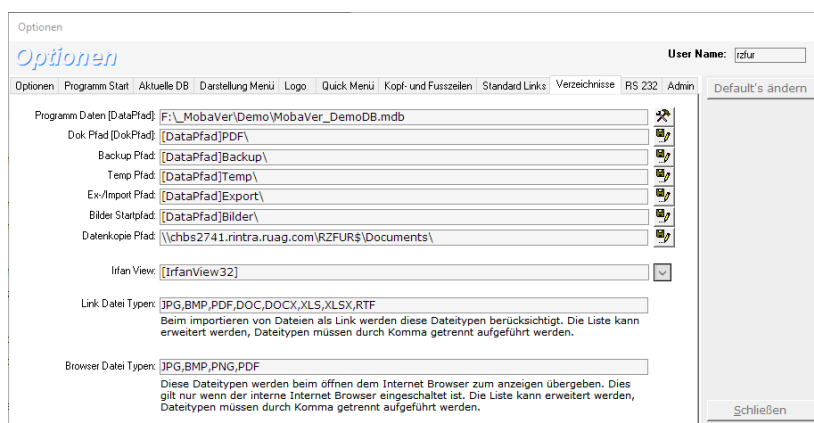
| 10294

Als Admin von *MobaVer* können Sie die Datenbank Datei wählen, in welcher alle Daten gespeichert werden. Durch anklicken des Button werden die DB Tools geöffnet. Zusätzlich können Sie bestimmen, wo *MobaVer* die Dokumente ablegt bzw. lädt, wo der Backup Pfad liegt und wo Temporäre Daten abgelegt werden.

Diese Pfade können beliebig gewählt werden.

Programm Daten: klick auf den Button  öffnet die DB Tools

Durch klick auf den Button  kann der Pfad für das entsprechende Verzeichnis ausgesucht werden.



Optionen
Verzeichnisse

Die Felder haben folgende Bedeutung:

Programm Daten	Hier liegt die aktuelle Daten MDB
Dok Pfad	Hier werden die DOK Links abgelegt, falls MobaVer beim erstellen von Links diese kopieren soll. Dieser Pfad wird über die Variable [DokPfad] erreicht.
Backup Pfad	Hier werden Backups gespeichert
Temp Pfad	Temporäres Verzeichnis, in das MobaVer bestimmte Daten speichert
Ex/Import Pfad	In diesem Verzeichnis bzw. in entsprechenden Unterverzeichnissen werden exportierte Daten abgelegt. Beim Import wird dieses Verzeichnis als Standard Pfad verwendet
Bild Startpfad	Beim importieren von Bildern wird beim ersten öffnen des Import Dialog dieses Verzeichnis vorgeschlagen
Datenkopie Pfad	Hierhin wird eine Kopie der Daten erstellt wenn die entsprechende Funktion in den DB Tools aufgerufen wird
IrfanView	Falls Sie IrfanView installiert haben, so können Sie hier den ParserCode zu IrfanView definieren. IrfanView ermöglicht beim exportieren der Bilder als CS2 PNG, dass die Datei in -Bit Farbtiefe und somit Platzsparender gespeichert wird
Link Datei Typen	In MobaVer werden beim Importieren von Verzeichnissen als Link Liste die hier aufgeführten Datei Typen berücksichtigt. Datei Typen müssen mit Komma , getrennt sein
Browser Datei Typen	Die hier angegebenen Dateitypen werden beim aufrufen in den Links nicht an das externe Anzeige Programm übergeben, sondern im internen Browser angezeigt. Für PDF muss aber ein entsprechender Reader im System installiert sein. Datei Typen müssen mit Komma , getrennt sein

Wenn bei der Auswahl eines Verzeichnisses festgestellt wird, dass dies ein Unterverzeichnis des MobaVer Programm Verzeichnisses ist, so wird dieser Pfad Teil durch eine Variable [ProgPfad] dargestellt.

Immer wenn ein solches Verzeichnis verwendet wird, dann wird zuerst festgestellt, wo MobaVer gestartet wurde und dann dieses Verzeichnis als relativer „Startpfad“ verwendet. So kann relativ einfach das gesamte MobaVer Verzeichnis an einen beliebigen Speicherort verschoben werden und die Verzeichnisse stimmen immer noch.

4.8.7.10 RS232

| 10295

Die Auswahl Felder „Lenz Interface“ und „Lenz Version“ werden nur eingeblendet, wenn als Digital System „Lenz“ gewählt wird. Versichern Sie sich, dass Sie die richtigen Einstellungen gewählt haben, sonst kann die Zentrale nicht verbunden werden.

The screenshot shows the 'Optionen' (Options) dialog box with the 'RS 232' tab selected. The 'Digital System' section has 'Lenz' selected. The 'Lenz Interface' section has 'LI 100 / LI 100F' selected. The 'Lenz Version' section has '2.2 / 2.3' selected. The 'Schnittstellen-Parameter' (Interface Parameters) section shows 'COM: 1', 'Baudrate: 57600', 'Parity: N', 'Datenbits: 8', 'Stopbits: 1', 'Handshake: RTS/CTS', and 'Send Buffer: 512'. The 'Prog Optionen' (Program Options) section has 'Sende Pause: 500 ms' and the checkbox 'Programmierschaltkreis umschalten per Weichenbefehl' checked. The 'Start Weichenadresse' is 1, 'Stop Weichenadresse' is 1, and 'Start/Stop Verzögerung' is 1000 ms. The 'Befehl' (Command) is set to 'rot' (red) and 'Send PowerOn' is unchecked. The 'User Name' field is empty, and the 'Default's ändern' (Change Defaults) button is visible.

Optionen
RS232

Für die Kommunikation mit einer Digital Zentrale sind diese Einstellungen wichtig. Definieren Sie hier die richtige Schnittstelle (COM1, COM2,...), die Baudrate muss mit der in der Zentrale gemachten übereinstimmen. Parity=N, Datenbits=8, Stopbits=2 und Handshake=RTS/CTS sollten passen. Der Sendepuffer kann bei 512 belassen werden.

Der Wert „Sende Pause“ ist wichtig wenn auf einen Rutsch mehrere Register gelesen oder geschrieben werden. Diese Pause wird nach jedem Lese/Schreibbefehl gewartet, bevor der nächste kommt. Dieser Wert kann zwischen 1000ms und 60'000ms liegen.

Wenn die Checkbox "Programmierschaltkreis..." aktiviert wird, kann ein Schaltbefehl VOR und ein anderer NACH dem Lesen/Schreiben von CV Registern an das Digitalsystem gesendet werden. So kann beispielsweise ein über ein Umschaltrelais angeschlossenes Programmierschaltkreis an den entsprechenden Ausgang des Digitalsystems umgeschaltet werden.

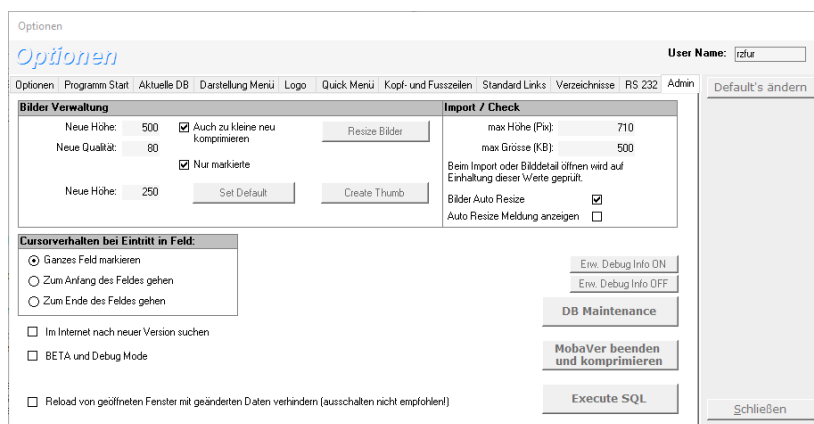
Durch aktivieren der Checkbox "Send PowerOn" wird vor dem Umschalten noch ein entsprechender Befehl an die Zentrale gesendet.

Diese Aktionen werden IMMER an das Standard Digital System (siehe Register Optionen) gesendet.

4.8.7.11 Admin

| 10296

Dieses Register wird nur dann angezeigt, wenn der angemeldete Benutzer über MobaVer Admin Rechte verfügt. Diese Rechte haben nichts mit Rechten in z.Bsp. Windows zu tun, sondern beziehen sich nur auf MobaVer.



Optionen
Admin

Bilder Verwaltung:

Bilder sollten nicht zu gross sein, denn zu grosse Bilder verlangsamen die DB und verunmöglichen uU. sogar das Ausdrucken von Fahrzeug Daten mit Bildern.

Nicht zu gross bedeutet, dass die Bilder etwa 200-300 KByte Speicherbedarf haben. Meistens genügt auch eine Höhe von ca. 500 px. Grössere Bilder bedeutet nicht, dass diese auch besser ausgedruckt oder angezeigt werden, die oben genannten Werte sind für eine Darstellung in MobaVer völlig ausreichend.

Diese Aktionen haben nur auf Bilder Einfluss, welches in der MobaVer Daten DB gespeichert sind. NIE wird ein Bild auf der Festplatte geändert.

Ist die Checkbox „nur markierte“ eingeschaltet, werden nur Bilder Resized, welche markiert sind. Ist die Checkbox „Auch zu kleine neu komprimieren“ eingeschaltet, so werden auch Bilder in der neuen Qualität umgerechnete, die kleiner sind als die Pixelgrösse. Diese Bilder werden sonst nicht berücksichtigt.

Qualität entspricht der Kompression bei JPG Bildern, ein Wert von ca. 70 ist völlig ausreichend, bei 80 ist kaum ein Unterschied zum Original bemerkbar, der Speicherbedarf kann aber massiv geringer sein.

Im Bereich „Import / Check“ können Werte definiert werden, die beim importieren neuer Bilder, beim Öffnen eines Bild Detail und beim Markieren von „zu grossen Bildern“ in der Bild Liste geprüft werden.

Ist die Checkbox „Bilder Auto Resize“ aktiviert, so werden die Bilder beim Import entsprechend der oben angegeben max Höhe auf diesen Wert angepasst. Dies wird mit einer Meldung am Bildschirm angezeigt. Diese Meldung kann durch deaktivieren der Checkbox „Auto Resize Meldung anzeigen“ ausgeschaltet werden.

Cursorverhalten bei Eintritt in Feld:

Sobald der Cursor in ein Feld kommt, wird Standardmässig der ganze Feldinhalt selektiert. Wenn man nicht aufpasst, kann so schnell wichtiges gelöscht werden. Hier kann eingestellt werden, wie sich der Cursor verhalten soll, wenn er in ein Feld kommt. Diese Einstellung gilt für ALLE Felder in MobaVer.

Im Internet nach neuer Version suchen:

Falls MobaVer beim Start automatisch prüfen soll, ob eine neuere Version zum Download verfügbar ist, aktivieren Sie die Checkbox "Im Internet nach neuer Version suchen"

Falls eine neuere Version verfügbar ist, so wird diese angezeigt. Siehe auch [HelpID:406](#)

BETA und Debug Mode:

Schaltet einige Funktionen frei, die noch in Entwicklung sind. Aktuell wären das die Digital Unterstützung BiDiB, welche aber noch nicht zu 100% sauber funktioniert (BETA eben ☐)

Beim Doppelklick auf einen Eintrag in Listenfenstern (zBsp Fahrzeug Liste) wird normalerweise das Detailfenster geöffnet. Ist dieses jedoch schon offen und enthält geänderte Daten, so wird beim Doppelklick eine entsprechende Meldung angezeigt und das anzeigen des neuen Detailfenster verhindert bis die Daten mit Ok/Abbrechen entsprechend gespeichert/verworfen werden. Wird diese Checkbox deaktiviert, so unterbleibt diese Anzeige und die Daten werden automatisch gespeichert. Dies kann aber genau so unerwünscht sein (versehentliches ändern) wie auch das automatische verwerfen. Deshalb sollte diese Checkbox wirklich nur deaktiviert werden, wenn man weiss, was es bedeutet.

Erw. Debug Info ON/OFF

Dient der Fehlersuche und sollte nur nach Absprache/Aufforderung durch rfnet Software verwendet werden.

DB Maintenance

DB Maintenance wird zur DB Wartung und Fehlerbehebung benötigt. Bitte verwenden Sie dies nur nach **ausdrücklicher Aufforderung** durch den Hersteller *rfnet Software*.

Bei unsachgemässer Anwendung können irreparable Schäden an der Daten DB entstehen. *rfnet Software* übernimmt keine Verantwortung für Datenverlust.

MobaVer beenden und komprimieren

Durch diese Funktion wird MobaVer beendet und dabei komprimiert.

Warum ist das nötig?

Durch diverses Datenoperationen wie Importieren, Sprachen anpassen, usw. werden in MobaVer Tabellen angelegt und wieder verworfen. Dabei ist es eine Eigenheit von Datenbanksystemen, diese Objekte nicht sofort zu löschen, dadurch wird aber die Datei immer grösser. Somit ist es von Zeit zu Zeit nötig, diese zu komprimieren, dadurch werden nicht mehr benötigte Objekte endgültig gelöscht.

Execute SQL

ACHTUNG, geben Sie die Befehle im Feld SQL nur genau so ein, wie diese hier beschrieben sind. Andere Eingaben, insbesondere anderes als SELECT, kann Daten löschen oder ändern ohne Undo Möglichkeit.

Welche Daten Tabellen zulässig sind, kann über die Funktion «Execute SQL» herausgefunden werden. Schreibe dazu den Befehl «SELECT * FROM tblDatenTabellen» in das SQL Feld in Execute SQL.

Um herauszufinden, welche Felder in einer Tabelle enthalten sind, kann im «Execute SQL» wie folgt vorgegangen werden:

Schreibe dazu den Befehl «SELECT * FROM xxx» in das SQL Feld in Execute SQL. Für xxx setze den TabellenName aus der Liste "Daten- und Hilfstabellen" (siehe [HelpID:270](#)) mit einem «tbl» davor ein

Beispiel:



```
SELECT * FROM tblGesellschaft
```

Klick auf Ausführen zeigt alle Felder und deren Inhalt der Tabelle Gesellschaft

ACHTUNG ! Nur in Absprache mit rfnet Software verwenden. Es können Daten unwiederruflich verloren gehen!

Geben Sie in das Feld "SQL" den Befehl genau so ein wie Sie diesen von **rfnet Software** bekommen haben. Durch klicken auf den Button "Ausführen" wird eine Sicherheitsabfrage angezeigt. Dort kann durch "SQL Ausführen" der Befehl an das System abgesetzt werden.

Durch falsche Eingaben im Feld können Daten unwiederruflich verloren gehen. Machen Sie am besten in den DB Tools **vorher** ein Backup der Daten DB.

4.8.7.12 Bild Thumbnails

| 10297

Beim importieren von Bildern wird in der Datenbank zusätzlich ein Thumbnail generiert und abgelegt. Diese haben eine definierte Höhe, welche in den Admin Optionen eingestellt wird (Standardmässig 100px), die Breite wird proportional berechnet.

Warum ist das nötig bzw. was bringt das? Das kann am besten an einem Beispiel erklärt werden. Nehmen wir an, das importierte JPG Bild hat eine Grösse von 700x2800px und 280 kByte. Der Speicherbedarf in der DB ist genau diese 280 kByte, aber jedes Bild muss zum anzeigen in MobaVer aus der DB geladen und in ein anzeigbares Format umgerechnet werden. Leider ist Access so konzipiert, dass diese Bilder intern in ein unkomprimiertes Format gerechnet werden und somit ein mehrfaches ihrer ursprünglichen Grösse an Memory benötigen (~5,9 MByte).

Wenn nun zum Anzeigen in Listen nur noch Thumbnails mit einer Höhe von 100px (im Beispiel oben wären es 100x400px) verwendet werden, so wäre der Ladevorgang viel schneller und der Speicherbedarf viel kleiner (120 kByte, also ~50x weniger). Und über die Bildpreview steht das Original immer noch zur Verfügung, muss aber nur noch geladen werden, wenn es auch angezeigt werden soll.

Die Verwendung dieser Thumbnail kann in den Optionen Ein/Ausgeschaltet werden, sie haben aber definitiv keinen Nachteil, wenn diese Funktion immer verwendet wird.

Einzige Ausnahme: bei Drucklisten mit grosser Bilddarstellung kann es besser sein, die Thumbnail für Drucklisten auszuschalten.

Allerdings kann es aber auch möglich sein, dass Aufgrund grosser Bilder einige Listen mit vielen Bildern nicht mehr alle Bilder laden und anzeigen können. Da ist ausprobieren angesagt.

Eine neue Druckliste kann OHNE Verwendung von Thumbnail gar nicht funktionieren: Zug Übersicht. Dort wird die Ausschaltung der Thumbnail auch gar nicht berücksichtigt, diese Druckliste verwendet IMMER die Thumbnail (falls vorhanden).

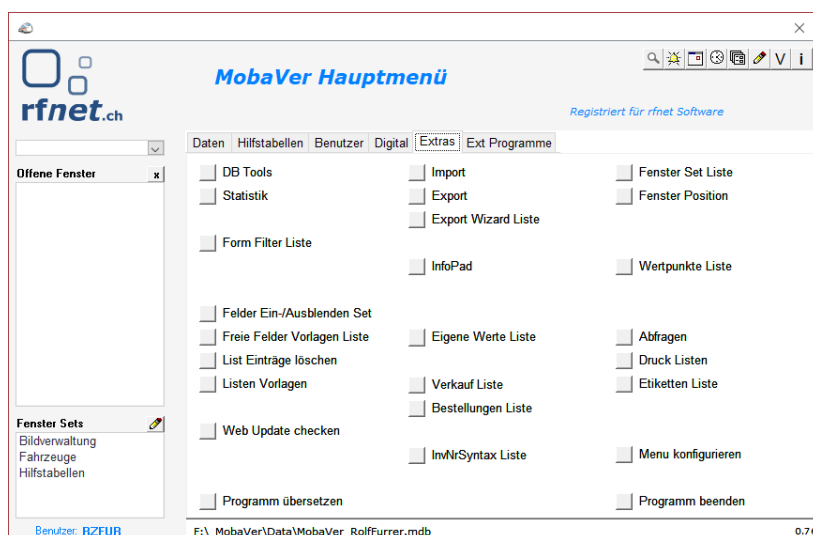
Falls mal zu einem Bild aus irgendeinem Grund kein Thumbnail vorhanden ist, wird automatisch das Original Bild aus der DB verwendet.

4.9 Menü Extras

| 10298

In diesem Menü werden einige Funktionen angeboten, die „speziell“ sind oder nicht so häufig verwendet werden.

Die Menüpunkte sind in folgenden Kapiteln beschrieben.



Menü Extras

4.9.1 DB Tools

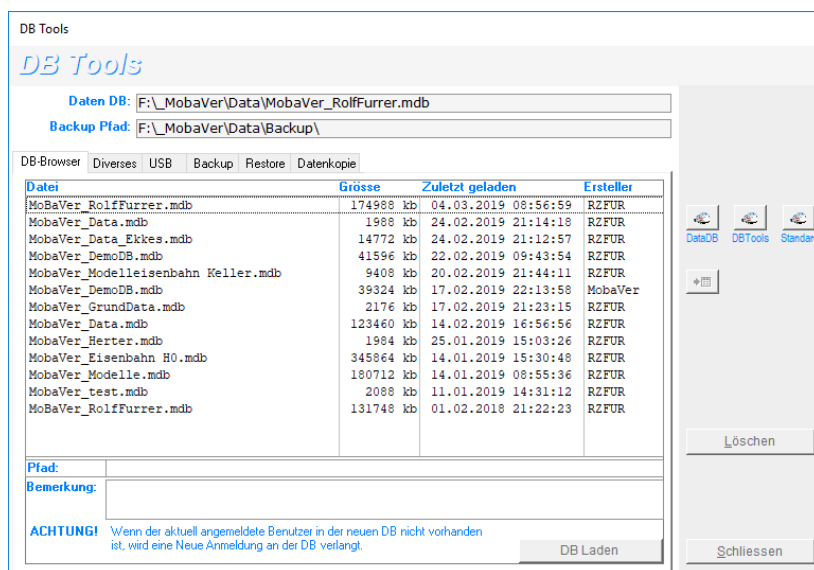
| 10299

In den DB-Tools können Sie schnell zwischen angelegten Datenbanken umschalten. Es ist auch möglich neue Datenbanken anlegen, die aktuelle DatenDB an einen anderen Speicherort kopieren oder verschieben, wie auch dieser einen anderen Name zu geben. Es steht auch eine Komprimier Funktion zur Verfügung, um die DB aufzuräumen und neu zu organisieren. Selbstverständlich fehlen auch Funktionen zum Sichern (Backup) und Wiederherstellen (Restore) der Datenbanken nicht.

4.9.1.1 DB Tools Browser

| 10300

Im DB-Browser werden alle angelegten Datenbanken verwaltet. Die aktuelle DB steht immer oben, durch markieren und „DB Laden“ wird zu einer Anderen gewechselt. Nach einem Update von MobaVer ist es möglich, dass diese Liste leer ist. Das kann dann sein, wenn die Settings DB nicht mehr gefunden wird. Sobald aber eine Daten DB über das Register „Diverses“ und dort „Daten DB suchen und laden“ geladen wird, kommt diese wieder in die Liste des DB Browser.



DB Tools
DB Browser

Ist eine DatenDB in der Liste selektiert, kann mit dem Button  der Speicherort im Windows Explorer geöffnet werden.

Über die 3 gleichen Button  können Shortcuts auf dem Benutzer Desktop erstellt werden:

DataDB

Es wird auf dem Desktop ein Shortcut erstellt, welcher immer eine bestimmte Daten DB ladet. Es können mehrere, mit unterschiedlichen startenden Daten DB's, Shortcut erstellt werden.

Der Name des Shortcut lautet: "MobaVer10 - Daten DB 'Name der DB'"

Dies ist praktisch für Benutzer, die mit unterschiedlichen Daten DB arbeiten, zBsp eine Daten DB für die Sammlung und eine Daten DB zum testen/ausprobieren.

DBTools

Es wird auf dem Desktop ein Shortcut erstellt, der beim starten von MobaVer das Fenster der DB Tools angezeigt. Aus diesem kann eine aufgelistete Daten DB gewählt und geladen werden. Oder durch klicken auf 'Ok' kann die bereits geladene Daten DB verwendet werden

Standard

Erstellt auf dem Desktop einen Shortcut ohne Parameter, es wird einfach die zuletzt verwendete Daten DB normal gestartet. Dies entspricht dem Shortcut, welcher durch das Setup erstellt wurde

So sehen die Shortcuts dann auf dem Desktop aus:

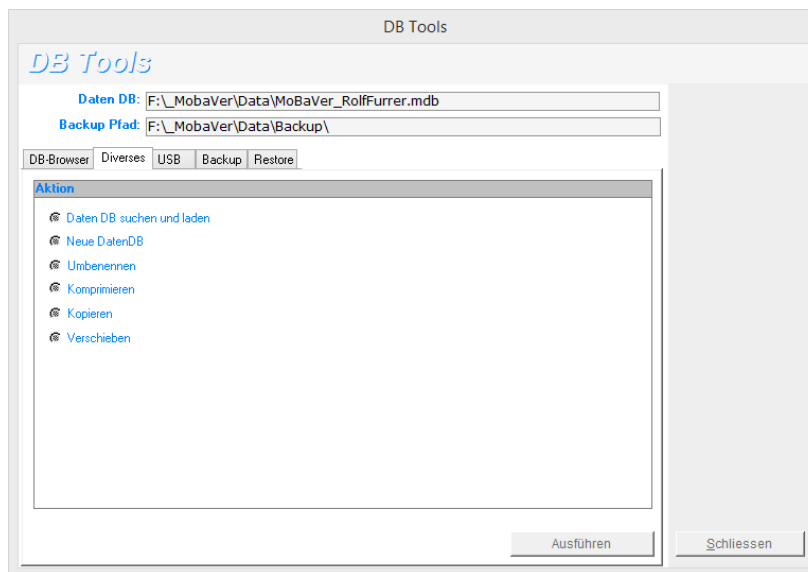
Links	Starten mit Daten DB	  MobaVer10 - DatenDB 'DemoDB' MobaVer10 - DatenDB 'RolfFurrer'
Mitte	Starten mit DB Tools	 MobaVer10 - DBTools

Rechts | Starten ohne Parameter (wie der von Setup erstellte Shortcut)



4.9.1.2 DB Tools Diverses

| 10301



DB Tools
Diverses

Die Felder haben folgende Bedeutung:

Daten DB suchen und laden	Es wird eine auszusuchende DatenDB geladen. Falls die DatenDB mit einer älteren Version von MobaVer erstellt wurde, so wird diese zuerst upgedatet.
Neue DatenDB	Erstellt eine neue DatenDB im aktuellen Daten Verzeichnis unter dem angegebenen Namen. Sollte eine DB unter dem neuen Namen schon existieren, wird die Aktion abgebrochen. Wenn die Option „mit Grunddaten“ aktiviert ist, so werden in der neuen DatenDB in einigen Hilfstabellen bereits Einträge erstellt. Falls „mit Grunddaten“ deaktiviert wird, so wird eine vollkommen leere DatenDB erstellt
Umbenennen	Es wird eine DatenDB umbenannt in einzugebenden Namen. Es darf nur ein Name ohne Dateiendung eingegeben werden, der Name wird automatisch durch MDB ergänzt. Sollte eine DB unter dem neuen Namen schon existieren, wird die Aktion abgebrochen. Name der Original DB: MobaVer_Data.mdb.
Komprimieren	Komprimiert und repariert die aktuelle DatenMDB. Dabei wird die interne Datenstruktur bereinigt und Datenplatz wieder freigegeben. Die DatenMDB kann dabei kleiner werden. Es dürfen KEINE weiteren Fenster in MobaVer geöffnet sein, schliessen Sie also alle Fenster und Formulare in Mobaver, ausgenommen natürlich das Hauptmenu und die DB Tools
Kopieren	Kopiert die aktuelle DatenMDB in ein beliebiges Verzeichnis. Sonst wird

	nichts gemacht, das Ziel-Verzeichnis muss mit einem File-Dialog ausgesucht werden. Der Filename bleibt gleich, ein am Zielort bereits vorhandenes File mit gleichem Namen wird nicht überschrieben.
Verschieben	Verschiebt die aktuelle DatenMDB in ein beliebiges Verzeichnis. Dabei wird die interne Datenbank Struktur bereinigt und Datenplatz wieder freigegeben. Die DatenMDB kann dabei kleiner werden. Die Tabellen werden dann neu verbunden, die DatenDB ist im „alten“ Verzeichnis nicht mehr vorhanden. Es ist darauf zu achten, dass alle Benutzer von MobaVer auf dieses Verzeichnis zugreifen können.

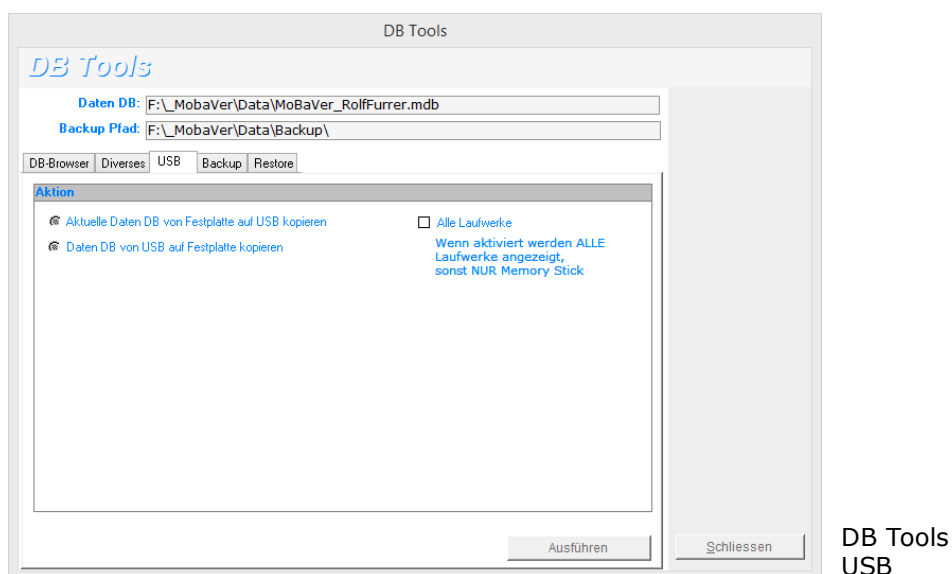
4.9.1.3 DB Tools USB

| 10302

Im Register USB kann die aktuelle Daten DB auf ein USB Laufwerk kopiert werden, oder von einem solchen zurück auf die lokale Festplatte.

Kopiert wird dabei IMMER in oder von einem Verzeichnis _MobaVer, welches auf dem USB Laufwerk vorhanden sein muss. Beim Kopieren AUF das USB Laufwerk wird dieses Verzeichnis automatisch erstellt.

Standardmässig werden nur USB Memory Stick angezeigt. Durch aktivieren von "Alle Laufwerke" werden jedoch alle Laufwerke (ausser CDROM) angezeigt. Ob genügend Platz vorhanden ist oder das Laufwerk schreibgeschützt ist muss durch den Benutzer selber sichergestellt werden.



DB Tools
USB

Im Screenshot sind einige Elemente erst nach Wahl einer Aktion sichtbar

Aktuelle Daten DB von Festplatte auf USB kopieren

Nach Wahl dieser Aktion wird ein Auswahlfeld angezeigt, in welchem die verfügbaren USB Laufwerke (oder alle Laufwerke) aufgelistet werden. Die Liste kann durch Klick auf den Button "Reload" aktualisiert werden. Falls keine angezeigt werden, so ist entweder kein USB Laufwerk vorhanden oder es muss über den Button neu eingelesen werden.

Wird auf den Button "Ausführen" geklickt, so wird auf dem gewählten Laufwerk ein

Unterverzeichnis `_MobaVer` erstellt (falls nicht schon vorhanden) und die aktuelle Daten DB dorthin kopiert.

Daten DB von USB auf Festplatte kopieren

Nach Wahl dieser Aktion wird ein Auswahlfeld angezeigt, in welchem die verfügbaren USB Laufwerke (oder alle Laufwerke) aufgelistet werden. Die Liste kann durch Klick auf den Button "Reload" aktualisiert werden. Falls keine angezeigt werden, so ist entweder kein USB Laufwerk vorhanden oder es muss über den Button neu eingelesen werden.

Nach Auswahl eines USB Laufwerks wird geprüft, ob in diesem ein Unterverzeichnis `_MobaVer` vorhanden ist. Falls nicht, so wird mit einem Hinweis abgebrochen. Ist das Verzeichnis vorhanden, so kann über einen Filedialog die gewünschte Daten DB in diesem Verzeichnis gewählt werden. Wird das Verzeichnis gewechselt, so wird dies erkannt und mit einem Hinweis abgebrochen. Wenn die Daten DB korrekt ausgewählt wurde, kann über den Button rechts des Ziels Verzeichnis über einen Filedialog das gewünschte Ziel Verzeichnis gesucht und ausgewählt werden.

Wird auf den Button "Ausführen" geklickt, so wird die gewählte Daten DB aus dem USB Laufwerk in das gewählte Zielverzeichnis kopiert. Ist eine gleichnamige Daten DB dort schon vorhanden, so kann diese nach Rückfrage überschrieben werden.

Ist die Checkbox "Daten DB verbinden" aktiviert, so wird nach dem kopieren diese Daten DB gleich als aktive Daten DB verbunden. Andernfalls bleibt die bestehende verbunden (ausser wenn diese soeben überschrieben wurde).

Beachten

- Beim ausführen dieser Aktionen darf kein Fenster geöffnet sein ausser den DB Tools (und dem Hauptmenü).
- Auf dem USB Laufwerk wird nur in/aus dem Verzeichnis `_MobaVer` kopiert.

Bedeutung der Button:

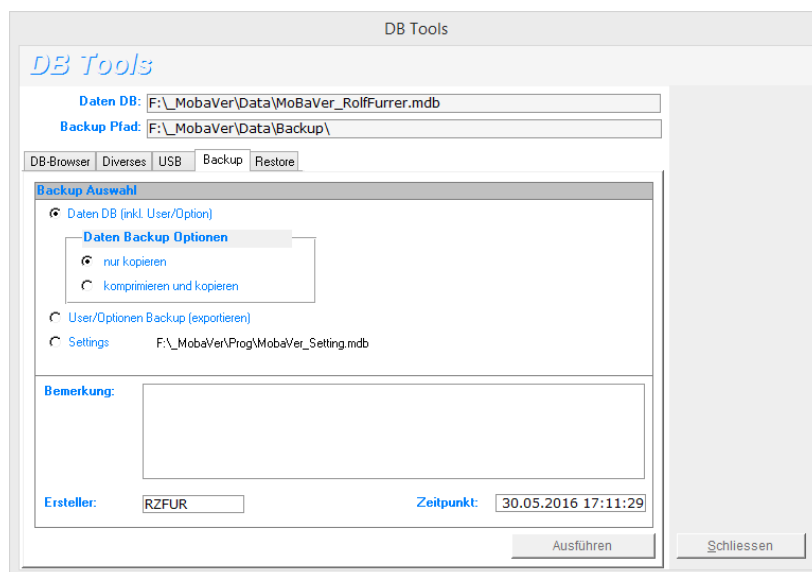
	Auswählen eines USB Laufwerk
	Neu einlesen der USB Laufwerke, beispielsweise wenn ein USB Gerät neu eingesteckt wurde
	Wiederholtes auswählen der Daten DB auf dem USB Laufwerk im Unterverzeichnis <code>_MobaVer</code>
	Wiederholtes auswählen des Verzeichnis in welches die Daten DB vom USB Laufwerk kopiert wird
☒ Daten DB verbinden	Soll die Daten DB nach dem kopieren direkt verbunden werden
☐ Alle USB Laufwerke	Anzeigen von USB Memory Stick oder allen USB Laufwerken (ausser CD ROM)
Ausführen	Starten der Aktion

4.9.1.4 DB Tools Backup

| 10303

Ab hier können Backups der DatenDB, der User/Optionen DB und der Settings DB gemacht werden. Zu jedem Backup kann ein Text mit abgelegt werden.

ACHTUNG, der Inhalt des Dok Pfades kann aus MobaVer NICHT gesichert werden, dazu muss ein anderes Programm verwendet werden, oder die darin befindlichen Daten werden durch normales File kopieren aus dem Windows Explorer an einen beliebigen Ort gesichert.

DB Tools
Backup

Möglich sind Backup der aktuellen Daten DB, sowohl mit wie auch ohne komprimieren. Weiter können Benutzer und deren Einstellungen in den Optionen gesichert werden. Und als weiteres ist es noch möglich, die Settings DB zu sichern. In dieser sind zum Beispiel Fensterpositionen und wieder Benutzer inkl. Optionen gespeichert.

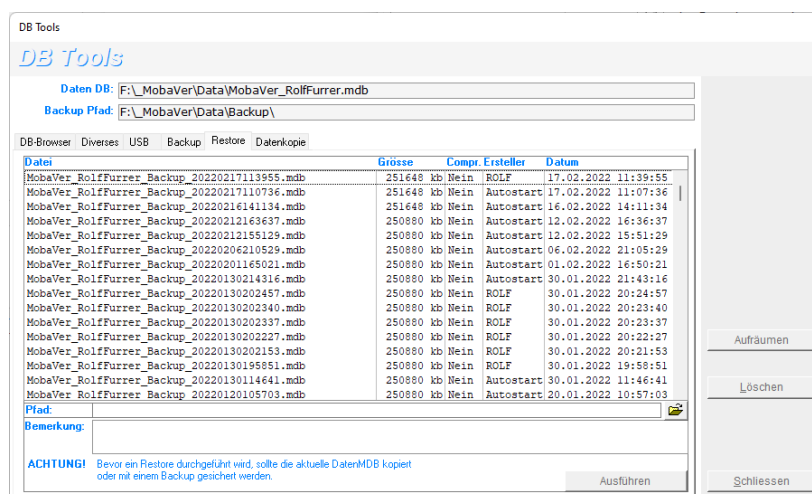
Bei allen Backups kann in der Bemerkungszeile ein beliebiger Text abgelegt werden. Dieser wird dann in der Backup DB abgelegt, zusammen mit der Information, wo die Datei ursprünglich gespeichert war.

4.9.1.5 DB Tools Restore

| 10304

Das zurückspielen eines Backup's nennt man Restore. Dabei wird die aktuelle DatenDB durch eine früher erstellte Backup-Kopie ersetzt **und ist damit unwiderruflich überschrieben**.

Anzeigen der durch MobaVer gesicherten DB's und wohin diese bei einem Restore zurückgeschrieben werden. Beim Anklicken eines Eintrags wird der beim Backup angelegte Text unter Bemerkung wieder eingeblendet.

DB Tools
Restore

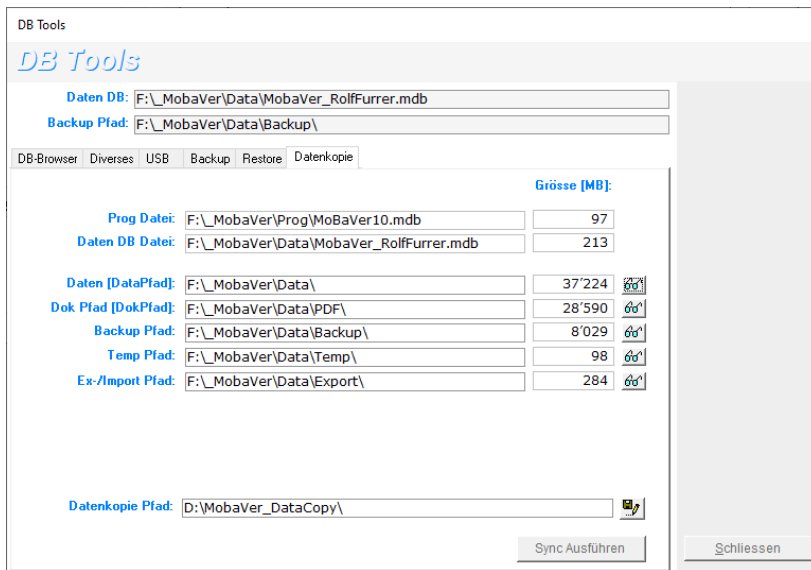
Bedeutung der Button:

	Mit dem Button neben dem Pfad kann das Verzeichnis gewechselt werden, in das die Daten wieder zurückgespielt werden.
Aufräumen	Mit diesem Button können die älteren Sicherungs Dateien (Autostart Backup Dateien) gelöscht werden, welche die Anzahl Autostart Backup Generationen überschreiten. Die Backup Generationen können in den Optionen im Register "Programm Start" definiert werden.
Löschen	Nicht mehr benötigte Backup-Kopien können durch anwählen und anschließenden Klick auf den Button gelöscht werden
Ausführen	Das Restore der ausgewählten Backup Datei wird ausgeführt, die bestehende Daten DB somit mit diesem Backup überschrieben

4.9.1.6 Datenkopie

| 10305

Anzeigen der durch MobaVer verwalteten Verzeichnisse. Durch diese Funktion kann eine Kopie des Datenbestandes erstellt werden. Der Quellpfad ist der "DataPfad", welcher in den Optionen im Register Verzeichnisse an erster Stelle aufgeführt ist und auch die Daten DB enthält.



DB Tools

DB Tools

Daten DB: F:_MobaVer\Data\MobaVer_RolfFurrer.mdb

Backup Pfad: F:_MobaVer\Data\Backup\

DB-Browser Diverses USB Backup Restore **Datenkopie**

Grösse [MB]:

Prog Datei:	F:_MobaVer\Prog\MoBaVer10.mdb	97
Daten DB Datei:	F:_MobaVer\Data\MobaVer_RolfFurrer.mdb	213
Daten [DataPfad]:	F:_MobaVer\Data\	37'224
Dok Pfad [DokPfad]:	F:_MobaVer\Data\PDF\	28'590
Backup Pfad:	F:_MobaVer\Data\Backup\	8'029
Temp Pfad:	F:_MobaVer\Data\Temp\	98
Ex-/Import Pfad:	F:_MobaVer\Data\Export\	284

Datenkopie Pfad: D:\MobaVer_DataCopy\

Sync Ausführen Schliessen

DB Tools
Datenkopie

Sind die weiteren Verzeichnisse als Unterverzeichnisse des DataPfad definiert, so werden diese ebenfalls mitkopiert.

Das Zielverzeichnis wird ebenfalls in den Optionen im Register Verzeichnisse oder hier definiert unter "Datenkopie Pfad".

Es muss im Ziel genügend Platz vorhanden sein um ALLE Daten kopieren zu können. Verglichen wird das Dateidatum «Letzte Änderung». Allenfalls im Zielverzeichnis schon vorhandene ältere Dateien werden überschrieben.

Durch klick auf den Button «Sync Ausführen» wird eine Dialog Box angezeigt, in welcher nochmals die Datenmenge und die Verzeichnisse angezeigt werden. Durch Klick auf «Ok» werden das Quell Verzeichnis (DataPfad) sowie das Ziel Verzeichnis (Datenkopie Pfad) eingelesen und verglichen. Je

nach Anzahl/Grösse der zu kopierenden Dateien und der Geschwindigkeit der Laufwerke kann diese Aktion einige Zeit benötigen.

Anschliessend wird in einer weiteren Dialogbox das Ergebnis des Vergleich angezeigt.



Sync Ausführen Dialog

Klick auf kopieren startet den Kopiervorgang sofort. Durch klicken auf «Dateien zeigen» wird der File Sync Dialog angezeigt. Siehe 4.9.2 File Sync.

Die Kopieraktion kann auch abgebrochen werden.

4.9.1.7 Convert from A97

| 10306

Unter Access 2013 können keine Daten Tabellen im Access 97 Format verwendet werden. Da MobaVer aber (aus Kompatibilitäts Gründen) immer noch solche einsetzte, läuft MobaVer bzw. die Datentabellen nicht mehr unter Access 2013.

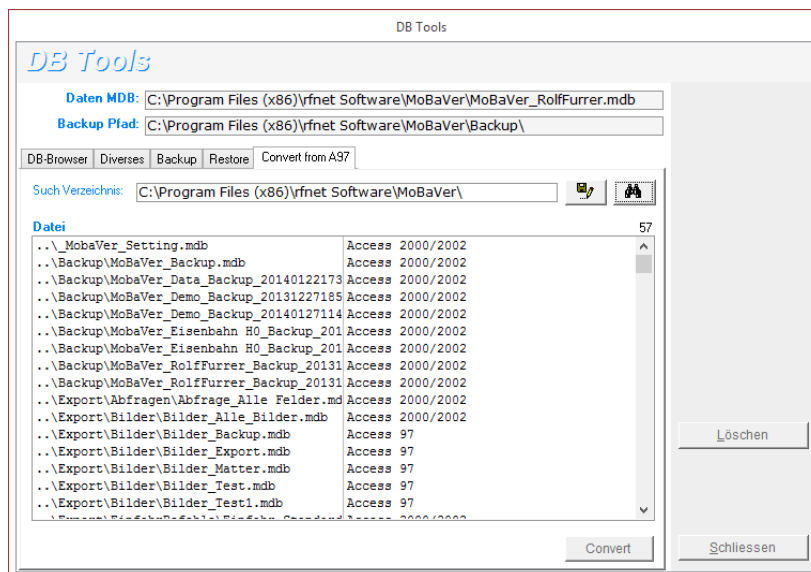
Wenn Sie neu mit MobaVer unter Access 2013 anfangen, dann müssen Sie nichts machen. Haben Sie aber schon unter früheren Access Versionen mit MobaVer gearbeitet, so sind noch Datentabellen im A97 Format vorhanden. Diese müssen nun in das Format A2000 konvertiert werden, so dass diese auch unter Access 2013 bearbeitet werden können. Das betrifft auch Datentabellen aus Exports. Da Access 2013 diese „alten“ Datentabellen nicht mehr lesen kann, muss die Konvertierung unbedingt noch auf einem Access 2000 – Access 2010 System gemacht werden.

Dazu ist das Register „Convert from A97“ zuständig, welches neu in den DB Tools integriert ist.

Wählen Sie über den Button  ein entsprechendes Verzeichnis mit ihren MobaVer Daten aus, dann klicken Sie auf den Button . Es werden alle MDB des gewählten Verzeichnis sowie der Unterverzeichnisse angezeigt, und in welchem Format diese sind.

Alle Dateien mit Eintrag Access 97 können nun angewählt werden, mehrfach Selektion ist bei gedrückter <Ctrl> Taste möglich. Beim abschliessenden klick auf den „Convert“ Button werden diese Datendateien konvertiert.

ACHTUNG! Diese konvertierung muss unbedingt VOR der Verwendung mit Access 2013 gemacht werden. Mit Access 2013 ist das NICHT mehr möglich.

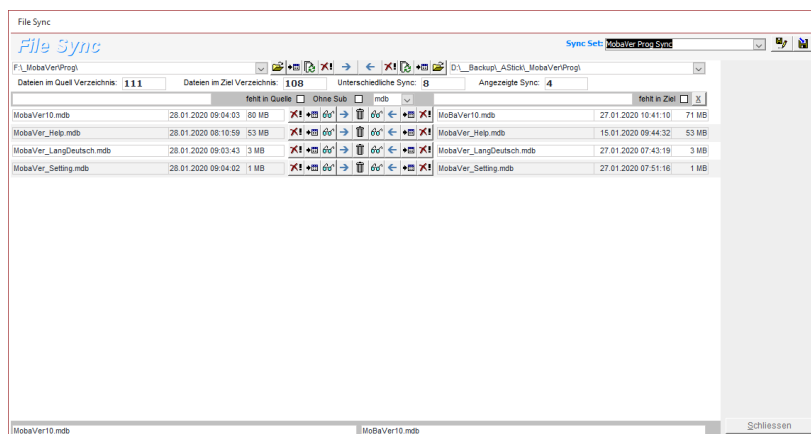


DB Tools
Convert from A97

4.9.2 File Sync

| 10307

File Sync hilft beim Synchronisieren von Laufwerken, Dateien und Ordnern. Die Funktion kann einzelne Dateien und Ordner miteinander vergleichen und sorgt durch die Synchronisation auch für ein Backup der Dateien.



File Sync

Nach Auswahl eines Quell- und eines Ziel-Verzeichnisses werden diese eingelesen, miteinander verglichen und Unterschiede angezeigt. Dateien werden anhand des Änderungsdatum und der Grösse verglichen.

Es werden nur unterschiedliche oder fehlende Dateien angezeigt, gleiche (Datum und Grösse identisch) werden ausgeblendet.

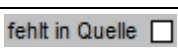
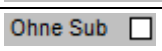
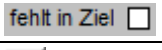
Im Kopfbereich wird angezeigt, wie viele Dateien im Quell- und im Ziel-Verzeichnis gefunden wurden, wie viele davon unterschiedlich oder fehlend sind (Feld "Unterschiedliche Sync"). Da auch Filter gesetzt werden können, wird im Feld "Angezeigte Sync" die Zahl der effektiven Dateien in der Liste angezeigt.

Die gemachten Auswahlen und Einstellungen können in "Sync Set" gespeichert und so schnell wieder abgerufen werden.

Bedeutung der Button oben rechts im Fenster:

	Auswahl eines gespeicherten Sync Set.
	Ist ein Sync Set ausgewählt und die Einstellungen allenfalls geändert worden so kann es unter gleichem Namen neu gespeichert werden
	Die Einstellungen werden unter einem neuen Namen als Sync Set abgespeichert. Es erscheinen nacheinander zwei Eingabeboxen für Sync Name und Beschreibung. Diese können später nicht mehr geändert sondern nur noch gelöscht werden. Siehe dazu 4.9.7 List Einträge löschen

Bedeutung der Button im Kopfbereich:

	Quell- oder Zielverzeichnis, Direkteingabe über Tastatur oder Auswahl aus der Liste. Einträge in der Liste, welche nicht mehr gewünscht sind, können in «Liste Einträge löschen» entfernt werden. Siehe dazu 4.9.7 List Einträge löschen
	Öffnet einen Auswahl Dialog zur Wahl des Quell- oder Zielverzeichnis, je nach klicken auf den linken oder rechten Button
	Öffnet den Windows Explorer mit dem Quell- oder Zielverzeichnis, je nach klicken auf den linken oder rechten Button
	Liest das Quell- oder Zielverzeichnis neu ein, je nach klicken auf den linken oder rechten Button
	Löscht alle angezeigten Dateien im Quell- oder Zielverzeichnis, je nach klicken auf den linken oder rechten Button ACHTUNG! Datenverlust möglich, Vorsicht!
	Kopiert alle angezeigten Dateien vom Quellverzeichnis (linke Seite) in das Zielverzeichnis (rechte Seite). Dabei im Zielverzeichnis bereits vorkommende Dateien werden überschrieben!
	Kopiert alle angezeigten Dateien vom Zielverzeichnis (rechte Seite) in das Quellverzeichnis (linke Seite). Dabei im Quellverzeichnis bereits vorkommende Dateien werden überschrieben!
	Filter um nur im Quellverzeichnis fehlende Dateien anzuzeigen
	Filter um alle Unterverzeichnisse auszublenden
	Filter um nur bestimmte Datei Endungen (zBsp PDF, TXT, usw) anzuzeigen
	Filter um nur im Zielverzeichnis fehlende Dateien anzuzeigen
	Löscht die Filterfelder

Bedeutung der Button in der Liste:

	Löscht diese Datei im Quell- oder Zielverzeichnis, je nach klicken auf den linken oder rechten Button
	Öffnet den Windows Explorer und zeigt die Quell- oder Zieldatei, je nach klicken auf den linken oder rechten Button

	Öffnet das mit der Dateiendung verknüpfte Programm um diese aus dem Quell- oder Zielverzeichnis angezeigte Datei zu öffnen, je nach klicken auf den linken oder rechten Button
	Kopiert diese Datei vom Quellverzeichnis in das Zielverzeichnis
	Entfernt dieses Sync «Paar» aus der Liste damit es beim synchronisieren in diesem Lauf nicht berücksichtigt wird. Beim neu Einlesen des Quell- und Zielverzeichnis wird dies wieder angezeigt
	Kopiert diese Datei vom Zielverzeichnis in das Quellverzeichnis

Bitte berücksichtigen Sie, dass beim Synchronisieren Dateien kopiert und überschrieben werden. Natürlich ist dies die Aufgabe eines File Sync, doch vorher vorhandene ältere/neuere Versionen einer Datei sind dann überschrieben.

4.9.3 Statistik

| 10308

In der Statistik wird kompakt an einem Ort eine Übersicht der in MobaVer verwalteten Daten gezeigt.

- Anzahl Artikel, inkl. Wert- und Preis-Summe
- technische Daten der Fahrzeuge wie Gesamtlänge und Gewicht
- Sets mit Preisen und Fahrzeugen
- gebildete Züge
- Bilder und Speicherbedarf der Bilder in der DB
- Ersatzteile
- Superungen
- Decoder
- InfoPad
- Bestellungen

Wichtig für die korrekte Berechnung der Werte, Preise und Summen ist folgendes:

- Der Kauf-Preis ist die Summe des Feldes Kaufpreis aus ALLEN Artikel, auch denen die in einem Set sind. Aus diesem Grund sollten Fahrzeuge in einem Set keinen Kaufpreis enthalten, dazu dient das Feld Kaufpreis im Set. Dieser Betrag wird als Summe der Sets ebenfalls ausgewiesen.
- Der Betrag Superung entspricht der Summe aller Superungen
- Artikel die den Status "Bestellt" gesetzt haben, werden NICHT in die Endsumme "Kauf" und "Wert" eingerechnet, diese Artikel werden im entsprechenden Abschnitt separat als "Preis von Bestellten..." ausgewiesen
- In Bestellungen erfasste Zusatz- und Versandkosten werden ebenfalls NICHT in die Endsumme "Kauf" und "Wert" eingerechnet, diese Summen erscheinen am Ende der Statistik als separate Werte.

Bedeutung der Button:

	Drucken der Statistik Daten
	Neu berechnen der Statistik Daten

Statistik

Fahrzeuge:	440	Kauf:	CHF 27'766.75	Wert:	CHF 27'592.75
Gesamtlänge:	8'714.10 cm	Fahrzeug Superung:	CHF 955.00		CHF 955.00
Gewicht:	48'548.00 g				CHF 78.00
Zum Verkauf:	8	Anz. Verkauf/Wert:	1		CHF 0.00
Wunschmodelle:	0	Anz. Liquidiert/Wert:	0		CHF 0.00
		Wert in Set's enthaltener Fahrzeuge:			CHF 8'306.00
		Preis von bestellten Fahrzeugen:	CHF 135.00		
Set:	32	Set:	CHF 8'306.00		CHF 0.00
anz. Artikel:	106				
Sets ohne Artikel:	0				
Züge:	41	anz. Fahrzeuge:	300		
Bilder:	1280	Speicher:	101'214 kByte		
Decoder:	70				
Zubehör:	1577 Teile	Zubehör:	CHF 18'462.11		CHF 18'462.11
Zubehör Kategorien:	12	Zubehör Superung:	CHF 120.50		CHF 120.50
		Anz. Verkauf/Wert:	4		CHF 420.00
		Anz. Liquidiert/Wert:	0		CHF 0.00
		Preis von bestelltem Zubehör:	CHF 0.00		CHF 0.00

Schliessen

Statistik (Teilansicht)

4.9.4 Form Filter Liste

| 10309

In vielen Fenster, vorallem in Listen, sind im Kopfbereich sog. Filter oder Such Felder. Über diese kann dann der jeweilige Inhalt der Liste gefiltert werden. Beim schliessen des Fenster wird der Inhalt dieser Felder in der Form Filter Liste gespeichert, und beim öffnen der entsprechenden Fenster aus diesen wieder geladen und sofort entsprechend gefiltert.

Dieses Verhalten kann auf verschiedene Arten gesteuert werden.

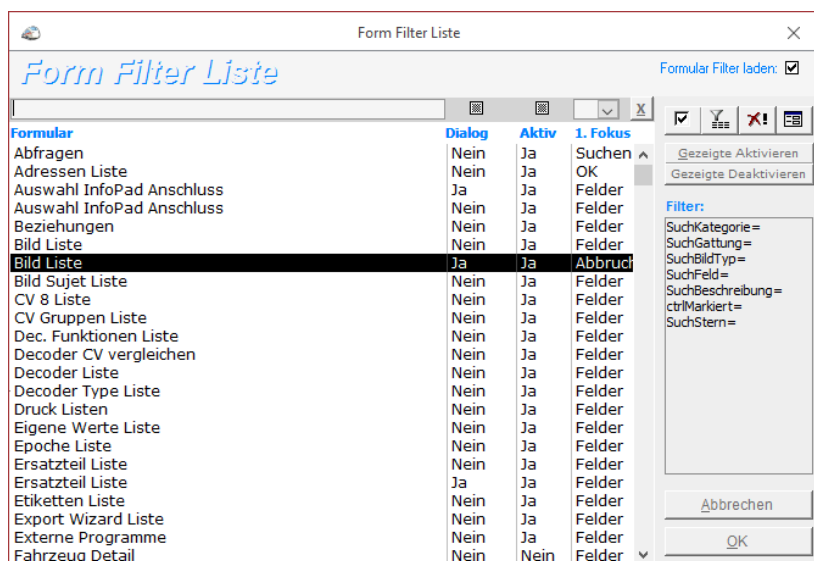
- Global über eine Einstellung in den Optionen Ein/Ausschalten (oder hier im Fenster oben rechts über "Formular Filter laden")
- Einzel über aktivieren/deaktivieren hier in der Liste beim entsprechenden Fenster/Form Eintrag über den Button ☒ oder die <Space> Taste
- beim öffnen/schliessen eines Fenster/Form durch gedrückt halten der <Shift> Taste

Weiter kann gesteuert werden, welcher Bereich/Button nach dem öffnen eines Fenster den Fokus haben soll. Also, wo der «Cursor» gesetzt ist. Zur Auswahl stehen dort

Bereich	Bemerkung
Felder	Setzt den Cursor in das erste sichtbare Eingabe Feld für Daten
Suchen	Setzt den Cursor in das erste Such Feld
OK/Beenden/Schliessen	Setzt den Fokus auf den Button Ok/Beenden/Schliessen
Abbruch	Setzt den Fokus auf den Button Abbruch

Zu beachten: nicht in allen Fenster stehen alle Bereiche zur Verfügung. Beim einstellen sollte ein vorhandener Bereich gewählt werden.

In der Form Filter Liste sind alle Fenster/Formulare aufgelistet, die schon gespeichert wurden.

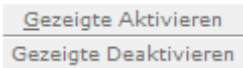


Form Filter Liste

Die Spalten bedeuten:

Formular	so heisst das Fenster/Formular
Dialog	wird aus einem anderen Fenster zur Auswahl geöffnet, zsp. das Auswahlfenster für Ersatzteile beim hinzufügen zu Artikel
Aktiv	der Formfilter ist aktiv und wird beim öffnen/schliessen des Fenster geladen/gespeichert

Bedeutung der Button

	aktiviert/deaktiviert den Form Filter des gewählten Fenster/Form, gleiche Funktion hat auch die <Space> Taste
	löscht ALLE Form Filter ALLER angezeigten Fenster/Form. Allenfalls vorher über das Such Feld oberhalb der Liste filtern
	öffnet das selektierte Fenster/Form
	bei allen angezeigten Fenster/Form den Form Filter beim öffnen/schliessen aktivieren/deaktivieren

4.9.5 Felder Ein-/Ausblenden

| 10310

4.9.5.1 Feld Set

| 10311

In MobaVer können in den Fenster 'Fahrzeug Detail', 'Zubehör Detail', 'Decoder Detail', 'Digital', 'Explorer...' sowie vielen Hilfstabellen Fenstern (Kategorie, Gattung,...) insgesamt über 400 Felder oder Register ein-/ausgeblendet oder zu Pflichtfeldern definiert werden. Diese Einstellungen werden in sogenannten Feld Set zusammengefasst. Jedes Feld Set kann dann einem oder mehreren Kategorien oder Gattungen zugewiesen werden. Ausserdem kann ein Feld Set mit Namen 'Standard' definiert werden. Es passiert nun in oben genannten Fenster folgendes:

1. Wird zu der aktuell angezeigten Gattung ein Feld Set gefunden, so werden die Felder diesem entsprechend ein-/ausgeblendet
2. Ist kein Feld Set für die Gattung definiert, so wird geprüft, ob bei der Kategorie eines definiert ist. Falls dem so ist, so werden die Felder diesem entsprechend ein-/ausgeblendet
3. Ist auch keines bei Kategorie definiert, so wird noch geprüft ob eines mit Namen 'Standard' existiert. Falls ja, so werden die Felder diesem entsprechend ein-/ausgeblendet
4. Gibt es auch kein Standard, so werden **alle** Felder angezeigt.

Durch dieses Vorgehen können für alle nur erdenklichen Kategorien oder sogar Gattungen in Fahrzeugen, Zubehör oder Decoder andere Felder angezeigt oder verborgen werden. Trotzdem hat man immer Zugriff auf alle Felder, denn diese können durch einen Button im Kopfbereich ganz rechts der oben genannten Fenster jederzeit eingeblendet werden. Und auch wieder ausgeblendet. Alle Daten in diesen Feldern bleiben erhalten, auch wenn diese ausgeblendet werden.

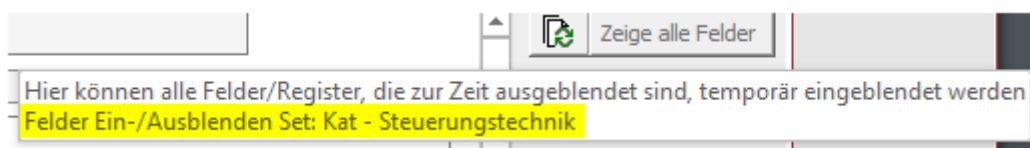
Detail Fenster, die nach Kategorie und/oder Gattung Feld Set berücksichtigen sind:

- Fahrzeug, Zubehör und Medien
- Ersatzteil und Superung

Explorer Fenster berücksichtigen in allen 5 Gruppen die Kategorie und/oder Gattung (FZG, ZUB, MED, ERS und SUP).

Alle anderen Fenster gehen immer auf das Standard Set.

In allen Fenstern, die Felder ein-/ausblenden können, wird **IMMER** der Button "Alle Felder zeigen" angezeigt. Dieser ist aber nur aktiv, wenn auch tatsächlich irgendetwas ausgeblendet ist. Im Tooltext zu diesem Button wird auch angezeigt, welches Feld Set gerade angewendet wird:



Wenn kein Set angezeigt wird, sind alle deaktiviert oder keines vorhanden (zBsp alle gelöscht)



Felder Ein-/Ausblenden
Feld Set

Bedeutung der Button:



Löscht das aktuelle Feld Set. Löschen von Feld Set die verwendet werden (die einer Kategorie oder Gattung zugewiesen sind), können **nicht** gelöscht werden.

	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Feld Set
	Bearbeiten des aktuellen Feld Set
	Exportieren des ausgewählten Feld Set in eine Export DB
	Importieren eines Feld Set aus einer Export DB
	Kopiert das aktuelle Feld Set
	Aktivieren/Deaktivieren des ausgewählten Feld Set, die Felder werden dann nicht mehr ausgeblendet wenn dieses Set zur Auswahl kommen würde
Alle aktivieren Alle deaktivieren	Aktivieren/Deaktivieren ALLER in der Liste angezeigten Feld Set

4.9.5.2 Felder Ein-/Ausblenden

| 10312

Hier können alle Felder ein-/ausgeblendet werden, die zu einem Feld Set gehören. Es gibt Filtermöglichkeiten, damit nur Felder zu einem bestimmten Fenster oder sogar zu einem bestimmten Bereich in einem Fenster angezeigt werden.
Beim Schliessen des Fensters werden diese Filter mit gespeichert und beim nächsten Öffnen des Feld Set gleich wieder gesetzt.

Unterstützt für das Ein-/Ausblenden von Feldern werden folgende Fenster

- Explorer (Detail Ansichten von Artikel)
- Fahrzeug Detail
- Zubehör Detail
- Medien Detail
- Ersatzteil Detail
- Superung Detail
- Decoder Detail
- Digital
- Alle Hilfstabellen (Kategorie, Gattung, ...)
- Links
- Bilder
- Zug Detail

Ausserdem kann der Feld Set Name und eine Beschreibung definiert werden. Wenn ein Feld Set mit Name 'Standard' existiert, so wird dieses in den Fenster Fahrzeug/Zubehör Detail immer dann angewendet, wenn kein Feld Set zur angezeigten Kategorie oder Gattung definiert wurde. Weiter gilt das Standard Feld Set in den Fenstern Decoder Detail sowie Digital, da bei diesen keine Kategorien oder Gattungen existieren.

Wenn also im Fenster **Digital** das Register **Geschwindigkeit Kennlinie** ausgeblendet werden soll, so muss dies im Feld Set Standard definiert werden.

In folgendem Screenshot ist zu erkennen, das im Fenster „Fahrzeug Detail“ die Felder „Wunschmodell, Bestellt und Zum Verkauf“ ausgeblendet werden. Dieses Feld Set hat den Namen „Kat – Loko“ und wird dann in den Kategorien der Kategorie „Lokomotiven“ zugeteilt. Somit werden dann bei allen Lokomotiven diese Felder ausgeblendet.

Wenn ein ganzes Register ausgeblendet wird, so sollten die darin enthaltenen Felder NICHT auch ausgeblendet werden. MobaVer geht beim Prüfen auf Sichtbarkeit durch alle Felder, die

ausgeblendet werden sollen. Und wenn schon das ganze Register ausgeblendet wird, müssen die Felder darin nicht auch noch ausgeblendet werden. Dies braucht nur unnötig Rechenaufwand und kostet minimal Zeit.

Auch muss darauf geachtet werden, dass nicht ein Feld zu einem Pflichtfeld gemacht wird, und anschliessend das ganze Register, in welchem dieses Feld ist, ausgeblendet wird. Dies wird unweigerlich zum Problem führen, dass das entsprechende Fenster nicht mehr geschlossen werden kann weil ein nicht sichtbares Pflichtfeld nicht ausgefüllt ist.

Felder Ein-/Ausblenden
Detail

Wichtig hier sind die beiden Spalten rechts, „Anz./Pfli.“.

Anz bedeutet anzeigen, aktivierte werden angezeigt.

Pfli bedeutet Pflichtfeld, dabei können solche Felder, die hier rot hinterlegt sind, NICHT geändert werden. Ein Register (siehe in Screenshot zBsp. „Register Modell“) kann ja nicht zu einem Pflichtfeld gemacht werden.

Umgekehrt gibt es Systembedingte Pflichtfelder (Bild Name) die nicht so deaktiviert werden können, dass sie kein Pflichtfeld mehr sind. Auch können Pflichtfelder nicht mehr ausgeblendet werden. Bei diesen Sonderfällen wird jeweils ein Hinweis eingeblendet, wenn dies geändert werden soll.

Bedeutung der Button:

	Alle angezeigten Felder werden eingeblendet
	Alle angezeigten Felder werden ausgeblendet
	Exportieren der Einstellungen aller in diesem Feld Set vorhandenen Felder in eine Export DB
	Importieren von Einstellungen aus einer Export DB
	Erstellt eine Kopie aller in diesem Feld Set vorhandenen Felder in ein neues Feld Set
	Damit wird das zum Feld gehörende Fenster geöffnet und das Feld farbig markiert. Ausgenommen sind die Felder im Explorer, diese können nur markiert werden wenn das entsprechende Detailfenster im Explorer schon angezeigt wird.

	Ebenso können Register nicht farbig markiert werden, diese bekommen einfach den Fokus
--	---

4.9.5.3 Register Verwendet In

| 10313

Listet auf, wo das Feldset zugewiesen ist. Normalerweise sind das Kategorien oder Gattungen.

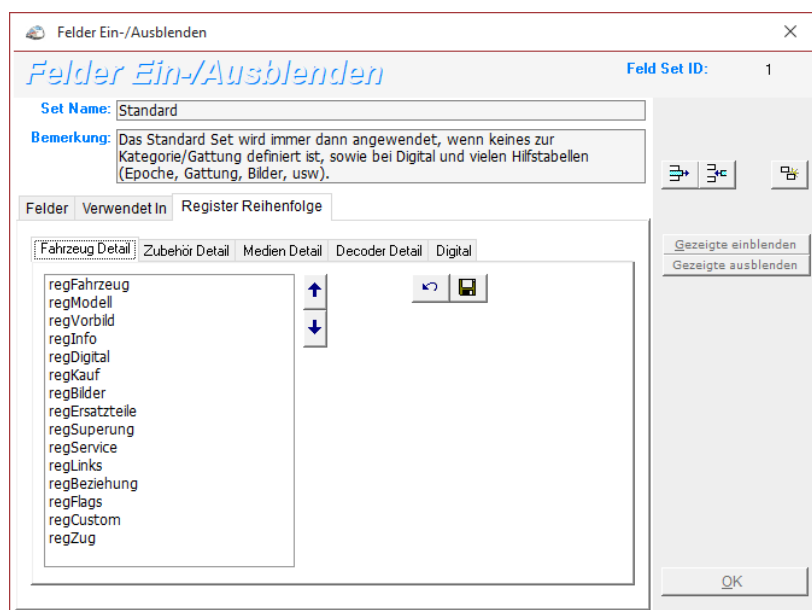
Wird ein Eintrag ausgewählt, so kann über den  Button die Zuweisung des Feld Set zu dieser Kategorie oder Gattung entfernt werden.

4.9.5.4 Register Reihenfolge

| 10314

In den Fenstern zu Fahrzeug Detail, Zubehör Detail, Medien Detail, Decoder Detail und Digital hat es viele Register. Die Reihenfolge, in welcher diese Register angezeigt werden kann dabei beliebig definiert werden. Für Fahrzeug, Zubehör und Medien sogar nach Feldset und somit pro Kategorie oder gar Gattung unterschiedlich. Bei Decoder und Digital muss dies im Feldset „Standard“ gemacht werden.

Ausgeblendete Register müssen nicht umsortiert werden, können aber ebenfalls an die gewünschte Position sortiert werden. Sie erscheinen dann an der Stelle, wenn der Button für „Alle Felder“ anzeigen geklickt wird.



Felder Ein-/Ausblenden
Register Reihenfolge

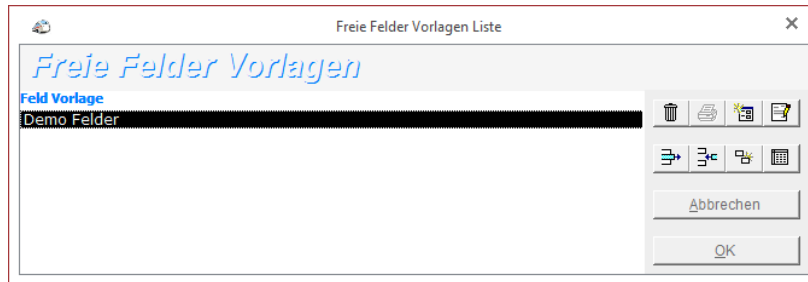
Bedeutung der Button:

	Sortiert den Register Eintrag nach oben/unten.
	Setzt die Reihenfolge auf den Standardwert zurück
	Speichert die Sortierreihenfolge

4.9.6 Freie Felder Vorlagen

| 10315

Über die Feld Vorlagen können die 16 verfügbaren freien Felder so angepasst werden, dass diese nur bestimmte Werte aufnehmen können. Grundsätzlich haben in jedem Feld maximal 250 Zeichen Platz, über bestimmte Kriterien kann aber definiert werden, wie der Inhalt aussehen darf. Es können beliebig viele Vorlagen definiert werden, pro Fahrzeug/Zubehör kann dann eine verwendet werden.



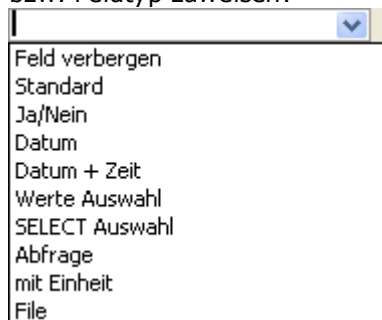
Feld Vorlagen Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Feld Vorlage
	Noch nicht implementiert
	Erstellen einer neuen Feld Vorlage
	Bearbeiten der aktuellen Feld Vorlage
	Exportieren der aktuellen Feld Vorlage in eine Export DB
	Importieren von aktuellen Feld Vorlage aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Feld Vorlage
	Öffnet das Suchen Formular mit der gewählten Feld Vorlage als Suchbegriff

Feld Vorlage

Ein Feld kann beliebig definiert werden, oder ausgeblendet sein. Falls es verwendet werden soll, muss zuerst auf den Bereich des Feldnamen geklickt werden. Dadurch wird der Feldbereich weiss hinterlegt (teilweise aber nicht vollständig, z.Bsp. bei mehrzeiligen Feldern wie oben dargestellt). Anschliessend über die Auswahl eines Formats aus dem Listen Feld „Format Wahl“ ein Format bzw. Feldtyp zuweisen:



Wird die Checkbox „Pflichtfeld“ aktiviert so muss dieses Feld im Artikel ausgefüllt werden. Dies wird durch einen farbigen Hintergrund signalisiert, wie bei anderen Pflichtfeldern in MobaVer auch.

Bedeutung der Einträge:

Feld verbergen		Das Feld wird nicht dargestellt
Standard		Ein Feld mit beliebigem Inhalt
Ja/Nein	*	Es kann nur ein Ja/Nein oder nichts im Feld stehen
Datum	*	Eingabe eines Datum im Format 21.12.2008
Datum + Zeit	*	Eingabe eines Datum + Zeit im Format 21.12.2008 20:15
Werte Auswahl	*	Zur Auswahl werden nur Werte zugelassen, die im Feld „Werteliste“ durch ; getrennt aufgelistet werden
SELECT Auswahl	*	Zur Auswahl wird eine Liste generiert, die aus allen Werten besteht, die bereits bei anderen Artikeln in diesem Feld stehen. Es werden nur Artikel berücksichtigt, die die gleiche Feld Vorlage haben.
Abfrage	*	Im Feld Werteliste kann mit gedrückter <Shift> Taste aus einem Dialog eine Abfrage ausgewählt werden ([Abfrage=xx]). Es wird dann das erste Feld dieser Abfrage zum bilden einer Auswahlliste verwendet.
mit Einheit		Erlaubt das Eingeben einer Einheit, z.Bsp. „___ V“
File	*	Auswahl einer Datei über einen Dateiauswahldialog. Steht ein gültiger Pfad in einem solchen Feld, dann wird durch klick auf dieses Feld die Datei mit dem entsprechenden Programm geöffnet.

Felder mit einem * öffnen beim anklicken mit gedrückter <Shift> Taste einen Funktionsassistenten. Durch anklicken der Felder bei gedrückter <Ctrl> Taste wird der Inhalt wieder gelöscht.

Einige dieser Felder blenden dann, wenn sie im Artikel ausgewählt werden, einen Button rechts

neben dem Feld ein .

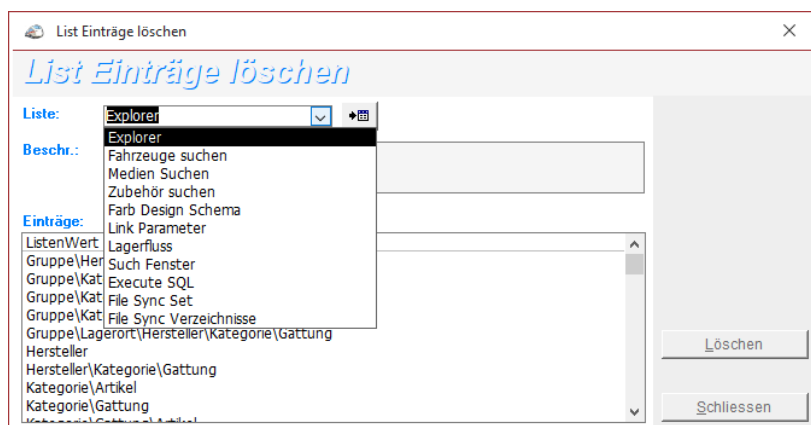
Beim klick auf diesen Button wird eine Auswahl Liste eingeblendet, aus der einfach durch auswählen ein Wert in das Feld übernommen wird. Je nach Feldtyp kann nicht mehr direkt in das Feld geschrieben werden.

Im Register «Verwendet in» ist zu sehen, bei welchem Artikel diese Frei Feld Vorlage aktiviert ist.

4.9.7 List Einträge löschen

| 10316

In diversen Formularen (zBsp Explorer oder Fahrzeug Suchen) können die Gruppierung bzw. Suchmuster abgespeichert werden. Schnell mal hat es dort Einträge, die nicht mehr benötigt werden. Hier können diese überflüssigen Einträge gelöscht werden. Als erstes wählen Sie aus der Liste aus, welches Formular bereinigt werden sollen. Die Einträge werden dann aufgelistet und können zum löschen selektiert werden.



List Einträge löschen

Über den Button Löschen wird der selektierte Eintrag gelöscht. Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden, die Einträge müssen in den Formularen wieder neu zusammengestellt und gespeichert werden.

4.9.8 Listen Vorlagen

| 10317

Für die Fenster Fahrzeugliste, Zubehörliste, Medienliste, Explorer, Bestellung und Decoder können hier verschiedene Ansichten definiert werden, die dann in der Liste einfach umgeschaltet werden können. Es sind Spalten/Breiten, Sortierung und Filter definierbar.

Ist eine Vorlage mit Namen „Standard“ definiert, so wird diese beim öffnen der genannten Listenfenster automatisch geladen.

Im Explorer ist es zusätzlich möglich, Listen Vorlagen in Abhängigkeit der Gruppe zu definieren. Es muss dazu eine Listen Vorlage erstellt werden, die genau den Namen der Gruppe hat, also: Fahrzeug, Zubehör, Medien, Ersatzteil oder Superung.

Wenn nun die Gruppierung so gewählt wird, dass:

1. Die Gruppe als erstes gesetzt ist
2. in den Optionen unter Explorer "Gruppe als Listenvorlage" aktiviert ist

So wird die Listenvorlage in Abhängigkeit der Gruppe dargestellt. Es können also beispielsweise Fahrzeuge andere Spalten angezeigt werden als bei Ersatzteilen.

Für die Bestellung Liste kann die Breite der einzelnen Spalten eingestellt werden. Es gibt da keine Spalten oder verschiedene Ansichten zur Auswahl.



Listen Vorlagen

Die Listen Vorlagen werden getrennt nach Fahrzeug, Zubehör, Medien, Explorer oder Bestellung aufgelistet. Über die Checkbox rechts kann umgeschaltet werden.

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Listen Vorlage
	Noch nicht implementiert
	Erstellen einer neuen Listen Vorlage
	Bearbeiten der aktuellen Listen Vorlage
	Exportieren der Listen Vorlage in eine Export DB
	Importieren von Listen Vorlage aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Listen Vorlage, der Name wird um „Kopie“ ergänzt

Einige Button sind bei 'Standard' und Bestellung nicht aktiv

Neben den bereits fest vorhandenen Spalten „Fahrzeug“, „Bezeichnung“ und „Markiert“ können bis zu 10 weitere Spalten ausgewählt werden. Die Breite der zusätzlichen Spalten kann ebenfalls definiert werden. Wird zu einer Spalte keine Breite angegeben, so wird diese variable gehalten. Ist die Summer aller Breiten grösser als der zur Verfügung stehende Platz, so wird ein horizontaler Scrollbalken eingeblendet. Die Gesamtgrösse darf aber 52cm NICHT übersteigen.

Bedeutung der Button im Detail Fenster:

	Falls das entsprechende Listen Fenster offen ist werden die Spalten Daten sofort angezeigt
	Kopiert die angezeigte Listen Vorlage
	Erstellt eine neue, leere Listen Vorlage
	Fügt an der gewünschten Position eine leere Spalte ein, alle darunter liegenden werden entsprechend nach unten verschoben. Die unterste geht dabei verloren
	Löscht eine gewünschte Position, die darunter liegenden werden entsprechend nach oben verschoben

Einige Button und Register sind bei 'Standard' und Bestellung nicht aktiv

Fahrzeuglisten Vorlage,
Register Spalten

Im Register Sortieren kann angegeben werden, nach welchen Feldern die Fahrzeug Liste sortiert werden soll. Diese Werte können aber dort jederzeit geändert werden, erst beim erneuten aufrufen der Vorlage hat die hier gemachte Einstellung wieder Gültigkeit.

Fahrzeuglisten Vorlage,
Register Spalten

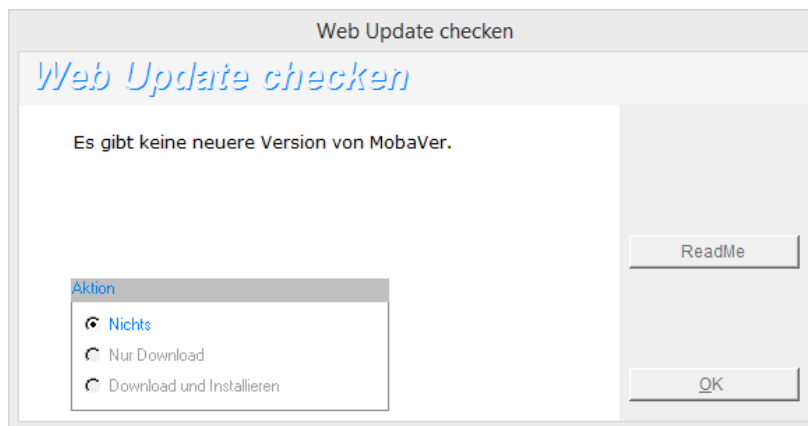
Im Register Filter können Werte definiert werden, die beim Aufrufen der Vorlage direkt in die Fahrzeug Liste übernommen werden. So kann beispielsweise eine Vorlage definiert werden, die nur die Kategorie „Lokomotive“ anzeigt und dabei eine Spalte mit der Digital Adresse zusätzlich einblenden lassen.

Fahrzeuglisten Vorlage,
Register Spalten

4.9.9 Web Update checken

| 10318

Es wird bei bestehender Internetverbindung auf der Homepage von rfnet-Software nachgesehen, ob eine neue Version vorhanden ist. Das Formular kann entweder über die Menüleiste • Hilfe • Update Check oder über Menü Hilfstabellen/Tools • Update Check aufgerufen werden.



Update Check

Bei Vorhandensein einer neuen Version, können Sie auswählen was mit der neuen Version geschehen soll.

Nichts	Die vorhandene Version wird beibehalten. Beim nächsten Start wird die Meldung erneut gebracht.
Nur Download	Es erfolgt der Download von der Homepage. Die Installation muss von Hand ausgelöst werden. Die Datei „MobaVerXX.exe“ wird heruntergeladen und in das Verzeichnis „C:\Programme\rfnet Software\MobaVer\“ gespeichert.
Download und installieren	Es erfolgen der Download und die Installation der neuen Version. MobaVer wird dabei beendet und das Setup automatisch gestartet. Achtung, für das Setup müssen Administrativ Rechte vorhanden sein.

Es ist möglich, dass zusätzliche Button am rechten Rand eingeblendet werden. Mit diesen können verschiedene Informationen zum aktuellen Update oder zur Version angezeigt werden.

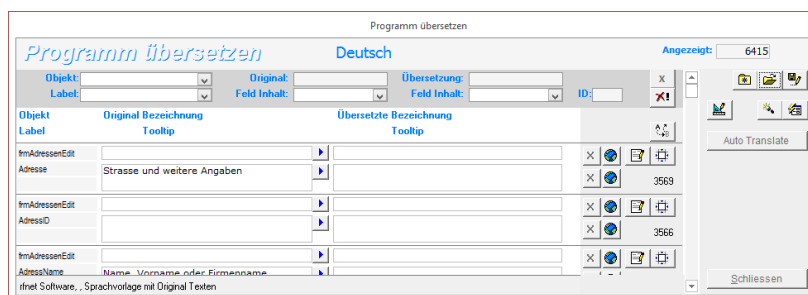
4.9.10 Programm übersetzen

| 10319

MobaVer kann in beliebige Sprachen übersetzt werden. Dies geht zwar nicht automatisch und stellt einen nicht zu unterschätzenden Aufwand dar. Mit der integrierten Unterstützung lässt sich das aber doch relativ komfortabel erledigen.

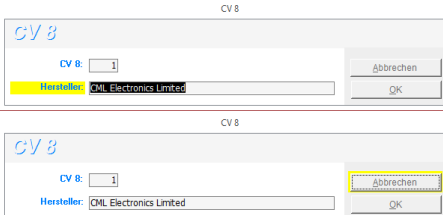
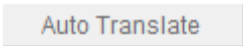
Fast jeder Begriff in einem Formular oder Bericht kann dabei übersetzt werden, zusätzlich sind dies noch viele Texte in Mitteilungen und sogenannte Tooltips zu Checkboxes oder Button, welche angezeigt werden, wenn mit der Maus darüber stehengeblieben wird.

Was nicht übersetzt werden kann, das sind die Namen der Tabellen und Tabellenfelder, die so zum Beispiel im Abfrage Designer oder im Suchfenster immer noch in der Original Sprache Deutsch verbleiben. Ebenfalls nicht übersetzt wird das Handbuch sowie die Hilfe, ausser es findet sich jemand, der das übernehmen möchte.



Programm übersetzen

Bedeutung der Button:

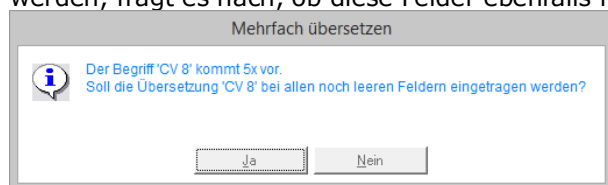
	Erstellen einer neuen, leeren Übersetzungs Datei
	Laden einer Übersetzungs Datei
	Die aktuelle Übersetzungs Datei mit allen bereits gemachten Übersetzungen in eine neue Datei speichern und diese sofort laden
	Informationen zur Übersetzungs Datei und definieren eines Link für die Unterstützung beim übersetzen
	Neu laden der Übersetzungen in den Speicher, wenn Anpassungen an der aktuellen Datei gemacht wurden und diese nicht angezeigt werden
	Alle offenen Formulare neu „übersetzen“, also Feld-Texte neu anzeigen
	Löschen des Filters und anzeigen ALLER Übersetzungstexte
	Bei ALLEN angezeigten Übersetzungen die Übersetzungsfelder löschen, kann nicht rückgängig gemacht werden
	Bei ALLEN angezeigten Übersetzungen die Übersetzungsfelder mit einem bestimmten Text abfüllen, es kann gewählt werden, ob dies bei nur leeren Felder oder bei allen Felder der angezeigten Übersetzungen geschehen soll
	Übernimmt den Original Text Links in den Übersetzungstext rechts
	Löscht den Übersetzungstext rechts
	Öffnet die Übersetzungshilfe mit dem originalen Text Links, die Hilfe kann in der Info  geändert werden.
	Öffnet das Übersetzungs Detail Fenster, in welchem alle 4 Felder vergrößert angezeigt werden.
	Sofern möglich wird das entsprechende Formular geöffnet und das Feld bzw. Button markiert (gelb hinterlegt bzw. umrahmt), welcher mit diesem Text übersetzt wird.  Felder aus Texten, Berichten, Menüzeile und Menüformular können NICHT angezeigt werden
	Durch diesen Button wird der Google Translator gestartet. Es werden alle Texte an diesen übergeben und die Übersetzungen automatisch eingetragen. Allerdings muss trotzdem anschliessend das Ergebnis überarbeitet werden, die Ergebnisse sind zuweilen doch eher „lustig“. Also besser immer Stückweise (zBsp. pro Formular) vorgehen. Damit der Google Auto Translator funktioniert, müssen 2 Bedingungen erfüllt sein: 1. eine Internet Verbindung muss vorhanden sein

2. in der Übersetzungsinfo muss ein Google Link mit Sprachcode vorhanden sein (siehe nächstes Kapitel 4.9.10.1 Übersetzungs Info)

Im angezeigten Formular gibt es auch ein paar Funktionen, die nicht sofort sichtbar sind. Oben sind 7 Filterfelder, die mit beliebigen oder vordefinierten Werten gefüllt werden können. Diese Filtern dann die Übersetzungstexte. Wird nach Texten gefiltert, kann der * als Platzhalter vor oder hinter dem Text verwendet werden. Beispiel: „*Abbrechen“ findet auch „Alles abbrechen“, „&Abbrechen“, „Abbrechen“. Doppelklick auf einen Texteintrag in der Liste macht diesen Eintrag zum Filter. Im Objekt kann nach Formularen und Texten gefiltert werden. Label listet alle Felder auf, die den gleichen Namen haben.

Im Feld **ID:** kann ein Wert eingetragen werden, dann wird genau dieser Datensatz angezeigt. Es ist aber auch möglich, mit > oder < zu arbeiten, dann werden entsprechend alle grösseren oder kleineren Datensätze angezeigt. Die ID eines Datensatz wird in jeder Zeile ganz rechts als graue Zahl angezeigt. So ist jeder Übersetzungstext eindeutig identifizierbar.

Wenn ein Übersetzungsfeld geändert wurde, prüft MobaVer beim verlassen dieses Feldes, ob es noch andere GLEICHE Felder findet, die keinen Übersetzungseintrag haben. Falls solche gefunden werden, fragt es nach, ob diese Felder ebenfalls mit diesem Begriff übersetzt werden sollen.



4.9.10.1 Übersetzungs Info

| 10320

Hier kann eingetragen werden, wer diese Übersetzung gemacht hat oder dabei mitgeholfen hat. Die Fairness verlangt aber, dass man sich hier nur verewigt, wenn man auch was gearmcht hat. Für den persönlichen Gebrauch ist es natürlich egal, was hier steht.

Ein spezielles Feld ist „Übersetzungs Dienst“. Hier kann beispielsweise der Google Übersetzer Link eingetragen (wie voreingestellt) und angepasst werden (Quell – Ziel Sprache). Beim Klick auf den Button  wird dann dieser Link aufgerufen und an der Position [%1] der zu übersetzende Text übergeben. So kann eine Übersetzung viel komfortabler gemacht werden.

[http://translate.google.ch/translate_t#de|en|\[%1\]](http://translate.google.ch/translate_t#de|en|[%1])

Der rote Eintrag kann durch einen von Google unterstützten Sprachcode ersetzt werden

Beispiele:

- en-Englisch
- sv-Schwedisch
- nl-Niederländisch
- fr-Französisch
- usw.

Übersetzungs Info

4.9.10.2 Text eintragen

| 10321

Beim Klick auf den Button  kommt nach einer Sicherheits-Frage dieses Fenster. Hier kann ein Text eingetragen werden, der mit OK in allen oder nur den leeren Feldern eingetragen wird, die momentan im Übersetzungsfenster angezeigt werden. Es ist also sinnvoll, zuerst mit den Filter Feldern eine geeignete Auswahl zu treffen.

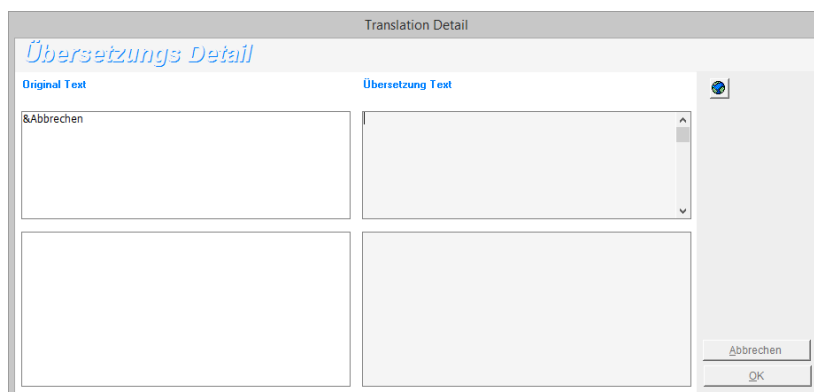
Sicherheitsfrage

Text eintragen

4.9.10.3 Übersetzungs Detail

| 10322

Ist der Text grösser als der Platz in den Feldern, so wird dieser nicht komplett angezeigt. Durch Klick auf den Button  wird das Detail Fenster mit den Texten angezeigt. Hier können die Texte bearbeitet und durch OK auch wieder übernommen werden.



Übersetzung Detail

Ein Klick auf den Button  öffnet den Internet Explorer mit der Translater Seite, die in den Übersetzungs Info als „Übersetzungs Dienst“ eingetragen ist.

4.9.11 Import

| 10323

Diese Funktion ist im Kapitel 4.11.5 Import/Update und Export beschrieben.

4.9.12 Export und Export Wizard

| 10324

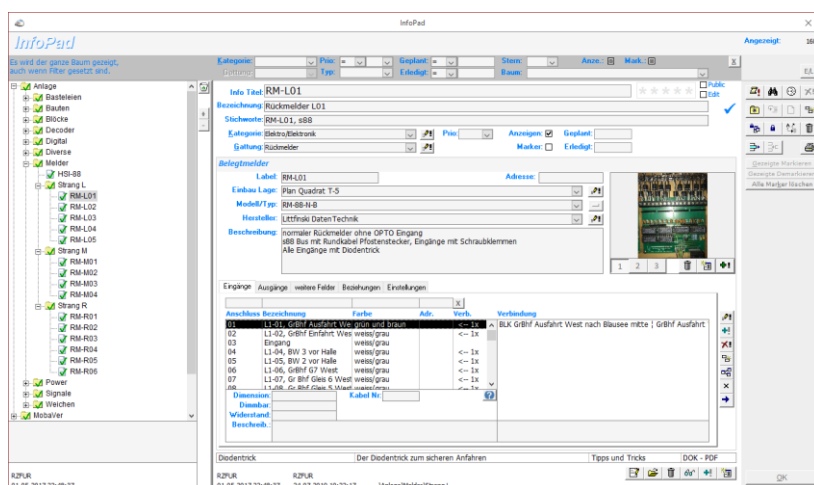
Export ist im Kapitel 4.11.5 Import/Update und Export beschrieben.

Export Wizard ist im Kapitel 4.11.6 Export Wizard beschrieben.

4.9.13 InfoPad

| 10325

Mit InfoPad steht ein Werkzeug zur Verfügung, mit dem beliebige Dokumentation, Beschreibungen, aber auch Verdrahtungspläne oder ToDo Listen verwaltet werden können. Dazu stehen einige InfoPad Typen zur Verfügung, die unterschiedliche Informationen aufnehmen können. Die Verwaltung der unterschiedlichsten Informationen kann in einem frei definierbaren Explorer Baum nach belieben geordnet und auch verschoben werden.



InfoPad eines Belegmelder

Eine Volltextsuche über ALLE Informationen ermöglicht das einfache Auffinden aller in der Verwaltung abgelegten Infos.

Es gibt verschiedene InfoPad Typen die sich in der Darstellung und Felder unterscheiden. Grundsätzlich werden die Typen in 2 Gruppen aufgeteilt, solche mit Anschlüssen und solche ohne Anschlüsse. Bei solchen mit Anschlüssen wird zwischen Eingängen (E) und Ausgängen (A) unterschieden (Ausnahme "Stecker"), zusätzlich können bei diesen noch weitere Felder definiert werden.

Das besondere an den Typen mit Anschlüssen ist, dass jeder Anschluss an einen oder mehrere beliebige andere Anschlüsse verbunden werden kann. So entsteht eine Verbindungsliste, aus der zBsp. die Verdrahtung abgeleitet werden kann. Ein Doppelklick auf eine Verbindung öffnet den entsprechenden Eintrag im InfoPad.

Mehr zu den Typen siehe nächstes Kapitel.

Bei Ein/Ausgängen sowie weiteren Felder sind oberhalb der Spaltennamen Filterfelder angezeigt. Mit diesen kann die Anzeige in der Liste auf bestimmte Begriffe gefiltert werden. Haben Sie zBsp in den Ausgängen 8 Einträge „Power“ stehen und 12 Einträge „LED“, so werden diese immer alle angezeigt. Durch Eingabe von „Power“ in das Filterfeld werden nur noch solche angezeigt, die diesem Begriff entsprechen. Diese Filter werden pro InfoPad gespeichert und sind beim nächsten Aufruf wieder gesetzt.

Zusätzlich kann durch klicken auf einen Spaltennamen die Liste nach dieser Spalte sortiert werden. Die Sortierung wird jedoch nicht gespeichert.

InfoPad oder ganze Knoten inkl. Unterknoten und InfoPad können durch Drag'n'Drop an eine andere Stelle verschoben werden. Klicken Sie dazu zuerst 1x auf den zu verschiebenden Knoten/InfoPad und dann ein zweites mal, halten aber die Maustaste gedrückt. Ziehen sie mit gedrückter Maustaste den Knoten/InfoPad auf den gewünschten Zielort und lassen dort die Maustaste los (wie beim Windows Explorer auch).

Zu jedem InfoPad können zusätzlich beliebige Links verbunden werden, wie dies auch in anderen Artikel (zBsp, Fahrzeuge, Zubehör, usw) möglich ist. Bis zu 10 Links werden dann unterhalb des InfoPad aufgelistet, sind es mehr als 10, werden im Links-Listefeld Scrollbalken angezeigt. Auch können alle InfoPad mit anderen Artikel oder InfoPad in Beziehung gesetzt werden. So kann schnell von einem Artikel zum nächsten gewechselt werden.

Bedeutung der Button rechts:

	Umschalten zwischen Explorer und «Titel» Listen Ansicht
	Baut den Explorer Baum neu auf
	Öffnet die Suche nach einem Begriff (Volltextsuche über alle Informationen, Anschlüsse, Felder). Klick auf einen Eintrag zeigt diesen an, wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, dann wird der Eintrag angezeigt und die Liste wieder geschlossen
	Zeigt an, wann welches InfoPad erstellt (N-Neu) oder geändert wurde (G-Geändert), und durch wen. Klick auf einen Eintrag zeigt diesen an, wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, dann wird der Eintrag angezeigt und die Liste wieder geschlossen
	Schliessen der Suchen oder Änderungsliste, nur aktiv, wenn die Liste geöffnet ist
	Erstellt einen neuen Root Eintrag im Explorer. Ein Root Eintrag ist immer in der ersten Ebene. Wenn das InfoPad noch leer ist, muss als erstes ein Root Eintrag erstellt werden
	Erstellt einen Knoten in einem beliebigen anderen Knoten oder Root Eintrag. Es muss zuerst ein Knoten oder Root Eintrag angeklickt werden bevor ein Knoten erstellt werden kann

	Erstellt ein InfoPad mit einem frei eingebaren Titel sowie einem frei wählbaren Typ. Der Titel kann jederzeit geändert werden, der Typ nachträglich aber nicht mehr Nur aktiviert, wenn zuvor ein Knoten gewählt wurde.
	Erstellt beliebig viele 1:1 Kopien eines gewählten InfoPad. Dieses muss zuvor gewählt werden
	Freigeben eines Knoten für ALLE Benutzer, die an MobaVer anmelden können Nur Sinnvoll in einer Mehrbenutzerumgebung wie Verein
	Freigeben eines Knoten für bestimmte Benutzer oder Benutzergruppen (OE) Nur Sinnvoll in einer Mehrbenutzerumgebung wie Verein
	Öffnet das Fenster um bei allen markierten InfoPad bestimmte Felder mit neuen Werten zu füllen (Massenmutation). Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen, siehe Kapitel 4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten
	Löscht das aktuelle InfoPad oder Knoten (Falls dieser keine weiteren Unterknoten oder InfoPad enthält) InfoPad werden dabei in den Standardmässig nicht sichtbaren Papierkorb verschoben und können so wieder "gerettet" werden. Wird allerdings beim klicken auf den Button gleichzeitig die <Shift> Taste gedrückt, so wird das InfoPad entgültig gelöscht. Knoten werden NIE in den Papierkorb verschoben sondern immer gelöscht.
	Exportiert das aktuelle InfoPad in eine Datei Nur Aktiv, wenn ein InfoPad gewählt ist.
	Importiert ein InfoPad aus einer Datei Nur Aktiv, wenn ein Knoten gewählt ist. In diesen wird das InfoPad dann importiert.
	Öffnet das InfoPad Drucken Fenster

Bedeutung der Button im Explorer Baum:

	Zeigt den Papierkorb als obersten Root Knoten an Bei InfoPad, die ab Version 0.74 gelöscht wurden, kann über ein Kontextmenü das InfoPad wieder hergesetzt werden. Papierkorb Wiederherstellen Entgültig löschen Rechtsklick auf den Eintrag im Papierkorb Voraussetzung dafür ist, dass der Knoten wo das InfoPad beim löschen abgelegt war, noch existiert.
	Wird nur angezeigt, wenn der Papierkorb angezeigt wird. Erlaubt das Löschen ALLER Einträge im Papierkorb
	Klappt alle Explorer Knoten aus
	Klappt alle Explorer Knoten zu

Bedeutung der Button für Links unterhalb des InfoPad:

	Öffnet das Link Detailfenster
	Falls es sich um einen DOK Link handelt, wird der Speicherort geöffnet (falls möglich). Bei einem WWW Link erscheint ein Hinweis
	Entfernt den Link aus dem InfoPad. Der Link selber wird nicht gelöscht sondern in der Linkverwaltung verfügbar
	Zeigt den Link im dafür geeigneten Programm an Gleiche Funktion wie Doppelklick auf einen Eintrag
	Fügt dem InfoPad einen Link aus der Linkliste hinzu, dazu wird ein entsprechendes Auswahlfenster geöffnet
	Erstellt einen neuen Link und fügt diesen direkt dem InfoPad hinzu, siehe auch HelpID:494

Mit Klick auf den Button  (In den InfoPad Allgemein, Block, Belegtmelder, Stecker. Im InfoPad Decoder ist die Beuetung anders, Beschreibung siehe weiter unten bei InfoPad Decoder) können einige Daten aus einem Artikel in das aktuelle InfoPad übernommen werden. Beim kopieren von Daten aus einem Artikel (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP und DEC) werden die Inhalte folgender Felder in das InfoPad kopiert. Die Felder im InfoPad werden dabei gelöscht und mit den Werten aus dem Artikel gefüllt.

- Artikel -> InfoTitel
- Bezeichnung -> Bezeichnung
- Kategorie -> Kategorie (wird erweitert)
- Gattung -> Gattung (wird erweitert)
- Lagerort -> Einbau Lage (wird erweitert)
- Hersteller -> Hersteller
- Bemerkung -> Beschreibung
- Bild 1 -> Bild 1

Zur Auswahl eines Artikel wird eine Liste mit allen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen und Decoder geöffnet.

4.9.13.1 InfoPad Typen

| 10326

Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

- Allgemein mit Anschluss E+A
- Belegtmelder mit Anschluss E+A
- Block mit Anschluss A
- Stecker mit Stecker L+R
- Decoder mit Anschluss E+A
- RTF ohne Anschluss
- Code ohne Anschluss
- Step by Step ohne Anschluss
- Objekt ohne Anschluss
- ToDo ohne Anschluss
- Tabelle ohne Anschluss
- EKSL (Einkauf-/Stückliste) ohne Anschluss

InfoPad Typen mit Anschlüssen haben ein Register, welches unterteilt ist in Eingänge, Ausgänge, weitere Felder und Einstellungen.

In den Registern Ein- und Ausgänge sowie weitere Felder sind oberhalb der Spalten Filterfelder angeordnet. Über diese können die Einträge gefiltert werden. Der Filter wird dabei pro InfoPad und Register gespeichert und bei jedem Aufruf dieses InfoPad-Register wieder individuell gesetzt. Ein Filter kann über den „X“ Button rechts gelöscht werden.

Bei den ToDo wird gespeichert, welche Auswahl „Alle/Offen/Erledigt“ sowie welche Ansicht „Erweitert/Kompakt“ und „Breite“ gewählt wurde.
In den einzelnen InfoPad Typen stehen unterschiedliche Funktionen zur Verfügung, welche über folgende Button erreicht werden. Nicht alle Button sind in allen InfoPad Typen vorhanden.

Bedeutung der Button in „Allgemein“, „Belegtmelder“, „Block“, „Decoder“ und „Stecker“:

	Öffnet ein Fenster zum bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag emacht werden.
	Fügt weitere Anschlüsse (Eingang, Ausgang) oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

Bedeutung der Button unter dem Bild, sofern vorhanden:

	Umschalten zwischen den Bildern 1, 2 und 3
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3 aus dem InfoPad. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild 1, 2 oder 3 und weist es direkt dem Step zu
	Auswahl eines Bildes 1, 2 oder 3 aus der Bildliste und zuweisen zum Step

4.9.13.1.1 InfoPad Typ Allgemein

| 10327

Das InfoPad des Typ "Allgemein" enthält Anschlüsse und kann dann verwendet werden, wenn kein anderer Typ mit Anschlüssen passt.

Es kann pro InfoPad eine Adresse vergeben werden, ausserdem hat jeder Anschluss auch ein Feld "Adresse"

Pro Anschluss steht ein Feld "Beschreibung" zur Verfügung, welches beim Klicken auf einen Anschluss unterhalb der Liste eingeblendet wird.

Zusätzlich werden unterhalb der Anschluss Liste beim Klick auf einen Anschluss die Felder "Dimension", "Dimmbar" und "Widerstand" eingeblendet. Diese Anschlussfelder sind ebenfalls pro Anschluss benutzbar.

Mit Klick auf den Button  können einige Daten aus einem Artikel in das aktuelle InfoPad übernommen werden. Beim Kopieren von Daten aus einem Artikel (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP und DEC) werden die Inhalte folgender Felder in das InfoPad kopiert. Die Felder im InfoPad werden dabei gelöscht und mit den Werten aus dem Artikel gefüllt.

- Artikel -> InfoTitel
- Bezeichnung -> Bezeichnung
- Kategorie -> Kategorie (wird erweitert)
- Gattung -> Gattung (wird erweitert)
- Lagerort -> Einbau Lage (wird erweitert)
- Hersteller -> Hersteller
- Bemerkung -> Beschreibung
- Bild 1 -> Bild 1

Zur Auswahl eines Artikels wird eine Liste mit allen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen und Decoder geöffnet.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

	Beim InfoPad Typ "Allgemein" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

Bedeutung der Button rechts:

	Öffnet ein Fenster zum Bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag gemacht werden.
	Fügt einen weiteren Eingang, Ausgang oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht Wird beim Klicken auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, so werden ALLE, auch die momentan NICHT angezeigten (Filter...) gelöscht.
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

4.9.13.1.2 InfoPad Typ Belegtmelder

| 10328

Das InfoPad des Typ "Belegtmelder" enthält Anschlüsse.

Es kann pro InfoPad eine Adresse vergeben werden, ausserdem hat jeder Anschluss auch ein Feld "Adresse".

Pro Anschluss steht ein Feld "Beschreibung" zur Verfügung, welches beim Klicken auf einen Anschluss unterhalb der Liste eingeblendet wird.

Mit Klick auf den Button  können einige Daten aus einem Artikel in das aktuelle InfoPad übernommen werden. Beim Kopieren von Daten aus einem Artikel (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP und DEC) werden die Inhalte folgender Felder in das InfoPad kopiert. Die Felder im InfoPad werden dabei gelöscht und mit den Werten aus dem Artikel gefüllt.

- Artikel -> InfoTitel
- Bezeichnung -> Bezeichnung
- Kategorie -> Kategorie (wird erweitert)
- Gattung -> Gattung (wird erweitert)
- Lagerort -> Einbau Lage (wird erweitert)
- Hersteller -> Hersteller
- Bemerkung -> Beschreibung
- Bild 1 -> Bild 1

Zur Auswahl eines Artikels wird eine Liste mit allen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen und Decoder geöffnet.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

	Beim InfoPad Typ "Belegtmelder" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

Bedeutung der Button rechts:

	Öffnet ein Fenster zum Bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag gemacht werden.
	Fügt einen weiteren Eingang, Ausgang oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht Wird beim Klicken auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, so werden ALLE, auch die momentan NICHT angezeigten (Filter...) gelöscht.
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

4.9.13.1.3 InfoPad Typ Block**| 10329**

Das InfoPad des Typ "Block" enthält Anschlüsse, standardmässig sind aber nur Ausgänge angezeigt. Die Eingänge könnten, falls benötigt, über das Register "Einstellungen" eingeblendet werden.

Blöcke haben kein Feld für Adresse. Zu jedem InfoPad "Block" kann aber je ein Feld "Physikalische Länge" und "Logische Länge" belegt werden.

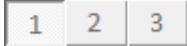
Pro Anschluss steht ein Feld "Beschreibung" zur Verfügung, welches beim Klicken auf einen Anschluss unterhalb der Liste eingeblendet wird. Zusätzlich steht in jedem Anschluss nochmals ein Feld "Länge" zur Verfügung.

Mit Klick auf den Button  können einige Daten aus einem Artikel in das aktuelle InfoPad übernommen werden. Beim Kopieren von Daten aus einem Artikel (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP und DEC) werden die Inhalte folgender Felder in das InfoPad kopiert. Die Felder im InfoPad werden dabei gelöscht und mit den Werten aus dem Artikel gefüllt.

- Artikel -> InfoTitel
- Bezeichnung -> Bezeichnung
- Kategorie -> Kategorie (wird erweitert)
- Gattung -> Gattung (wird erweitert)
- Lagerort -> Einbau Lage (wird erweitert)
- Hersteller -> Hersteller
- Bemerkung -> Beschreibung
- Bild 1 -> Bild 1

Zur Auswahl eines Artikels wird eine Liste mit allen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen und Decoder geöffnet.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

	Beim InfoPad Typ "Block" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

Bedeutung der Button rechts:

	Öffnet ein Fenster zum Bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag gemacht werden.
	Fügt einen weiteren Eingang, Ausgang oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht Wird beim Klicken auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, so werden ALLE, auch die momentan NICHT angezeigten (Filter...) gelöscht.
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder

	Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

4.9.13.1.4 InfoPad Typ Stecker

| 10330

Das InfoPad des Typ "Stecker" enthält zwar Anschlüsse, aber nicht Ein/Ausgänge sondern "2 Seiten" zu einem Anschluss

Pro Anschluss steht ein Feld "Beschreibung" zur Verfügung, welches beim Klicken auf einen Anschluss unterhalb der Liste eingeblendet wird. Ausserdem wird bei jedem Anschluss eine linke und rechte Seite (Anschluss 1 und Anschluss 2) angezeigt, welche unterschiedliche Bezeichnung und Farbe aufnehmen können. Somit können Steckverbindungen dokumentiert werden.

Hier gibt es kein Register "Einstellungen"

Mit Klick auf den Button  können einige Daten aus einem Artikel in das aktuelle InfoPad übernommen werden. Beim Kopieren von Daten aus einem Artikel (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP und DEC) werden die Inhalte folgender Felder in das InfoPad kopiert. Die Felder im InfoPad werden dabei gelöscht und mit den Werten aus dem Artikel gefüllt.

- Artikel -> InfoTitel
- Bezeichnung -> Bezeichnung
- Kategorie -> Kategorie (wird erweitert)
- Gattung -> Gattung (wird erweitert)
- Lagerort -> Einbau Lage (wird erweitert)
- Hersteller -> Hersteller
- Bemerkung -> Beschreibung
- Bild 1 -> Bild 1

Zur Auswahl eines Artikels wird eine Liste mit allen Fahrzeugen, Zubehör, Medien, Ersatzteilen, Superungen und Decoder geöffnet.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

	Beim InfoPad Typ "Stecker" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

Bedeutung der Button rechts:

	Öffnet ein Fenster zum Bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag gemacht werden.
---	--

	Fügt einen weiteren Eingang, Ausgang oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht Wird beim Klicken auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, so werden ALLE, auch die momentan NICHT angezeigten (Filter...) gelöscht.
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

4.9.13.1.5 InfoPad Typ Decoder

| 10331

Das InfoPad des Typ "Decoder" enthält Anschlüsse. Es gibt 2 Möglichkeiten für Decoder:

- Verbunden mit Decoder aus der internen Decoder Liste
- Ohne Verbindung

Mit Verbindung:

Es kann eine Verbindung zu einem internen Decoder aus der Decoder Liste erstellt werden.

Dadurch werden die Felder für Adresse, Einbau/Lage, Modell/Typ und Hersteller gesperrt und mit Werten aus dem verbundenen Decoder befüllt.

Zusätzlich werden 2 Register eingeblendet: **F-Tasten** und **CV-Werte**, die ebenfalls mit den Daten aus dem verbundenen Decoder befüllt werden.

Gesperrt werden auch die Bilder 1 und 2, diese bekommen die Bilder aus dem Decoder (Bild 1) und dem allenfalls zugewiesenen Artikel (Bild 2, Fahrzeug oder Zubehör). Bild 3 bleibt zur freien Verwendung.

Ohne Verbindung:

Es kann pro InfoPad eine Adresse vergeben werden, ausserdem hat jeder Anschluss auch ein Feld "Adresse"

Gilt für beide:

Pro Anschluss steht ein Feld "Beschreibung" zur Verfügung, welches beim Klicken auf einen Anschluss unterhalb der Liste eingeblendet wird.

Zusätzlich werden unterhalb der Anschluss Liste beim Klick auf einen Anschluss die Felder "Dimension", "Dimmbar" und "Widerstand" eingeblendet. Diese Anschlussfelder sind ebenfalls pro Anschluss benutzbar.

Bedeutung der Button unter dem Bild:



Beim InfoPad Typ "Decoder" können 3 Bilder hinzugefügt werden.
Umschalten des angezeigten Bild

Ist ein Decoder verbunden, so kann Bild 1 und 2 nicht geändert werden.

Dann ist Bild 1 jenes des verbundenen Decoders (falls dort definiert)

Bild 2 ist jenes des Artikels, in welchem der Decoder zugewiesen ist

Die Button zum Löschen, Erstellen und Hinzufügen sind dann nur bei Bild 3 aktiv

	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3 (falls möglich). Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu (falls möglich)
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3 (falls möglich)

Bedeutung der Button rechts:

	Damit kann eine Verbindung zu einem internen Decoder hergestellt werden, oder eine bereits bestehende Verbindung gelöscht werden.
	Öffnet ein Fenster zum Bearbeiten des in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder Feld. Kann auch durch Doppelklick auf einen Eintrag gemacht werden.
	Fügt einen weiteren Eingang, Ausgang oder Feld hinzu
	Löscht den in der Liste gewählten Eingang, Ausgang oder das Feld. Eine allenfalls vorhandene Verbindung zu einem anderen Ein-/Ausgang wird ebenfalls gelöscht Wird beim Klicken auf den Button die <Shift> Taste gedrückt, so werden ALLE, auch die momentan NICHT angezeigten (Filter...) gelöscht.
	Kopiert alle Eingänge, Ausgänge oder Felder eines anderen InfoPad. Kopiert wird in Abhängigkeit des gerade aktuellen Register Eingang, Ausgang oder Feld
	Verbindet den aktuell gewählten Eingang oder Ausgang mit einem Ein-/Ausgang eines anderen, wählbaren InfoPad
	Löscht die gewählte Verbindung
	Folgt der gewählten Verbindung, kann auch durch Doppelklick auf die Verbindung gemacht werden.

4.9.13.1.6 InfoPad Typ RTF

| 10332

Im InfoPad des Typ "RTF" kann beliebiger, nach RTF formatierter Text abgelegt werden. Die Formatierungsmöglichkeiten sind über die rechte Maustaste verfügbar.
Es können auch über die Zwischenablage Inhalte aus Word oder Wordpad abgespeichert werden.

Hier ist ausprobieren angesagt.

Zu beachten aber: da ALLE Daten in der Daten DB abgelegt werden, wird diese auch um den entsprechenden Inhalt grösser.

Mit dem Button  kann der Bildbereich aus/eingeblendet werden, dadurch wird der Code Bereich breiter/schmäler. Der gesetzte Wert wird gespeichert und beim nächsten Aufruf des Code direkt gesetzt. Allenfalls gesetzte Bilder werden NICHT gelöscht und können jederzeit wieder eingeblendet und angezeigt werden.

Zu jedem RTF InfoPad können bis zu 3 Bilder abgelegt werden.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

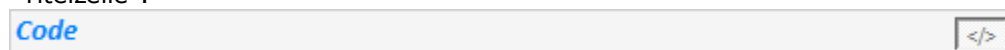
	Beim InfoPad Typ "RTF" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

4.9.13.1.7 InfoPad Typ Code

| 10333

Im InfoPad des Typ "Code" kann beliebiger Text eingegeben werden. Dieser kann jedoch NICHT formatiert werden und wird im Zeichensatz "Courier New" angezeigt.

Die Zeichensatzgrösse kann zwischen 7 - 22 eingestellt werden. Doppelklicken Sie dazu auf die "Titelzeile":



Es erscheint ein Eingabefeld, die Zahlen zwischen 7-22 erwartet. Die Zeichensatzgrösse wird entsprechend geändert, der Wert bleibt gespeichert und wird beim nächsten Aufruf des Code direkt gesetzt.

Mit dem Button  kann der Bildbereich aus/eingeblendet werden, dadurch wird der Code Bereich breiter/schmäler. Der gesetzte Wert wird gespeichert und beim nächsten Aufruf des Code direkt gesetzt. Allenfalls gesetzte Bilder werden NICHT gelöscht und können jederzeit wieder eingeblendet und angezeigt werden.

Zu jedem Code InfoPad können bis zu 3 Bilder abgelegt werden.

Bedeutung der Button unter dem Bild:

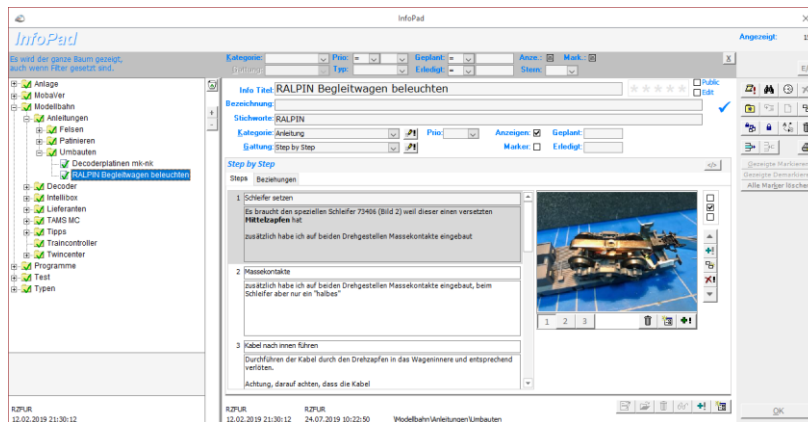
	Beim InfoPad Typ "Code" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild und weist es direkt dem 1, 2 oder 3 zu
	Auswahl eines Bildes aus der Bildliste und zuweisen zu 1, 2 oder 3

4.9.13.1.8 InfoPad Typ Step-by-Step

| 10334

Das InfoPad Typ "Step-by-Step" enthält keine Anschlüsse. Mit diesem InfoPad werden Schritt für Schritt Dokumentationen ermöglicht. Dabei können beliebig viele Schritte definiert werden, zu jedem Schritt sind ein Titel, ein RTF Textfeld sowie bis zu 3 Bilder möglich. Damit sind zum Beispiel Beschreibungen möglich, wie ein Fahrzeug umgebaut wurde, schön Schritt für Schritt mit Bild und Text.

Im Register Info kann ein beliebiger Text eingetragen werden. Dieser Text wird beim Ausdrucken als erstes vor den Step's ausgedruckt.



InfoPad Step by Step

Bedeutung der Button:

	Ein-/ausblenden des Bildbereich, dadurch wird der Text Bereich breiter/schmäler. Der gesetzte Wert wird gespeichert und beim nächsten Aufruf des Code direkt gesetzt. Allenfalls gesetzte Bilder werden NICHT gelöscht und können jederzeit wieder eingeblendet und angezeigt werden.
	Umschalten zwischen Ansichten der Step by Step Liste - nur Titel - Kompakt -> Titel und kleines Textfeld - Erweitert -> Titel und grosses Textfeld
	Schiebt den aktuellen Schritt um eine Position nach oben
	Fügt einen/beliebige weiteren Einträge ab aktueller Position in die Step by Step Liste ein.
	Kopiert den in der Liste gewählten Step, die folgenden werden nach hinten geschoben
	Löscht den in der Liste gewählten Step by Step Eintrag, ein allenfalls gewähltes Bild wird NICHT gelöscht, nur nicht mehr angezeigt
	Schiebt den aktuellen Schritt um eine Position nach unten

Bedeutung der Button unter dem Bild:

	Beim InfoPad Typ "Step by Step" können zu jedem Step 3 Bilder hinzugefügt werden Beim ausdrucken in A4 hoch wird das 1. Bild gross und die Bilder 2+3 klein darunter dargestellt In A4 quer werden alle 3 Bilder gleich gross nebeneinander dargestellt
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3 aus dem Step. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Importiert ein neues Bild 1, 2 oder 3 und weist es direkt dem Step zu
	Auswahl eines Bildes 1, 2 oder 3 aus der Bildliste und zuweisen zum Step

4.9.13.1.9 InfoPad Typ Objekt

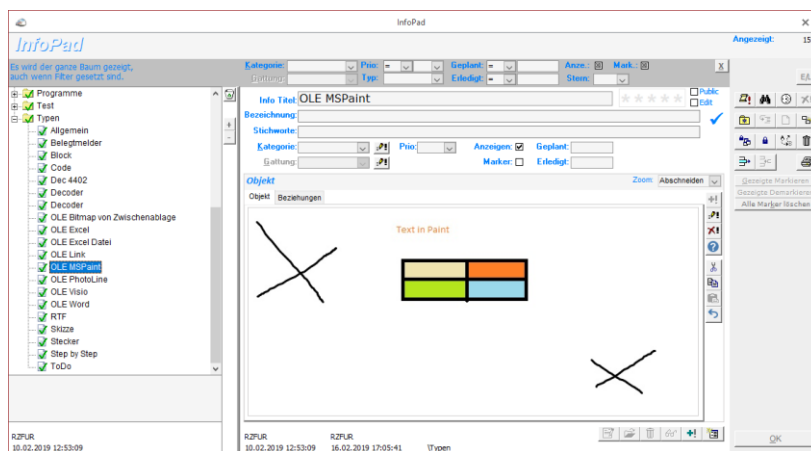
| 10335

Das InfoPad Typ "Objekt" enthält keine Anschlüsse.

Objekte erlaubt es, beliebige Dateiformate anderer, auf dem Computer installierter Programme, direkt in MobaVer zu erstellen, verwalten oder auch zu bearbeiten.

Bei Objekten ist folgendes zu beachten: Die Darstellung ist sozusagen ein Screenshot der Daten, die in der entsprechenden Applikation bearbeitet wurden. Dies bedeutet, dass zum Beispiel auf einem PC mit installiertem Visio ein solches Objekt erstellt und bearbeitet werden kann. Aber auf einem PC OHNE Visio natürlich kein bearbeiten möglich ist. Trotzdem kann erkannt werden, wie das Visio Objekt ursprünglich ausgesehen hat: es ist wie ein Screenshot.

Dieser ganze Prozess übernimmt der OLE Server in Windows mit den installierten Applikationen vollautomatisch und ohne Zutun des Benutzers.



InfoPad Objekt
"MS Paint"

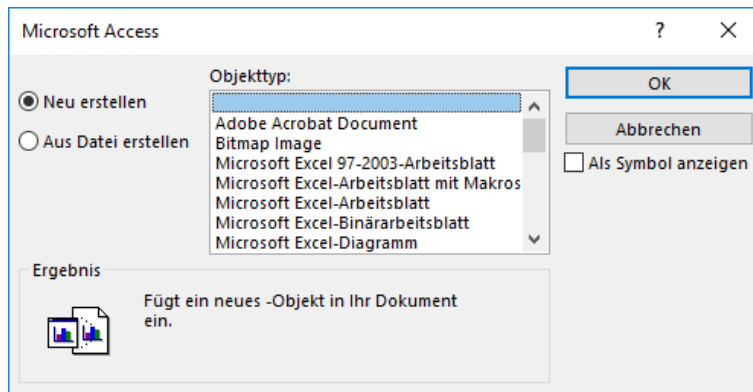
Bedeutung der Button:

Zoom: Abschneiden ▼	Auswählen wie das Objekt dargestellt wird
	Ist kein Objekt vorhanden, so wird ein Dialog zum Erstellen eines Objekt geöffnet. Siehe weiter unten
	Ist ein Objekt vorhanden, so wird, falls möglich, die zum Bearbeiten notwendige Applikation gestartet. Ist die Applikation nicht installiert, so wird eine entsprechende Meldung gezeigt
	Löscht das Objekt, dies kann nur rückgängig gemacht werden, wenn unmittelbar danach der Button geklickt wird. Sobald ein anderes Feld oder InfoPad geöffnet wird, ist das Objekt definitiv weg
	Anzeigen von Info zum Objekt, siehe auch HelpID:34
	Schneidet das Objekt aus und legt es in den Zwischenspeicher. Das Objekt ist anschliessend gelöscht
	Kopiert das Objekt in die Zwischenablage
	Kopiert den Inhalt der Zwischenablage als neues Objekt, ein allenfalls bestehendes Objekt wird dabei überschrieben
	Macht die letzte Aktion rückgängig ACHTUNG: Nur solange möglich, wie kein anderes Feld oder InfoPad gewählt wird

OLE Objekt anlegen:

Objekte können eingebettet oder verlinkt werden. Eingebettet bedeutet, dass es keine Verbindung mehr zum Ursprungsobjekt gibt, falls dies aus einer Datei geladen wurde.

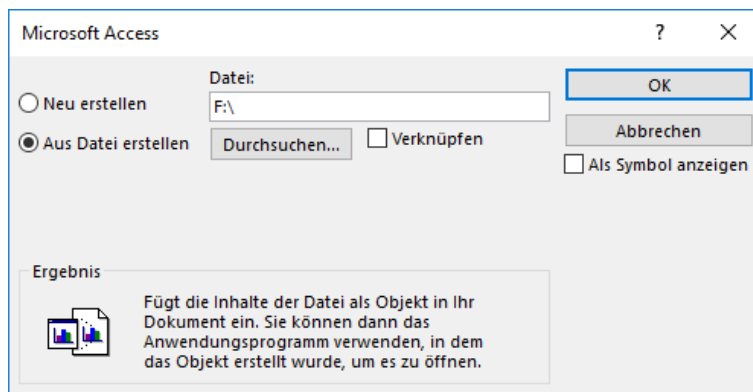
Ist noch kein OLE Objekt vorhanden wird beim Klick auf den  folgender Dialog angezeigt:



InfoPad Step by Step

Neu erstellen bedeutet, dass ein Objekt Typ, welcher aus der Liste ausgewählt werden kann, erstellt wird. Anschliessend kann das Objekt gleich bearbeitet werden. Dieses Objekt ist immer eingebettet, hat also keine Verbindung zu einer Datei. Welche Objekt Typen angezeigt werden hängt davon ab, welche Applikationen auf dem Computer installiert sind.

Soll aus einer Datei ein Objekt übernommen werden, so ist die entsprechende Auswahl "Aus Datei erstellen" zu wählen:



InfoPad Step by Step

Nun kann über den "Durchsuchen" Button eine Datei ausgewählt werden. Hier ist es nun noch wichtig zu entscheiden, ob das Objekt (die Datei) verknüpft werden soll. Falls ja, so ist die Checkbox "Verknüpfen" zu aktivieren.

Was bedeutet "Verknüpfen"?

Ist ein Objekt in InfoPad mit einer Datei verknüpft, so wird bei Änderungen in dieser Datei auch der Inhalt in InfoPad geändert. Im extremen Fall bedeutet dies auch, dass wenn die verknüpfte Datei nicht mehr existiert auch in InfoPad das Objekt nicht mehr geändert werden kann.

Wird MobaVer auf einem anderen Computer OHNE diese Applikation ausgeführt, kann das Objekt NICHT bearbeitet werden.

4.9.13.1.10 InfoPad Typ ToDo**| 10336**

Das InfoPad des Typ "ToDo" enthält keine Anschlüsse.

Hier gibt es kein Register "Einstellungen"

Bedeutung der Button in „ToDo“:

	Umschalten zwischen Erweiterter und Kompakter Ansicht der ToDo's
	Aktualisiert die ToDo Anzeige
	Fügt einen/mehrere weitere Einträge in die ToDo Liste ein
	Löscht den in der Liste gewählten ToDo Eintrag
	Kopiert alle Einträge aus einem anderen, wählbaren ToDo InfoPad

Bedeutung der Button/Checkbox in der ToDo Liste:

☐ ☒	Bezeichnet ein ToDo als "Offen" oder als "Erledigt"
--	---

4.9.13.1.11 InfoPad Typ Tabelle**| 10337**

Das InfoPad des Typ "Tabelle" enthält keine Anschlüsse.

Im InfoPad des Typ "Tabelle" können Tabellen mit bis zu 12 Spalten und fast unendliche vielen Zeilen erfasst werden. Die Spalten Titel und Breiten sind frei definierbar.
Alle Spalten sind als Textfelder definiert und können pro Feld maximal 250 Zeichen aufnehmen.

Im Register "Einstellungen" kann pro Spalte ein Titel sowie eine Breite definiert werden. Die Spalten Breite kann auch direkt in der Tabelle geändert werden durch "verschieben" des Spaltentrenn Cursor (wie zBsp in Excel).
Es kann noch definiert werden, nach welcher Spalte die Tabellenanzeige sortiert werden soll.

Mit dem Button  kann der Bildbereich aus/eingeblendet werden, dadurch wird der Tabellen Bereich breiter/schmäler. Der gesetzte Wert wird gespeichert und beim nächsten Aufruf der Tabelle direkt gesetzt. Allenfalls gesetzte Bilder werden NICHT gelöscht und können jederzeit wieder eingeblendet und angezeigt werden.

Bedeutung der Button unter dem Bild bzw rechts neben der Tabelle:

	Beim InfoPad Typ "Tabelle" können 3 Bilder hinzugefügt werden. Umschalten des angezeigten Bild
	Entfernt das ausgewählte Bild 1, 2 oder 3. Das Bild selber wird nicht gelöscht, nur die Zuweisung
	Leert den gesamten Tabellen Bereich, also alle Spalten und Zeilen
	Erlaubt das Importieren von Daten aus einer CSV Datei. Falls mehr als 12 Spalten im CSV vorhanden sind, wird gefragt ob nur die 12 impoertiert oder abgebrochen werden soll. Sind in der Tabelle schon Daten enthalten, wird ebenfalls gefragt, ob diese gelöscht oder ab der letzten Zeile hinzu importiert werden soll
	Exportiert die gesamte Tabelle in eine CSV Datei mit wählbarem Speicherort

und Dateiname. Vor dem Überschreiben einer allenfalls schon vorhandenen Datei wird gewarnt

4.9.13.1.12 InfoPad Typ EKSL (Einkauf-/Stückliste)

| 10338

Das InfoPad des Typ "EKSL" enthält keine Anschlüsse.

EKSL steht für Einkauf- und Stückliste. Damit können Listen geführt werden, welche Artikel noch gekauft werden sollen, oder welche Artikel für bestimmte "Sachen", zBsp. Umbauten benötigt werden.

Im Register Info kann ein beliebiger Text eingetragen werden. Dieser Text wird beim ausdrucken vor den Listeneinträgen als erstes gedruckt. Ausserdem wird er in der Export Textdatei oberhalb der Listeneinträge angezeigt.

Zusätzlich kann ein Speicherort ausgewählt werden, wo beim Textexport die Textdatei abgespeichert werden soll. Der Speicherort kann pro EKSL einzel erfasst werden. Sinn der Sache ist, dass die Textdatei(en) in ein Sync Verzeichnis eines Online Speicherdienstes, zBsp OneDrive, DropBox, usw., gespeichert wird und so allenfalls auch auf einem mobilen Gerät mit Zugriff auf diesen Online Speicher zur Verfügung steht (Einkaufsliste...).

Hier gibt es kein Register "Einstellungen".

Bedeutung des Button in der Liste:



Ein Listen Eintrag kann "von Hand" erfasst werden, oder aber es können die Daten aus einem Artikel (Fzg-Zub-Med-Ers-Sup) in den Eintrag kopiert (und referenziert) werden. Klicken Sie dazu auf diesen Button, es wird ein Artikel Auswahl Fenster geöffnet.

Nach Auswahl eines Artikel werden dessen Daten in den Eintrag kopiert und eine Referenz auf diesen Artikel gesetzt. Anschliessend wird das Zeichen  angezeigt

Ist eine Referenz zu einem Artikel gesetzt sind folgende zusätzliche Aktionen möglich:

- Klick auf den Button :

öffnet das Detailfenster zum referenzierten Artikel

- Klick auf den Button  mit gedrückter <Shift> Taste:

kopiert die Daten aus dem referenzierten Artikel NEU in den Listeneintrag, bestehende Daten werden dabei überschrieben

- Klick auf den Button  mit gedrückter <Ctrl> Taste:

die Referenz auf den Artikel wird gelöscht, das Zeichen  verschwindet, die Daten bleiben aber im Eintrag stehen

WICHTIG: Die Daten in einem Artikel der zum kopieren ausgewählt wird werden NIE geändert!

Bedeutung der Button rechts:

	Umschalten zwischen Erweiterter und Kompakter Ansicht der Liste
	Schiebt den aktuellen Eintrag um eine Position nach oben
	Aktualisiert die Liste
	Fügt einen weiteren Eintrag in die Liste ein
	Löscht den in der Liste gewählten Eintrag
	Kopiert alle Einträge aus einem anderen, wählbaren EKSL InfoPad
	Schiebt den aktuellen Eintrag um eine Position nach unten
	Exportiert die Liste in ein Textfile, der Speicherort kann im Register "Info" eingestellt werden. Als Dateiname wird der InfoPad Titel, gefolgt von einer ID Nummer verwendet.
	Öffnet das exportierte Textfile

4.9.13.2 InfoPad Anschlüsse/Felder hinzufügen

| 10339

Mit diesem Dialog können beliebige Anschlüsse (Ein/Ausgänge) sowie weitere Felder hinzugefügt werden. Es stehen Felder und Funktionen zur Verfügung, um die Anschlüsse/Felder nummerieren und mit Text versehen zu können.

Bei Anschlüssen, egal ob Ein-/Ausgang wird zum hinzufügen folgender Dialog angezeigt:

Anschluss hinzufügen

Bei „weitere Felder“ hinzufügen werden im Dialog einige Felder ausgeblendet/umbenannt:

InfoPad Anschluss hinzufügen

Neue Felder erstellen

In allen Feldern ausser 'Anzahl' und 'Start ab' können Platzhalter verwendet werden:
 Button [**< 1**] fügt [**1**] ein: versucht durchnummerieren
 Button [**< ***] fügt [*****] ein: beginnt bei JEDEM ausführen bei 1
 diese Platzhalter werden 2-stellig formatiert.

Anzahl:

Start ab:

Bezeichnung:

Wert:

Beschreibung:

Felder hinzufügen

Bedeutung der Felder (sofern vorhanden):

Anzahl	So viele neue Anschlüsse werden hinzugefügt
Start ab	Ab diesem Wert wird der Zähler [*] gezählt
Anschluss Nr/Zusatz	So wird der Anschluss in der ersten Spalte der Ein-/Ausgänge bezeichnet. Hier muss mindestens ein [*] oder [1] drinstehen (Bedeutung siehe weiter unten)
Bezeichnung	So wird er Ein-Ausgang bezeichnet, [*] oder [1] sind möglich (Bedeutung siehe weiter unten)
Farbe, Dimension, Kabel Nr, Dimmbar, Widerstand Wert	Auswahl eines Eintrags aus der Liste oder Eingabe eines neuen Begriff, [*] oder [1] sind möglich (Bedeutung siehe weiter unten)
Beschreibung	Beschreibung des Anschlusses, [*] oder [1] sind möglich (Bedeutung siehe weiter unten)

Bedeutung der Platzhalter [*****] oder [**1**]

Jedes hinzufügen eines oder mehrerer Anschlüsse startet einen Zählvorgang. Wird zBsp bei Anzahl '4' eingetragen so wird der Zähler 4 mal durchlaufen. Dort wo ein [**1**] drinsteht, wird der Zählerwert ab 1 eingetragen, also 01 - 02 - 03 - 04 (immer 2-stellig)

Dort wo ein [*****] steht, wird zum Zähler der Wert des Feldes 'Start ab' hinzugezählt. Wenn also im Feld 'Start ab' 12 drinstehen würde, dann ergibt der Zählerwert bei allen [*****] 12 -13 -14 -15 (ebenfalls immer 2-stellig)

Mit der richtigen Kombination der beiden Felder 'Anzahl' und 'Start ab' sowie der Platzhalter [*****] und/oder [**1**] können somit fast alle Nummerierungen in den Anschlüssen durchgeführt werden. Dies funktioniert sogar dann, wenn im Feld 'Anschluss Nr' führende oder folgende Zeichen drinstehen:

P-[**1**] würde also bei Anschluss 'P-01', 'P-02', usw ergeben.

Falls seit dem letzten Neustart von MobaVer bereits Anschlüsse zu einem InfoPad hinzugefügt

wurden, können über den Button  die Felder im Dialog "Anschlüsse hinzufügen" wieder mit den gleichen Werten gefüllt und allenfalls angepasst werden.

4.9.13.3 InfoPad Anschlüsse/Felder bearbeiten**| 10340**

Durch Doppelklick auf einen Anschluss/Feld wird der Bearbeiten Dialog zu diesem Anschluss geöffnet. Je nach Anschluss-/InfoPad Typ werden verschiedene Felder angezeigt.

Anschluss bearbeiten

Weitere mögliche Felder sind „Dimension“, „Dimmbar“ und „Widerstand“. Je nach InfoPad Typ werden einige Felder direkt in der Anschluss Liste angezeigt, andere erst durch klicken auf einen Eintrag in einem Bereich direkt unterhalb der Anschlussliste.

Rechts (beim Stecker Links und rechts) der Anschlussliste wird die Verbindungsliste angezeigt. Beim klicken auf einen Anschluss werden alle Verbindungen zu diesem Anschluss aufgeführt. Durch Doppelklick auf diese Verbindung wird direkt zu diesem InfoPad gewechselt. Eine neue Verbindung bzw. eine vorhandene gelöscht kann über die Button rechts gemacht werden.

4.9.13.4 InfoPad Verbindungen**| 10341**

Wird bei einem Anschluss der Button zum Erstellen einer Verbindung geklickt, so wird ein Auswahlfenster mit allen verfügbaren InfoPad und deren Anschlüssen angezeigt.

Titel	Anschluss Nr	Anschluss Bez.	E/A
BLK Bhf Bahnübergang	L4-05	Bhf Bahnübergang	A
BLK Bhf G0	L2-14	Bhf Gleis 0 links	A
BLK Bhf G1	L1-12	Bhf Gleis 1 links	A
BLK Bhf G1	L1-12	Bhf Gleis 1 links	A
BLK Bhf G1	L1-12	Bhf Gleis 1 links	A
BLK Bhf G1	L2-07	Bhf Gleis 1 Mitte	A
BLK Bhf G1	L2-07	Bhf Gleis 1 Mitte	A
BLK Bhf G1	L2-07	Bhf Gleis 1 Mitte	A
BLK Bhf G1	L3-07	Bhf Gleis 1 rechts	A
BLK Bhf G1	L3-07	Bhf Gleis 1 rechts	A
BLK Bhf G1	L3-07	Bhf Gleis 1 rechts	A
BLK Bhf G2	L1-11	Bhf Gleis 2 Links	A
BLK Bhf G2	L1-11	Bhf Gleis 2 Links	A
BLK Bhf G2	L1-11	Bhf Gleis 2 Links	A
BLK Bhf G2	L2-06	Bhf Gleis 2 mitte	A
BLK Bhf G2	L2-06	Bhf Gleis 2 mitte	A
BLK Bhf G2	L2-06	Bhf Gleis 2 mitte	A
BLK Bhf G2	L3-06	Bhf Gleis 2 rechts	A
BLK Bhf G2	L3-06	Bhf Gleis 2 rechts	A
BLK Bhf G2	L3-06	Bhf Gleis 2 rechts	A
BLK Bhf G3	L1-10	Bhf Gleis 3 links	A
BLK Bhf G3	L1-10	Bhf Gleis 3 links	A
BLK Bhf G3	L1-10	Bhf Gleis 3 links	A
BLK Bhf G3	L2-05	Bhf Gleis 3 mitte links	A
BLK Bhf G3	L2-05	Bhf Gleis 3 mitte links	A
BLK Bhf G3	L2-05	Bhf Gleis 3 mitte links	A
BLK Bhf G3	L2-05	Bhf Gleis 3 mitte links	A

Auswahl Anschluss

Im obersten Fensterbereich ist eine Filterliste mit mehreren Feldern. Durch Auswahl bzw. Eingabe eines Begriffs wird die Liste entsprechend gefiltert. Der X Button rechts löscht alle Filter und zeigt wieder alle Anschlüsse aus.

Durch klicken auf einen Spaltentitel wird die Liste nach dieser Spalte sortiert.

Doppelklick auf einen Listeneintrag oder wählen eines Listeneintrages und klicken auf den OK Button übernimmt diesen Anschluss und stellt eine Verbindung zwischen den beiden InfoPad Anschlüssen her.

4.9.13.5 InfoPad weitere Felder

| 10342

Zu jedem InfoPad mit Anschluss können beliebige, eigene Felder erstellt werden. Diese sind mit einem Titel, einem Wert und einer Beschreibung im Register „weitere Felder“ aufgelistet. Wie bei den Anschlüssen auch sind die gleichen Button rechts zum Bearbeiten, Erstellen und Löschen vorhanden.



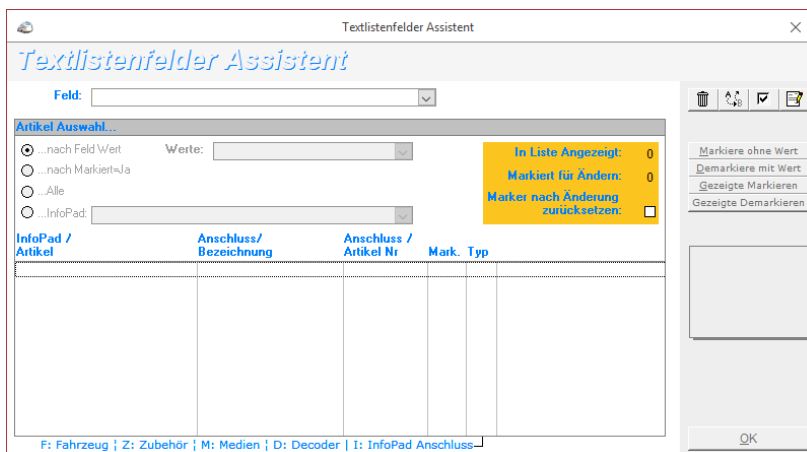
Feld bearbeiten

Die Inhalte der Felder (Titel, Wert, Beschreibung und Lange Beschreibung) werden auch über die Volltextsuche des InfoPad gefunden.

4.9.14 Textlistenfelder Assistent

| 10343

Mit diesem Assistenten können die Inhalte (Werte) von Textlistenfelder einfacher bearbeitet bzw. gelöscht werden.



Textlistenfelder Assistent

Der Assistent kann auf 2 Arten geöffnet werden:

1. über das Menü
2. wenn bei einem Textlistenfeld auf den Button  geklickt und dabei die <Ctrl> Tasten gedrückt wird

Im ersten Fall wird der Assistent leer geöffnet, es kann nun ein Feld aus der Liste gewählt werden. Nach der Auswahl eines Feldes werden im Auswahlfeld "Werte" alle in diesem Feld vorkommenden Werte aufgeführt. Nach Auswahl eines Wertes werden dann in der Liste alle Artikel aufgeführt, die diesen Wert im gewählten Feld haben.

Im zweiten Fall sind die Auswahlfelder "Feld" und "Werte" bereits abgefüllt (Wenn im Feld ein Wert drinsteht). In der Liste darunter dann ebenfalls alle Artikel, die diesen Wert im gewählten Feld drin haben.

In der letzten Spalte der Liste wird der Inhalt des gewählten Feldes angezeigt

Soll nun bei den aufgeführten Artikeln der Wert im Feld gelöscht oder geändert werden, so müssen die Artikel zuerst markiert werden, dies aus Sicherheitsgründen, damit nicht mit einem Klick gleich alle Werte gelöscht/geändert werden können.

Dazu müssen über die Button zum markieren/demarkieren alle angezeigten und zum ändern gewünschten Artikel markiert werden => Spalte "Mark.=Ja"

Als Alternative können auch alle bereits markierten Artikel angezeigt und geändert werden. Dazu die Checkbox "...nach Markiert=Ja" auswählen. Dies erlaubt, bei beliebig markierten Artikeln (zBsp aus der Fahrzeug Liste) den Wert eines bestimmten Feldes zu löschen/ändern, egal ob oder was da bereits drinsteht.

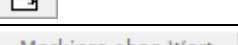
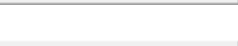
Nochmals der Unterschied der Auswahl in "Artikel Auswahl..."

...nach Feld Wert: zeigt alle Artikel, die im gewählten Feld den gewählten Wert drin stehen haben

...nach Markiert=Ja: zeigt alle Artikel, die den Marker gesetzt haben, egal was im Feld für ein Wert drin steht

Zu Beachten: Es werden in jedem Fall NUR Artikel geändert, die in der Liste aufgeführt UND Markiert (Spalte Mark.="Ja") sind!

Bedeutung der Button:

	Löscht bei den angezeigten UND markierten Artikel den Wert im gewählten Feld
	Ändert bei den angezeigten UND markierten Artikel den Wert im gewählten Feld, ein neuer Wert kann in einer Input Box eingegeben werden
	Kehrt bei dem in der Artikel Liste ausgewähltem Artikel den Marker um: Markiert=Ja/Nein
	Öffnet die Detail Ansicht des in der Artikel Liste ausgewähltem Artikel
	Setzt bei ALLEN in der Artikel Liste angezeigten Artikel, welche im gewählten Feld KEINEN Wert haben, den Marker: Markiert=Ja
	Setzt bei ALLEN in der Artikel Liste angezeigten Artikel, welche im gewählten Feld EINEN Wert haben, den Marker: Markiert=Nein
	Setzt bei ALLEN in der Artikel Liste angezeigten Artikel den Marker: Markiert=Ja
	Setzt bei ALLEN in der Artikel Liste angezeigten Artikel den Marker: Markiert=Nein
Marker nach Änderung zurücksetzen: ☐	Ist diese Checkbox aktiviert, so wird bei allen Artikel, die über die Button  und  geändert werden, der Marker anschliessend wieder auf Nein gesetzt: Markiert=Nein

Die Liste kann anschliessend leer sein, wenn als Artikel Auswahl "...nach Markiert=Ja" gesetzt ist (sind ja keine mehr markiert)

4.9.15 Eigene Werte

| 10344

Anzeige der Liste Eigener Werte. Durch klicken auf einen Spaltenname wird nach diesem sortiert. In die Felder oberhalb der Spaltennamen können Begriffe als Filter eingetragen werden, anschliessend werden nur noch solche in der Liste angezeigt.



Liste der Eigenen Werte

In Fahrzeugen, Zubehör und Medien können bis zu 16 Freie Felder definiert werden. In diesen besteht die Möglichkeit, auch Auswahllisten anzubieten, so dass nur diese vordefinierten Werte zur Auswahl stehen. Dies kann bei wenigen Werten über ein Feld mit durch Semikolon getrennten Begriffen gemacht werden, oder über die Auswahl einer Abfrage, aus welcher dann die Werte angezeigt werden. Solche eigenen Abfragen wiederum können mit Werten aus "Eigene Werte" gefüllt werden.

Es müssen also Eigene Werte erfasst und idealerweise mit Sortier und Filterwert versehen werden. Anschliessend eine Abfrage mit Datenquelle "Werte". Diese Abfrage speichern und bei "Freie Felder Vorlagen" dem entsprechenden Feld als Quelle definiert werden.

Eigene Werte werden auch im Lagerfluss als «Textblöcke» für das Textfeld aufgelistet und können dort per Mausklick übernommen werden. Dazu muss im Filterfeld der Eintrag «Lagerflusstext» stehen. Sind in beiden Feldern Wert und Beschreibung ein Text drin, so werden diese mit einem Zeilenvorschub in 2 Zeilen in das Textfeld übernommen.

Sind die Platzhalter [LIEF] oder [BEST] im Feld (siehe Screenshot letzte Zeile), so werden diese beim übernehmen in den Lagerfluss durch den Inhalt der entsprechenden Felder aus dem Lagerfluss ersetzt.

Bedeutung der Button:

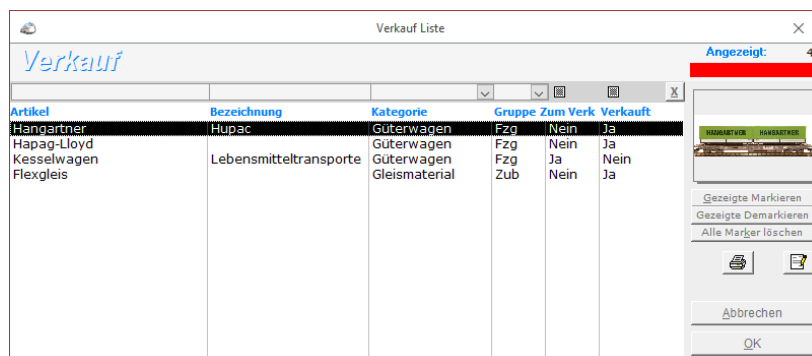
	Löschen der aktuelle Eigenen Wert. Dieser steht anschliessend nicht mehr in Freien Feldern zu Auswahl zur Verfügung. Bereits ausgewählte Werte, die in Fahrzeugen oder Zubehör ausgewählt wurden, werden aber nicht gelöscht.
	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Eigenen Wert
	Bearbeiten des aktuellen Eigenen Wert
	Exportieren der angezeigten (gefilterten) Eigenen Werte in eine Export DB
	Importieren von Eigenen Werten aus einer Export DB, es werden nur fehlende importiert und keine bereits vorhandenen überschrieben

	Kopiert den aktuellen eigenen Wert
---	------------------------------------

4.9.16 Verkauf Liste

| 10345

Alle Artikel (Fahrzeuge, Zubehör, Medien, Superungen und Ersatzteile) können verkauft werden. Um diesen Verkauf einerseits zu planen wie auch schlussendlich auszuführen, gibt es in den entsprechenden Detail Fenstern Checkboxen für «Zum Verkauf» und «Verkauft».



Artikel	Bezeichnung	Kategorie	Gruppe	Zum Verk	Verkauft
Hangartner	Hupac	Güterwagen	Fzg	Nein	Ja
Hapag-Lloyd		Güterwagen	Fzg	Nein	Ja
Kesselwagen	Lebensmitteltransporte	Güterwagen	Fzg	Ja	Nein
Flexgleis		Gleismaterial	Zub	Nein	Ja

Verkauf Liste

In dieser Liste werden alle Artikel angezeigt, die zum Verkauf anstehen oder Verkauft sind. Durch Anklicken mit der Maus wird ein Verkauf gewählt.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Oberhalb des Artikelbildes ist ein farbiger Balken zu sehen. Dieser Balken zeigt den Status «Zum Verkauf->orange» oder «Verkauft->rot» an. Die Farbe zu den Status (sowie auch zu Wunschartikel und Bestellt) kann in den Optionen eingestellt werden. Diese Farbmarkierung findest du auch in den Detail Fenster und im Explorer wieder.

Zu beachten ist: Artikel, die Verkauft sind, haben ALLE Felder zum Bearbeiten gesperrt, ausser die Felder Verk Anzahl (nur Zubehör, Superung und Ersatzteil), Verk Preis und Verk Anzahl.

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Verkauf Drucken Dialog Ist ein Verkauf in der Liste ausgewählt und wird beim Klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird genau dieser Verkauf als Detail Report gedruckt
	Bearbeiten des aktuellen Ersatzteil

4.9.17 Bestellungen

| 10346

Alle Artikel (Fahrzeuge, Zubehör, Medien, Superungen und Ersatzteile) können einer Bestellung zugewiesen werden. Wird in diesen Artikel der Status «Bestellt» gesetzt, so werden diese Artikel in der Statistik separat ausgewiesen und nicht dem «Kauf» bzw. «Wert» zugerechnet.

4.9.17.1 Bestellungen Liste

| 10347

In dieser Liste werden alle Bestellungen angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird eine Bestellung gewählt.

Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Bestellungen Liste						
Bestellungen						
Bestellung	Bestell Nr.	Rech. Nr.	Best. Dat.	Lief. Dat.	Bezahl Lieferant	Pos
Bestellung: 15949	15949		26.08.2017	26.08.2017	Ja C Lieferant 1	1
Bestellung: 326512	326512		07.08.2017	07.08.2017	Ja S Lieferant 1	1
Bestellung: 9310584	9310584		27.06.2017	27.06.2017	Ja BRACK.CH AG	1
Bestellung: 15067	15067		21.04.2017	21.04.2017	Ja S Lieferant 1	1
Bestellung: 14964	14964		07.04.2017	07.04.2017	Ja C Lieferant 1	2
Bestellung: 2616	2616		23.03.2017	23.03.2017	Ja L Lieferant 1	1
Bestellung: 14816	14816		22.03.2017	22.03.2017	Ja C Lieferant 1	1
Bemerk:			Artikel Betrag: CHF 40.00			
			Rabatt:			
			Versand Kosten:			
			Zusatz Kosten:			

Bestellung Liste

In der Filterzeile kann in den Feldern «Best. Dat.» und «Lief.Dat.» als Filter neben einem Datum auch die Zeichenfolge «NULL» eingegeben werden. Dadurch wird die Liste gefiltert nach Bestellungen, die im entsprechenden Feld keinen Eintrag haben, also zBsp noch kein Lieferdatum haben.

Bedeutung der Button:

	Anpassen der Spaltenbreiten
	Löschen der aktuellen Bestellung nach Rückfrage, nach Wahl können auch die enthaltenen Artikel gelöscht werden
	Öffnet Dialog für Bestellungen Drucken Wird beim Klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird direkt die selektierte Bestellung im Detail ausgedruckt
	Erstellen einer neuen Bestellung
	Bearbeiten der aktuellen Bestellung
	Kopiert die aktuelle Bestellung, auf Wunsch inkl. aller enthaltenen Artikel Die neue Bestellung bekommt als Bestelldatum das aktuelle Datum, die Felder Titel und Bestell Nr. werden um den Text "Kopie" ergänzt
	Führt die Konvertierung von Rech Nr. in Bestellungen aus. Dieser Button wird automatisch angezeigt, wenn beim Updaten der Daten DB die Konvertierung von Rech Nr. -> Bestellungen NICHT ausgeführt wurde. Er kann auch eingeblendet werden, wenn beim Öffnen der Bestellung Liste die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten wird. Mehr zum Konvertieren der Rech Nr. -> Bestellungen siehe 4.9.17.3 Rech Nr in Bestellung konvertieren
	Falls ein Beleg Link zur Bestellung erfasst ist kann dieser hier angezeigt werden, Button ist inaktiv wenn kein Beleg erfasst ist
	Zeigt eine Liste aller in den Bestellungen vorkommenden Artikel Wird beim Klicken die <Shift> Taste gedrückt, werden die Artikel der selektieren Bestellung aufgelistet

4.9.17.2 Bestellung Detail

| 10348

Im Bestelldetail können die für eine Bestellung relevanten Daten und Artikel erfasst werden.

Artikel, die in einer Bestellung erfasst werden sollen, müssen vorgängig in den entsprechenden Formularen erfasst werden. Diese können dann direkt dort im Register "Kauf" einer bereits

erfassten Bestellung hinzugefügt werden. Alternativ können Artikel auch direkt aus dem Bestell Detail hier neu erfasst werden.

Artikel sind:

- Fahrzeuge
- Zubehör (Lagerfluss)
- Medien
- Superungen (Lagerfluss)
- Ersatzteile (Lagerfluss)
- Service
- Set

Es können keine Sets erfasst werden, jeder Artikel in einem Set muss separat erfasst werden.

Bei Ersatzteilen wird ein Lagerfluss zum Ersatzteil angelegt.

Alle in einer Bestellung erfassten Artikel können das Flag "Bestellt" aktiviert haben. Ist dieses Flag aktiviert, so wird der Artikel in der Statistik separat ausgewiesen, diese werden NICHT zum "Kauf" bzw. "Wert" hinzugerechnet.

Ebenfalls werden die Summe der Versand- und Zusatzkosten in der Statistik am Ende separat ausgewiesen.

Das Datum im Feld "Bestell Datum" wird im Kalender als Bestellung aufgeführt.

Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Kauf/Lief. Dat.	Stk.	Preis komplett	Typ
Figuren	Schafe	15749	12.05.2018	2	CHF 20.00	Z:
Gras Mischung	Wildgras beige 6 mm	07101	12.05.2018	1	CHF 7.80	Z:
Mauer extra lang		58255	12.05.2018	1	CHF 26.50	Z:
Treppen-Set		58303	12.05.2018	1	CHF 21.00	Z:

F: Fahrzeug | Z: Zubehör | M: Medien | S: Superung | E: Ersatzteil
 Bemerk.:
 Rabatt: -
 Versandkosten:
 Zusatzkosten:
 Total: CHF 75.30

Bestellung Detail

Bedeutung der Button:

	Öffnet Dialog für Bestellungen Drucken Wird beim Klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird direkt die selektierte Bestellung im Detail ausgedruckt
	Erstellt in der Termin Liste einen neuen Termin mit Reminder Datum, das gewünschte Reminder Datum muss in einer Datum Auswahl Box gewählt werden. Ist in den Optionen (Register Programm Start) die Erinnerungs Funktion eingeschaltet wird der Reminder den Termin anzeigen.
Alle Artikel	Die folgenden 3 Button gelten für Alle Artikel der Bestellung
	Setzt bei allen Artikel die Rech Nr
	Setzt bei allen Artikel das Kaufdatum

	Setzt bei allen Artikel den Status "Bestellt" auf den Wert der im Dialog Feld angegeben wurde
Einzelne Artikel	Die folgenden Button beziehen sich auf den in der Liste ausgewählten Artikel
	Entfernt den Artikel aus der Bestellung, der Artikel selber wird NICHT gelöscht, nur die Zuweisung zur Bestellung. Der Status "Bestellt" im Detail wird NICHT verändert Bei Ersatzteilen/Superungen wird der Lagerfluss gelöscht
	Fügt einen bereits erfassten Artikel der Bestellung hinzu, der Status "Bestellt" im Detail wird NICHT verändert Bei Ersatzteilen/Superungen wird ein entsprechender Lagerfluss erstellt
	Erstellen eines neuen Artikel und direktes zuweisen an diese Bestellung, der Status "Bestellt" im Detail bzw Ersatzteil Lagerfluss wird gesetzt Bei Artikeln wird kein Datum gesetzt, bei Ersatzteile bekommt der Lagerfluss das Datum der Bestellung oder falls keines existiert das heutige Datum gesetzt.
	Bearbeiten des selektierten Artikel im entsprechenden Detailfenster bzw. im Lagerfluss
	Setzt beim selektierten Artikel die Rech Nr auf den in der Bestellung gesetzten Wert Beim Ersatzteil wird die Rech Nr ebenfalls entsprechend gesetzt
	Setzt beim selektierten Artikel das Kauf Datum auf den im folgenden Dialog gewählten Wert (Lief Datum aus Bestellung, Heute, Wählbar) Bei Ersatzteil/Superung wird das Lagerfluss Datum entsprechend gesetzt
	Ändert den Status "Bestellt" beim selektierten Artikel auf einen zu wählenden Wert.

4.9.17.3 Rech Nr in Bestellung konvertieren

| 10349

Ab MobaVer Version 0.76 können auch Bestellungen in MobaVer verwaltet werden. Beim Update von einer früheren Version auf MobaVer 0.76 oder höher können Artikel mit Rech Nr. automatisch zu Bestellungen konvertiert werden.

Weiter können ab Version 0.79 auch Set in Bestellungen verwaltet werden. Aus diesem Grund wird die Konvertierung mit Version 0.79 ein zweites mal ausgeführt



DB Update Bestellungen konvertieren

Wird dieser Vorgang hier abgebrochen, kann er später in der Bestellung Liste wiederholt werden. In diesem Fall werden keine Daten verändert.

Wenn der Button «In Bestellungen konvertieren» geklickt wird, passiert folgendes:

Bei Version 0.76

- Jeder Artikel wird geprüft, ob dieser im Feld Rech Nr. einen Eintrag hat UND in Bestell Nr nichts drin steht
 - wenn erfüllt, dann wird mit diesem Eintrag eine Bestellung generiert falls noch keine mit dieser Nummer existiert
 - ist schon eine Bestellung mit dieser Nummer vorhanden, so wird diese übernommen
 - Die Bestell Nr. wird dann im Artikel hinterlegt und das Feld Rech Nr. gelöscht

Bei Version 0.79

- Jedes Set wird geprüft, ob dieses im Feld Rech Nr. einen Eintrag hat UND in Bestell Nr nichts drin steht
 - wenn erfüllt, dann wird mit diesem Eintrag eine Bestellung generiert falls noch keine mit dieser Nummer existiert
 - ist schon eine Bestellung mit dieser Nummer vorhanden, so wird diese übernommen
 - Die Bestell Nr. wird dann im Set hinterlegt und das Feld Rech Nr. gelöscht
 - Alle Artikel aus diesem Set bekommen diese Bestell Nr

Dieses Vorgehen führt dazu, dass pro Rech Nr. eine Bestellung erzeugt wird und in dieser alle Artikel bzw Set aufgeführt sind, die die gleiche Rech Nr. hatten.

Die automatisch generierten Bestellungen werden wie folgt ausgefüllt:

Feld	Inhalt
Bestellung	Bestellung: xxxxxx
Bestell Nr.	xxxxx
Bestell Datum	Datum aus dem Feld "Kaufdatum" des ersten Artikel
Lieferant	Eintrag aus dem Feld "Gekauft bei" des ersten Artikel
Rech Nr.	Bleibt leer
Bezahlt	Ja
Lief Datum	Datum aus dem Feld "Kaufdatum" des ersten Artikel

xxxxx ist der "Wert" aus dem Feld "Rech Nr." des ersten Artikels.

Bei Ersatzteilen wird im Ersatzteil ein Lagerfluss generiert, der die entsprechenden Angaben enthält

Wenn beim Updaten der Daten DB die Konvertierung NICHT ausgeführt wurde, so kann diese später über das Fenster "Bestellungen Liste" nachgeholt werden. In diesem Fenster wird dazu der

Button  eingeblendet.

Ist dieser Button nicht zu sehen, dann wurde die Konvertierung bereits ausgeführt. Der Button kann trotzdem eingeblendet werden, dazu muss beim Öffnen des Fenster "Bestellungen Liste" die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten werden.

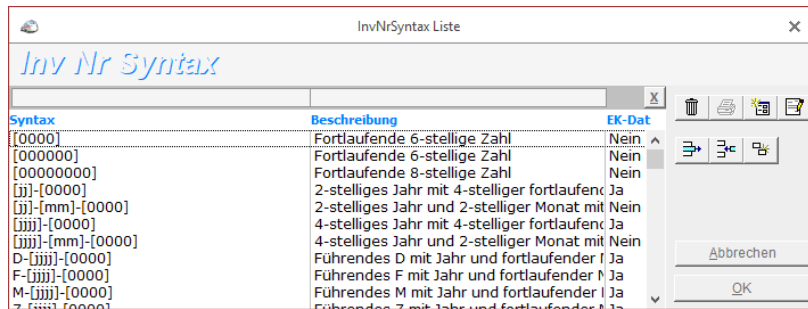
Die Konvertierung kann problemlos wiederholt werden. Es werden allenfalls später abgefüllte Felder "Rech Nr." in den Artikeln wieder in Bestellungen konvertiert. Sind in den Artikeln keine Rech Nr. mehr abgelegt, so wird mit einer Meldung darauf hingewiesen, dass es keine (mehr) gibt.

4.9.18 Inventar Nr Syntax

| 10350

MobaVer kann bei einigen Artikeln die Inventar Nr automatisch vergeben. Es stehen dazu nicht nur fortlaufende Zahlen zur Verfügung, sondern es können Inv Nr nach bestimmten Mustern (Syntax) erstellt werden. Dazu stehen ein Syntax Editor zur Verfügung, mit dem solche Berechnungs Muster erstellt werden können.

Syntaxe sind immer nur in der aktuellen Daten DB gültig und müssen deshalb in den Optionen unter „aktuelle DB“ pro Daten DB 1x definiert werden.

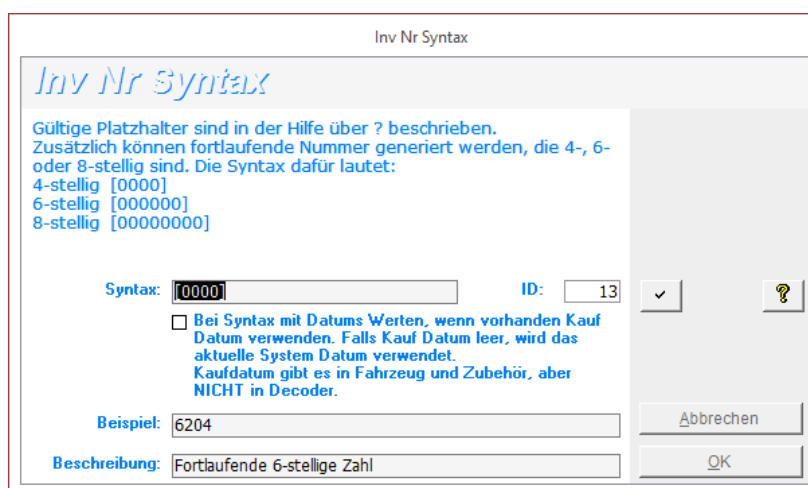


Syntax	Beschreibung	EK-Dat
[0000]	Fortlaufende 6-stellige Zahl	Nein
[000000]	Fortlaufende 6-stellige Zahl	Nein
[00000000]	Fortlaufende 8-stellige Zahl	Nein
[jj]-[0000]	2-stelliges Jahr mit 4-stelliger fortlaufend Ja	
[jj]-[mm]-[0000]	2-stelliges Jahr und 2-stelliger Monat mit Nein	
[jjjj]-[0000]	4-stelliges Jahr mit 4-stelliger fortlaufend Ja	
[jjjj]-[mm]-[0000]	4-stelliges Jahr und 2-stelliger Monat mit Nein	
D-[jjjj]-[0000]	Führendes D mit Jahr und fortlaufender Ja	
F-[jjjj]-[0000]	Führendes F mit Jahr und fortlaufender Ja	
M-[jjjj]-[0000]	Führendes M mit Jahr und fortlaufender Ja	
Z-[jjjj]-[0000]	Führendes Z mit Jahr und fortlaufender Ja	

Liste der Inv Nr Syntax

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuellen Syntax, sofern diese nicht in Verwendung ist
	Noch nicht implementiert
	Erstellen einer neuen Syntax
	Bearbeiten der aktuellen Syntax
	Exportieren aller angezeigten Syntax in eine Export DB
	Importieren von Syntaxen aus einer Export DB
	Kopiert die aktuelle Inv Nr Syntax



Inv Nr Syntax

Gültige Platzhalter sind in der Hilfe über ? beschrieben.
Zusätzlich können fortlaufende Nummer generiert werden, die 4-, 6- oder 8-stellig sind. Die Syntax dafür lautet:
4-stellig [0000]
6-stellig [000000]
8-stellig [00000000]

Syntax: ID:

☐ Bei Syntax mit Datums Werten, wenn vorhanden Kauf Datum verwenden. Falls Kauf Datum leer, wird das aktuelle System Datum verwendet.
Kaufdatum gibt es in Fahrzeug und Zubehör, aber NICHT in Decoder.

Beispiel:

Beschreibung:

Inv Nr Syntax Edit

Die Berechnungsgrundlage ist im Feld Syntax abgelegt und besteht aus beliebigen Zeichenfolgen. Die Zeichenfolgen können bestimmte Platzhalter sein, die dann durch das Programm beim

Berechnen der Inventar Nr durch reale Werte ersetzt werden. Platzhalter sind immer in eckigen Klammern [] eingeschlossen. Alle gültigen Platzhalten können in der Hilfe nachgeschlagen werden.

Ist die Checkbox für „Kaufdatum verwenden“ aktiviert, so werden Datumswerte in der Syntax (zum Beispiel [jjjj]) aus dem Kaufdatum, sofern vorhanden, generiert. Ist kein Kauf Datum gesetzt, so wird das aktuelle Systemdatum verwendet. Wird im Fahrzeug oder Zubehör nachträglich das Kauf Datum gesetzt, so wird die Inv Nr entsprechend angepasst.

Da das Inventar Nr Feld Unique (eindeutig) ist, kann die gleiche Nummer nicht doppelt vorkommen. Es muss dadurch beim Erstellen einer Syntax sichergestellt werden, dass diese auch eindeutige Nummern generiert. Am sichersten funktioniert das dann, wenn mindestens noch der Platzhalter für fortlaufende Nummern enthalten ist. Diesen Platzhalter gibt es für 4-, 6- und 8-stellige Zahlen.

- 4-stellig [0000]
- 6-stellig [000000]
- 8-stellig [00000000]

Beispiel:

In der Syntax steht [jjjj]-[mm]-[0000]

Dies wird dann in folgenden Wert umgerechnet: **2011-03-0034**

Also aktuelles Jahr und Monat gefolgt von einer 4-stelligen Zahl, die um 1 höher ist als die letzte Inventar Nr mit gleicher Syntax. Bei einem Jahreswechsel beginnt somit die Zählung der 4-stelligen Zahl wieder bei 1.

Durch klicken auf den Prüf Button wird die Syntax geprüft. Gültig ist diese dann, wenn keine [] Klammern mehr übrig bleiben. Ob allerdings die Syntax dann auch eine eindeutige und somit gültige Inventar Nr ergibt, kann dann noch nicht gesagt werden. Wenn Sie nur [jjjj] als Syntax verwenden, so ist die Nummer syntaktisch ok, allerdings werden Sie ja kaum nur 1 Fahrzeug pro Jahr eingeben.

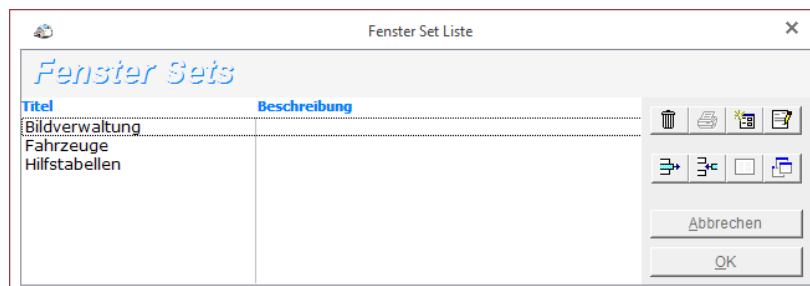
Bedeutung der Button:

	Prüfen, ob die Syntax eine berechenbare und somit gültige Inventar Nr ergibt.
	Zeigt die Hilfe Seite mit den gültigen Platzhaltern an.

4.9.19 Fenster Sets

| 10351

Mit Fenster Set ist es möglich, die Position und Grösse der im Moment offenen Fenster unter einem Namen abzuspeichern und auch wieder genauso zu laden. Dabei können auch die im Set gespeicherten Fenster wieder geschlossen werden, oder allenfalls mit neuer Grösse/Position erneut gespeichert werden.

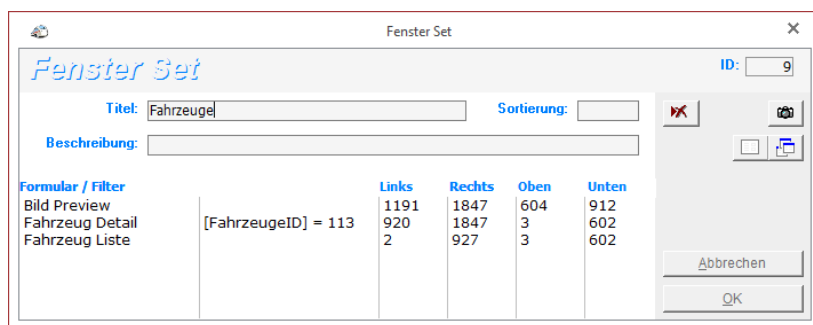


Fenster Sets Liste

Es werden die Position und Grösse gespeichert, bei Detail Fenster auch der eingestellte Filter. Die Auswahl Filter (zBsp. "Kategorie" oder "Zug" in Fahrzeugliste) werden NICHT gespeichert.

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Kategorie Fenster Set
	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Fenster Set
	Bearbeiten des aktuellen Fenster Set
	Exportieren des aktuellen Fenster Set in eine Export DB
	Importieren von Fenster Set aus einer Export DB
	Schliesst alle Fenster, die im aktuellen Fenster Set gespeichert sind
	Öffnet alle Fenster, die im aktuellen Fenster Set gespeichert sind



Fenster Set Detail

In einem Fenster Set sind die Position und Grösse beliebig vieler Fenster abgespeichert und können so mit einem Doppelklick gleichzeitig geöffnet oder wieder geschlossen werden.

In der Liste sind die im Set gespeicherten Fenster sowie die Positionen links oben und rechts unten (und somit die Grösse) gespeichert.

Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste öffnet genau dieses Fenster, wird dabei die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird dieses Fenster geschlossen.

Bedeutung der Button:

	Löschen des gewählten Fenster aus dem Fenster Set
	Aufzeichnen der Position/Grösse aller geöffneten Fenster und speichern in diesem Fenster Set. ACHTUNG! Die Fenster "Hauptmenu", "Fenster Sets"(Liste) und "Fenster Set"(Detail)werden NIE gespeichert
	Schliesst alle Fenster, die im aktuellen Fenster Set gespeichert sind

	Öffnet alle Fenster, die im aktuellen Fenster Set gespeichert sind
---	--

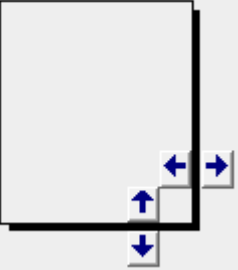
4.9.20 Fenster Position und Grösse

| 10352

In Fensterpositionen wird die Grösse und Position zu jedem Fenster beim öffnen oder schliessen des Fenster gespeichert. Dies wird zu der aktuellen Bildschirmauflösung und zum angemeldeten Benutzer separat gemacht (wird im Fenster oben rechts angezeigt).

Einzelne oder alle Positionen können gelöscht werden, um ein erstelltes Arrangement der Fenster auch auf andere PC's zu bekommen, können die Positionen exportiert/importiert werden.

Bedeutung der Button:

	Löschen ALLER angezeigten Fensterpositionen aus der Liste.
	Löschen der gewählten Fensterposition aus der Liste
	Schliesst das gewählte Fenster, falls es offen ist
	Öffnet das gewählte Fenster an der gespeicherten Position und Grösse
	Positioniert das gewählte Fenster neu an der Position Links=10 und Oben=10
	Exportieren der Fensterpositionen in eine DB
	Importieren von Fensterpositionen aus einer DB
	Durch klicken auf die Pfeile kann das gewählte Fenster in der Breite und in der Höhe angepasst werden. Es spielt keine Rolle, ob das Fenster offen oder geschlossen ist. Allerdings können bei Dialogfenster die Pfeiltasten nicht mehr angeklickt werden weil ein Dialog Fenster immer im Vordergrund bleibt. Wird nur geklickt ändert sich der Wert um 1 bei gedrückter <Ctrl> Taste ändert sich der Wert um 10 bei gedrückter <Shift> Taste ändert sich der Wert um 20

Achtung:

es gibt Fenster, die können nicht direkt geöffnet werden bzw. es macht keinen Sinn, diese so zu öffnen.

Zum Beispiel:

"Druck Listen Designer" kann nur aus der Drucklisten Liste geöffnet werden.

"Auswahl" Fenster können zwar geöffnet werden, die Auswahl wird aber nicht weitergegeben

4.9.21 Wertpunkte Liste

| 10353

Die Wertpunkte berücksichtigen NUR Fahrzeuge, KEIN Zubehör.

Durch Wertpunkte ist es möglich, die Wertentwicklung einer Sammlung aufzuzeigen. Es stehen dann pro Fahrzeug nicht nur ein Wertfeld zur Verfügung, sondern beliebig viele. Wenn die Wertpunkte zBsp. pro Jahr erstellt und erfasst werden, so kann der Wertverlauf grafisch oder tabellarisch angezeigt werden.

Wertpunkte können für jedes Fahrzeug einzeln erstellt und der Wert jederzeit angepasst werden. Ausserdem ist es auch möglich, Wertpunkte gleich für beliebig viele Fahrzeuge zu erstellen. Dazu existieren im Wertdetail entsprechende Funktionen.

Wertpunkte Liste				
Wertpunkte				
Titel	Bemerkung	per Datum	Gesamt Wert	Anz
2011		31.10.2011	Fr. 22 329,00	319
2010		31.10.2010	Fr. 10 608,00	149
2009	Bemerkung	31.10.2009	Fr. 9 228,70	141
2008	Bemerkung	31.10.2008	Fr. 12 653,70	102
2007		31.10.2007	Fr. 5 449,80	73
2006		31.10.2006	Fr. 2 672,80	51
2005		31.10.2005	Fr. 2 708,40	22
2004		31.10.2004	Fr. 1 888,00	18
2003		31.10.2003	Fr. 1 579,50	16
2002		31.10.2002	Fr. 1 410,00	141
2001	basis werte	31.10.2001	Fr. 10 394,60	141

Wertpunkte

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Wertpunkt
	Neuen Wertpunkt erstellen
	Aktuellen Wertpunkt ändern
	Alle Fahrzeuge, die den aktuellen Wertpunkt haben, werden markiert (Marker gesetzt). Allenfalls bereits vorhandene Marker werden NICHT geändert
	Exportiert die Zahlen zum aktuellen Wertpunkt nach Excel
	Zeigt eine graphische Darstellung der Wertentwicklung
	Zeigt eine tabellarische Darstellung der Wertentwicklung
	Druckt die graphische Darstellung als Bericht aus
	Druckt die graphische und tabellarische Darstellung als Bericht aus

4.9.21.1 Wertpunkt Detail

| 10354

Jeder Wertpunkt kann im Fahrzeug Detail, Register Kauf/Lager einzeln hinzugefügt und bearbeitet werden. Zusätzlich stehen hier im Wertpunkt Detail Funktionen bereit, um dies auch gleich für mehrere Fahrzeuge zu machen.

Wertpunkt Detail

Die folgenden Aktionen wirken immer auf alle Fahrzeuge, die entsprechend der Auswahl „Selektion“ ausgewählt sind. Zusätzlich ist es davon abhängig, welche der folgenden Aktion ausgeführt wird.

Bedeutung der Aktion-Button:

	Fügt bei allen betroffenen Fahrzeugen diesen Wertpunkt mit dem eingestellten Wert hinzu, falls der Wertpunkt noch fehlt
	Ändern des Wertes bei allen betroffenen Fahrzeugen, die diesen Wertpunkt haben. Andere Fahrzeug Wertpunkte sind davon nicht betroffen
	Löschen des aktuellen Wertpunkt bei allen Fahrzeugen, die diesen haben. Andere Fahrzeug Wertpunkte sind davon nicht betroffen
	Alle Fahrzeuge, die den aktuellen Wertpunkt haben, werden markiert (Marker gesetzt). Allenfalls bereits vorhandene Marker werden NICHT geändert
Neuen Wert in das Fahrzeugfeld "Wert" übernehmen	Ist diese Checkbox aktiviert, so wird der neu berechnete Wert wieder in das Feld „Wert“ des Fahrzeug geschrieben, überschreibt also diesen. Achtung! Dies führt zu einer Datenänderung im Fahrzeug Datensatz und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Bedeutung der Felder und Auswahlen,
Selektion:

nur markierte Fahrzeuge	Die Aktion betrifft maximal die Fahrzeuge, die markiert sind. Es kann aber sein, das nicht alle markierten Fahrzeuge betroffen sind, es hängt von der Aktion ab (Button's)
bei allen Fahrzeugen	Die Aktion betrifft maximal alle Fahrzeuge. Es kann aber sein, das nicht alle Fahrzeuge betroffen sind, es hängt von der Aktion ab (Button's)
aus Wertpunkt	Die Aktion betrifft maximal die Fahrzeuge, die bereits den gewählten Wertpunkt haben. Es kann aber sein, das nicht alle Fahrzeuge betroffen sind, es hängt von der Aktion ab (Button's)

Wert übernehmen aus: keinen Wert	erstellt nur einen Wertpunkt, trägt aber keinen Wert ein
aus Kaufpreis (oder leer)	erstellt einen Wertpunkt und trägt als Wert den Betrag aus dem Fahrzeugfeld „Kaufpreis“ ein, sofern einer existiert. Sonst bleibt der Wert leer
aus Einzelpreis (oder Kaufpreis)	Einzelpreis ist ein berechnetes Feld, welches wie folgt einen Wert bekommt: - Bei Fahrzeugen die zu KEINEM Set gehören, der Kaufpreis des Fahrzeugs (sofern vorhanden) - Bei Fahrzeugen aus eine Set wird der Setpreis dividiert mit Anzahl Fahrzeugen des Set als Einzelpreis angezeigt.
aus Wert (oder leer)	erstellt einen Wertpunkt und trägt als Wert den Betrag aus dem Fahrzeugfeld „Wert“ ein, sofern einer existiert. Sonst bleibt der Wert leer
Wertpunkt (oder leer)	erstellt einen Wertpunkt und trägt als Wert den Betrag aus einem anderen Wertpunkt ein, der im Feld daneben ausgewählt werden muss, sofern einer existiert. Sonst bleibt der Wert leer
Fixer Wert	erstellt einen Wertpunkt und trägt als Wert den Betrag ein, der im Feld daneben eingetragen werden muss
Funktion	Wird diese Checkbos ausgewählt, dann kann mit dem neuen Wert noch eine der 4 Grundrechenarten ausgeführt werden. Siehe folgendes Beispiel
Superung hinzuaddieren	Ist diese Checkbox ausgewählt, dann wird zum berechneten Wert noch der Wert der Superungen im Fahrzeug hinzuaddiert.

Beispiel zu Funktion

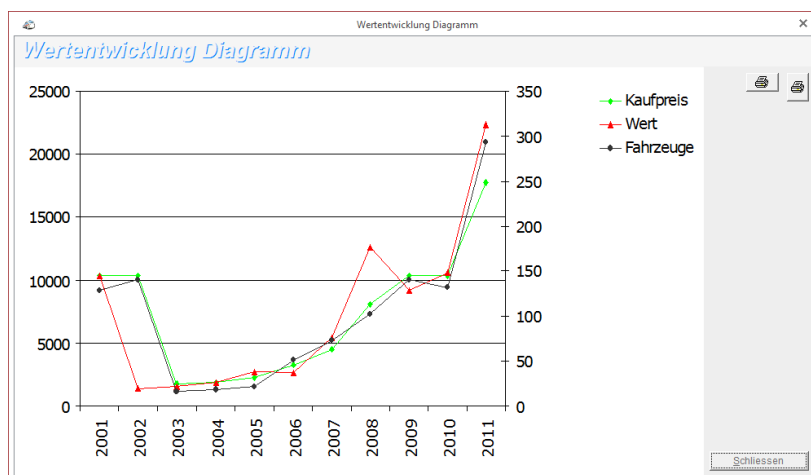
Sie wählen „aus Kaufpreis“ und aktivieren die Checkbox „Funktion“. Dann werden daneben 2 weitere Felder eingeblendet: eines für die Operation und eines für eine Zahl. Nehmen wir an, Sie wählen * 1.1 dann wird der Kaufpreis mit 1.1 multipliziert und dann der berechnete Wert in den Wertpunkt eingetragen.

Falls noch die Checkbox „Superung hinzuaddieren“ aktiviert ist, wird dann noch die Summer der Superung am Fahrzeug zum Wertpunkt addiert.

4.9.21.2 Wertentwicklung Diagramm

| 10355

Zeigt die Wertentwicklung einer Sammlung grafisch an.

Wertentwicklung
Diagramm

Bedeutung der Button:



Druckt die graphische Darstellung als Bericht aus



Druckt die graphische und tabellarische Darstellung als Bericht aus

4.9.21.3 Wertentwicklung Zahlen**| 10356**

Zeigt die Wertentwicklung einer Sammlung tabellarisch an.

Titel	Per	Fahrzeuge	Kaufpreis	Wert
2001	31.10.2001	129	Fr. 10 394,60	Fr. 10 394,60
2002	31.10.2002	141	Fr. 10 394,60	Fr. 1 410,00
2003	31.10.2003	16	Fr. 1 755,00	Fr. 1 579,50
2004	31.10.2004	18	Fr. 1 888,00	Fr. 1 888,00
2005	31.10.2005	22	Fr. 2 257,00	Fr. 2 708,40
2006	31.10.2006	51	Fr. 3 301,00	Fr. 2 672,80
2007	31.10.2007	73	Fr. 4 534,00	Fr. 5 449,80
2008	31.10.2008	102	Fr. 8 136,80	Fr. 12 653,70
2009	31.10.2009	141	Fr. 10 394,60	Fr. 9 228,70
2010	31.10.2010	132	Fr. 10 394,60	Fr. 10 608,00
2011	31.10.2011	293	Fr. 17 727,60	Fr. 22 329,00

Wertentwicklung
Zahlen

Bedeutung der Button:



Druckt die graphische Darstellung als Bericht aus



Druckt die graphische und tabellarische Darstellung als Bericht aus

4.9.22 Abfragen

| 10357

Eine detaillierte Beschreibung zu Abfragen und dem Abfrage Designer finden Sie unter Kapitel 4.6.29 Abfragen.

4.9.23 Druck Listen

| 10358

Eine detaillierte Beschreibung zu Druck Listen und dem Druck Listen Designer finden Sie unter Kapitel 4.6.30 Druck Listen.

4.9.24 Menü konfigurieren

| 10359

Das Menü kann frei konfiguriert werden. Dazu stehen maximal 10 Register zur Verfügung, die beliebig benannt werden können. Einfach einen Namen im Feld eintragen. Ein leeres Feld bedeutet, dass dieses Register ausgeblendet wird.

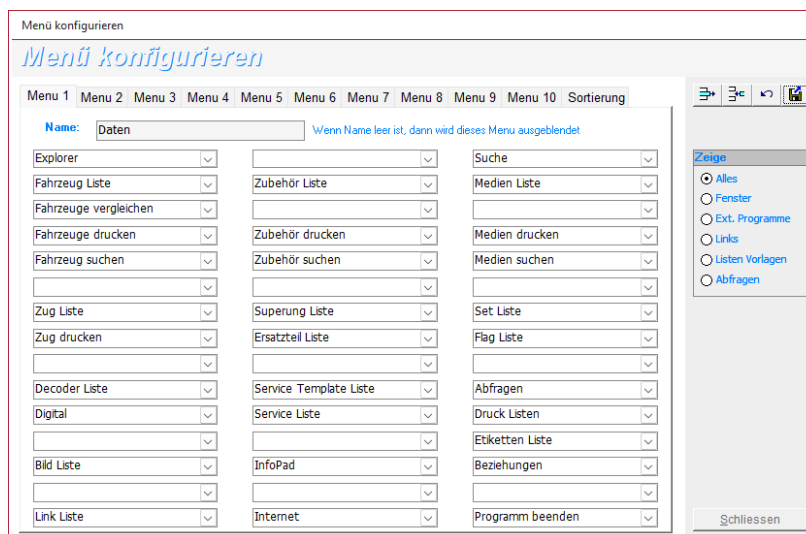
In jedem Register sind 45 Positionen vorhanden, welche einen Aufruf zu einer Funktion aufnehmen können. Es kann einfach ein Aufruf aus der Liste gewählt werden. Dabei zeigt die linke Spalte im Listenfeld den in einer Sprache übersetzte Name an, die rechte Spalte den Original Name in Deutsch.

Die gleichen Aufrufe können beliebig oft verwendet werden. Damit ist es beispielsweise möglich, den "Programm beenden" Aufruf in jedem Register anzuzeigen.

Aus der Liste können Einträge folgender Art gewählt werden:

- Fenster
- Ext. Programme
- Links
- Listen Vorlagen -> aus Fahrzeug-, Zubehör- und Medien-Liste (in diesen kann die entsprechende Listen Vorlage erstellt werden)
- Abfragen -> zeigt das Ergebnis der Abfrage in einer Tabelle an, Filter in der Abfrage werden abgefragt bzw. ausgeführt

Sollen ganze Menü Register verschoben werden, kann dies im Register Sortierung gemacht werden. Es dürfen keine leeren Menüs zwischen benannten Menü stehen.



Menü konfigurieren

Änderungen in einem Register müssen gespeichert werden, andernfalls werden diese nicht übernommen. Dies wird durch einen entsprechenden Hinweis beim Wechseln eines Menü Register angezeigt.

Irrtümliche Änderungen können, solange diese nicht gespeichert wurden, durch den Undo Button rückgängig gemacht werden.

Komplette Menü Konfigurationen können in ein File exportiert werden, oder aus einem solchen importiert werden. Beim Importieren wird die bestehende Konfiguration KOMPLETT überschrieben. Es wird vorher ein entsprechender Hinweis angezeigt.

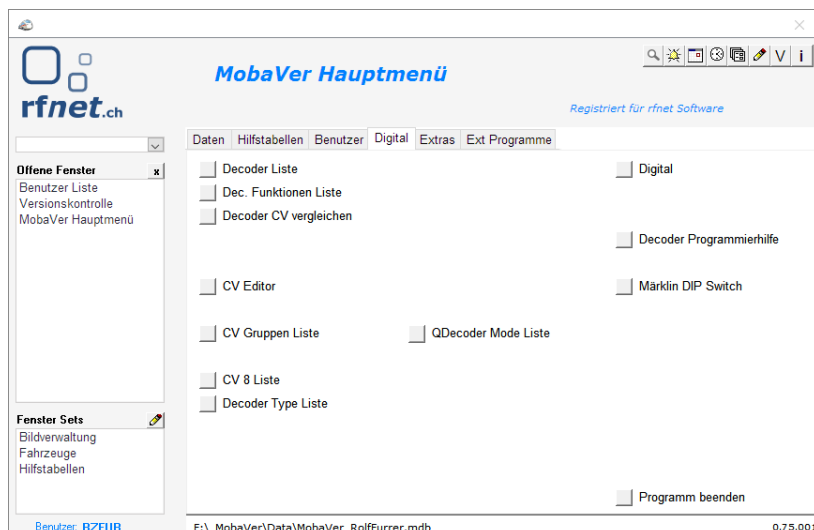
Bedeutung der Button:

	Exportieren der kompletten Menü Konfiguration in eine DB
	Importieren einer kompletten Menü Konfiguration aus einer DB. Die bestehende Konfiguration wird überschrieben.
	Macht die Änderung in einem Menü Register rückgängig
	Speichert die Änderung in einem Menü Register

4.10 Menü Digital

| 10360

In diesem sind (neu ab Version 0.65.x) die Funktionen zusammengefasst die mit Decoder und Digitalem zu tun haben.



Menü Digital

Die Ansicht kann je nach Version und eigenen Menüdefinition anders sein.

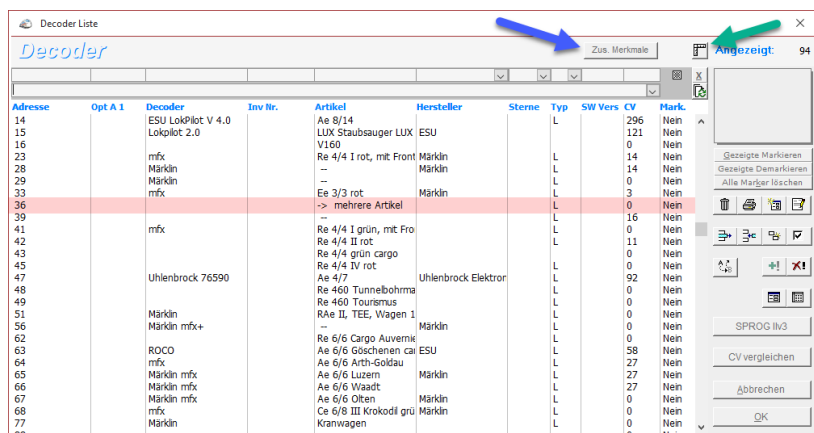
4.10.1 Decoder Liste

| 10361

Hier sind alle erfassten Decoder aufgelistet. Diese können bearbeitet, erstellt und gelöscht werden. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Klick auf einen Listeneintrag zeigt das Bild zum Decoder, falls eines hinterlegt ist. Klick mit gedrückter <Shift> Taste zeigt das Bild des Artikels, in welchem der Decoder verbaut ist, falls dort ein Bild hinterlegt ist.

Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Decoder Detail Fenster. Ein „langes“ Klicken öffnet den Decoder im entsprechenden Digital Fenster zum programmieren (identisch mit klick auf den Button „Digital ...“). „Langes“ klicken heisst, mit der linken Maustaste draufklicken, 800ms warten und erst dann wieder loslassen.



Decoder Liste

Mit dem Button «Spalten anpassen» beim grünen Pfeil können die Breiten der angezeigten Spalten angepasst werden. Durch Eingabe von 0.0001 bei der Breite (beispiel grüner Pfeil) wird eine Spalte auch fast ausgeblendet.

Listen Vorlage

Name: Decoder Liste ID: -20

Beschreibung: Spaltenbreiten in der Decoder Liste

Spalten:

Spalte	Name	Breite
Spalte A:	Adresse	2.6
Spalte 1:	Opt Adr 1	2
Spalte 2:	Opt Adr 2	0.0001
Spalte 3:	Decoder	
Spalte 4:	Inv. Nr.	3.3
Spalte 5:	Artikel	
Spalte 6:	Hersteller	3
Spalte 7:	Sterne	1.4
Spalte 8:	Typ	1.1
Spalte 9:	CV	1
Spalte 10:	SW Vers	1.2
Spalte X:	Markiert	

Abbrechen OK

Dialog für Spaltenbreiten in der Decoder Liste

Mit dem Button «Zus. Merkmale» beim blauen Pfeil können die Filter und Felder der zus. Merkmale eingeblendet werden, zusätzlich wird der Button «Bearbeiten» (beim gelben Pfeil) eingeblendet. Im oberen grauen Bereich (hier blau hervorgehoben) sind dabei die Filter Felder. Welche Checkbox für was gilt wird angezeigt wenn mit dem Mausfeil einen Moment darauf gewartet wird.

Decoder Liste

Zus. Merkmale

Angezeigt: 94

Adresse	Opt A 1	Decoder	Inv. Nr.	Artikel	Hersteller	Sterne	Typ	SW Vers	CV	Mark.
3		LokPlot 2.0		ESU	ESU	L	L	121	Ja	
3		ESU LokPlot V 3.0		ESU	ESU	L	L	142	Nein	
3		ESU SwitchPlot Servo		ESU	ESU	L	L	27	Nein	
4		Lenz Standard		Lenz Elektronik Gm	Lenz Elektronik Gm	L	L	76	Nein	
5		LokPlot 2.0		ESU	ESU	L	L	142	Nein	
8		ESU LokSound 2.0		ESU	ESU	L	L	226	Nein	
11		qDecoder		Qdecoder	Qdecoder	Z	Z	261	Nein	
14		ESU LokPlot V 4.0		Ae 8/14	ESU	L	L	296	Nein	
15		LokPlot 2.0		LUX Staubsauger LUX	ESU	L	L	121	Nein	
16				VI60				0	Nein	
23		mfx		Re 4/4 I rot, mit Front	Märklin	L	L	14	Nein	
28		Märklin		Re 4/4 II rot	Märklin	L	L	14	Nein	
29		Märklin		Re 4/4 III rot	Märklin	L	L	0	Nein	
33		mfx		Ee 3/3 rot	Märklin	L	L	3	Nein	
36				-> mehrere Artikel		L	L	0	Nein	
39						L	L	16	Nein	
41		mfx		Re 4/4 I grün, mit Fro		L	L	0	Nein	
42				Re 4/4 II rot		L	L	11	Nein	
43				Re 4/4 III grün cargo		L	L	0	Nein	
45				Re 4/4 IV rot		L	L	0	Nein	

Länge Breite Höhe Zus. Merkmale

mfx UID

Schnittstell. Typ

Abbrechen OK

Decoder Liste mit zus. Merkmalen

Im unteren gelb markierten Bereich werden die Felder zum selektierten Decoder aus der Liste angezeigt. Die ersten 3 Felder sind für Länge, Breite, Höhe, das nächste etwas grössere ist ein Textfeld für beliebigen Inhalt. Wird der Button oben beim gelben Pfeil gedrückt, so können diese Felder gleich hier in der Liste bearbeitet werden.

Der rot markierte Decoder mit Adresse 36 ist mehr als einem Artikel zugewiesen. Normalerweise kann ein Decoder nur in einem Artikel verbaut sein. Wenn mehrere Artikel die gleiche Adresse bekommen sollen, so muss pro Artikel ein Decoder erstellt werden.

Es können durchaus mehrere Decoder die gleiche Adresse haben, aber EIN Decoder kann nicht an mehreren Stellen eingebaut sein. In welchen Artikeln dieser eine Decoder zugewiesen ist kann im Decoder Detail unter Register „Fahrzeuge/Zubehör“ gesehen werden.

Bedeutung der Button:

	Ein/Ausblenden der zus. Merkmale. Diese werden im Fussbereich angezeigt. Es wird die Filterliste im oberen Bereich erweitert um Filterfelder für die zus. Merkmale Werden die zus. Merkmale wieder ausgeblendet wird mit einer Frage darauf hingewiesen, dass die Filterfelder für die zus. Merkmale wieder gelöscht werden.
	Erlaubt das direkte ändern der zus. Merkmale unten in der Liste wenn der Button gedrückt ist. Der Button wird nur angezeigt, wenn die Zus. Merkmale angezeigt werden. Und der Button wird als Schutz vor versehentlichem ändern bei jedem öffnen der Decoder Liste ausgeschaltet.
	Dialog für die Eingabe der Breiten zu den angezeigten Spalten
	Verschieben des angezeigten Decoders in den Papierkorb
	Öffnet den Decoder Drucken Dialog Ist ein Decoder in der Liste ausgewählt und wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird genau dieser Decoder als Detail Report gedruckt
	Erstellen eines neuen Decoders
	Bearbeiten des aktuellen Decoders.
	Exportiert diesen Decoder unter einem einzugebenden Namen in eine Export DB. Funktions- Beschreibung und Hersteller Adresse werden ebenfalls exportiert, auch allenfalls vorhandene CV Werte. Links und Puffer werden NICHT exportiert
	Importieren von Decoder aus einer Export DB, Decoder Funktionen, CV Werte und Hersteller Adresse werden, falls noch nicht vorhanden, ebenfalls importiert
	Kopieren des selektierten Decoder
	Kehrt den Marker des angezeigten Decoder um
	Öffnen des Fenster zum Bearbeiten von Feldern bei allen markierten Decodern. Ersetzen funktioniert so wie bei Fahrzeugen, siehe Kapitel 4.6.6.2 Ersetzen von Fahrzeug Daten
	Setzt bei ALLEN angezeigten Decoder die Merkmale neu, dazu muss in der folgenden Auswahlbox ein Merkmale Set ausgewählt werden. Bestehende Merkmale bei den Decodern werden überschrieben, allenfalls vorhandene Puffer entfernt. Diese müssen neu hinzugefügt werden
	Löscht bei ALLEN angezeigten Decoder die Merkmale und allenfalls vorhandene Puffer entfernt. Diese müssen neu hinzugefügt werden (Merkmale alles im Register Merkmale des Decoder Detail)
	Öffnet ein Fenster für Info zu den Decoder CV: Autor, Decoder, Beschreibung, Dateiname
	Öffnen des Artikel Detail Formular, falls dem gewählten Decoder eines zugewiesen ist

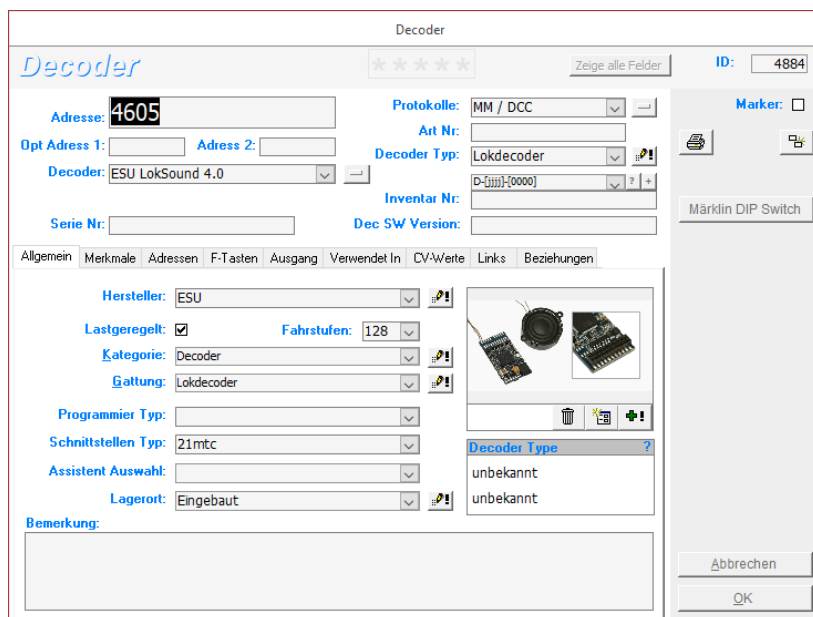
	Öffnet das Suchen Formular mit dem gewählten Decoder als Suchbegriff
SPROG IV3 Die Beschriftung des Button variiert	Decoder, die programmiert werden können, haben zusätzlich diesen Button eingeblendet. Damit Decoder „als programmierbar“ gelten, muss im Decoder Detail der Programmier Typ auf einen Eintrag aus der Liste gesetzt werden
CV vergleichen	Öffnet ein Fenster, in welchem bis zu 4 Decoder ausgewählt werden können um die CV Werte der Decoder zu vergleichen. Beim öffnen des Fenster wird der aktuelle Decoder in die erste Spalte gesetzt. Siehe dazu auch Kapitel 4.10.5 Decoder CV vergleichen

4.10.2 Decoder Detail

| 10362

Im Decoder Detail sind alle Informationen zu einem Decoder zusammengefasst. Es sind dies neben technischen Daten auch Informationen zur Programmierung und CV Werten, Decoder Ausgänge mit Funktionsbeschreibung, oder auch Links und Beziehungen zu anderen Artikel.

In den folgenden Screenshot sind nicht immer alle Register angezeigt. Diese sind natürlich immer vorhanden, können aber auch je nach Bedarf Ein-/Ausgeblendet werden.



Decoder Detail

Die gleiche Digital Adresse kann mehrfach verwendet werden. Dies aus dem Grund, da ja auch ein Funktionsdecoder in einem Steuerwagen die gleiche Adresse haben könnte wie eine zugehörige Lokomotive.

Das Feld Kategorie kann einen Eintrag aus der Hilfstabelle Kategorie beinhalten. Wie auch bei Fahrzeugen und Zubehör ist es möglich, das ein/ausblenden von Feldern von der Kategorie abhängig zu machen. Dazu muss der Kategorie ein Feld Set zugewiesen sein, in dem der Bereich Decoder entsprechend bearbeitet ist.

Im Feld Protokolle kann aus der Liste ein schon mal bei einem anderen Decoder eingetragener Wert ausgewählt, oder aber ein beliebiger anderer Text eingetragen werden.

Der Hersteller muss aus der Liste gewählt werden. Fehlt der gewünschte, kann die Adresse über den Button  neu erfasst werden. Gleiches für Lagerort.

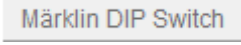
Das Feld Inventar Nr. muss eindeutig sein, beim Verlassen des Feldes wird geprüft, ob der eingetragene Wert schon verwendet wurde. Falls ja, erscheint eine Fehlermeldung und das Feld kann nicht verlassen werden.

Eine Funktionsbeschreibung zu den Funktionen F0 – F32 kann aus der Liste gewählt werden. Falls der gewünschte Text fehlt, kann ein neuer durch einen Doppelklick in das leere Feld erfasst werden, oder einfach direkt in das Feld schreiben.

Die Angaben im Bereich «Decoder Type» werden aus CV Werten ausgelesen und mit der Decoder Type Liste verglichen. Wird eine Übereinstimmung gefunden werden die entsprechenden Werte angezeigt. Beim Klick auf das ? wird die Überprüfung neu gemacht.

Durch Doppelklick auf den Text «Decoder Type» wird die Liste zu den Decoder Typen geöffnet. Dort kann allenfalls ein neuer Typ erfasst werden, mehr dazu im Kapitel 4.10.10 Decoder Type.

Bedeutung der Button:

	Öffnet den Decoder Drucken Dialog Wird beim klicken auf den Drucken Button die <Shift> Taste gedrückt gehalten, so wird dieser Decoder als Detail Report gedruckt
	Kopieren des angezeigten Decoder
	Öffnet ein Fenster zum einstellen/auslesen von DIP Switch Stellungen und Adressen bei Märklin Decodern
	Öffnet den Listen Text Editor um eigene Decoder Typen erstellen zu können. Siehe Kapitel 4.11.12 Listen Text Editor

Wichtige Felder für die Programmierung:

Adresse	An diese Adresse werden die Daten gesendet/gelesen
Anz Func Ausgang	F0 wird immer angezeigt, die anderen Funktionsausgänge werden ab F1 bis zu dieser Anzahl angezeigt (Register Funktionsausgänge)
Fahrstufen	Für die korrekte Anzeige des Fahrreglers im Digital Fenster
Programmier Typ	Falls ein Decoder abweichend zum in den Optionen eingestellten Standard Digital System programmiert werden soll, kann hier die abweichende Zentrale eingetragen werden. Sind Decoder gar nicht programmierbar (beispielsweise viele Märklin Decoder) so kann hier der Wert KEIN gewählt werden. Es lässt sich dann kein Digital Fenster öffnen.

4.10.2.1 Register Merkmale

| 10363

Hier können weitere, zusätzliche Merkmale zu einem Decoder erfasst werden. Nach diesen kann in der Decoder Liste auch gefiltert werden (Ausgenommen die Felder ganz rechts «Motor Typ» bis «Anz Logik Ausgang»)

Allgemein	Merkmale	Adressen	F-Tasten	Ausgang	Verwendet In	CV-Werte	Links	Beziehungen
Länge: mm Breite: mm Höhe: mm		Motor Typ: Brems Mode: Decoder Puffer:						
PoM: ☒ Update möglich: ☒ Railcom: ☒ Func Remapp.: ☐ Analog: ☒ Kurzschlussfest: ☒ Kupp. Walzer: ☐ Ges.- Kennlinie: ☐ Rangiergang: ☐ Pendel: ☐ Pufferanschluss: ☒		SUSI: ☐ Servo: ☐ Faulhaber: ☐ Sound: ☒		Total Strom: mA Motor Strom: mA F-Ausgänge Strom: mA Anz Func Ausgang: Anz Func Richtung: Anz Logik Ausgang:				
Zusätzliche Merkmale:								

Decoder Merkmale

Die Auswahlfelder "Motor Typ" und "Brems Mode" sind Textfelder, die den Inhalt aus den gleichen Feldern anderer Decoder als Auswahl anbieten.

Beispiel: wenn in einem Decoder bei Brems Mode *ABC Bremsstrecke* eingetragen ist, so steht dieser Text bei allen Decodern in dieser Auswahlliste zur Verfügung.

In der Auswahlliste Decoder Puffer stehen NUR bereits erfasste Decoder Puffer zur Verfügung, die noch NICHT verwendet wurden. Ist das Feld leer kann durch Eingabe eines Textes oder klicken auf den Edit Button ein neuer Puffer erfasst werden. Puffer können immer nur 1x in einem Decoder verwendet werden.

Wenn Sie zum Beispiel 3 neue Puffer kaufen, so erstellen Sie einen Puffer und kopieren Sie diesen dann 2x. So stehen diese 3 Puffer in der Liste zur Auswahl bis sie verwendet wurden.

Bedeutung der Button rechts (im Screenshot nicht zu sehen):

	Exportieren der Decoder Merkmale als Set in eine Export DB
	Importieren eines Decoder Merkmal Set aus einer Export DB
	Kopieren der Merkmale aus einem anderen, wählbaren Decoder
	Hinzufügen der Merkmale aus einem wählbaren Decoder Merkmale Set
	Löschen aller angezeigten Merkmale, ein allenfalls vorhandener Puffer wird entfernt und muss neu verbunden werden

4.10.2.2 Register Adressen

| 10364

Es können pro Decoder bis zu 16 Adressen vergeben werden, ideal um zum Beispiel Weichendecoder zu verwalten, die pro Ausgang eine eigene Adresse haben können.

Allgemein	Merkmale	Adressen	F-Tasten	Verwendet In	CV-Werte	Links	Beziehungen
Opt Adress 1 + 2 sind die gleichen Felder wie oben unter der Hauptadresse. Änderungen wirken sich also immer in beiden Felder aus							
Opt Adress 1:			Adress 9:				
Adress 2:			Adress 10:				
Adress 3:			Adress 11:				
Adress 4:			Adress 12:				
Adress 5:			Adress 13:				
Adress 6:			Adress 14:				
Adress 7:			Adress 15:				
Adress 8:			Adress 6:				

Decoder Adressen

4.10.2.3 Register F-Tasten

| 10365

Die Checkbox jeweils rechts neben dem Textfeld definiert diesen Ausgang als Momentausgang. Solche Ausgänge werden dann im Digitalfenster mit einem roten Punkt im Button angezeigt und sind nur solange aktiv, wie der Button gedrückt wird. Dies ist keine Funktion von Digitalzentralen, sondern MobaVer sendet dabei beim Drücken einen Einschaltbefehl und beim Loslassen wieder einen Ausschaltbefehl.

Allgemein	Merkmale	Adressen	F-Tasten	Verwendet In	CV-Werte	Links	Beziehungen																																													
F0:		L: Licht	☐	Prot:																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>F1 - F8</th> <th>F9 - F16</th> <th>F17 - F24</th> <th>F25 - F32</th> <th>Info</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>F1:</td> <td>L: Innenbeleuchtung</td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F2:</td> <td>L: Führerstandslicht</td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F3:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F4:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F5:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F6:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F7:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> <tr> <td>F8:</td> <td></td> <td>☐</td> <td colspan="2">Prot:</td> </tr> </tbody> </table>								F1 - F8	F9 - F16	F17 - F24	F25 - F32	Info	F1:	L: Innenbeleuchtung	☐	Prot:		F2:	L: Führerstandslicht	☐	Prot:		F3:		☐	Prot:		F4:		☐	Prot:		F5:		☐	Prot:		F6:		☐	Prot:		F7:		☐	Prot:		F8:		☐	Prot:	
F1 - F8	F9 - F16	F17 - F24	F25 - F32	Info																																																
F1:	L: Innenbeleuchtung	☐	Prot:																																																	
F2:	L: Führerstandslicht	☐	Prot:																																																	
F3:		☐	Prot:																																																	
F4:		☐	Prot:																																																	
F5:		☐	Prot:																																																	
F6:		☐	Prot:																																																	
F7:		☐	Prot:																																																	
F8:		☐	Prot:																																																	

Decoder F-Tasten

Das Feld Prot ist ein Textfeld pro Funktionsausgang und kann beispielsweise dazu verwendet werden, zu zeigen, für welches Protokoll der Ausgang gültig ist (Es gibt Multifunktionsdecoder, die nicht jeden Ausgang bei jedem Protokoll ansteuern können). Natürlich ist auch eine andere Verwenung möglich.

Der Button  überträgt alle Angaben im Protfeld auf die darunter liegenden Felder, wenn diese einen Eintrag im vorderen Feld haben. Bei Klick auf den Button in F0 werden dabei ALLE von F1 - F32 belegt, beim Klick auf den jeweiligen Button im Register nur die jeweils angezeigten 8 Felder.

Allgemein F-Tasten Verwendet In CV-Werte Links

F0: L: Licht ☐ Prot: mfx

F1 - F8 F9 - F16 F17 - F24 F25 - F32

F1: L: Licht hell/dunkel ☐	Prot: mfx ▼
F2: L: Schlusslicht unten rechts (rot) ☐	Prot: mfx ▼
F3: L: Schlusslicht unten rechts (rot) ☐	Prot: mfx ▼
F4: S: Betriebsgeräusch ☐	Prot: mfx ▼
F5: ☐	Prot: ▼
F6: ☐	Prot: ▼
F7: ☐	Prot: ▼
F8: ☐	Prot: ▼

Funktionsausgänge

4.10.2.4 Register Ausgang

| 10366

Hier kann beschrieben werden, welcher Decoder Ausgang eine Funktion zur Verfügung stellt. Über das Funktionsmapping kann dann ein Ausgang einer F-Taste zugewiesen werden. Die F-Tasten sind im vorherigen Register abgelegt.

Allgemein Merkmale Adressen F-Tasten Ausgang Verwendet In CV-Werte Links Beziehungen

A Lv: Licht vorne

A Lh: Licht hinten

A1: A9:

A2: A10:

A3: A11:

A4: Rangiergang A12:

A5: A13:

A6: A14:

A7: A15:

A8: A16:

Welcher physikalische Decoder Ausgang hat welche Funktion

Ausgänge eines Decoder

4.10.2.5 Register Verwendet in

| 10367

Bei Verwendet In steht ja normalerweise nur ein Eintrag in der Liste, der gleiche Decoder wird ja kaum für mehrere verwendet:

Allgemein Merkmale Adressen F-Tasten Verwendet In CV-Werte Links Beziehungen

Fahrzeug/Zubehör	Bezeichnung	Artikel Nr.	Inventar Nr.	
F: Am 846	Rangierlokom	69951		🗑

Verwendet in

4.10.2.6 Register CV-Werte

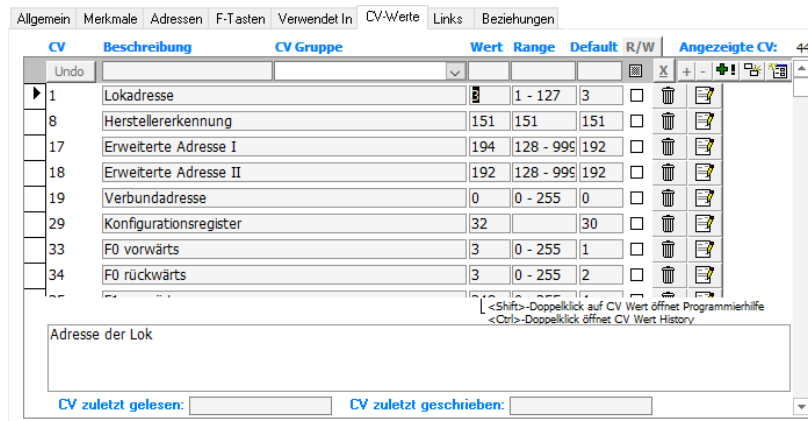
| 10368

Zu jedem Decoder können beliebig viele CV Werte abgelegt werden. Jeder Wert kann dabei pro Decoder 1x vorkommen. Zu jedem CV ist eine Beschreibung, der eingestellte Wert, der Bereich des Wertes, der Default Wert sowie eine Bemerkung erfassbar. Die Beschreibung kann dabei von Decoder zu Decoder verschieden sein: CV5 bei Decoder X kann Maximalspannung sein, bei Decoder Y Minimalspannung.

Alle CV eines Decoders können in eine Textdatei exportiert werden bzw. von dort auch wieder importiert werden. Der eingestellte Wert wird dabei nicht exportiert/importiert.

Die Buttons im unten gezeigten Bild werden nur eingeblendet, wenn das Register CV aktiv ist. Das Feld R/W definiert, ob dieses Register beim Lesen/Programmieren berücksichtigt wird oder nicht. Nur Register mit angekreuztem Feld werden berücksichtigt (so was wie ein Schreibschutz)

Am unteren Rand im Register CV befinden sich 2 Felder: „CV zuletzt gelesen“ und „CV zuletzt geschrieben“. Diese Felder werden jeweils bei einer Lese oder Schreiboperation über die Digitalzentrale mit einem Datum/Zeitstempel abgefüllt. So kann festgestellt werden, wann zuletzt aus oder in den Decoder gelesen/geschrieben wurde (allerdings nicht, welches CV betroffen war).

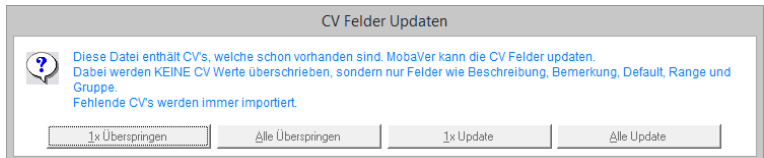
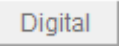


Decoder CV Werte

Bedeutung der Button im Register CV:

	Entfernt den Filter und zeigt wieder alle CV's an
	Damit wird bei allen angezeigten und markierten (Flag R/W) CV Registern eine wählbare CV Gruppe zugewiesen
	Damit wird bei allen angezeigten und markierten (Flag R/W) CV Registern die CV Gruppe entfernt
	Damit wird bei wählbaren Decodern eine wählbare CV Gruppe in alle angezeigten und markierten CV Register zugewiesen. Es kann definiert werden, ob bereits gesetzte CV Gruppen überschrieben werden.
	Alle CV Gruppen aus den angezeigten und markierten CV Registern werden an wählbaren Decodern auf die gleichen CV Register kopiert. Es kann definiert werden, ob bereits gesetzte CV Gruppen überschrieben werden.
	Erstellen einer neuen CV Gruppe
	Löscht diesen CV aus dem Decoder
	Editieren der Beschreibung, Range oder Default des CV

Bedeutung der Button rechts:

	Exportieren aller CV in eine Textdatei Über diesen Button können auch CV Werte in eine Textdatei exportiert werden. Dazu muss beim anklicken des Button die <Shift> Taste gedrückt werden. Siehe Kapitel 4.10.6 Decoder CV Werte importieren/exportieren
	Import von CV aus einer Textdatei. Sind in der Textdatei CV, die im Decoder schon vorhanden sind, so erscheint folgende Meldung:  Erklärung dazu siehe am Ende der Tabelle Über diesen Button können auch CV Werte aus einer Textdatei importiert werden. Dazu muss beim anklicken des Button die <Shift> Taste gedrückt werden. Siehe Kapitel 4.10.6 Decoder CV Werte importieren/exportieren
	Erstellen eines neuen CV. Es wird ein Fenster geöffnet
	Kopieren aller fehlenden CV aus einem anderen Decoder in den aktuellen. Zur Wahl des „Quell“-Decoder wird ein Fenster geöffnet, es kann dabei auch gewählt werden, ob die Werte des „Quell“-Decoder ebenfalls kopiert werden sollen
	Decoder, die programmiert werden können, haben zusätzlich diesen Button eingeblendet. Damit Decoder „als programmierbar“ gelten, muss der Programmier Typ im Register Allgemein auf „IB“ oder „Lenz“ gesetzt werden
	Löschen ALLER oder der markierten Werte im CV (R/W Flag gesetzt) des aktuellen Decoder nach einer Sicherheitsabfrage. Es gibt kein zurück nach dem löschen
	Löschen ALLER oder der markierten CV (R/W Flag gesetzt) des aktuellen Decoder nach einer Sicherheitsabfrage. Es gibt kein zurück nach dem löschen

Wenn CV Register aus einer Textdatei importiert werden und gleichzeitig schon CV Register in der DB gespeichert sind, kommt die Meldung zum Updaten der CV Register. Damit ist es möglich, eine aktualisierte CV Textdatei erneut zu importieren und die bestehenden CV Register updaten zu können. Verglichen wird dabei nur die CV Nummer, die restlichen Felder spielen keine Rolle. In der DB fehlende CV Register werden IMMER importiert, es spielt keine Rolle, welche Auswahl der Button geklickt wird.

Die Button haben folgende Bedeutung:

1x Überspringen	Das CV Register in der DB wird nicht überschrieben, die Daten aus der CV Textdatei verworfen. Beim nächsten gleichen CV Register wird die Frage wieder gestellt.
Alle Überspringen	Das CV Register in der DB wird nicht überschrieben, die Daten aus der CV Textdatei verworfen. Dies gilt für ALLE gleichen CV, die Frage kommt nicht mehr.

1x Update	Das CV Register in der DB wird mit den Daten aus der CV Textdatei überschrieben. Beim nächsten gleichen CV Register wird die Frage wieder gestellt.
Alle Update	Das CV Register in der DB wird mit den Daten aus der CV Textdatei überschrieben. Dies gilt für ALLE gleichen CV, die Frage kommt nicht mehr.

4.10.2.6.1 Bemerkungen zu CV Register

| 10369

Wenn ein CV Wert markiert ist, zBsp. durch klicken in die Zeile, kann im grauen Bereich unterhalb der CV Liste eine Bemerkung zu genau diesem CV Wert eingetragen werden.

Dieser Text kann max. 250 Zeichen fassen und wird beim ausdrucken des Decoder Datenblatt ebenfalls mit ausgedruckt.

ACHTUNG: Sind in diesem Feld Zeilenumbrüche oder Semikolon vorhanden, so werden diese beim Exportieren als CV Textdatei umgewandelt. Semikolon werden in ein Komma umgewandelt, Zeilenumbrüche werden durch folgenden Text ersetzt [CR]

MobaVer wird beim importieren diesen Zeilenumbruch wieder in einen „echten“ Zeilenumbruch umwandeln. Die Textdatei darf keine Zeilenumbrüche enthalten, ebenso dürfen Semikolon nur als Spaltenzeichen verwendet werden. Andernfalls kann das CV Textfile uU. fehlerhaft oder gar nicht importiert werden.

4.10.2.6.2 CV History

| 10370

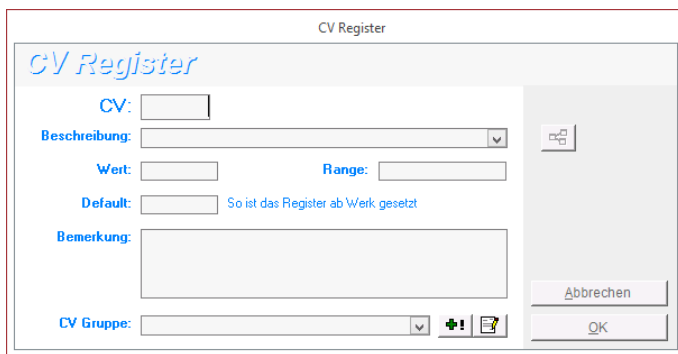
Siehe Kapitel 4.10.12.3 CV History.

4.10.2.6.3 Erstellen eines CV Register

| 10371

Es können beliebig viele CV Register zu einem Decoder erstellt werden, allerdings pro CV Nummer nur einer.

CV's werden in folgendem Fenster erfasst oder bearbeitet



Decoder CV Werte

Sobald ein CV eingegeben wurde, wird das Listenfeld „Beschreibung“ mit allen bereits in MobaVer gespeicherten Werten zu diesem CV abgefüllt und geöffnet. Gibt es erst eine Beschreibung, so wird diese direkt abgefüllt.

Wird ein CV eingetragen, der bereits im Decoder erfasst ist, so wird beim schliessen über OK nur das Fenster geschlossen.

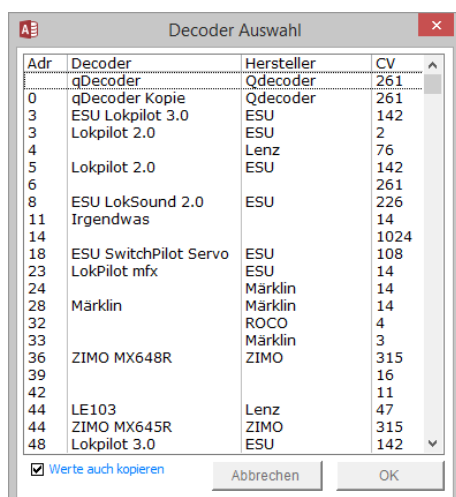
Auswahl eines Decoder, aus dem alle im aktuellen Decoder fehlenden CV kopiert werden.

Über den Button  kann das aktuelle CV in beliebige weitere Decoder kopiert werden. Es ist wählbar, in welche Decoder und ob der Wert ebenfalls kopiert werden soll. Es kann auch definiert werden, ob ein allenfalls bereits vorhandenes CV überschrieben werden soll.

4.10.2.6.4 Kopieren der fehlenden CV Werte

| 10372

Es werden nur Decoder aufgelistet, welche auch CV Werte definiert haben. Falls die Checkbox „Werte auch kopieren“ aktiviert ist, werden die Werte des ausgewählten Decoders ebenfalls auf den neuen kopiert. Wenn er deaktiviert ist, dann werden nur die CV Einträge (CV, Beschreibung, Range, Default) kopiert.

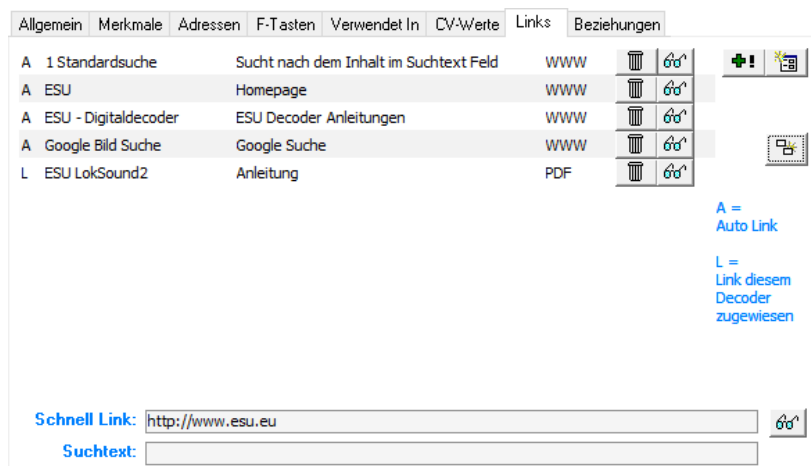


Decoder wählen

4.10.2.7 Register Links

| 10373

Wie in Fahrzeugen und Zubehör können auch in Decoder beliebige Links hinzugefügt werden. AutoLinks werden entsprechend der Filter Einstellungen in Links automatisch angezeigt.



Decoder Links

Im Feld „Schnell Link“ kann eine URL angegeben werden, die dann direkt geöffnet werden kann. Geben Sie bei Internet Links die komplette URL ein, also zBsp. <http://www.rfnet.ch>

Bedeutung der Button:



Öffnet den Link im entsprechenden Programm oder Explorer.

Ist der Linktyp ein «DOK» und wird beim klicken die <Shift> Taste gedrückt, so wird nicht das Dok sondern der Speicherort geöffnet.

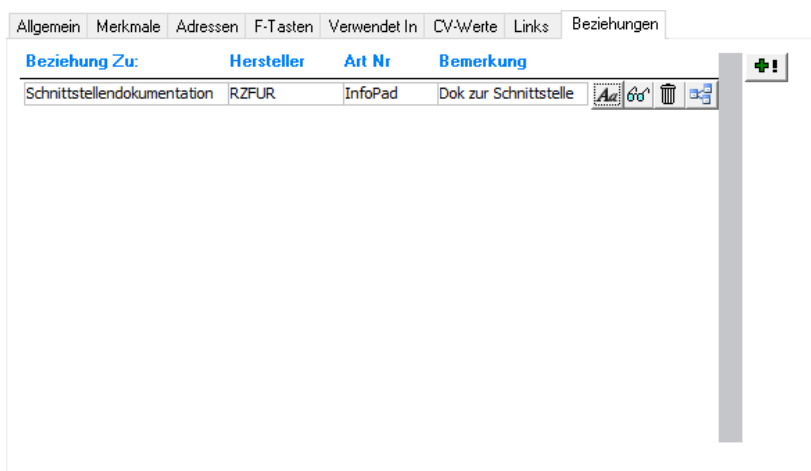
Funktioniert auch aus den Link Registern in den Detail Fenster der Artikel

	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Decoder und diesem Link. Der Link selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Fügt ein Link aus der Linkliste dem Decoder hinzu. Beim klicken wird die Linkliste automatisch geöffnet
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Links. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Decoder zugewiesen.
	Kopiert alle fehlenden Links eines wählbaren Decoders in den aktuellen Decoder

4.10.2.8 Register Beziehungen

| 10374

Jeder Decoder kann in beliebigen Beziehungen zu anderen Artikeln stehen. Diese Beziehungen werden hier angezeigt und verwaltet.



Decoder Beziehungen

Bedeutung der Button:

	Es wird ein Fenster geöffnet zur Auswahl eines Artikel, zu welchem die Beziehung hergestellt werden soll. Nach Auswahl kommt eine Dialogbox, in welcher ein Beziehungstext eingegeben werden kann
	Der Beziehungstext kann geändert werden
	Zeigt das Bild des anderen Artikel im Bildfeld an. Ist das Bild Preview offen, wird dieses ebenfalls aktualisiert
	Löscht die Beziehung. Die Artikel werden nicht gelöscht, nur die Beziehung und der Text dazu
	Öffnet den anderen Artikel der Beziehung

4.10.3 Decoder Puffer

| 10375

Moderne Decoder können heute zusätzliche einen Puffer Speicher haben, allenfalls ist dieser schon direkt in der Lok eingebaut oder auch optional nachträglich einbaubar. Um Informationen zum Puffer abzulegen können diese hier verwaltet werden und einem Decoder zugewiesen werden. Zu beachten ist, dass jeder Decoder ein Unikat ist, also genau einem Decoder zugewiesen werden kann. Es muss also zu jedem Decoder mit Puffer auch jeder Puffer erstellt und zugewiesen werden. Ein bereits zugewiesener Puffer wird in der Auswahlliste des Decoders nicht mehr angezeigt.

4.10.3.1 Decoder Puffer Liste

| 10376

Falls in einem Fahrzeug-Decoder ein Decoder Puffer verwendet/eingebaut wird, so können die Daten des Puffers erfasst werden. Jeder erfasste Puffer kann nur in einem Decoder verwendet werden, es müssen also entsprechend viele Decoder Puffer wie tatsächlich vorhanden sind erfasst werden.

Die Spalte «Verw.» zeigt, obder Puffer bereits verwendet wird oder nicht.
Doppelklick auf einen Eintrag öffnet das Puffer Detail Fenster.

Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.

Puffer	Kapazität	Ü-Zeit	Beschreibung	Verw.
Einbau Puffer PowerPack Mini	1 F		Puffer Kondensator bereits ab Werk ein	Ja

Decoder Puffer Liste

Bedeutung der Button:

	Löscht den Puffer, falls dieser nicht verwednet wird. Verwednete Puffer müssen zuerst im Decoder ausgetragen werden bevor sie gelöscht werden können
	Druckt alle Decoder Puffer und wo diese verwendet werden aus
	Neuen Decoder Puffer erstellen
	Öffnet den aktuellen Puffer zum bearbeiten
	Kopiert den aktuellen Puffer zu einem Neuen

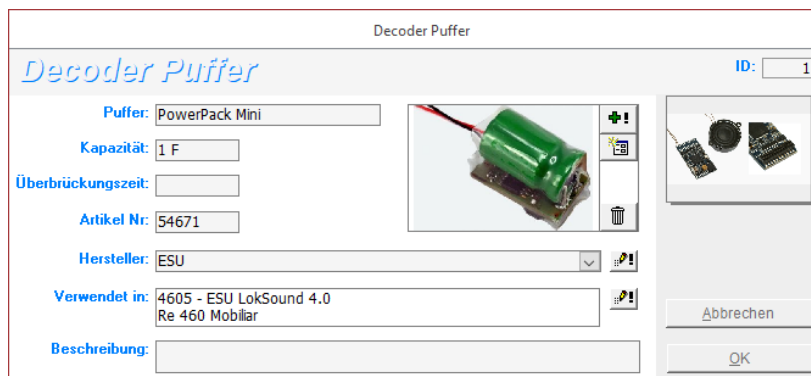
4.10.3.2 Decoder Puffer Detail

| 10377

Jeder Decoder Puffer kann nur 1x verwendet werden.

Falls der Puffer in einem Decoder verwendet wird, zeigt das Feld "Verwendet in" an, in welchem Decoder das ist. Und falls der Decoder auch bereits einem Fahrzeug/Zubehör zugewiesen ist, wird das in der zweiten Zeile angezeigt.

Ein allenfalls im Decoder vorhandenes Bild wird in der rechten Bildbox angezeigt. Beim Klicken in das Feld "Verwendet in" mit gedrückter <Shift> Taste wird ein allenfalls vorhandenes Artikel Bild angezeigt, in welchem der Decoder verwendet ist.



Decoder Puffer

ID: 1

Puffer: PowerPack Mini

Kapazität: 1 F

Überbrückungszeit:

Artikel Nr.: 54671

Hersteller: ESU

Verwendet in: 4605 - ESU LokSound 4.0
Re 460 Mobiliar

Beschreibung:

Abbrechen OK

Decoder Puffer Liste

Bedeutung der Button:

	Fügt ein Bild aus der Bildliste dem Puffer hinzu. Beim klicken wird die Bildliste automatisch geöffnet.
	Öffnet das Formular zum erfassen eines neuen Bildes. Dieses wird anschliessend direkt dem aktuellen Puffer zugewiesen
	Löscht den Bezug zwischen aktuellem Puffer und diesem Bild. Das Bild selber wird dabei nicht aus der DB gelöscht.
	Öffnet die gewählte Hersteller Adresse zum bearbeiten
Hersteller	
	Öffnet den angezeigten Decoder zum bearbeiten
Verwendet in	

4.10.4 Decoder Funktionen

| 10378

Jeder Digital Decoder hat mehrere Funktionen, die meistens über die Funktionstasten F0 – F32 geschaltet werden können. Da aber nicht jeder Decoder die gleiche Funktion auf der gleichen Taste hat, und noch weniger Decoder ein Functionmapping erlauben, können bei jedem Decoder die Funktionstasten mit einem freien Text belegt werden. Bei allen Reports, in denen Decoder Informationen gedruckt werden, sind dann mindestens (je nach Platz) die Funktionen F1 – F8 mit Text angezeigt.

4.10.4.1 Dec. Funktionen Liste

| 10379

Im Formular Decoder Funktionen lassen sich nun solche Texte erfassen bzw. bestehende Anpassen oder auch löschen. Diese Texte stehen dann bei den Decodern zur Verfügung. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



Decoder Funktionen Liste

Decoder Funktionen

Funktion	Beschreibung
L: Parkstellung	
L: Rangierlicht doppel A	Lichtfunktion
L: Rücklicht	Lichtfunktion
L: Schlusslicht unten rechts (rot)	Lichtfunktion
L: Spitzensignal Führerstand 1 aus	Lichtfunktion
L: Spitzensignal Führerstand 2 aus	Lichtfunktion
L: Streckendienst	
L: Zugschlussbeleuchtung (rot)	
L: Zugschlussbeleuchtung hinten (rot)	
L: Zugschlussbeleuchtung vorne (rot)	
S: Abkuppeln	
S: An-/Abkuppeln	Sound
S: Ankuppeln	
S: Bahnhofansage	Sound
S: Betriebsgeräusch	Sound

Export als TXT File

Abbrechen OK

Decoder Funktionen Liste

Bedeutung der Button:

	Löscht die aktuelle Decoder Funktion
	Druckt alle Decoder Funktionen und wo diese verwendet werden aus
	Neue Decoder Funktion erstellen
	Öffnet die aktuelle Decoder Funktion zum bearbeiten
	Exportieren der Decoder Funktionen in eine DB
	Importieren von Decoder Funktionen aus einer DB
	Aktualisiert die Liste
	Noch nicht implementiert

4.10.4.2 Decoder Funktion

| 10380

Jede Änderung am Text oder der Beschreibung wirkt sich auf alle Decoder aus, die diesen „Funktionstext“ verwenden.

In der Liste ist zu sehen, bei welchem Artikel die Decoder Funktion in den Decoder Einstellungen verwendet wird.

Doppelklick auf einen Listen Eintrag öffnet direkt den entsprechenden Artikel (Fahrzeug, Zubehör oder Decoder).

In der ersten Spalte "T" (=Typ) ist zu erkennen, wo der Decoder zu finden ist. Steht dort ein "D:", so ist der Decoder mit dem Funktionsausgang in Spalte "Fx" mit dieser Funktion beschaltet. Die Spalten Artikel, Bezeichnung und Artikel Nummer geben dabei Details zum Decoder an, in der Spalte "Dec" steht nur ein "-", der Decoder ist ja keinem Artikel zugewiesen.

Sobald ein Decoder zu einem Artikel (Fahrzeug oder Zubehör) zugewiesen ist, indem dort bei Digi Adresse ein Wert gewählt ist, wird in der ersten Spalte "T" ein "F:" (=Fahrzeug) oder "Z:" (=Zubehör) angezeigt. Damit ist erkennbar, wo dieser Decoder eingebaut ist, die Spalte "Dec" zeigt dabei, ob der Decoder als 1. oder 2. Decoder definiert ist. In den Spalten Artikel, Bezeichnung und Artikel Nr werden dann Angaben zum Artikel angezeigt.

Decoder Funktionen

Decoder Funktionen

Funktion: ID:

Beschreibung:

T	Artikel	Bezeichnung	Artikel Nr	Dec	Fx
F:	Ae 4/4 257	BLS 257	61426	1	0
F:	Ae 6/6	Luzern	37366	1	0
F:	Ae 8/14		37591	1	0
F:	Am 843	Sersa	57589	1	0
F:	Be 4/6	BN 12320	68545	1	0
F:	BR 189	MRCE, SBB Cargo	39863	1	0
F:	Ce 6/8 III	Krokodil	39560	1	0
F:	Ee 3/3	rot	36330	1	0
F:	ICN WRA		69151-02	1	0

L: Fahrzeug ; Z: Zubehör ; D: Decoder OHNE Fahrzeug/Zubehör

Abbrechen OK

Decoder Funktionen
Detail

Klicken auf den Button  druckt diese Decoder Funktion mit allen Artikeln, in denen diese verwendet wird, aus.

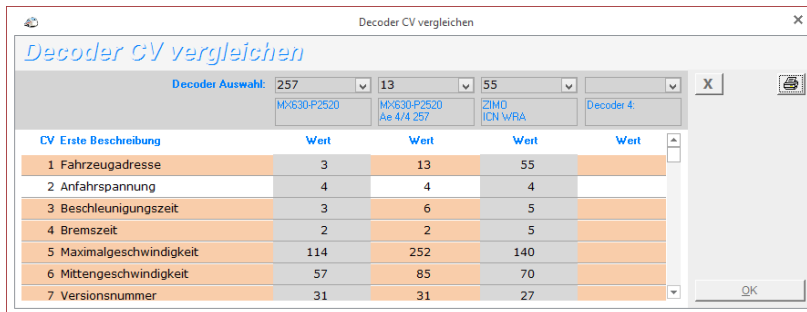
4.10.5 Decoder CV vergleichen

| 10381

Hier können die CV Werte von bis zu 4 Decodern verglichen werden. Unterschiedliche Werte in einer Zeile werden dabei farbig hervorgehoben.

Relevant für den Vergleich der Werte ist das CV selber, die Bezeichnung wird aus dem ersten Decoder genommen. Wenn also beispielsweise bei einem Decoder das CV 2 Anfahrspannung heisst und beim zweiten Decoder Minimalgeschwindigkeit, so wird das angezeigt, was im ersten Decoder gespeichert ist.

Doppelklick auf das Feld zur Decoder Auswahl oder das darunter liegende Textfeld öffnet den Digital Programmer mit dem entsprechenden Decoder.



CV Erste Beschreibung	Wert	Wert	Wert	Wert
1 Fahrzeugadresse	3	13	55	
2 Anfahrspannung	4	4	4	
3 Beschleunigungszeit	3	6	5	
4 Bremszeit	2	2	5	
5 Maximalgeschwindigkeit	114	252	140	
6 Mittengeschwindigkeit	57	85	70	
7 Versionsnummer	31	31	27	

Decoder CV vergleichen

Bedeutung der Button:



Löschen der Auswahlfelder und Listen

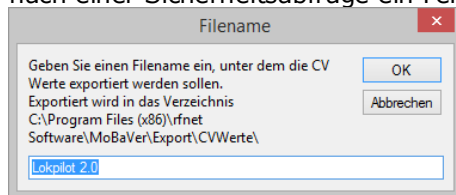


Drucken der CV Werte der angezeigten Decoder

4.10.6 Decoder CV Werte importieren/exportieren | 10382

Aus Decoder Detail und aus dem Digital Fenster können auch CV Werte exportiert und importiert

werden. Beim exportieren, klick auf den Button  bei gedrückter <Shift> Taste, öffnet sich nach einer Sicherheitsabfrage ein Fenster, in welchem ein Dateiname angegeben werden kann.



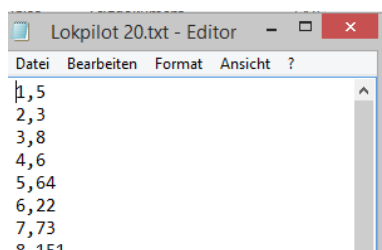
Filename

Geben Sie einen Filename ein, unter dem die CV Werte exportiert werden sollen.

Exportiert wird in das Verzeichnis
C:\Program Files (x86)\rfnet
Software\MoBaVer\Export\CVWerte\

OK Abbrechen

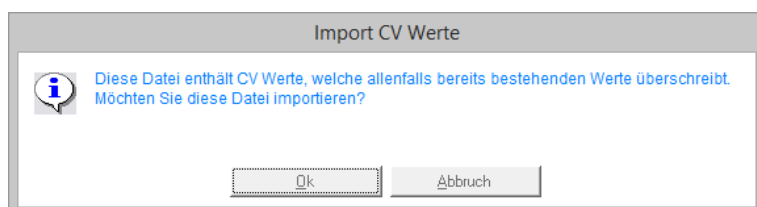
Unter diesem Name wird dann im angezeigten Verzeichnis eine TXT Datei abgelegt, welches folgendes Format aufweist: CV Nummer, Wert
Als Beispiel:



Umgekehrt kann auch aus einer TXT Datei CV Werte in einen Decoder importiert werden. Dies wird wieder aus Decoder Detail und aus dem Digital Fenster gestartet, allerdings durch klick auf den

Button  bei gedrückter <Shift> Taste. Es öffnet sich eine Datei Auswahlbox, in welcher die zu importierenden CV Daten liegen.

Bereits im Decoder vorhandene CV Werte werden dabei überschrieben, wenn folgende Sicherheitsfrage mit OK quittiert wird.



Sind in der Datei CV Werte zu CV's vorhanden, die im Decoder noch nicht angelegt sind, so wird automatisch ein CV erstellt.

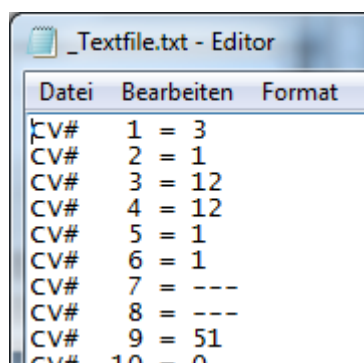
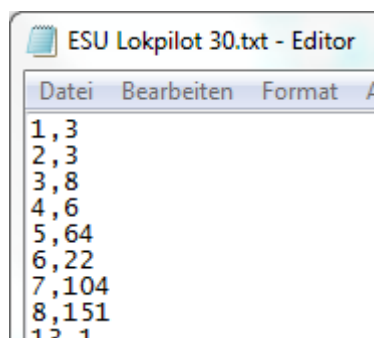
Beispiel:

In der Datei steht 23,2. Also muss ein Wert 2 in das CV 23 importiert werden. Ist nun im Decoder das CV 23 noch nicht vorhanden, so wird es erstellt.

Beim Import von CV Werten werden folgende Dateiformate erkannt:

Das aus MobaVer exportierte Format
CV,Wert.

Sowie jenes aus dem ZIMO
Soundprogrammer.



4.10.7 CV Editor

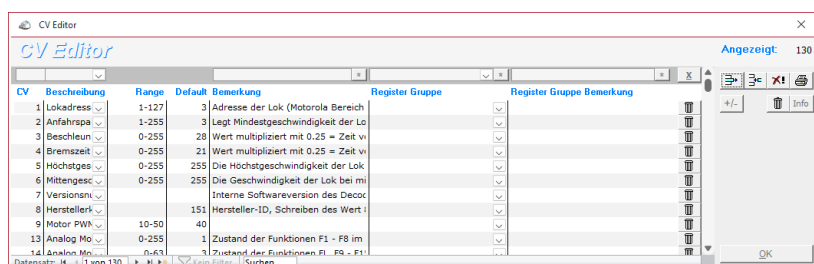
| 10383

Der CV Editor erlaubt das einfachere Bearbeiten oder Erstellen von Decoder Textdateien. In diesen Dateien werden die von einem Decoder unterstützten CV's aufgelistet, deren Bezeichnung, Default Werte sowie der Range.

Weitere können eine Gruppierung sowie ein Erklärungsfeld mit Informationen gefüllt werden.

Neben der Filter Feldern zu Bemerkung, Register Gruppe sowie Register Gruppe Bemerkung gibt es den Button 

Mit diesen kann bei allen im Moment angezeigten CV ein gewünschter Wert direkt in alle Zeilen dieses Feldes eingetragen werden. Bestehende werden dabei überschrieben.



CV Editor

Bedeutung der Button:

	Exportieren aller CV in eine Textdatei
	Import aller CV aus einer Textdatei, es werden nur fehlende neu erstellt
	Löschen aller CV aus der Liste, ACHTUNG: es werden wirklich alle gelöscht, nicht nur die angezeigten
	Drucken der CV
	Zeigt die Felder vergrößert an
 rechts	Löscht nur die ANGEZEIGTEN CV aus dem Editor
	Öffnet ein Fenster für Info zu den Decoder CV: Autor, Decoder, Beschreibung, Dateiname
 in der Liste	Löscht diesen CV aus dem Editor (wird bei jedem CV ganz rechts angezeigt, evtl. muss das Fenster breiter gemacht werden)

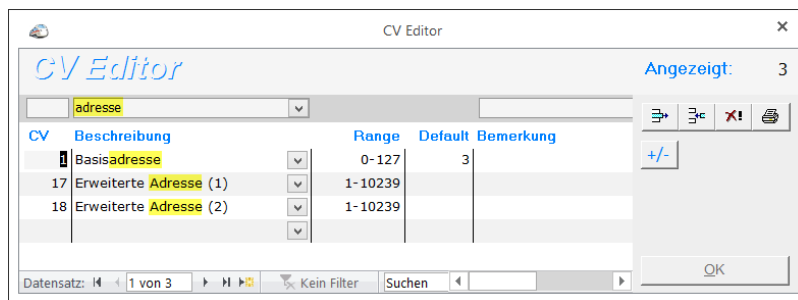
Folgendes ist zu beachten:

Jedes CV darf nur 1x enthalten sein

Wenn ein CV erfasst ist, sind die Werte der Auswahlfelder (Beschreibung, Register Gruppe) aktualisiert und können im nächsten CV direkt verwendet werden.

Zwischen dem Titel des Fenster und der CV Liste befindet sich die Filterzeile. Wenn nach einem oder bestimmten Einträgen gesucht werden soll, dann kann hier entsprechend eingetippt werden. Dabei werden alle Stellen im Text gefunden, siehe Beispiel:

Im Filterfeld wird „adresse“ eingetragen, es werden alle CV angezeigt, die den Begriff „adresse“ beinhalten, egal an welcher Stelle im Feld.



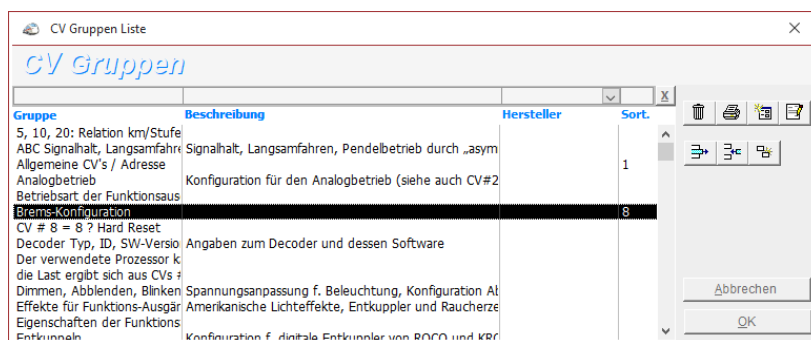
Filter

Wird bei „Beschreibung“ oder „Bemerkung“ der Begriff „ISNULL“ eingegeben, so werden nur die CV angezeigt, die keinen Eintrag im entsprechenden Feld haben

4.10.8 CV Register Gruppen

| 10384

CV Gruppen dienen dazu, die CV's in Decodern in Gruppen unterteilen zu können. Dabei kann jede CV einzeln oder gleich mehrere in eine Gruppe eingefügt werden. Es stehen dann im Decoder und Digital Fenster Filter zur Verfügung, um nur die CV einer bestimmten Gruppe anzeigen zu lassen. Da die Decoder Hersteller aber die CV unterschiedlich gruppieren, können die CV Gruppen einem Hersteller zugewiesen werden. Dies hat keinen funktionalen Einfluss sondern ist nur Informativ.



CV Gruppen Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen der aktuelle CV Gruppe, sofern diese nicht in Verwendung ist
	Druckt alle CV Gruppen
	Erstellen einer neuen CV Gruppe
	Bearbeiten der aktuellen CV Gruppe
	Exportieren aller angezeigten CV Gruppen in eine Export DB
	Importieren von CV Gruppen aus einer Export DB
	Kopiert die CV Gruppe



CV Gruppen

Gruppe: ID:

Beschreibung:

Sort: Hersteller:

Diese CV Gruppe wird in den unten aufgelisteten Decodern bei den angezeigten CV verwendet.

Adr.	Decoder	CV	Beschreibung
	qDecoder	9	Zubehöradresse A0 (MSB)
	qDecoder	550	Mode für Ausgang A0
	qDecoder	551	Zubehöradresse für A1 MSB
	qDecoder	552	Zubehöradresse für A1 LSB
	qDecoder	553	Mode für Ausgang A1
	qDecoder	554	Zubehöradresse für A2 MSB
	qDecoder	555	Zubehöradresse für A2 LSB
	qDecoder	556	Mode für Ausgang A2
	qDecoder	557	Zubehöradresse für A3 MSB
	qDecoder	558	Zubehöradresse für A3 LSB
	qDecoder	559	Mode für Ausgang A3
	qDecoder	560	Zubehöradresse für A4 MSB
	qDecoder	561	Zubehöradresse für A4 LSB

Filter auf:

CV Gruppen Detail

Die Felder sollten selbsterklärend sein.

CV Gruppen können einem Hersteller zugewiesen werden. Wenn ein Hersteller gesetzt ist, dann wird diese Gruppe nur in Decodern mit gleichem Hersteller zum Filtern angezeigt.

In der Liste im unteren Fensterteil wird angezeigt, bei welchen Decodern in welchem CV Register die aktuelle CV Gruppe verwendet wird. In der Liste können einzelne Zeilen oder auch mehrere Zeilen selektiert werden.

Bedeutung der Button:

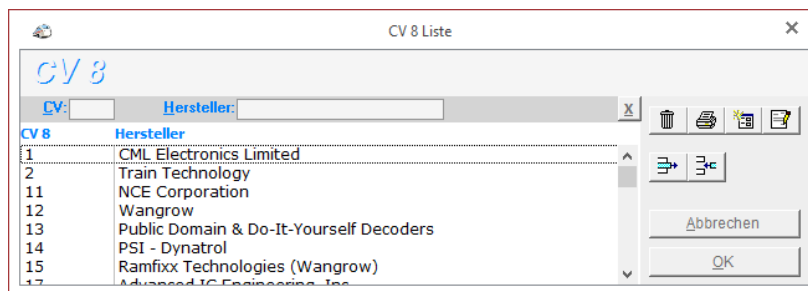
	Löschen der aktuellen CV Gruppe aus der selektierten Einzelzeile
	Löschen der aktuellen CV Gruppe aus mehreren, selektierten Zeilen
	Öffnet das CV Register der selektierten Einzelzeile
	Öffnet den Decoder, in welchem das CV Register der selektierten Einzelzeile enthalten ist
	Damit kann die aktuelle CV Gruppe an alle CV Register, die selektiert sind, an beliebig viele Decoder kopiert werden. Es kann definiert werden, ob allenfalls bereits gesetzte CV Gruppen überschrieben werden

4.10.9 CV 8 Hersteller

| 10385

Bei Verwendung von Digital Decodern gibt es eine Variable CV 8. In dieser ist ein Wert eingetragen (Schreibgeschützt), welcher einen Hersteller repräsentiert. Beim Auslesen von CV 8 im Digital Teil wird dann der Hersteller im Klartext angezeigt. Damit die Werte und Hersteller angepasst werden können, ist diese CV8 Tabelle editierbar.

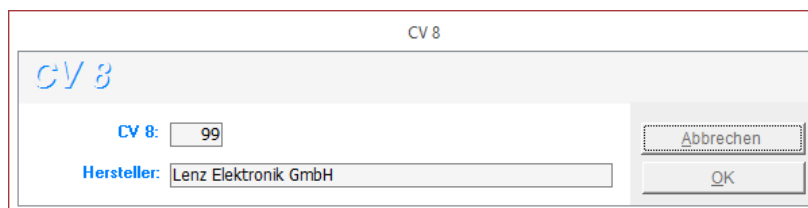
In dieser Liste werden alle CV 8 Hersteller angezeigt. Durch Anklicken mit der Maus wird eine CV8 gewählt. Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift kann nach dieser Spalte sortiert werden.



CV 8 Hersteller Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen CV 8 Hersteller
	Drucken einer Liste aller CV 8 Hersteller
	Erstellen eines neuen CV 8 Wertes zu einen Hersteller
	Bearbeiten des aktuellen CV 8 Wertes
	Exportieren aller angezeigten CV 8 Werte in eine Export DB
	Importieren von CV 8 Werten aus einer Export DB



CV 8 Hersteller Detail

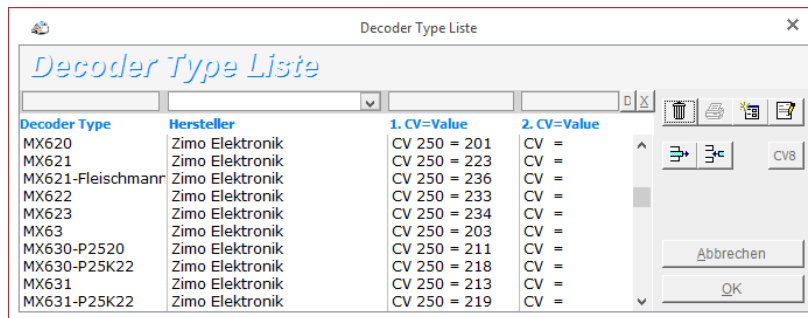
4.10.10 Decoder Type

| 10386

Es gibt Decoder Hersteller, die für ihre Decoder eindeutige Identifikations Merkmale gemacht haben. Diese können als CV Werte in bestimmten Registern abgelegt sein. Falls solche CV Register Merkmale definiert sind, können diese hier erfasst und für die Anzeige des Decoder Type im Digital Fenster verwendet werden.

Leider haben es viele Decoder Hersteller versäumt, ihre jeweiligen Decoder Typen über CV's eindeutig identifizierbar zu machen. Falls jedoch solche Möglichkeiten gegeben sind (Hersteller Webseiten oder Modellbahn Foren), so können diese über diese Funktion in MobaVer genutzt werden.

Dies erfolgt über CV8 (Hersteller) sowie von bis zu 2 weiteren CV's, die einen bestimmten Wert enthalten. Welche CV welchen Wert enthalten kann hier definiert werden, ebenfalls ob beide CV übereinstimmen müssen (AND) oder nur einer der beiden (OR).



Decoder Type Liste

In der Filter Zeile kann nach bestimmten Werten/Angaben gefiltert werden. Der Filter kann über den Button X ganz rechts daneben wieder gelöscht werden.

Der Button D rechts neben der Filterzeile zeigt allenfalls vorhandene doppelte/mehrfache Einträge an. Doppelt/Mehrfach ist ein Eintrag dann, wenn sowohl CV8 wie auch Check 1 und Check 2 (falls vorhanden/definiert) gleich ist. In diesem Fall sollten die doppelten/mehrfachen Einträge gelöscht werden weil sonst keine eindeutige Identifikation möglich ist.

Beim Auslesen von CV's aus dem Decoder im "Digital" Fenster wird nun überprüft, ob es zu diesem Hersteller (CV8 muss ausgelesen sein) einen Decoder gibt, der die weiteren bedingungen erfüllt. Falls ja, dann wird der Echtnamen angezeigt. Wird keine oder mehrere Übereinstimmung(en) gefunden, wird entsprechend darauf hingewiesen.

Beispiel:

In CV 8 steht '145':	es ist ein ZIMO Decoder
in CV 250 steht '211':	es ist der MX630-P2520

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Decoder Type
	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Decoder Type
	Bearbeiten des aktuellen Decoder Type
	Exportieren der angezeigten Decoder Typen in eine Export DB
	Importieren von Decoder Typen aus einer Export DB
	Öffnet die Liste mit den Herstellern nach CV 8

Das Erfassen einer Decoder Type Identifikation ist einfach. Neben dem Dec Typ muss das Feld 'Hersteller' ausgefüllt werden, die Liste zeigt alle verfügbaren Hersteller an (aus der CV 8 Hersteller Liste, siehe 4.10.9 CV 8 Hersteller).

Decoder Type

Weiter muss mindestens ein CV Check definiert werden. Im linken Feld wird die CV eingetragen, rechts davon welcher Wert in diesem CV stehen muss damit der Decoder Type identifiziert wird. Wird ein zweiter Check eingetragen, so muss zusätzlich das Feld 'AND/OR' definiert werden. Bei AND müssen beide CV Check erfüllt sein, bei OR einer der beiden. OR ist nur in speziellen Fällen notwendig, normalerweise kann auch nur der erste Check definiert werden anstelle einer OR Verbindung.

ACHTUNG, gibt es für einen Check mehrere Resultate, also sowohl CV8 wie auch der erste und/oder zweite Check sind identisch, so kann ein Decoder nicht eindeutig identifiziert werden.

Der Button  kopiert den Eintrag, dieser muss anschliessend bearbeitet werden.

4.10.11 Decoder Merkmale

| 10462

Decoder haben Merkmale. Diese Merkmale sind im Decoder Detail im Register «Merkmale» zusammengefasst und sind normalerweise bei baugleichen Decoder identisch. Aus diesem Grund kann die Verwaltung der Decoder Merkmale hier vereinfacht werden. Es ist möglich, die Merkmale zu «sammeln» und in einem Datensatz zu speichern, sowie zu exportieren und natürlich auch zu importieren. Mit Funktionen ist es dann möglich, zBsp allen Decodern vom Typ ABC_4 in einem Rutsch das gleiche Merkmale Set zuzufügen

Diese Merkmale Set sind in der Decoder Merkmale Liste aufgeführt

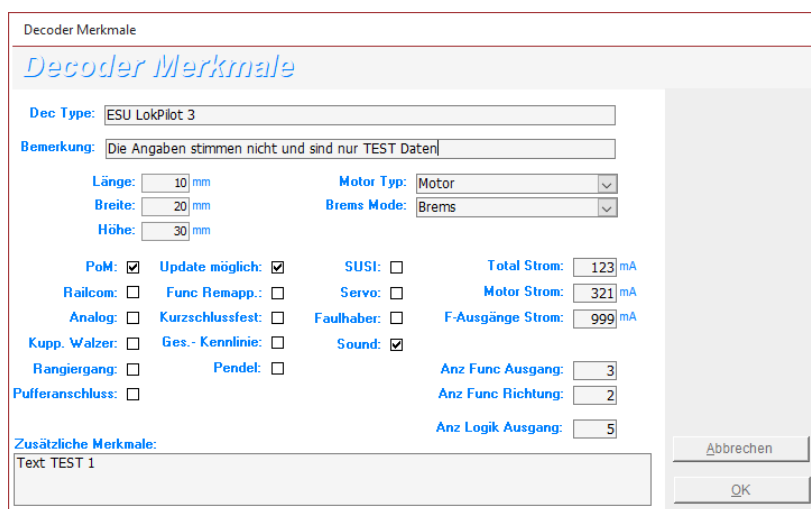
Decoder Merkmale Liste

Bedeutung der Button:

	Löschen des aktuellen Decoder Merkmal Set
	Erstellen eines neuen Decoder Merkmal Set
	Bearbeiten des ausgewählten Decoder Merkmal Set

	Exportieren des ausgewählten Decoder Merkmal Set in eine Export DB
	Importieren eines Decoder Merkmal Set aus einer Export DB
	Kopieren des ausgewählten Decoder Merkmal Set, dem Titel wird «Kopie» hinzugefügt

Bearbeiten eines Decoder Merkmale Set



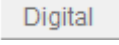
Decoder Merkmale Detail

Der Inhalt der Auswahl Liste zu «Motor Typ» und «Brems Mode» wird aus den bereits in Decodern verwendeten Daten erstellt.

4.10.12 Digital (Decoder programmieren) | 10387

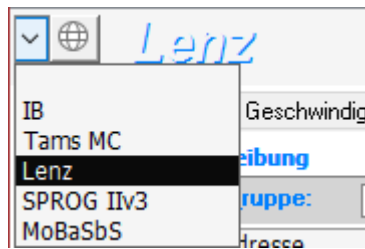
Mit Hilfe dieser Funktionen können Decoder über eine angeschlossene Digitalzentrale programmiert und ausgelesen werden. Folgende Zentralen werden unterstützt:

- Uhlenbrock Intellibox IB (nicht Loconet)
- Tams MasterControl (wie IB)
- Lenz System (geprüft mit LI100, LI101F Serial, LIUSB, LZ100, LV200)
- SPROG II USB
- MoBaSbS

Das hier gezeigte Fenster kann jeweils über den Button  aufgerufen werden. Dieser Button wird an diversen Orten eingeblendet (Fahrzeug/Zubehör Detail, Decoder Liste, Decoder Edit), falls diese Funktionen erreichbar sind.

Um überhaupt mit der Zentrale kommunizieren zu können, muss die RS232 (serielle) Schnittstelle eingerichtet werden. Dies kann in den Optionen gemacht werden (4.8.7.10 RS232).

Um das Digital System wechseln zu können kann links oben die Dropdown Liste verwendet werden. Ein nachträglich eingeschaltetes Digital System kann über den Button  neu verbunden werden.



Mit der Auswahlliste aus dem linken Button kann ein anderes Digital System geladen und verbunden werden. Falls das Digital System beim öffnen des Fenster Offline war, so ist der rechte Button aktiv und kann zum nachträglichen Verbinden des gewählten Digital System verwendet werden.

Wird dieses Fenster aus der Decoderliste aufgerufen, dann beziehen sich alle Test und Einfahr Funktionen auf diese Decoder Adresse. Lesen und Schreiben von CV Werten beziehen sich natürlich auf den Decoder, welcher auf dem Programmiergleis erreichbar ist.

4.10.12.1 Decoder Adresse und PoM

| 10388

Im Digitalfenster wird oben rechts die Adresse angezeigt, welche als aktuelle Adresse des Decoders gilt. Dies unter der Voraussetzung, dass die Werte aus den CV 1, 17, 18 und 29 korrekt geschrieben sind. Wird einer der Werte aus den CV 1, 17, 18 oder 29 geändert, so kann diese auch eine Änderung der Decoder Adresse bedeuten. In diesem Fall wird die Anzeige ebenfalls geändert, diese Aktion wird aber angezeigt.



Der Pfeil nach unten Button ermöglicht es, einen anderen Decoder aufzurufen. Dadurch werden dessen Daten gelesen. Oben gesagtes mit dem Programmierauszug und Einfahr/Testen gilt aber trotzdem.

Durch Eingabe einer Adresse direkt in das Adressfeld wird der Decoder geladen, welcher diese Adresse hat. Gibt es mehrere mit gleicher Adresse erscheint ein Hinweis und das Listenfeld daneben wird zur Auswahl geöffnet.

Gibt es keinen Decoder mit dieser Adresse, gilt die neue als Adresse für Einfahr und Testbefehle.

Achtung!!! Alle Lese und Schreibfunktionen beziehen sich IMMER auf den Decoder, der auf dem Programmierauszug der Zentrale erreichbar ist. Die oben rechts eingeblendete Digital Adresse muss also nicht zwingend die sein, die der aktuelle Decoder gerade in seinen CV 1, 17, 18 oder 29 gesetzt hat. Die eingeblendete Adresse gilt hingegen bei allen Fahr und Testbefehlen aus den Registern Testen und Einfahren. An diese Adresse werden die entsprechenden Befehle gesendet.

Anders sieht es aus, wenn per PoM programmiert wird. Dann werden die CV Werte an die Adresse geliefert, die oben rechts angezeigt wird. Es ist also wichtig, IMMER zu wissen, wie die Adresse im Decoder momentan gesetzt ist. Die dafür zuständigen CV sind:

- CV 1: kurze Adresse
- CV 17 + 18: lange Adresse, wenn in CV 29 das Bit 5 gesetzt ist
- CV 29: Bit 5 aktiv für lange Adresse, Bit 5 inaktiv für kurze Adresse

Je nach Decoder können auch weitere CV Register im Zusammenhang mit der Decoder Adresse stehen.

4.10.12.2 CV Register lesen und schreiben

| 10389

Es lassen sich CV Werte lesen oder schreiben, dabei können diese einzeln oder als ganzes bearbeiten. Es werden jeweils diese CV bearbeitet, die in der Spalte R/W die Checkbox gesetzt

haben. Somit können einzelne CV's von der weiteren Bearbeitung geschützt werden. Diese R/W Einstellung hat immer Gültigkeit, egal ob über die Button „CV alle...“ oder einzeln bei den Werten „geklickt“ wird. Ausnahme: wird beim Klick auf den Lesen/Schreiben Button die <Shift> Taste gedrückt, dann wird die Checkbox ignoriert.

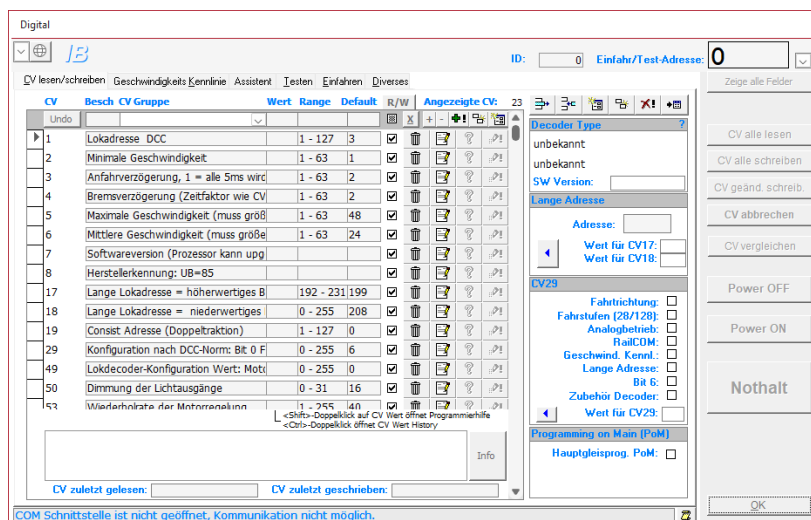
Die Checkbox kann über einen Assistent gleichzeitig bei mehreren CV geändert werden. Siehe Kapitel 4.10.12.4 CV über den R/W Button selektieren.

Gibt es ein CV 17+18 oder ein CV29, so werden die entsprechenden Hilfsfelder eingeblendet, um in diesen CV gültige Werte zu speichern bzw. beim lesen aus den CV den Inhalt zu „entschlüsseln“. Ob der eingebaute Decoder diese CV, oder überhaupt welche CV, unterstützt, müssen Sie der Anleitung zum Decoder entnehmen.

Beim öffnen werden immer alle CV angezeigt. Jene, die vor dem Text ein > Zeichen haben, sind in einer CV Gruppe, welche im grauen Filterbereich oben angezeigt wird. Durch auswählen einer Gruppe aus der Liste (wie im Bild unten angezeigt) werden nur noch die CV aufgelistet, welche in dieser Gruppe sind.

Ein Klick auf den roten X Button entfernt den Filter und zeigt wieder alle CV's an. Mit Klick auf den schwarzen + Button werden alle angezeigten UND markierten (R/W) CV's einer wählbaren CV Gruppe zugewiesen. Bestehende Gruppenzuweisung einer CV wird dabei überschrieben. Ein CV kann auch über den Bearbeiten Button geöffnet werden und dort eine CV Gruppe hinzugefügt oder entfernt werden.

Der Wert aus dem CV 8 wird verwendet, um einen Hersteller des Decoder zu identifizieren. Die Tabelle mit den gültigen CV 8 Werten/Hersteller kann editiert werden. Mehr dazu in Kapitel 4.10.9 CV 8 .



CV Lesen/Schreiben

Bedeutung der Button:



Mit der Auswahlliste aus dem linken Button kann ein anderes Digital System geladen und verbunden werden. Falls das Digital System beim öffnen des Fensters Offline war, so ist der rechte Button aktiv und kann zum nachträglichen Verbinden des gewählten Digital System verwendet werden.



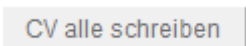
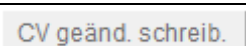
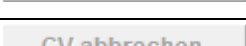
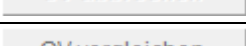
Löscht diesen CV Eintrag aus dem Decoder



Bearbeiten des CV Eintrag in diesem Decoder



Einlesen des Wertes aus diesem Register, R/W muss aktiviert sein. Wenn die <Shift> Taste beim klicken auf den Button gedrückt wird,

	wird immer gelesen
	Schreiben des Wertes in dieses Register, R/W muss aktiviert sein. Wenn die <Shift> Taste beim klicken auf den Button gedrückt wird, wird immer geschrieben Wird beim Schreiben die Taste <Ctrl> gedrückt gehalten, so wird der Wert über PoM geschrieben, auch wenn der PoM Modus nicht eingeschaltet ist. Die Adresse des Schreibbefehl ist jene, die Oben rechts angezeigt ist. PoM wird ebenfalls nur gesendet, wenn R/W aktiv ist. Oder zusätzlich mit <Shift>
	Öffnet ein Fenster für Info zu den Decoder CV: Autor, Decoder, Beschreibung, Dateiname
	Exportieren aller CV in eine Textdatei Über diesen Button können auch CV Werte in eine Textdatei exportiert werden. Dazu muss beim anklicken des Button die <Shift> Taste gedrückt werden. Siehe Kapitel 4.10.6 Decoder CV Werte importieren/exportieren
	Import von CV aus einer Textdatei, es werden nur fehlende neu erstellt Über diesen Button können auch CV Werte aus einer Textdatei importiert werden. Dazu muss beim anklicken des Button die <Shift> Taste gedrückt werden. Siehe Kapitel 4.10.6 Decoder CV Werte importieren/exportieren
	Erstellen eines neuen CV
	Kopieren aller fehlenden CV aus einem anderen Decoder
	Löschen ALLER oder der markierten CV (R/W Flag gesetzt) des aktuellen Decoder nach einer Sicherheitsabfrage. Es gibt kein zurück nach dem löschen
	Speichern der CV als neuen Decoder, es öffnet sich ein weiteres Fenster (siehe weiter unten)
	Übertragen der Werte aus dem Assistent für lange Adressen und Konfig Register in die CV17/CV18 oder CV29 Beim lesen des CV 29 werden die Bit 6 & 7 ausgelesen und angezeigt, ebenfalls der berechnete Wert. Beim schreiben wird Bit 7 nicht berücksichtigt da dieses bei allen Decodern nach NMRA schreibgeschützt ist.
	Einlesen aller CV, welche das R/W gesetzt haben
	Schreiben aller CV, welche das R/W gesetzt haben
	Schreiben aller CV, die geändert wurden. Sichtbar daran, dass in der CV Liste diese orange hinterlegt sind.
	Bricht eine laufende «alle» lesen/schreiben Funktion ab
	Öffnet ein Fenster, in welchem bis zu 4 Decoder ausgewählt werden können um die CV Werte der Decoder zu vergleichen. Beim öffnen des Fenster wird der aktuelle Decoder in die erste Spalte gesetzt. Siehe dazu auch Kapitel 4.10.5 Decoder CV vergleichen

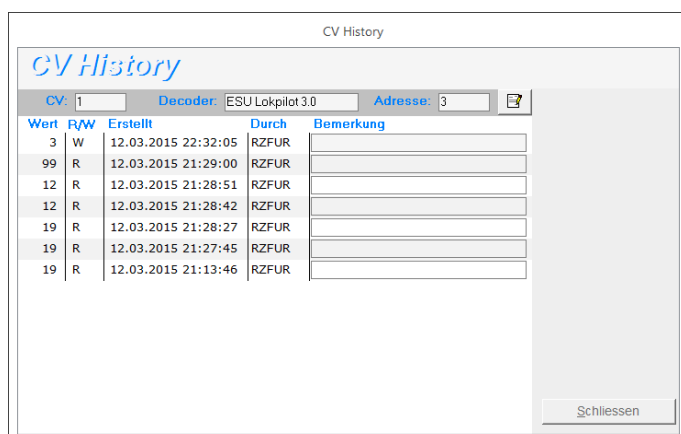
Power OFF	Sendet ein Power OFF an die Digital Zentrale
Power ON	Sendet ein Power ON an die Digital Zentrale
Nothalt	Sendet ein „Nothalt“ an die Digital Zentrale. Dadurch wird durch die Digital Zentrale bei allen Lokdecodern ein Fahrstufe 0 Befehl gesendet, alle Lok halten dadurch an. Die Gleisspannung wird aber nicht abgeschaltet, so können z.Bsp. Weichen weiterhin geschaltet werden.
Undo	Setzt alle Werte, die als geändert markiert sind (orange hinterlegt) auf den Wert zurück, der vorher gesetzt war
	Zeigt das Protokoll aller an die serielle Schnittstelle gesendeten Befehle

4.10.12.3 CV History

| 10390

Bei jedem Lese und jedem Schreibzugriff über eine Digital Zentrale wird der Wert gleichzeitig in eine History Tabelle zu diesem CV abgelegt. So kann jederzeit nachgeprüft werden, wann das CV welchen Wert hatte. Es kann sogar zu jedem CV History Wert ein kurzer Text erfasst werden, beispielsweise um Testreihen zu dokumentieren.

Die History Werte zu einem CV können wie folgt abgerufen werden: Doppelklick in ein CV Feld bei gleichzeitig gedrückter <Ctrl> Taste. Es wird dann folgendes Fenster angezeigt:



The screenshot shows a window titled "CV History". At the top, there are input fields for "CV: 1", "Decoder: ESU Lokpilot 3.0", and "Adresse: 3". Below these is a table with columns: "Wert", "R/W", "Erstellt", "Durch", and "Bemerkung". The table contains several rows of data, including values like 3, 99, 12, 19 and times like 12.03.2015 22:32:05. To the right of the "Durch" column, there are empty text boxes for "Bemerkung". At the bottom right of the window is a button labeled "Schliessen".

CV History

Das Bemerkungs Feld kann individuell belegt werden und bleibt gespeichert. Durch Doppelklick auf einen Wert kann nach einer Sicherheitsabfrage der Wert wieder zurück in den Decoder Datensatz geschrieben werden. Ab dort dann über die Digital Zentrale in den Decoder selber.

4.10.12.4 CV über den R/W Button selektieren

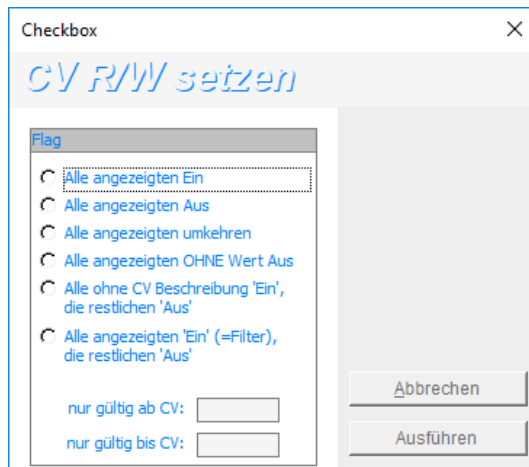
| 10391

Dieser Dialog wird aus Digital aufgerufen beim Klick auf den Button R/W oder Transfer. Transfer ist im Register Tams Lok-DB und wird nur angezeigt, wenn als Digital Zentrale ein Tams MC gewählt ist.

Wir erinnern uns, nur bei aktiven CV kann der Wert gelesen/geschrieben werden.



The screenshot shows the main interface of the software. At the top, there are tabs: "CV lesen/schreiben", "Geschwindigkeits Kennlinie", "Assistent", "Testen", "Einfahren", and "Diverses". Below these is a table with columns: "CV", "Beschreibung", "CV Gruppe", "Wert", "Range", "Default", "R/W", and "Angezeigte CV: 121". A red arrow points to the "R/W" button in the table. At the bottom, there is a button labeled "Decoder Type" and a question mark icon.



CV R/W setzen

Über diesen Assistent kann schnell und einfach bei vielen CV's (oder Lok-DB Einträgen) das Flag zum lesen/schreiben bzw. Transfer gesetzt werden.

Sind die Felder ab und bis leer, betrifft die oben ausgewählte Aktion immer ALLE Checkboxes, ansonsten wird entsprechend der Eingaben unten der Kreis betroffener Checkboxes eingeschränkt. Beispiel:

Sie möchten alle CV zwischen 67 und 94 einlesen.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klick auf R/W
2. im Assistent "Alle aus" wählen, keine Angaben in den Felder "von.." und "bis.."
3. Ausführen klicken, nun sind ALLE CV inaktiv
4. wieder auf R/W klicken
5. nun "Alle Ein" wählen und in den Feldern "Von.." 67 bzw. "Bis.." 94 eintragen
6. nach Klick auf Ausführen sind nun die CV 67-94 aktiv

Gleich funktioniert es auch bei der Tams Lok-DB, nur werden dort zum Eingrenzen anstelle von CV die Decoder Adressen in die Felder "Von.." und "Bis.." eingetragen (oder eben nichts).

4.10.12.5 PoM Hauptgleisprogrammierung

| 10392

Hauptgleisprog. PoM: ☐

Bei aktiviertem PoM (Programming on Main = Hauptgleisprogrammierung) können CV direkt an den jeweiligen Decoder gesendet werden. Dazu wird der Wert in die effektive Decoder Adresse geschrieben. Diese Adresse ist wie bei den Fahrbefehlen jene, die oben rechts im Digitalfenster angezeigt wird.

Im PoM Betrieb sind die CV's 1, 17 und 18 gesperrt da über diese CV die Adresse geändert werden kann. CV 29 ist nicht gesperrt, da muss aber aufgepasst werden bei der Umschaltung zwischen langer und kurzer Adresse.

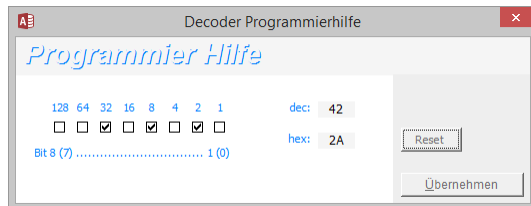
PoM kann entweder für alle Befehle über die Checkbox aktiviert werden, dann werden alle Lesebutton ausgeblendet. Einzelne Werte über PoM schreiben geht auch, wenn beim klicken auf den Schreib Button die <Ctrl> Taste gedrückt wird. Der PoM Befehl wird anschliessend in der Infotext Zeile angezeigt.

4.10.12.6 Programmier Hilfe

| 10393

Durch <Shift>-Doppelklick auf einen CV Wert wird das Fenster Programmier Hilfe geöffnet. Dadurch können bei CV's, die Bit-Weise programmiert werden müssen, die einzelnen Bit's

komfortabel gesetzt/gelöscht werden und der daraus resultierende Wert wieder in das CV übernommen werden.
 Die Werte können in den Felder „dec“ oder „hex“ direkt eingegeben werden, dadurch werden die Bits berechnet und angezeigt.
 Oder die Bits können durch Mausklick ein/ausgeschaltet werden, entsprechend wird dann der dec oder hex Wert berechnet.
 Durch Klick auf den Button „Übernehmen“ wird der dec Wert in das CV Feld übernommen (noch NICHT programmiert).



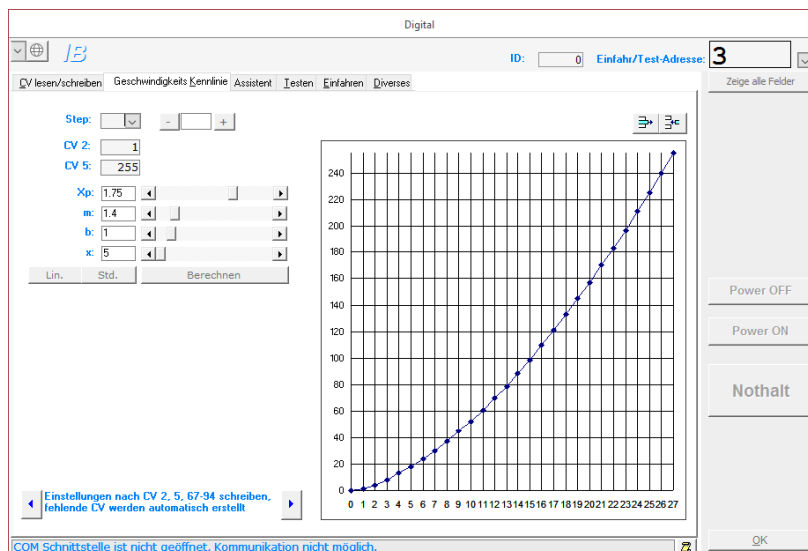
Programmierhilfe

4.10.12.7 Geschwindigkeit Kennlinie

| 10394

In modernen Digital Decodern ist es möglich, eine eigene Geschwindigkeitskennlinie abzulegen. Dafür stehen die CV 67-94 zur Verfügung. Zusätzlich müssen die CV 2, 5 und 29 entsprechend angepasst werden.

Zum erstellen einer eigenen Kennlinie gibt es 3 Möglichkeiten: eine Kurve über Schieberegler, jeden Wert einzeln über die Tastatur oder eine Mischung aus beidem.
 Als erstes sollten die Werte für CV 2 + 5 (Anfahrspannung bzw. Maximalspannung) entsprechend eingetragen werden. Dann kann über die beiden Schieberegler die Kurve verändert werden. Als letztes ist es noch möglich, einzelne Werte direkt zu beeinflussen.



Geschwindigkeit Kennlinie

Ist die Kurve definiert, so kann diese über den Button  in die entsprechenden CV Register eingetragen werden. ACHTUNG, die Kurve ist jetzt erst in MobaVer abgelegt, zum übertragen in den Decoder müssen die Werte noch geschrieben werden -> Register „CV lesen/schreiben“
 Fertige Kurven können auch exportiert und natürlich auch wieder importiert werden. So kann in mehreren Decodern die gleiche Kurve programmiert werden.

Bedeutung der Button:

Step: 27 ▼	Wählen einer Stufe zum ändern des Wertes
- 255 +	Über die Button -/+ kann der in „Step“ gewählte Wert verändert werden. Ohne gedrückte Taste um -/+ 1, bei gedrückter <Shift> Taste um -/+ 10, bei gedrückter <Ctrl> Taste um -/+ 25
	Exportieren der Kurve in eine DB
	Import einer Kurve aus einer DB
Lin.	Erstellt eine lineare „Kurve“ (bzw. eben eine Gerade)
Std.	Erstellt ein Kurve, die am Anfang flach ist und bei zunehmenden Werten steiler wird.
Berechnen	Damit wird die Grafik neu berechnet sollte dies mal nicht automatisch passieren
	Übertragen der Kurvenwerte in die CV Datensätze. Diese sind noch NICHT im Decoder gespeichert, sondern müssen im Register „CV lesen/schreiben“ noch in den Decoder programmiert werden. Ebenfalls werden die CV 2 + 5 übertragen. Soll die Kurve verwendet werden, muss auch noch im CV 29 entsprechend gesetzt werden (Geschwind. Kennl.: ☒)
	Holt die Werte aus den CV 2, 5, 67 – 94 und berechnet daraus die Kurve. Fehlen in den CV 67 – 94 irgendwelche Werte, kommt eine Fehlermeldung und die Daten werden nicht geholt

4.10.12.8 Assistent

| 10395

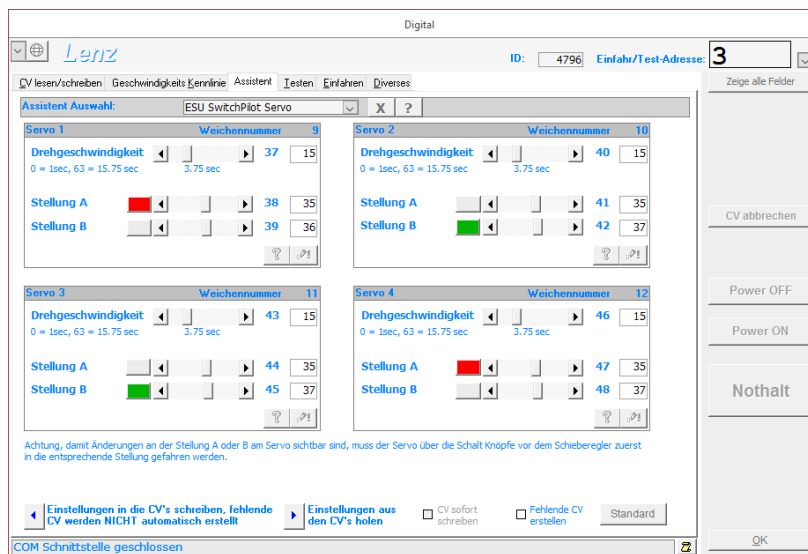
Mit Hilfe eines wählbaren Assistenten können bestimmte Aufgaben einfacher in die CV programmiert werden. Es stehen Assistenten für folgende Aufgaben zur Verfügung:

- Function Mapping nach NMRA
- Function Mapping für ESU LokPilot 2.0 und 3.0 Familie
- ZIMO für Grundkonfig, Mapping, Effekte, Servo
- ESU SwitchPilot Servo
- ESU SwitchPilot 3 Servo
- Joka ServoDec 4 + Joka ServoDec 8
- Qdecoder Z1-16+

Achten Sie unbedingt darauf, ob der gewählte Assistent auch wirklich zum eingesetzten Decoder passt. Denn es werden einfach die CV durch den Assistenten geändert, die in diesem angezeigt werden. Ob das dann beispielsweise wirklich die Endlage A des Servo 1 ist kann der Assistent nicht wissen, es wird einfach das CV 38 mit diesem Wert gesetzt.

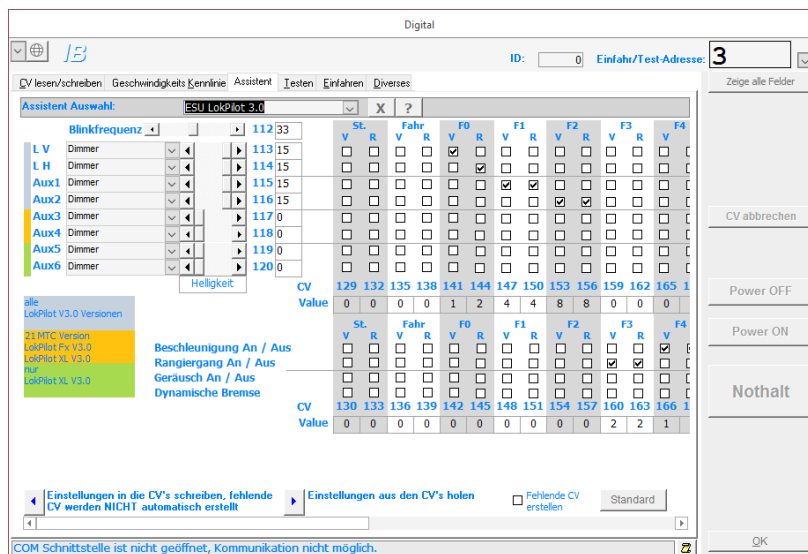
Die Fett dargestellte Zahl VOR einem Feld representiert die CV's, die eingerahmte Zahl ist der Wert, der in diese CV geschrieben/gelesen wurde:

70 50 --> CV 70 hat den Wert 50



Assistent für ESU SwitchPilot Servo

Bei den Servo Decodern von ESU ist zu beachten, dass die Endlage nur dann korrekt korrigiert werden kann, wenn zuvor der Stellbefehl für diese Endlage gesendet wird. Dann werden Änderungen des CV sofort angezeigt.



Assistent für Funktion Mapping ESU LokPilot 3.0

Achten Sie bei allen Assistenten auf folgendes: Die CV Werte müssen nach Änderungen wieder zurück in die CV Liste geschrieben werden (wie bei Geschwindigkeits Kurve). Dazu sind folgende Button zuständig:

	Übertragen aller CV Werte aus dem Assistenten in die CV Liste
	Holt die Werte aus den CVs und berechnet daraus Einstellungen für den Assistenten.
	Entfernen eines Assistenten. Werte, die nicht in die CV Datensätze geschrieben wurden, sind verloren

	Anzeigen einer Assistent Spezifischen Hilfeseite.
☐ CV sofort schreiben	In einigen Assistenten wird der direkte Schreibmode unterstützt. Falls dann diese Checkbox aktiviert ist, dann werden im Assistent geänderte CV sofort in den Decoder geschrieben. Achtung, dies generiert sehr viele Schreibbefehle, dies kann für einige Decoder Stress bedeuten. Also diese Funktion nur zur "Feinjustage" und mit Bedacht einsetzen. rfnet Software übernimmt keine Haftung für defekte Decoder
☐ Fehlende CV erstellen	Wenn beim übertragen der CV Werte in den Decoder Datensatz in diesem CV's fehlen, so werden diese bei aktivierten Checkbox im Decoder Datensatz automatisch erstellt.

Eine Sonderstellung ist der Assistent zum Servo Decoder. Damit die Endlagen sofort kontrolliert werden können gibt es in diesem Assistent zusätzliche Möglichkeiten. Innerhalb eines Servo Blocks gibt es die beiden Schreib/Lese Button. Diese Schreiben bzw. Lesen bei klick jeweils alle 3 CVs, die zu diesem Servo gehören. Die Einstellungen der Flags, gedrückte <Shift> und/oder <Ctrl> Taste sowie PoM werden dabei berücksichtigt (siehe Kapitel 4.10.12.1 Decoder Adresse und PoM sowie 4.10.12.2 CV Register lesen und schreiben).

4.10.12.9 Testen

| 10396

Hier können die wichtigsten Befehle an eine Digital Adresse gesendet werden. Die Befehle werden an die Adresse rechts oben im Fenster (Decoder Adresse) gesendet.

Die Anzahl Fahrstufen werden aus dem Decoder Fenster übernommen, kann aber hier geändert werden.

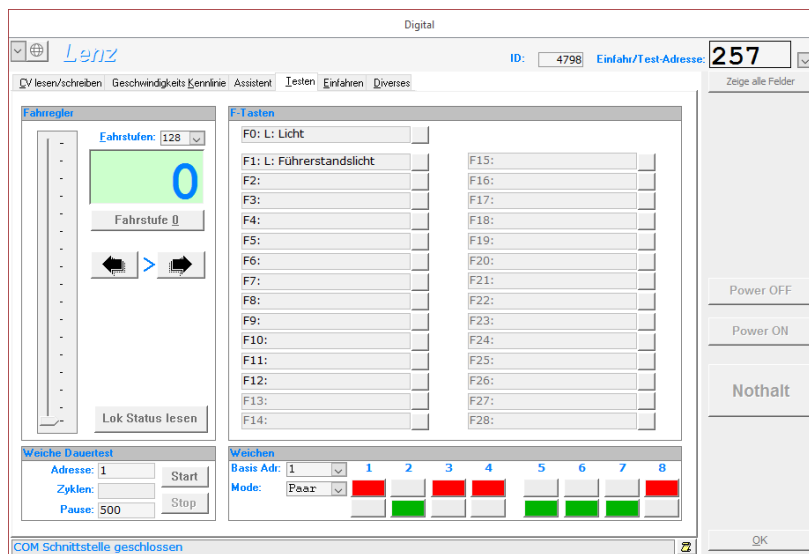
Der Richtungswechsel funktioniert nur bei solchen Decoder korrekt, die das „Direction“ Bit auswerten können. Andernfalls wird einfach die Fahrtrichtung umgekehrt. Das ändern der Richtung sendet auch einen Befehl Fahrstufe 0, ebenfalls der gleichnamige Button „Fahrstufe 0“.

Mit dem Button „Lok Status lesen“ kann der Zustand einer Lok abgefragt werden, die entsprechenden Werte (Fahrstufe, Richtung, Funktionsausgänge) werden dann im Fenster aktualisiert.

Bei den Funktionsausgängen werden nur so viele angezeigt, wie im Decoder Detail als „Anz Func Ausgänge“ definiert sind. Die Beschriftung wird entsprechend der Zuweisung im Decoder Detail übernommen. Aktivierte Funktionsausgänge werden gelb hinterlegt. Der Punkt im Button bei F3 bedeutet, dass dieser F-Ausgang als Taster definiert ist und nach dem loslassen wieder ausgeschaltet wird.

Weichenstellbefehle können ebenfalls gesendet werden. Dazu muss auf den oberen oder unteren Button einer Weichenadresse geklickt werden. Der Button wechselt dann seine Farbe, der obere wird rot, der untere grün. Somit haben Sie die Kontrolle, auf welchen Button Sie bereits gedrückt haben.

Die Auswahl der Weichenadresse geschieht über das Listenfeld links, es werden immer 8'er-Blocks gebildet und die jeweils erste Weiche des Blocks ganz links angezeigt. Die Button Farben werden dann wieder auf neutrales grau gesetzt.



Digital testen

Weichen können als Paar Schalter oder als Einzelschalter betätigt werden. Parr bedeutet, dass immer zwei übereinander liegende Button zu einer Weiche gehören. Im Bild oben wurden die Weichen 1-6 bereits betätigt, die Weichen 7 + 8 sind noch nie aus dem Testfenster betätigt worden.

Einzel bedeutet, dass jeder Button einen Ausgang betätigt



Digital testen EINZEL

Im Bild oben sind Ausgang 1 oben, Ausgang 2 oben und unten betätigt und können auf EIN stehen. Dies ist aber abhängig vom verwendeten Decoder und der möglich Konfiguration dessen Ausgänge.

Weichen bzw. Schaltdecoder können auch einem Dauertest unterzogen werden. Dazu kann im bereich „Weichen Dauertest“ die gewünschte Adresse sowie die Anzahl Schaltzyklen definiert werden. Ein Schaltzyklus besteht immer aus der folgender Abfolge:

„Rund (rot)“ -> „Pause“ -> „Gerade (grün)“ -> „Pause“

Maximal sind 9999 Zyklen möglich. Pause wird dabei in Millisekunden (ms) angegeben und darf nicht weniger als 200ms sein. Durch Start wird der Dauertest gestartet, bei welchem Zyklus MobaVer gerade ist, wird nach dem Start im Feld Zyklen in der Form „2 / 100“ angezeigt. Durch klick auf Stop wird der Dauertest vorzeitig beendet.

4.10.12.10 Einfahren

| 10397

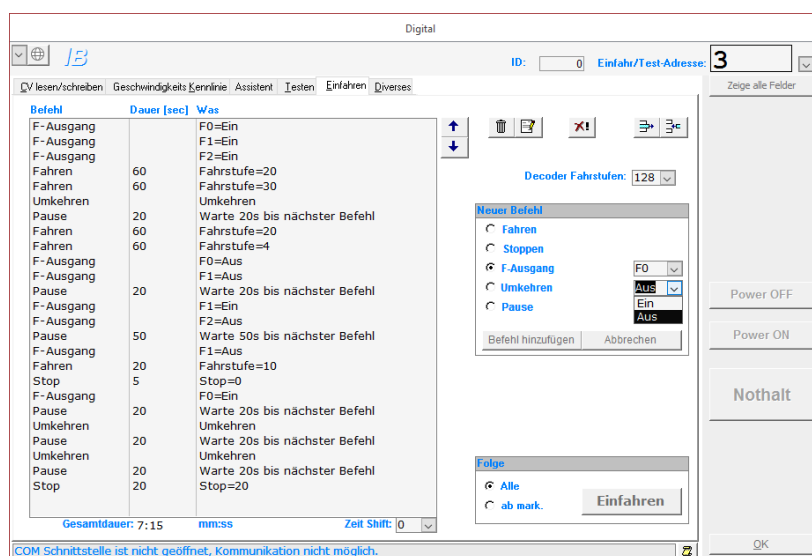
Mit dem „Einfahren“ können beliebige Befehle in beliebiger Reihenfolge an den Decoder gesendet werden. Dabei kann definiert werden, wie lange z.Bsp. Fahrstufen Befehle dauern, die Lok fährt dann entsprechend lang mit dieser Stufe. Funktionsausgänge können Ein/Aus-geschaltet sowie die Richtung kann umgekehrt werden.

Fahrstufen müssen immer entsprechend der verwendeten Zentrale definiert werden. IB und Tams MC können im Bereich von 0-127 gesetzt werden, auch wenn der Decoder nur 14 oder 27 versteht. Die IB/Tams MC rechnet diese entsprechend um und sendet einen für den Decoder verständlichen Befehl.

Das Lenz System erwartet die Fahrstufen so, wie diese vom Decoder verstanden werden. Es muss also VOR dem hinzufügen von Fahrstufen Befehlen die Fahrstufen gewählt werden, die der Decoder versteht.

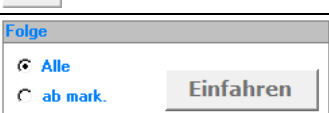
Die mindest Dauer eines Befehls ist 5 sec, die maximale Länge ist nahezu unbeschränkt. Umkehren und Funktionsausgänge haben keine Dauer.

Einfahr Sequenzen können exportiert und auch wieder importiert werden, die einzelnen Befehle werden immer am Ende eingefügt, können aber beliebig nach oben/unten verschoben oder gelöscht werden. Beim letzten Befehl wird die Dauer NICHT mehr abgewartet, dieser Befehl sollte immer ein „Stopp“ sein. Ist das Einfahren beendet, werden alle Funktionsausgänge ausgeschaltet und die Fahrstufe auf 0 gesetzt.



Digital testen

Bedeutung der Button:

	Markierten Befehl nach oben / unten
	
	Markierten Befehl löschen
	Markierten Befehl bearbeiten, alle Parameter können geändert werden
	Alle Befehle löschen
	Exportieren der Einfahr Befehle in eine DB
	Import von Einfahr Befehlen aus einer DB
	Die Einfahr Befehle werden „Alle“ ausgeführt oder nur ab dem markiertem Befehl (bis zum letzten der Liste)

4.10.12.11 Digital Diverses

| 10398

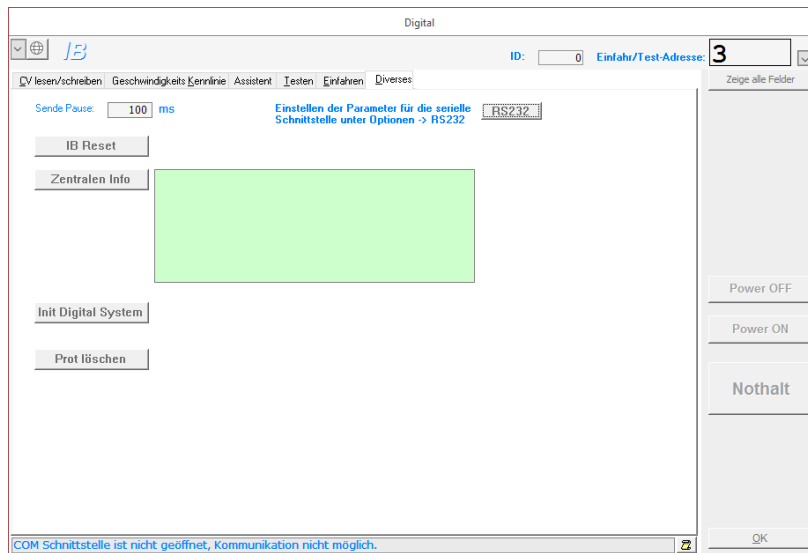
Die Sendepause dient als Pause zwischen zwei Sendungen oder Lesebefehlen, wenn über die Button „CV alle lesen/schreiben“ mehrere CV auf einmal bearbeitet werden.

Der Wert wird aus den Optionen übernommen, kann hier aber geändert werden. Achtung, zu kurze Pause kann den Decoder überlasten, stellen Sie hier mindestens 1000 ms ein. Einige Decoder

brauchen sogar deutlich längere Pausen. Zu kurze Pausen merken Sie beispielsweise beim lesen so, dass Sie „untypische“ Werte bekommen.

Je nach Zentrale können hier verschiedene Button sichtbar oder unsichtbar sein. Für die Intellibox und Tams MC gibt es „IB Reset“, dieser sendet einen Reset Befehl an die IB, die dadurch neu gestartet wird.

„Prot löschen“ setzt das Protokoll zurück.



Digital Diverses

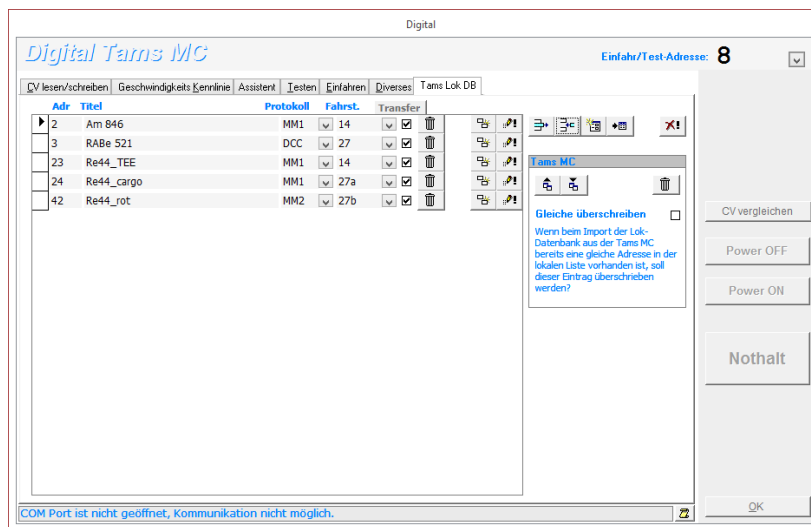
Mit Hilfe der Auswahlliste «Digital System» kann das angesteuerte System gewechselt werden. Der Button RS232 öffnet die Optionen->Register RS 232 für das gewählte Digital System.

Wenn der Nothalt gedrückt wird, werden die grauen Flächen oben und rechts in einem Rot-Ton dargestellt.

4.10.12.12 Tams Lok DB

| 10399

Tams hat in seiner MasterControl eine Lok Datenbank eingebaut, welche das aufrufen von Decoder Adressen über Namen anstelle von Adressen ermöglicht. Diese Lok-DB kann über MobaVer eingelesen, geändert und auch wieder in die Tams MC zurück geschrieben werden. Dazu stehen ein paar Funktion im Register Tams Lok-DB bereit. Dieses Register wird nur angezeigt, wenn in den Optionen als Digital System „Tams MC“ gewählt ist.



Digital Diverses

Bedeutung der Button in der Liste:

	Löscht diesen Eintrag
	Kopiert diesen Eintrag, es wird „Kopie“ an den Namen angefügt
	Schreibt diesen Eintrag in die Tams Lok-Datenbank. Diese muss dazu verbunden sein

Bedeutung der Button:

	Schreibt ALLE Einträge, die Transfer aktiviert haben, in die Tams Lok-Datenbank
	Liest ALLE Einträge aus der Tams Lok-Datenbank in MobaVer. Bereits vorhandene Einträge mit gleicher Decoder Adresse werden überschrieben, wenn die Checkbox Gleiche überschreiben ☒ aktiviert ist, andernfalls werden solche Einträge ignoriert.
	Erstellt einen neuen, leeren Eintrag
	Lok Auswahl, zeigt eine Liste aller Fahrzeuge mit Decoder an, aus dieser kann ein Eintrag direkt in die Lok-DB Liste übernommen werden, siehe Bild weiter unten
	Löscht die Lok-Datenbank in der Tams MC komplett
	Löscht alle Einträge in der MobaVer Liste. Dies hat keine direkte Wirkung in der Tams MC Lok-Datenbank.

Liste „Lok Auswahl“ nach klick auf

Lok Auswahl						
Adr	Fahrzeug	Bezeichnung	Herst	Art Nr	Fahrst	Prot
2	Am 846	Rangierlok	ROCO	69951	14	MM1
3	EW III Bt SwissExpress	2. Kl / Steuer	Liliput	L388885		Mot / D
14	Ae 8/14		Märklin	37591	14	
23	Re 4/4 I	rot	Märklin	39421	128	Mot / D
24	Re 4/4 II	Cargo	Märklin	29481		Motorc
32	Re 4/4 II	Swiss Express	ROCO	69842	14	
33	Ee 3/3	rot	Märklin	36330		Motorc
41	Re 4/4 I	grün	Märklin	39420	14	Motorc
42	Re 4/4 II	rot	Märklin	37344	14	
44	Re 4/4 II	TEE	Märklin	37342	14	MM / D
45	Re 4/4 IV	rot	Märklin	3623		
46	Re 460	rot	Märklin	3760		
48	RABe 521	FLIRT	Liliput	133995		Mot / D
49	Re 465	bls	ROCO	68399	128	Mot / D
51	RAe II, TEE, Wagen 1	RAe II, TEE, Trieb	Märklin	39540		
55	ICN WRA		ROCO	69151-02	14	MM / D
63	Ae 6/6	Göschenen cargo	ROCO	69770	14	
64	Ae 6/6	Arth-Goldau	Märklin	29850	14	
65	Ae 6/6	Luzern	Märklin	37366	14	
66	Ae 6/6	Waadt	Märklin	37361	14	
68	Ce 6/8 III	Krokodil	Märklin	39560		Motorc
72	Ae 6/8	Lok 208	ROCO	43952		

Abbrechen OK

Lok Auswahl

Eintrag wählen und über klick auf „OK“ in die MobaVer Liste für die Tams Lok-DB übernehmen.

4.10.12.13 Speichern als neuen Decoder

| 10400

Wenn das Digital Fenster aus dem Hauptmenü geöffnet wurde, dann wird als Digital Adresse oben rechts eine 0 als Adresse oder eine Adresse angezeigt, die als letztes aus dem Decoder ausgelesen wurde. Dann kann diese Adresse in eine noch freie geändert werden und die CV Einstellungen als

neuer Decoder gespeichert werden. Dazu muss auf den Button  geklickt werden, es öffnet sich ein neues Fenster.

Als Decoder speichern			
<i>Als Decoder speichern</i>			
Adresse:	333	Protokolle:	
Decoder:		Art Nr:	
Hersteller:			
Fahrstufen:	128		
		Abbrechen	OK

Als Decoder speichern

Hier können weitere Decoder Daten eingegeben und mit OK gespeichert werden. Dieser Decoder steht anschliessend in der Decoder Liste zur Verfügung und kann einem Fahrzeug zugewiesen werden.

4.10.13 Programmier Hilfe

| 10401

Die Programmier Hilfe erlaubt es, auf einfache Art von Bit nach Dec oder Hex umzurechnen. Dabei kann von jedem in jeden Wert gerechnet werden. Einfach einen der Werte, oder Bit, ändern, und die anderen werden entsprechend berechnet.



Programmier Hilfe

Die Programmier Hilfe kann über das Menü geöffnet werden, oder durch Doppelklick auf einen CV Wert in Decoder bzw. im Digital Fenster.

Durch Klicken auf den Button "Übernehmen" wird der der Wert aus dem Dec Feld in das CV übernommen, von wo die Programmierhilfe aufgerufen wurde.

Die möglichen Werte in den Feldern sind:

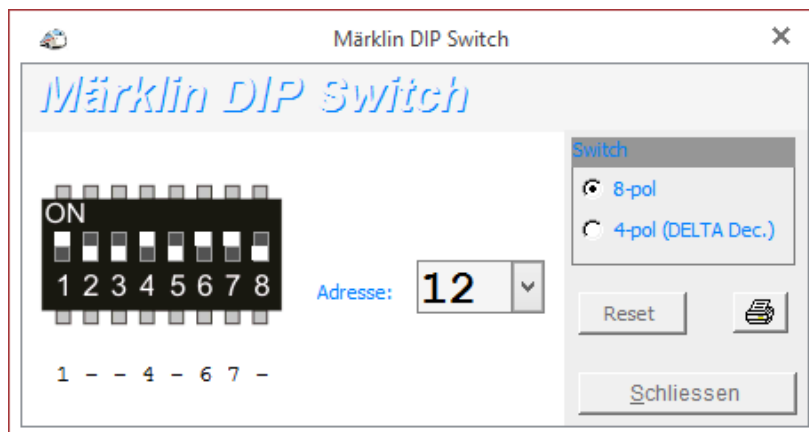
Dec: 0 - 255

Hex: 0 - FF

4.10.14 Märklin DIP Switch

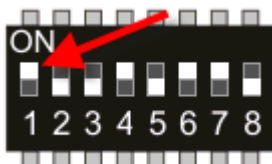
| 10402

Auf älteren Märklin Decodern sind DIP Switch zu finden, über die die Adresse des Decoders eingestellt wird. Dabei gibt es 4-fache und 8-fache Ausführungen. 5 bestimmte Adressen sind dabei über das Delta System direkt aufrufbar.



Märklin DIP Switch

Hier kann nun einfach herausgefunden werden, welche Schalterstellung für welche Adresse richtig ist. Oder Sie geben eine Schalterstellung ein und sehen, auf welche Adresse dieser Decoder hört.



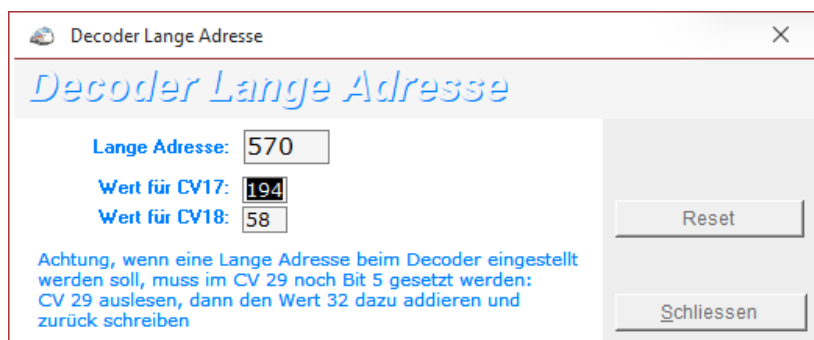
Die kleinen weissen Flächen im Switch können mit der Maus angeklickt werden und wechseln so ihre Position. Gleichzeitig wird im Feld Adresse daneben angezeigt, welcher Adresse diese Schalterstellung entspricht.

Umgekehrt kann aus der Liste im Feld Adresse ein Wert ausgewählt oder direkt eingegeben werden, anschliessend wird im DIP Switch angezeigt, welche Schalter in welcher Position sein müssen, um auf die gewünschte Adresse zu hören.

4.10.15 Decoder Lange Adressen

| 10470

Tool zum Berechnen der Werte für die CV17/18 wenn lange Adressen verwendet werden sollen.



Decoder Lange Adressen

Mit diesem Tool können die Werte für lange Adressen in Decoder ermittelt werden.

Eingabe eines Wertes in einem beliebigen Feld berechnet die anderen Werte.

Ist der Cursor in einem Feld, können mit den <Pfeil nach oben> und <Pfeil nach unten> Tasten der Wert erhöht oder erniedrigt werden, dabei werden die anderen Felder neu berechnet

Mit der <TAB> Taste kann von Feld zu Feld gesprungen werden.

4.10.16 Decoder CV Info

| 10474

Die 4 Felder können gefüllt werden mit Information zu:

- Autor wer dieses CV File erstellt hat
- Decoder für welche allenfalls ähnliche Decoder es passt
- Beschreibung was allenfalls wichtig ist für die CV Liste und den Decoder
- Dateiname wird beim Laden des CV aus dem CV File übernommen und beim schreiben als Vorschlag angezeigt



Decoder Lange Adressen

Wenn ein CV File im CV Editor erstellt wird, dann werden diese Angaben hier mit in das File geschrieben.

Immer dann, wenn ein neuer Decoder erstellt wird und die CV's aus einer Datei geladen werden, dann werden die hier gespeicherten Informationen wieder aus dem CV File gelesen und zum Decoder abgelegt.

4.11 Diverses

| 10403

Hier sind diverse Funktionen beschrieben

4.11.1 Externe Programme

| 10404

Mit dieser Funktionen können Externe Programme, beispielsweise Ihre Digital Steuerung, in MobaVer verknüpft und über das Hauptmenü und/oder das Quick Menü gestartet werden. Wenn Sie MobaVer auf unterschiedlichen Computer einsetzen und nicht auf allen die gleichen Programme installiert sind, kann zusätzlich ein Hostname angegeben werden, für welchen der ParserCode gültig ist.

Externe Programme Liste				
Externe Programme				
Titel	Beschreibung	Parser Code	Hostname	Check Datei
Acrobat Reader		[PDF]	PC_MOBA	Nein
IrfanView		[IrfanView]	PC_MOBA	Nein
PhotoLine		[PL]	PC_MOBA	Ja
Train Animator		[TA]	PC_MOBA	Nein
Train Controller		[TC]	PC_MOBA	Nein
Train Programmer		[TP]	PC_MOBA	Nein
Acrobat Reader	Sucht über den Acrobat Re	[PDF]	NB_YOGA	Nein
IrfanView		[IrfanView]	NB_YOGA	Nein
LokProgrammer 4		[LOKPROG4]	NB_YOGA	Nein
PhotoLine		[PL]	NB_YOGA	Ja
Qrail		[QRAIL]	NB_YOGA	Nein
Prog Pfad:				
Parameter:				

Externe Programme

Doppelklick auf einen Listeneintrag öffnet das Detail Fenster. Ein „langes“ Klicken öffnet das Ext Programm sofern dies möglich ist, also in der Spalte Datei „Ja“ steht und die Benutzerberechtigungen von Windows dazu genügen.

„Langes“ klicken heisst, mit der linken Maustaste draufklicken, 800ms warten und erst dann wieder loslassen.

Bedeutung der Button:

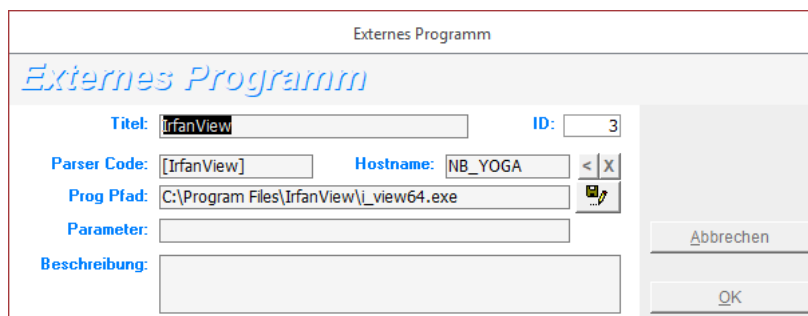
	Löschen des aktuellen Ext Programm Eintrag (nicht das Programm selber)
	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Ext Programm Eintrag
	Bearbeiten des aktuellen Ext Programm Eintrag
	Exportieren der Ext Programm Einträge in eine Export DB
	Importieren von Ext Programm Einträgen aus einer Export DB
	Kopiert das selektierte Ext Programm



Öffnet das Ext Programm

Die Spalte „Datei“ zeigt an, ob dieses Ext Programm im Moment auf dem PC gefunden wurde und ausgeführt werden kann. Die Spalte „Check“ zeigt an, dass das Programm gefunden wurde und gemäss Eintrag im Feld Hostname (=Computername) auf dem aktuellen Computer gültig ist. Praktisch, wenn MobaVer auf verschiedenen Systeme zum Einsatz kommt. Im Falle von NICHT „Ok“ wird dieses Programm, wenn es im Hauptmenü integriert wurde, ausgegraut.

Zu jedem Ext Programm MUSS ein sog. Parser Code erfasst werden. Dieser MUSS jeweils eindeutig sein und wird Programm Intern benötigt. Eindeutig heisst, das die Kombination von ParserCode UND Hostname nur 1x vorkommen darf. Ein Beispiel dafür ist IrfanView, falls dieses installiert und als Ext Programm hier erfasst ist, so kann dessen Parser Code in den Optionen eingetragen werden. MobaVer „weiss“ dann, wo IrfanView zu finden ist. So können Ext Programme über den Parser Code aufgerufen werden, auch wenn diese auf unterschiedlichen Systemen, die sie einsetzen an verschiedenen Speicherorten installiert sind.

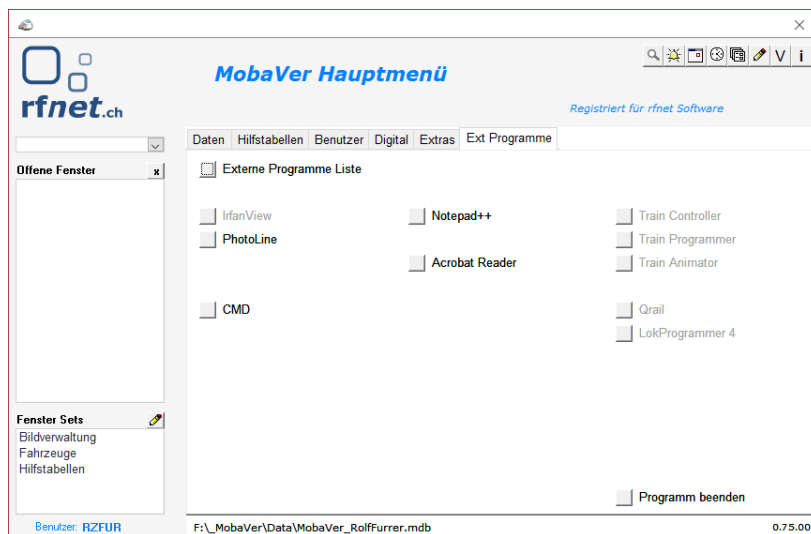


Externe Programme
Detail

Im Screenshot ist als Hostname „NB_YOGA“ eingetragen, damit ist dieses Ext Programm nur dann gültig, wenn es auf diesem Computer mit Name „NB_YOGA“ auch tatsächlich gefunden wird ☐ Check = 'Ok'.

Der Button  fügt den aktuellen Hostname in das Feld ein, Der Button  löscht das Feld Hostname. Ist im Feld Hostname KEIN Eintrag vorhanden, so gilt dieses Ext Programm für ALLE Computer.

Beispiel, wie eine Hauptmenü Seite mit eigenen Ext Programmen aussehen könnte. Ausgegraute Menüpunkte (zBsp. IrfanView) sind im Moment nicht erreichbar, auf diesem System war dies nicht installiert.



Externe Programme im Hauptmenü

Eine spezielle Funktion erfüllt der Parser Code zusammen mit der Link Liste. Wenn zu einer Dateieingung ein Parser Code existiert, so kann dieser Dateityp in den Links über den zusätzlichen Button  aufgerufen werden. Es stehen dann zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung. Am Beispiel eines PDF und Acrobat soll dies erklärt werden.

Wer den Adobe AcrobatReader installiert hat, kennt die Funktion zum suchen von Text in einem PDF sicher (können andere Reader auch, aber folgendes kenne ich nur beim Acrobat Reader). Dieses Suchen eines Begriffs kann auch über CommandLine Funktionen von extern her gestartet werden. Und dies machen wir uns zu Nutze. Der CommandLine Aufruf lautet wie folgt:

C:\Programme\Adobe\ReaderXI\Reader\AcroRd32.exe /A "search=Suchbegriff" "PDF Datei"

Er besteht aus einem Teil mit dem Programm Aufruf (gelb), einem Parameter Aufruf mit Steuerzeichen und Suchbegriff (grün) sowie der zu durchsuchender PDF Datei (türkis).

Diese Angaben sind nun wie folgt im Detail Fenster des Ext Programme einzutragen:

Externe Programme mit Parameter

Bedeutung der Felder:

Titel	Dieser wird angezeigt wenn das Ext Programm im Hauptmenü oder im Quickmenü eingefügt wird
Parser Code	Muss eine eindeutige Bezeichnung sein, eingeschlossen in eckigen Klammern [IrfanView] . Wird zur internen Identifizierung benötigt, (und für Scripts, noch

	nicht implementiert). Darf auch keiner internen Variable entsprechen (siehe HelpID:278)
Hostname	Hostname = Computernamen, damit ist dieses Ext Programm nur dann gültig, wenn es auf diesem Computer mit Namen im Feld „Hostname“ auch tatsächlich gefunden wird ☐ Check = 'Ok'. Der Button  fügt den aktuellen Hostname in das Feld ein, Der Button  löscht das Feld Hostname. Ist im Feld Hostname KEIN Eintrag vorhanden, so gilt dieses Ext Programm für ALLE Computer.
Prog Pfad	Pfad und Dateiname, kann manuelle oder über den Button daneben erfasst/editiert werden.
Parameter	Eingabe von Parameter, die bei Aufruf aus Links über den Button  an das Programm mit übergeben werden. In Parameter gibt es folgende 2 Platzhalter: {LINK} wird durch die Datei ersetzt, welche in den Links ausgewählt ist {SEARCH} wird dieser Platzhalter verwendet, so erscheint beim Aufruf aus der Linkliste eine Abfragebox, in der ein Suchbegriff eingegeben werden kann. Dieser Suchbegriff wird dann an der Stelle {SEARCH} eingesetzt.
Beschreibung	Nach eigenem Bedarf

Ein Beispiel, wie der Acrobat Reader zum suchen und anzeigen eines Suchbegriff in PDF Dateien eingerichtet werden kann.

Titel	Acrobat Reader
Parser Code	[PDF]
Prog Pfad	C:\Apps\Adobe\ReaderXI\Reader\AcroRd32.exe
Parameter	/A "search={SEARCH}" "{LINK}"
Beschreibung	Sucht über den Acrobat Reader in einem PDF nach dem Suchbegriff und zeigt diese an

Im Feld Prog Pfad kommt der komplette Pfad inkl Programm hin. Kann über den Button rechts daneben gesucht und übernommen werden.

Im Feld Parameter werden die zusätzlichen CommandLine Befehle eingetragen. Zu sehen sind zwei Platzhalter: {SEARCH} und {LINK}. Search wird durch den Suchbegriff ersetzt, welcher beim

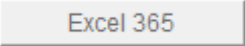
klicken auf den Button  im Links Fenster nachgefragt wird. Und Link wird durch den kompletten Pfad und Dateiname des Links ersetzt, bei welchem der Button geklickt wurde.

Der Inhalt des Feldes Parameter muss entsprechend den Möglichkeiten des gewünschten Programm angepasst werden. Dabei ist der Platzhalter {SEARCH} optional, wird dieser nicht angegeben, so kommt auch keine Nachfrage zu einem Suchbegriff.

Soll zum Beispiel die Datei Erweiterung XLSX in der Link Liste direkt mit Excel geöffnet werden, so muss folgender Eintrag erstellt werden:

Ext Programm für XLSX

Im Feld Hostname muss noch der Name Ihres PC eingetragen werden, dazu auf den Button  klicken.

In der Link Liste wird dann bei selektierter Datei mit Erweiterung XLSX der Button rechts so angezeigt , ein Klick öffnet dann Excel und direkt die selektierte Datei.

4.11.2 Quick Fahrzeuge Liste

| 10405

In Quick Fahrzeuge haben Sie die Möglichkeit, selber zu bestimmen, welche Datensätze aufgelistet werden sollen. Die Basis dazu sind Abfragen, die vorgängig definiert sein müssen und ein paar wenige Voraussetzungen erfüllen müssen. Jene Abfragen, die diese Voraussetzungen erfüllen, werden im Listenfeld aufgelistet und können dort ausgewählt werden.

Enthält die Abfrage eine Frage nach Filter-Werten, so werden diese natürlich abgefragt. Durch Klick auf den Button  wird die Abfrage erneut ausgeführt.

Über  kann das Bild Vorschau Fenster eingeblendet werden.

Voraussetzungen, damit eine Abfrage hier aufgelistet werden kann, sind folgende:

- mindestens 2 Felder
- das erste Feld **muss** FahrzeugeID sein

das ist schon alles.

Durch Doppelklick auf ein Feld in der Spalte FahrzeugeID wird das entsprechende Fahrzeug Detail Formular geöffnet. Die Spaltenbreiten und Sortierung kann beliebig angepasst werden, klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in ein Feld bzw. schieben sie mit der Maus die Spalte im Kopf entsprechend (wie in Excel).

Quick Fahrzeuge kann über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<Q> aufgerufen werden, oder aus dem Menü Daten.

Quick Fahrzeuge

Quick Fahrzeuge

Fahrzeug Liste

[Fahrzeug]	[Fahrzeug]	[Bezeichnung]	[Kategorie]
541	te		
279	HUPAC		
278	HUPAC		
274	HUPAC		
276	HUPAC		
222	EW IV D	Gepäckwagen	Gepäckwagen
223	EW IV D	Gepäckwagen	Gepäckwagen
343	SBB Oldtimer	Gepäckwagen	Gepäckwagen
183	Leichtstahl EW II	Gepäckwagen	Gepäckwagen
235	Leichtstahl EW II DZxx	Gepäckwagen	Gepäckwagen

Quick Fahrzeuge

Die Daten können in dieser Ansicht nicht verändert werden.

4.11.3 Strichcode Unterstützung, Suche | 10406

MobaVer bietet die Möglichkeit, zu jedem Fahrzeug EAN-13 Barcode's zu speichern. Dabei sind 2 unterschiedliche Code möglich: Hersteller Code und ein eindeutiger Datensatz Code, der AutoIdent Code.

Der eindeutige Datensatz Code kann nicht selber eingegeben werden, sondern wird durch MobaVer automatisch vergeben. Somit ist dieser immer eindeutig, auch wenn vom gleichen Artikel mehrere Exemplare in der DB gespeichert sind. Damit dieser Code nicht mit öffentlichen EAN-13 Codes „kollidiert“, verwendet MobaVer den EAN Code 2xx, welcher für freie interne Zwecke genutzt werden darf.

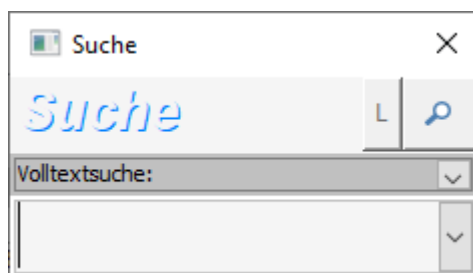
Der Hersteller Code kann durch den Benutzer eingegeben werden und entspricht in der Regel jenem Barcode, der auf der Verpackung des Hersteller hinterlegt ist. Dadurch ist es möglich, dass mehrere Fahrzeuge den gleichen Hersteller EAN Code haben, beispielsweise dann, wenn gleiche Artikel x-fach vorhanden sind.

Falls Sie über einen Barcode Leser verfügen, so kann der Cursor in das Feld des Hersteller EAN (Artikel Detail -> Register Kauf/Lager) gesetzt werden und der Barcode „geschossen“ werden. Der Zahlencode wird dann direkt eingesetzt. Oder Sie schreiben den Code als Zahlenfolge ab und tragen diesen dort ein. Zur Kontrolle wird in beiden Fällen anschliessend daneben der Barcode dargestellt.

Beide Barcodes können über den Listen Designer wieder auf Papier oder Etiketten gedruckt werden.

4.11.4 Suche, Volltext Suche | 10407

Über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<S> oder über den Button  im Hauptmenüfenster kann ein Suchfeld geöffnet werden, in das ein Suchbegriff eingegeben werden kann. Es ist zusätzlich wählbar, in welchem Bereich der Suchbegriff gesucht werden soll.



Suche nach ...

Über das Formular "Suchen" kann nach verschiedenen Begriffen gesucht werden. Standardmässig beim ERSTEN Öffnen ist "Volltextsuche:" eingestellt, anschliessend wird der zuletzt gewählte Eintrag gespeichert und beim erneuten Öffnen wieder ausgewählt.

Die letzten 20 Such-Einträge werden gespeichert und stehen über die Dropdown-Liste im Suchfeld zu Verfügung. Wird nach Auswahl eines Eintrags die Tastenkombination <Ctrl>+ gedrückt, so wird der Eintrag aus der Liste gelöscht.

Löschen von Einträgen ist auch im Fenster "List Einträge löschen" möglich, siehe auch 4.9.7 List Einträge löschen

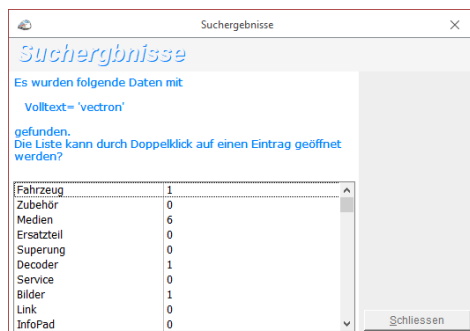
Folgende Suchorte werden berücksichtigt:

Auswahl	Sucht in
Volltextsuche	Fzg, Zub, Med, Ers, Sup, Dec, Svc, Pic, Lnk, Inf
Sterne	Fzg, Zub, Med, Ers, Sup, Dec, Svc, Pic, Lnk, Inf
Suche nach AutoIdent (EAN13) oder ID -->	Fzg, Zub, Med
Inventar Nr.	Fzg, Zub, Med, Dec
Artikel Nr.	Fzg, Zub, Med, Ers, Sup, Dec
Betriebs Nr. -->	Fzg
Fahrzeug -->	Fzg
Fahrzeug Bezeichnung -->	Fzg
Zubehör -->	Zub
Zubehör Bezeichnung -->	Zub
Media -->	Med
Media Bezeichnung-->	Med
Superung -->	Sup
Superung Artikel Nr -->	Sup
Ersatzteil -->	Ers
Ersatzteil Artikel Nr -->	Ers

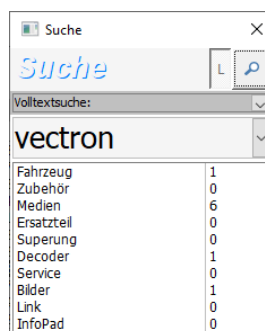
Einträge, die am Ende ein "-->" haben, werden in den jeweiligen Detailfenstern angezeigt, die anderen als Liste mit Anzahl gefundenen Vorkommen.

Die Liste mit den Anzahl Vorkommen wird entweder direkt im Suchfenster angezeigt, dies wenn der Button "L" aktiviert (hineingedrückt) ist, oder in einem neuen Fenster dann, wenn der Button "L" deaktiviert ist.

Über den Button mit der Lupe kann der Suchvorgang erneut gestartet werden



Suchergebnisse in eigenem Fenster wenn der Button "L" nicht aktiviert ist



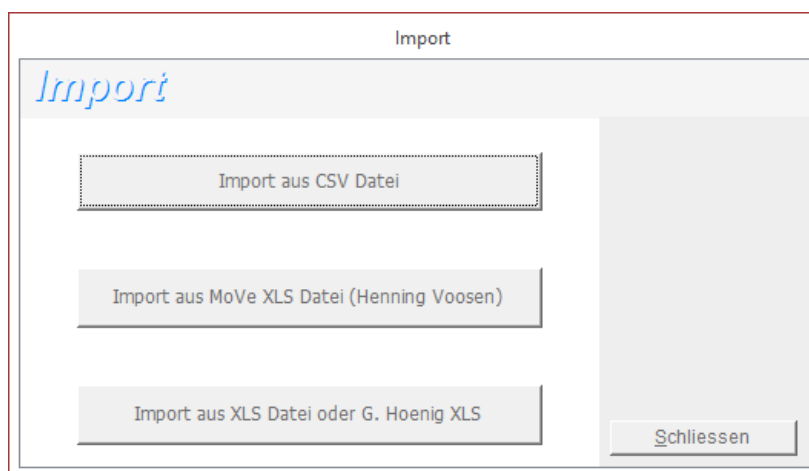
Suchergebnisse im Suchen Fenster wenn der Button "L" aktiviert ist

Durch Doppelklicken auf den entsprechenden Eintrag wird die Artikel Liste geöffnet und der Filter gesetzt.

4.11.5 Import/Update und Export

| 10408

Der Import/Update wird aus der Menüleile *Daten/Import* oder Menü *Tools/Import* geöffnet.



Import

Der Export wird aus Abfrage Ergebnissen oder aus der Menüleile *Daten/Im-Export* oder Menü *Tools/Export* geöffnet.

Der Export Wizard wird im Detail unter Kapitel 4.11.6 Export Wizard beschrieben.

4.11.5.1 Import/Update aus CSV Dateien

| 10409

Der Import/Update aus CSV Dateien erlaubt es, die Datenbestände aus beliebigen Programmen in MobaVer zu importieren bzw. die Daten in MobaVer mit neuen Daten zu überschreiben. An das CSV File werden dabei folgende Anforderungen gestellt:

- Zeile enthält Feldnamen
- Keine doppelte Spaltennamen
- Felder sind mit Semikolon ; separiert
- Die Feldinhalte dürfen keine ' und " enthalten
- Für den Update muss ein Verbindungsfeld als DatensatzID definiert sein

Klicken im Import Dialog auf „Import/Update aus CSV Datei“ öffnet folgendes Fenster:

CSV Import

In der Titelzeile oben ganz rechts kann zwischen Import und Update umgeschaltet werden.

Wählen Sie eine CSV Datei durch Klick auf den  Button. Die CSV Datei wird geladen und die enthaltenen Felder und Feldtyp werden aufgelistet.

Im Folgenden wird der Import beschrieben, Update ist weiter unten

In der Auswahl rechts unterhalb der Button kann ausgewählt werden, als was die Daten Importiert werden sollen:

- Fahrzeug
- Zubehör
- Media

Der Import kann nach der Feldzuweisung (wird anschliessend beschrieben) durch Klick auf den Button „Import“ gestartet.

Durch Eingabe einer Zahl im Feld **Anz Import:** kann erreicht werden, dass nur so viele Datensätze importiert werden. Ist die Zahl grösser als die Anzahl zu importierender Datensätze, oder steht keine Zahl dort, so werden alle Datensätze importiert.

Kann ein Datensatz NICHT importiert werden, beispielsweise weil bereits ein Fahrzeug mit gleicher Inventar Nummer in der DB existiert, so wird am Ende des Imports darauf hingewiesen, dass nicht importierte Datensätze vorhanden sind. Diese können dann als Liste angezeigt und sogar wieder exportiert werden.

Import Feld	Field Type	Daten	Check	Ziel Feld
Datum	Memo	☐	☐	Kaufdatum
ID	Memo	☐	☐	
ArtikelNr	Memo	☐	☐	Artikel Nr
ArtiklS	Memo	☐	☐	
Hersteller	Memo	☐	☐	Typ
Fahrzeug	Memo	☐	☐	Zusatz
Bezeichnung	Memo	☐	☐	
Farbe	Memo	☐	☐	
Gesellschaft	Memo	☐	☐	
Spur	Memo	☐	☐	
Spurmass	Memo	☐	☐	
Kategorie	Memo	☐	☐	

CSV Import mit geladener Datei

Um Daten zu importieren, können Sie den aus dem CSV vorhandenen Feldern (Import Feld) eine Zuweisung zu in MobaVer vorhandenen Feldern (Ziel Feld) machen.

Bilder	Datei	Text	250	M
Bild Zugbild	Datei	Text	250	E
Bild Vorbild	Datei	Text	250	E
Bild Typenskizze	Datei	Text	250	E
Link	Datei oder URL	Text	250	M
Ersatzteil		Text	50	M

Wählen Sie dazu in der Spalte „Ziel Feld“ ein Feld aus, in welchen der Wert abgespeichert werden soll. Jedes Feld kann dazu nur einmal verwendet werden, ausgenommen es hat ein „M“ in der Spalte ganz rechts (z.Bsp. Bilder, Link, Ersatzteil). Diese Ziel Felder können mehrfach verwendet werden. Beachten Sie weiter, dass die Feldtypen möglichst gleich sind, oder sich zumindest zuweisen lassen. So wird es kaum möglich sein, ein Textfeld in ein Zahlenfeld zu importieren. Diese Zuweisung der Import Felder an Ziel Felder kann zusammen mit der verwendeten CSV Datei

in ein sog. Set gespeichert werden. Dazu muss der Button  gedrückt und ein Set Name angegeben werden.

Es kann ein bestehendes Set wieder geladen werden, dadurch werden alle Einstellungen im Set erneut ausgeführt. Dies kann im Listen Feld **CSV Set:**  ausgewählt werden.

Durch anschliessendes Klicken auf den Button  wird das CSV geladen und die Feldzuweisung gemacht.

Durch Klick auf  wird das CSV nicht geladen, sondern es wird nur versucht, die Feldzuweisungen zu machen. Damit kann eine neue CSV Datei mit den Zuweisungen eines bestehenden Set verbunden werden.

Durch Klicken auf  werden die ersten 25 Feldinhalte der CSV Datei in diesem Feld angezeigt. So kann einfacher kontrolliert werden, welche Daten in diesem Feld der CSV Datei gespeichert sind. Dies erleichtert es, ein passendes Ziel Feld auszuwählen.

Es ist nicht immer erwünscht, einfach alles zu importieren. Insbesondere Felder der Hilfstabellen können durchaus schon in der DB vorhanden sein. Beim Import kann deshalb definiert werden, welche Feldinhalte auf Vorkommen in der DB geprüft werden. Dazu muss/kann das Feld „Check“ aktiviert oder deaktiviert werden.

Beispiel:

Kategorie	Text		☒	Kategorie		
KatBeschreibung	Text		☐	Kategorie Beschreibung		

Beim Importieren prüft MobaVer, ob der Inhalt des Feldes „Kategorie“ bereits in der DB enthalten ist. Falls ja, wird dieses Feld nicht mehr importiert (auch die zugehörige „Kategorie Beschreibung“ nicht) sondern die ID des bereits vorhandenen Datensatzes verwendet.

Im obigen Beispiel wird aber der Inhalt der Beschreibung nicht geprüft, falls sich also diese unterscheiden sollte bei gleicher Kategorie, so wird trotzdem NICHT importiert. Dazu müsste bei beiden Feldern „Check“ aktiviert sein.

Umgekehrt wird immer importiert, falls kein Check Feld aktiviert ist.

Aufgrund der Bezeichnung der Ziel Felder in der Auswahl Liste sollte problemlos erkennbar sein, welche Felder zusammen in welche Zieltabelle gespeichert werden.

Wenn die Feldzuweisungen gemacht sind, kann durch Klick auf  angezeigt werden, welche Daten denn nun wirklich importiert werden.

Beim Import können auch Flags erstellt werden. Diese sind dann praktisch, wenn kein geeignetes Feld als Zielfeld in MobaVer vorhanden ist. Solche Informationen werden dann als Flag abgelegt. Wie das stattfindet, kann über die Auswahl des *Flag Import Typ* gesteuert werden.

Flag Import Typ:

Flag Import Typ steuert die Funktionsweise, wie Flags erstellt werden, sofern solche als Zielfeld definiert sind. Dazu ein Beispiel, damit wird es verständlicher.

Nehmen wir an, folgende Spalten sind im Import File vorhanden:

FzgName	Kategorie	Verbesserung	Material	Zugerüstet
Ae 6/6	Lokomotive	Glockenanker Motor	Zinkguss	Front
Re 6/6	Lokomotive	Stromabnehmer	Zinkguss	Nein
Re 460	Lokomotive		Kunststoff	Dachpartie
Rae	Triebzug		Metall	Nein

Die erste Zeile beinhaltet die Spaltennamen, die restlichen Zeilen sind Daten. Für die ersten beiden Spalten gibt es geeignete Spalten (Fahrzeug Name, Kategorie), aber für die nächsten 3 gibt es keine passenden Zielfelder. Hier können nun als Zielfeld bei ALLEN Flag gewählt werden.

Wird als Import Typ nun „Detail“ gewählt, so wird aus JEDEM Daten Inhalt ein Flag erstellt und dem Fahrzeug als aktiviert hinzugefügt. Es ergeben sich so 8 verschiedene Flags (Glockenanker Motor, Stromabnehmer, Zinkguss, Kunststoff, Metall, Front, Nein, Dachpartie).

Wird als Import Typ hingegen „Kompakt“ gewählt, so wird als Flag der Spaltenname genommen und der Feldinhalt beim Fahrzeug Flag in das Bemerkungsfeld geschrieben. Es ergeben sich als „nur“ 3 Flags (Verbesserung, Material, Zugerüstet).

Was jeweils besser ist, muss nun jeder für sich selber entscheiden. Bei Detail können sich mit grossen Importdateien aber schnell sehr viele Flags ergeben.

Update von MobaVer Daten aus einer CSV Datei

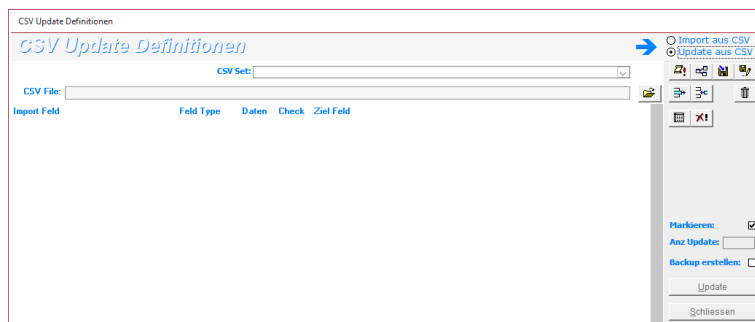
ACHTUNG! Durch Update werden Daten in MobaVer mit solchen aus der CSV Datei überschrieben. Passen Sie auf und sind Sie sich sicher, was Sie tun. Der Update Vorgang kann NICHT rückgängig gemacht werden.

Wenn Sie unsicher über das Ergebnis sind, dann machen Sie VOR dem Updaten ein Backup, indem Sie die Checkbox "Backup erstellen" anklicken.

Das Update aus CSV Dateien erlaubt es, die Datenbestände aus beliebigen Quellen in zu ergänzen. An die CSV Datei werden dabei folgende Anforderungen gestellt:

- es muss eine Spalte vorhanden sein, über welche eine Verbindung zur DatensatzID in MobaVer möglich ist
- 1. Zeile enthält Feldnamen
- Keine doppelte Spaltennamen
- Felder sind mit Semikolon ; separiert
- Die Feldinhalte dürfen keine ' und " enthalten

Klicken im Import/Update Dialog auf „Import/Update aus CSV Datei“ öffnet folgendes Fenster, über die Auswahl oben rechts dann "Update aus CSV" wählen:



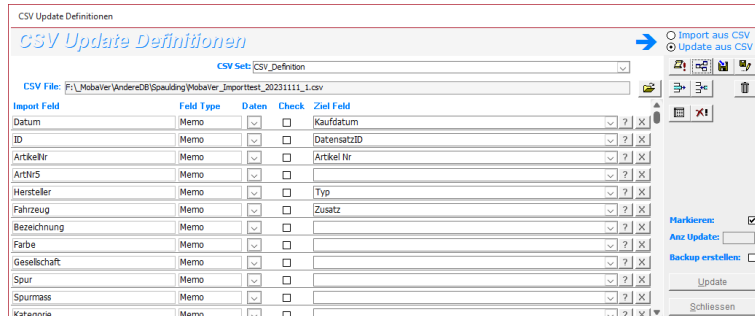
CSV Update

Wählen Sie eine CSV Datei durch Klick auf den  Button. Die CSV Datei wird geladen und die enthaltenen Felder und Feldtyp werden aufgelistet.

Das Update kann nach der Feldzuweisung (wird anschliessend beschrieben) durch Klick auf den Button „Update“ gestartet.

Durch Eingabe einer Zahl im Feld **Anz Update:** kann erreicht werden, dass nur so viele Datensätze updatet werden. Ist die Zahl grösser als die Anzahl zu updatenden Datensätze, oder steht keine Zahl dort, so werden alle Datensätze updatet.

Kann ein Datensatz NICHT updatet werden, beispielsweise weil bereits ein Fahrzeug mit gleicher Inventar Nummer in der DB existiert, so wird am Ende des Updates darauf hingewiesen, dass nicht updatete Datensätze vorhanden sind. Diese können dann als Liste angezeigt und sogar wieder exportiert werden.



CSV Update mit geladener Datei

Um Daten zu updaten, können Sie den aus dem CSV vorhandenen Feldern (Import Feld) eine Zuweisung zu in MobaVer vorhandenen Feldern (Ziel Feld) machen. Dabei muss mindestens ein Feld der CSV Datei dem Zielfeld DatensatzID zugewiesen werden. Über dieses Feld wird die Verbindung zwischen CSV Quelle und den Artikel Daten in MobaVer hergestellt, und damit diese Daten aus der CSV den Feldern in MobaVer überschrieben.

Wählen Sie dazu in der Spalte „Ziel Feld“ ein Feld aus, in welchen der Wert abgespeichert werden soll. Jedes Feld kann dazu nur einmal verwendet werden.

Beachten Sie weiter, dass die Feldtypen möglichst gleich sind, oder sich zumindest zuweisen lassen. So wird es kaum möglich sein, ein Textfeld in ein Zahlenfeld zu importieren.

Diese Zuweisung der Update Felder an Ziel Felder kann zusammen mit dem verwendeten CSV

Datei in ein sog. Set gespeichert werden. Dazu muss der Button  gedrückt und ein Set Name angegeben werden.

Es kann ein bestehendes Set wieder geladen werden, dadurch werden alle Einstellungen im Set erneut ausgeführt. Dies kann im Listen Feld **CSV Set:**

ausgewählt werden. Durch anschliessendes Klicken auf den Button  wird das CSV geladen und die Feldzuweisung gemacht.

Durch Klick auf  wird die CSV Datei nicht geladen sondern es wird nur versucht, die Feldzuweisungen zu machen. Damit kann eine neue CSV Datei mit den Zuweisungen eines bestehenden Set verbunden werden.

Durch Klicken auf  werden die ersten 25 Feldinhalte der CSV Datei in diesem Feld angezeigt. So kann einfacher kontrolliert werden, welche Daten in diesem Feld der CSV Datei gespeichert sind. Dies erleichtert es, ein passendes Ziel Feld auszuwählen.

Wenn die Feldzuweisungen gemacht sind, kann durch Klick auf  angezeigt werden, welche Daten denn nun wirklich upgedatet werden.

Bedeutung der Button:

	Gewähltes Set ausführen (Datei laden und Feldzuweisungen machen)
	CSV Datei mit Set mergen, d.h. es werden alle Felder aus der CSV Datei und dem Set, welche gleich sind, die Feldzuweisungen gemacht
	Geladenes Set neu speichern
	Einstellungen als Set speichern
	Laden einer CSV Datei
	Exportieren der aktuellen CSV/Feld Definitionen als Set
	Importieren eines exportierten Set
	Set löschen, das zu löschende muss vorher gewählt werden
	Anzeigen der zu importieren Daten (Ziel Feld definiert)
	Alle Einstellungen zurücksetzen und CSV Daten entfernen

4.11.5.2 Import aus MoVe

Hier können die Daten aus dem MoVe Export Excel importiert werden.

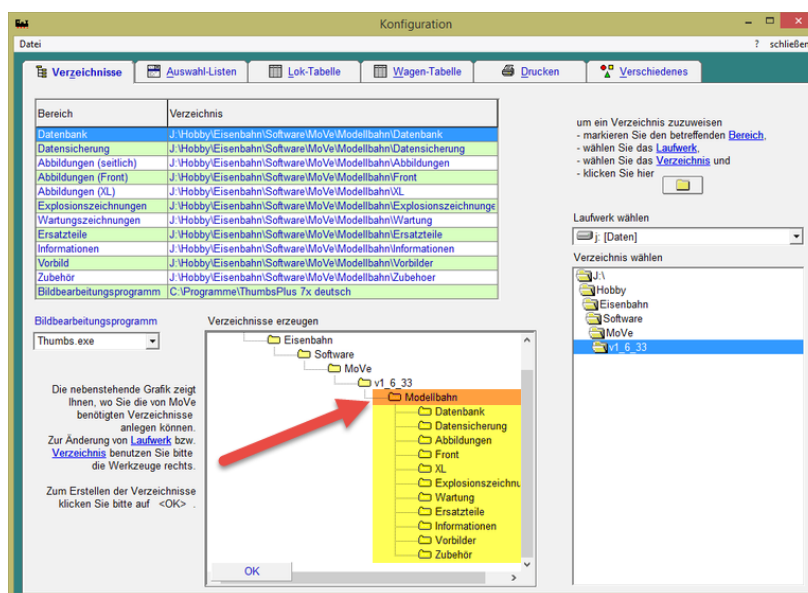
Die genaue Bedeutung der einzelnen Checkboxes und das Vorgehen für den Import aus MoVe ist im Tutorial „MoVe Import“ beschrieben. Dieses Tutorial kann auf der Webseite von rfnet Software heruntergeladen werden.



Import aus MoVe

Dazu ist folgendes Vorgehen zwingend.

1. Export der Daten aus MoVe als Excel Datei. Diese Datei soll in das unten rot markierte Verzeichnis exportiert werden. Dabei wird die restliche Verzeichnisstruktur so wie gelb markiert erwartet.



Import aus MoVe

2. Die exportierte Datei muss mit Excel geöffnet werden. Es sind 3 Tabellen Register vorhanden, "Lokomotiven", "Wagen" und "Zubehör". Bei allen 3 müssen alle Daten markiert werden (<Ctrl><A> bzw. <Strg><A>) und dann das Zellenformat auf "Text" stellen. Anschliessend speichern nicht vergessen.

3. In MobaVer nun den "MoVe XLS Import" öffnen und die soeben erstellte/bearbeitete Excel Datei über den Button zur Dateisuche öffnen.

4. Über die Checkboxes kann gewählt werden, welche der 3 Kategorien importiert werden sollen. Lokomotiven und Wagen werden in MobaVer als Fahrzeuge geführt, entsprechend Zubehör als solches.

Gibt es bei Wagen in der Spalte Stueck einträge grösser 1, so wird dieses Fahrzeug entsprechend oft kopiert.

Lok und Wagen mit Dateinamen in der Spalte Abbildung wird diese Datei im Verzeichnis "Abbildungen" (siehe Screenshot oben) gesucht und direkt in MobaVer importiert. Dateien aus der Spalte "Explosionszeichnung" werden in das MobaVer DOK Verzeichnis kopiert und in MobaVer als Link dem Fahrzeug zugewiesen.

Die Spalte "Abbildung" in Zubehör wird ebenfalls als Bild direkt in MobaVer importiert.

5. In der MoVe Excel Datei gibt es Spalten mit Text im RTF Format (Lokomotiven "Beschreibung" und "History", Wagen "Beschreibung"). Wenn die Checkbox "Beschreibung und History..." aktiviert ist, so werden die Informationen als Datei im MobaVer DOK Verzeichnis abgelegt und zum Fahrzeug verlinkt.

6. Die weiteren Verzeichnisse aus MoVe (siehe Screenshot) können weitere Dateien enthalten. Diese Dateien aus den im Import Fenster aufgeführten Verzeichnissen können durch aktivieren der entsprechenden Checkbox in das MobaVer DOK Verzeichnis kopiert und verlinkt werden. Dabei werden diese nur als Link geführt und keinem Fahrzeug/Zubehör zugeordnet. Das kann/muss händisch erfolgen.

7. Um die Daten zu importieren den Button "Importieren" anklicken.

4.11.5.3 Import aus Excel

| 10411

Im Moment bestehen 2 Import Möglichkeiten, beide sind aus Excel:

Import aus der mitgelieferten Excel Import Datei

Import aus der von G. Hoenig entwickelten Excel Lösung „Rollmaterialverwaltung 1.0.0“

Bei der Import Möglichkeit aus G. Hoenig's Rollmaterialverwaltung werden auch die darin verwendeten Bilder und Züge direkt in MobaVer eingelesen.

Bei der ersten Möglichkeit gehen Sie am besten so vor, dass die mitgelieferte Excel Datei mit den Daten abgefüllt wird, oder Sie aus einer bereits verwendeten Lösung einen Export nach Excel machen, der die gleichen Spalten und Spaltennamen verwendet wie der mitgelieferte. Allenfalls müssen Sie den Export noch von Hand anpassen, beispielsweise Spalten einfügen oder umbenennen, evt. sogar eine erste Zeile mit den Spaltennamen einfügen.



Fahrzeug Import

Sobald eine Datei ausgewählt ist, werden die darin befindlichen Daten angezeigt. Bevor Importiert werden kann, muss noch ein Massstab ausgewählt werden und die zu importierenden Datensätze markiert werden. Am einfachsten ist es, wenn alle importiert werden sollen, dann kann der entsprechende Button „Alle wählen“ angeklickt werden. Oder es müssen alle gewünschten Datensätze einzeln ausgewählt werden, bei gedrückter <Ctrl> Taste können mehrere gewählt werden.

Ein klick auf den Button „Import“ startet den Import. Beim Importieren werden alle fehlenden Hilfstabellen Einträge automatisch erstellt.

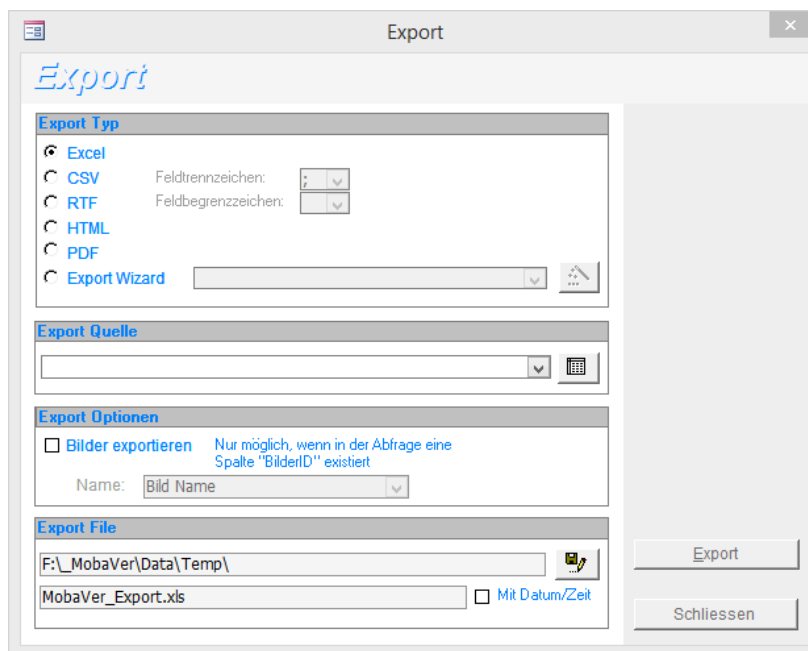
4.11.5.4 Export

| 10412

Exportieren von Daten geht am einfachsten über Abfragen. Grundsätzlich kann JEDE Abfrage aus der Ergebnis Ansicht exportiert werden, wenn der Button „Export“ angeklickt wird. Es öffnet sich dann folgender Dialog, welche in diesem Fall bereits einige Einstellungen bekommen hat.

Alternativ kann der Export auch aus dem Menü Tools oder aus der Menüleiste *Daten/Export* aufgerufen werden. Der Dialog ist in diesem Fall noch keine Einstellungen.

Export ist möglich nach Excel, CSV, RTF, HTML und PDF. In allen Fällen kann der Export Pfad und der Dateiname definiert werden.



Daten Export

Wird als Export Format CSV gewählt, kann sowohl das Feldtrennzeichen (Standard ; „Semikolon“) wie auch ein Feldbegrenzzeichen (Standard keines) gewählt werden.

Wenn „Export Wizard“ gewählt wird, so werden „Export Quelle“ wie auch „Export File“ ausgeblendet und bleiben ohne Funktionen. Diese Werte werden im Export Wizard direkt gesetzt. Es können auch Bilder exportiert werden, die in Abfragen aufgeführt sind. Dazu muss eine Spalte "BilderID" in der Abfrage vorhanden sein, welche die BilderID enthält. Es kann ausgewählt werden, unter welchem Dateiname die Bilddatei (immer als JPG) gespeichert wird. Der Pfad ist der gleiche, wie unter Export File definiert. Im Exportfile wird dann eine zusätzliche Spalte eingefügt, die den vollen Dateinamen des Bildes enthält.

4.11.5.5 Hilfstabellen

| 10413

Die meisten Hilfstabellen sowie Druck Listen, Abfragen und Bilder können exportiert und auch wieder importiert werden. Ob diese Funktion unterstützt wird, kann ganz einfach an folgenden beiden Button erkannt werden:



Exportieren in eine Export DB



Importieren aus einer Export DB

Sind diese im Formular vorhanden, dann kann exportiert bzw. importiert werden. Bei allen Hilfstabellen funktioniert das grundsätzlich gleich.

Exportiert wird in eine MDB, deren Name definiert werden kann. Dem eingegeben Name wird eine Zeichenkette vorangestellt entsprechend der Hilfstabelle, die exportiert wird. Das ergibt beispielsweise *Gattung_MeinName.mdb*. Als Speicherpfad wird immer das Exportverzeichnis, welches in den Optionen definiert wird, und dort in ein Unterverzeichnis, wieder entsprechend der Hilfstabelle abgelegt, ergibt z.Bsp.: *C:\Programme\rfnet Software\MobaVer\Export\Gattung*. Bei Hilfstabellen, deren Liste gefiltert werden kann, ist es möglich, nur Teile zu exportieren, es werden immer nur die in der Liste sichtbaren Einträge exportiert.

Bei Hilfstabellen, die abhängige andere Hilfstabellen haben (Kategorie <-> Gattung) werden die zusätzlichen Hilfstabellen mit exportiert. Bei abweichenden Verhalten wird im Handbuch darauf hingewiesen (z.Bsp. Druck Listen <-> Abfragen).

Der Import ist ebenso einfach. In einer Dateiauswahlbox wird die entsprechende MDB gesucht. Als Startverzeichnis wird dabei wie beim Export das Exportverzeichnis, welches in den Optionen definiert wird, und dort in ein Unterverzeichnis, wieder entsprechend der Hilfstabelle abgelegt, ergibt z.Bsp.: *C:\Programme\rfnet Software\MobaVer\Export\Gattung*. Dabei wird der Dateifilter so gesteuert, dass z.Bsp. bei Gattungen nur Dateien angezeigt werden, die auch importiert werden können: *Gattung_*.MDB* ist dann der Filter, es werden nur Dateien angezeigt, die mit *Gattung_* beginnen.

Der Import überprüft, ob zu importierende Einträge schon vorhanden sind. Es wird dann gefragt, ob Alle oder nur fehlende Einträge importiert werden sollen. Mit Alle sind anschliessend unter Umständen doppelte Werte vorhanden.

4.11.6 Export Wizard

| 10414

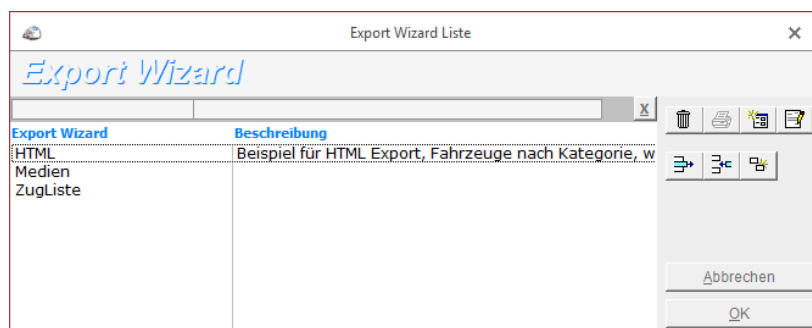
Mit dem Export Wizard steht ein mächtiges Tool zur Verfügung, um beispielsweise HTML Seiten oder ASCII Listen zu erstellen. Diese werden mit Hilfe von Template Dateien, die selber an eigene Bedürfnisse angepasst werden können, erstellt.

Es können Listen oder Listen und Detail Seiten erstellt werden. Bei HTML besteht die Möglichkeit über ein geeignetes Feld (zBsp. FahrzeugID) eine Verknüpfung zwischen Liste und entsprechendem Detail herzustellen. Weiter können auch Bilder exportiert und in HTML zur Anzeige gebracht werden. Dazu sind aber HTML (und auch CSS) Kenntnisse nötig. Ein Beispiel sind die mitgelieferten Template für HTML und auch ASCII Listen.

4.11.6.1 Export Wizard Liste

| 10415

In der Liste werden alle vorhandenen Export Wizard aufgelistet. Die 2 angezeigten und in der Beschreibung erwähnten Beispiele sind im Lieferumfang enthalten und können direkt importiert werden.



Export Wizard Liste

Bedeutung der Button:



Löschen des selektierten Export Wizard

	Noch nicht implementiert
	Erstellen eines neuen Export Wizard
	Bearbeiten des selektierten Export Wizard
	Exportieren des selektierten Export Wizard in eine Export DB
	Importieren von Export Wizard aus einer Export DB
	Kopiert den aktuellen Export Wizard

4.11.6.2 Export Wizard Funktionsweise

| 10416

Folgend wird die Funktionsweise kurz erläutert, dann anhand eines Beispiel gezeigt und schlussendlich im Export Wizard umgesetzt.

In den Template Files können Platzhalter in der Form ##XXXX## verwendet werden. Diese werden eingelesen und analysiert, anschliessend im Detail Fenster zum Export Wizard angezeigt. Es kann ein Template File für Listen sowie 2 Template Files für Detail Seiten verarbeitet werden. Im Export Wizard stehen dann die entsprechend gefundenen Platzhalter zur Verfügung und können durch Text oder ein Feld aus einer wählbaren Abfrage verknüpft werden. Durch die Wahl eines Export Verzeichnisses sowie eines Export Namen kann dann das Ergebnis exportiert werden. Dabei muss eine Liste immer ausgewählt sein, die beiden Detail Seiten sind optional.

Die Platzhalter in Form ##XXXX## können beliebig verwendet werden. In ASCII Listen kann eine zusätzliche Zahl für die Formatierung der Listen verwendet werden. Dies sieht dann so aus ##XXXX,00##. In HTML macht das keinen Sinn, da wird das Layout ja anhand von HTML Befehlen oder CSS definiert.

Für Listen sind zusätzlich folgende Platzhalter reserviert bzw. haben eine spezielle Funktion, alle anderen Namen sind beliebig (es wird empfohlen, für Platzhalter NUR Buchstaben und Unterstrich _ zu verwenden):

In Listen	
##HeaderBegin## ##HeaderEnd##	Dieser Bereich ist der Kopfbereich und wird in der Liste einmal ausgegeben. Hier gefundene Platzhalter stehen in der Sektion Header zur Verfügung
##RepeatBegin## ##RepeatEnd##	Alles zwischen Begin und End wird pro gefundenen Datensatz der verwendeten Abfrage wiederholt. Hier gefundene Platzhalter stehen in der Sektion Repeat zur Verfügung
##FooterBegin## ##FooterEnd##	Dieser Bereich ist der Fussbereich und wird in der Liste einmal ausgegeben. Hier gefundene Platzhalter stehen in der Sektion Footer zur Verfügung
Alle Anderen	
##Platzhalter##	Alle übrigen Platzhalter, die innerhalb von 2 ## gefunden werden, werden als Feldname in den entsprechenden Sektionen angezeigt
##Platzhalter,00##	Bei ASCII Listen kann die Breite der Spalte durch eine Zahl angegeben werden. Ist der Feldinhalt dann kleiner als diese Zahl, so wird mit Leerzeichen aufgefüllt. Ist der Feldinhalt breiter als die Zahl wird abgechnitten.

Beispiel:

```
##HeaderBegin####Titel,62## ##Datum,40##
```

```
##HeaderEnd##
```

```
##RepeatBegin##| ##Fahrzeug,28## | ##Bezeichnung,25## | ##Kategorie,20## |  
##Gattung,20## |
```

```
##RepeatEnd##
```

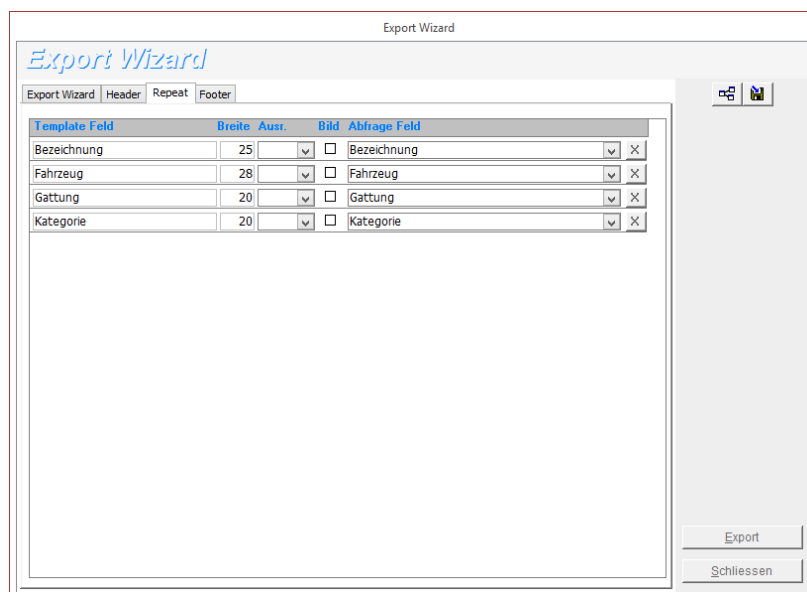
```
##FooterBegin####Footer,50## ##Copyright,52####FooterEnd##
```

Es gibt einen Bereich Header, in diesem wurden die Felder Titel und Datum gefunden. Die Breite wird auf 62 bzw. 40 gesetzt.

Es gibt einen Bereich Repeat, in diesem wurden die Felder Fahrzeug, Bezeichnung, Kategorie und Gattung gefunden. Die Breiten entsprechend der Zahlen.

Es gibt weiter einen Bereich Footer, in diesem wurden die Felder Footer und Copyright gefunden, ebenso mit entsprechenden Breiten.

Wenn dieses Template nun in den Export Wizard geladen wird (Listen Template) werden die Register Header, Repeat und Footer eingeblendet. In diesen dann die entsprechenden Felder mit den Breiten. Für den Bereich Repeat sieht das dann so aus (die Felder sind alphabetisch und nicht in der gefundenen Reihenfolge):



Export Wizard, Bereich Repeat

Weil in der gewählten Abfrage Felder gefunden wurden, die gleich heissen wie die Platzhalter aus dem Template, wurde die Verbindung bereits automatisch hergestellt. Sind in der Abfrage andere Felder vorhanden, so bleibt die rechte Spalte „Abfrage Feld“ dort leer, wo keine Verbindung automatisch gemacht werden kann. Die Verbindung kann jederzeit geändert werden, im Listenfeld sind alle in der Abfrage gefundenen Felder aufgelistet.

Anstelle eines Feldes kann ein beliebiger Text eingetragen werden, beispielsweise im Bereich Header für den Platzhalter „Titel“. Oder auch alle Platzhalter gemäss Kapitel 4.8.7.7 Kopf- und Fusszeilen.

Neben der Spalte „Breite“ ist noch eine Spalte „Ausr.“ zu sehen. Bei ASCII Listen ist es hier möglich, die Ausrichtung des Feldes zu definieren: Links, Mittig, Rechts (bzw. Left, Center, Right).

Wie oben erwähnt wird diese Formatierung mit Leerzeichen gemacht und entsprechend links, rechts oder beidseitig aufgefüllt, bei zu breitem Feld wird abgeschnitten.

Wenn die Spalte „Bild“ aktiviert ist, so bedeutet dies, dass der Wert in diesem Datenfeld die ID eines Bildes darstellt. Der Export Wizard exportiert dann das entsprechende Bild im Export Verzeichnis in ein Unterverzeichnis „pic“, welches erstellt wird. Bei ASCII Listen ist das eher nicht relevant, hier können keine Bilder dargestellt werden.

Das Ergebnis sieht so aus:

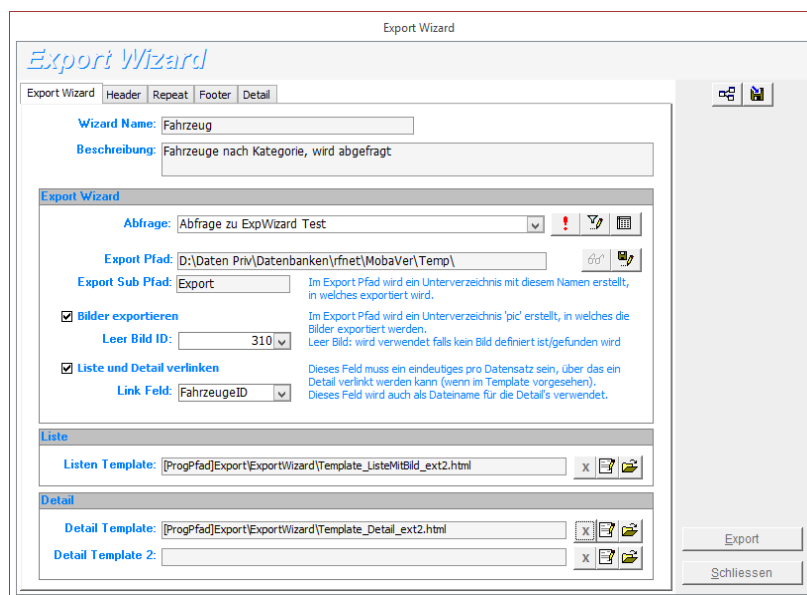
Liste	22.09.2014			
Re 6/6	Cargo Auvernier	Lokomotiven	Elektrisch	
Re 6/6	grün Gelterkinden	Lokomotiven	Elektrisch	
Re 4/4 II	TEE	Lokomotiven	Elektrisch	
powered with MobaVer		(©)2007-14, rfnet Software		

Wie ein Export in HTML aussieht, ist auf der Homepage von rfnet Software zu finden, dies im Bereich „Modellbahn -> Fahrzeug“.

4.11.6.3 Export Wizard Detail

| 10417

Die Register Header, Repeat, Footer, Detail und Detail2 werden erst eingeblendet, wenn entsprechende Template geladen und die Bereiche darin gefunden wurden.



Export Wizard

Der Wizard Name und die Beschreibung werden in der Auflistung angezeigt. Wird der Name geändert, so kann durch klicken auf den Button „Speichern“ der Export Wizard gespeichert werden. Dabei werden alle Einstellungen, Template, Feld-Verbindungen usw. mit gespeichert. Ist ein Export Wizard unter diesem Namen schon vorhanden, dann wird dieser nach einer Rückfrage allenfalls überschrieben.

Ist die Checkbox „Bilder exportieren“ aktiviert, so werden bei allen Feldern, die eine Bild ID enthalten, das entsprechende Bild in einem Unterverzeichnis „pic“ gespeichert. Falls in einem

HTML Template das IMG Tag verwendet wird, kann durch die Auswahl eines leeren Bildes erreicht werden, dass anstelle des „HTML Platzhalter“ das leere Bild angezeigt wird.

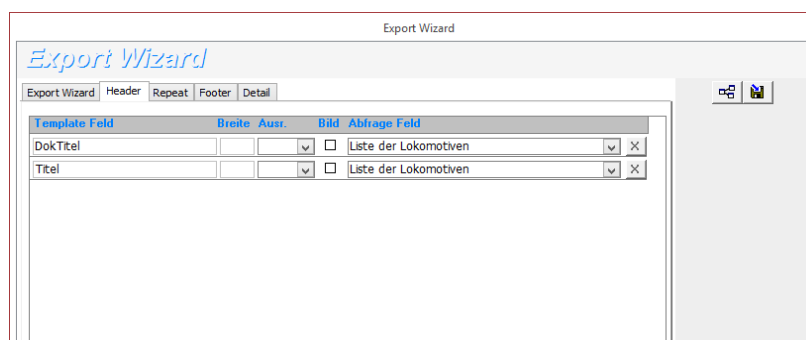
Ist die Checkbox „Liste und Detail verlinken“ aktiviert, so wird durch die Auswahl der Template Detail und/oder Detail2 ein Unterverzeichnis „detail“ bzw. „detail2“ mit den entsprechenden Detail Seiten erstellt. Dabei wird das Feld „Link Feld“ als Dateiname verwendet und kann in der Liste als „Aufruf“ Feld verwendet werden. Am besten kann dies am mitgelieferten Beispiel zu HTML Export erfahren werden.

In den Feldern Listen, Detail oder Detail2 Template kann ein entsprechendes Template geladen werden. Achten Sie darauf, dass die Liste und Detail's die gleiche Datei Extension haben, also alle TXT oder HTML.

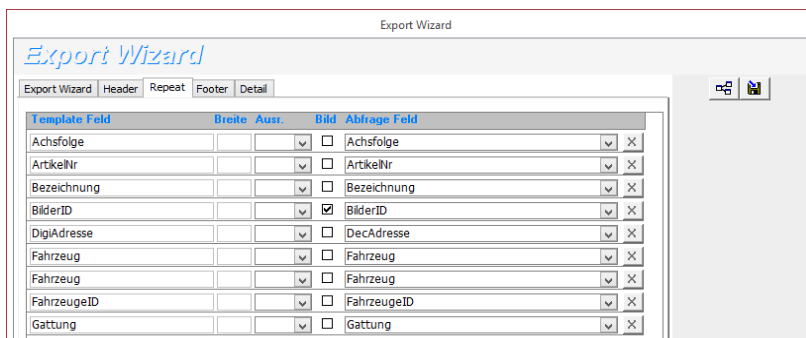
Bedeutung der Button:

	Dadurch wird die Abfrage erneut ausgeführt, eine allenfalls darin vorhandene Filterfrage wird erneut abgefragt.
	Erlaubt das editieren der gewählten Abfrage
	Anzeigen der in der Abfrage vorhandenen Felder/Daten als Tabelle
	Wenn der Export durchgeführt wurde, so kann dadurch das Hauptfile aufgerufen werden, Im Screenshot oben wäre das „Export.html“ im Verzeichnis „D:\Daten Priv\....\“
	Wählen eines Export Verzeichnisses
	Entfernt ein Template File
	Öffnet das Template File in einem internen Editor
	Öffnet eine Dateiauswahl Box zur Wahl eines Template File
	Versucht eine automatische Verbindung zwischen „Platzhaltern“ und „Felder aus der Abfrage“
	Speichern der Einstellungen unter Wizard Name. Existiert bereits ein Export Wizard mit diesem Namen so kann nach Rückfrage überschrieben werden

Hier werden die Platzhalter aus den Bereichen Header, Repeat, Footer, Detail und Detail2 angezeigt.

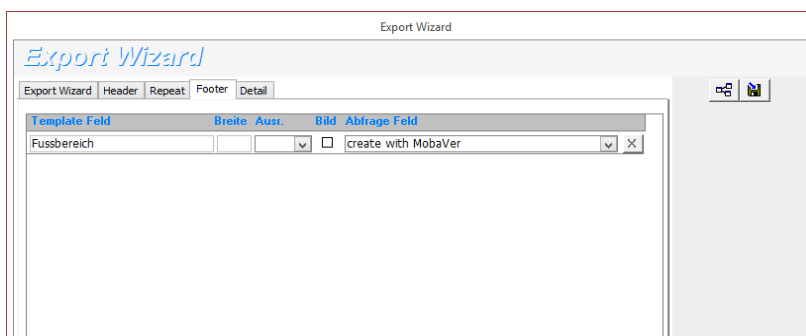


Export Wizard, Bereich Header



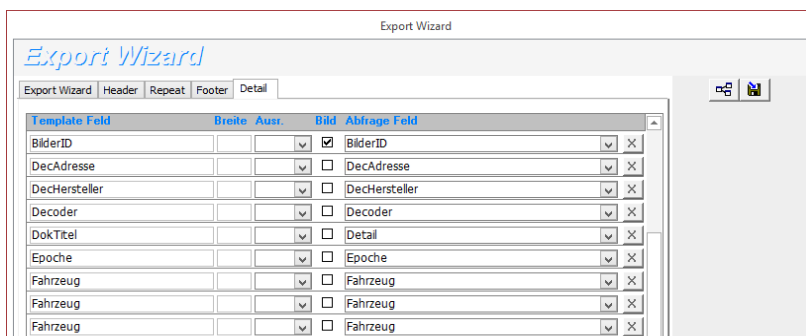
Template Feld	Breite	Ausr.	Bild	Abfrage Feld
Achsfolge			☐	Achsfolge
ArtikelNr			☐	ArtikelNr
Bezeichnung			☐	Bezeichnung
BilderID			☒	BilderID
DigiAdresse			☐	DecAdresse
Fahrzeug			☐	Fahrzeug
Fahrzeug			☐	Fahrzeug
FahrzeugeID			☐	FahrzeugeID
Gattung			☐	Gattung

Export Wizard, Bereich Repeat



Template Feld	Breite	Ausr.	Bild	Abfrage Feld
Fussbereich			☐	create with MobaVer

Export Wizard, Bereich Footer



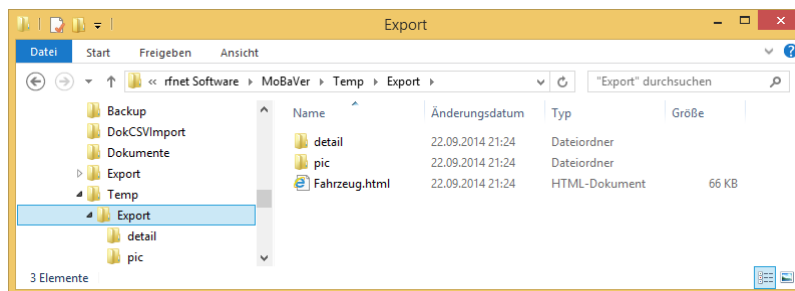
Template Feld	Breite	Ausr.	Bild	Abfrage Feld
BilderID			☒	BilderID
DecAdresse			☐	DecAdresse
DecHersteller			☐	DecHersteller
Decoder			☐	Decoder
DokTitel			☐	Detail
Epoche			☐	Epoche
Fahrzeug			☐	Fahrzeug
Fahrzeug			☐	Fahrzeug
Fahrzeug			☐	Fahrzeug

Export Wizard, Bereich Detail

In allen Bereichen sind die Spalten Breite und Ausr. bei HTML ohne Bedeutung.
 Die Spalte Bild muss aktiviert werden, wenn in diesem Feld die ID eines Bildes steht. Dann wird das entsprechende Bild mit der ID als JPG im Unterverzeichnis „pic“ gespeichert. Wie damit umgegangen wird kann im mitgelieferten Beispiel zum HTML Export erfahren werden.
 In der Spalte „Abfrage Feld“ kann ein Text, ein Platzhalter wie [c] oder eine Feld aus der Abfrage über die Auswahlliste eingetragen werden.

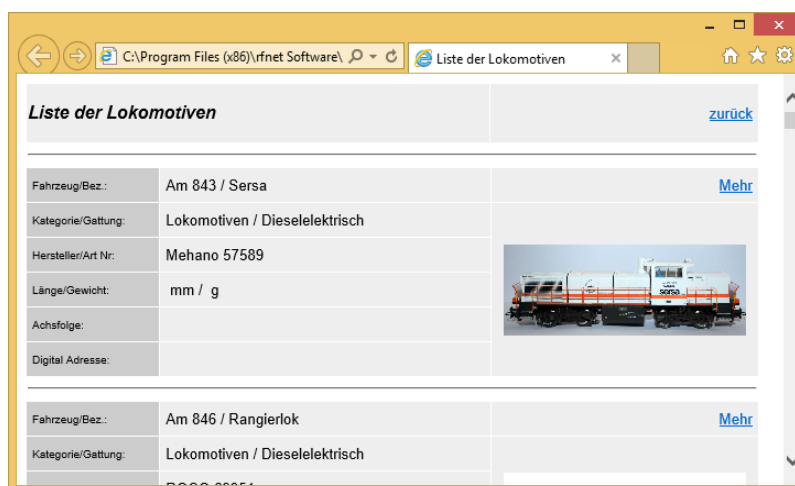
Der Export wird gestartet durch klicken auf den entsprechenden Button. Dadurch wird nun im Export Verzeichnis ein Unterverzeichnis mit Name aus „Export Sub Pfad“ erstellt. In diesem wird mind. eine Listen Datei mit Name aus „Wizard Name“ und Extension des Listen Template erstellt. Sind Bilder definiert, so wird ein Unterverzeichnis „pic“ angelegt und diese dort exportiert. Sind Detail und/oder Deatil2 definiert, so werden weitere Unterverzeichnisse „detail“ und/oder „detail2“ angelegt mit den entsprechenden Detail Files.

Entsprechend obigem Beispiel würde das so aussehen:



Export Wizard nach getaner Arbeit

Und das Ergebnis im Internet Explorer:



HTML Export

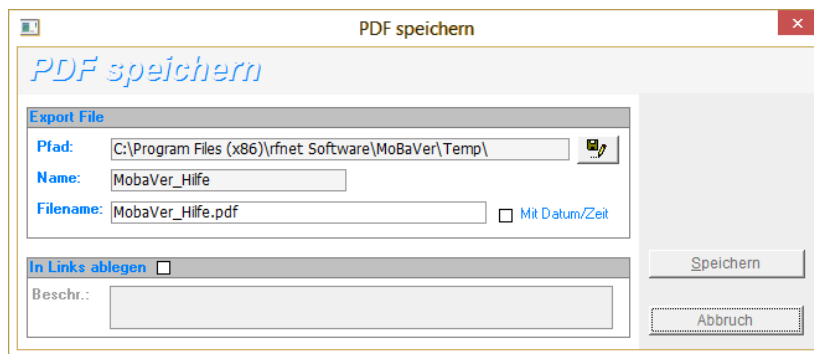
4.11.7 Speichern in PDF Dateien

| 10418

Beim Export (NICHT Export Wizard) aus MobaVer sowie bei allen Drucklisten (Vorinstallierte wie auch aus dem Designer) ist es möglich, direkt in ein PDF zu speichern. Im Formular wird der Pfad zum Temp Verzeichnis (in den Optionen einstellbar) als Vorgabe eingetragen, kann aber geändert werden.

Es kann ein Feld Name (ohne Extension) im Feld "Name" eingegeben werden, durch die Checkbox "mit Datum/Zeit" kann dem Namen noch ein Datum/Zeit Stempel angehängt werden (Syntax: "jjjj-mm-dd_hh-nn").

Wird das Feld "In Links ablegen" aktiviert, dann wird das PDF noch zusätzlich in der Links Tabelle in MobaVer angelegt und könnte in Fahrzeugen, Zubehör, usw. verknüpft werden. Im Feld "Beschr." kann dazu ein Beschreibungs Text hinterlegt werden, der in Links dann angezeigt wird.



PDF speichern

4.11.8 Internet Browser

| 10419

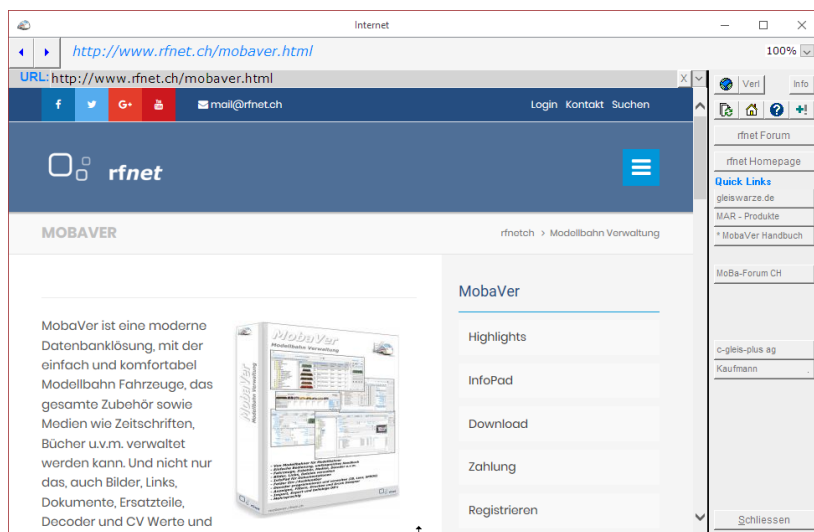
4.11.8.1 Explorer

| 10420

In den Optionen (siehe Kapitel 4.8.7.1 Optionen) kann eingestellt werden, ob der interne Internet Browser oder ein externer verwendet werden soll.

Der interne ermöglicht es etwas komfortabler Webseiten als Links zu speichern. Ausserdem sind alle gespeicherten Links direkt zugänglich, zusätzlich werden die maximal 10 definierten Standard Links direkt im Fenster angezeigt.

Einige der gespeicherten Link Typen (wie PDF, JPEG, BMP, usw) können ebenfalls im Browser angezeigt werden.



Internet Explorer

Die Bedeutung der Button:

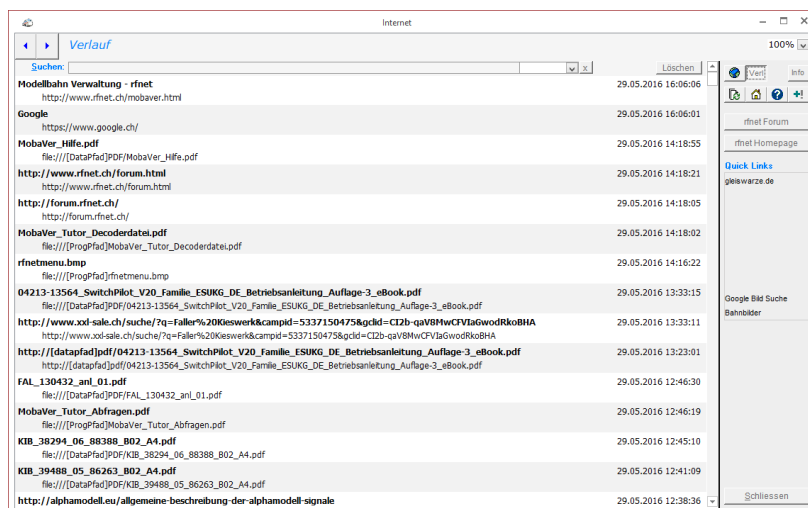
	Vor/Zurück in der Browser Historie
	Die Seite im externen Browser öffnen
	Zeigt den Browser Verlauf an
	zeigt die Seiten Info an, wie sie unter Links gespeichert wurde
	Lädt die Seite neu
	Es wird die Standard URL geladen. Diese kann definiert werden,

	indem in einem Link in der Link Liste unter AutoFilter der Eintrag „Standard URL“ gemacht wird. Achtung, dieser Eintrag sollte nur 1x vorhanden sein
	Öffnet die Seite des im externen Internet Explorer definierte Standard Such Anbieter
	Fügt die aktuelle URL als Link in die Link Liste ein
	Öffnet das Forum zu MobaVer
	Öffnet die Homepage zu rfn Software

4.11.8.2 Verlauf

| 10421

Jede aufgerufene Seite oder Dokument wird im Verlauf mit Seitentitel, URL und Datum/Zeit gespeichert. Ist eine Seite bereits im Verlauf vorhanden, so wird diese mit dem zuletzt aufgerufenem Datum/Zeit gespeichert. Entgegen den anderen Browser (IE, Chrome, usw) ist es also nicht ein Verlauf im Sinne von „wann wurde eine Seite besucht“ mit allen Datum/Zeit pro Besuch, sondern nur, wann diese zum letzten Mal besucht wurde. Eine URL findet sich also immer nur 1x im Verlauf.



Internet Verlauf

In der Suchen Leiste kann ein Begriff eingegeben werden, es werden dann alle URL angezeigt, in welchen dieser vorkommt. Daneben kann aus der Liste ein Datum ausgewählt werden, es werden dann alle URL zu diesem Datum und/oder mit dem Begriff angezeigt.

Mit dem löschen Button werden ALLE angezeigten URL im Verlauf gelöscht, Vorsicht damit.

4.11.9 Die Online Hilfe

| 10422

Die Hilfe kann jederzeit über die **<F1>** Taste aufgerufen werden. Wird bei offenem Hilfefenster ein weiteres mal die **<F1>** Taste gedrückt, so wird dieser Hilfetext zur Hilfe angezeigt.

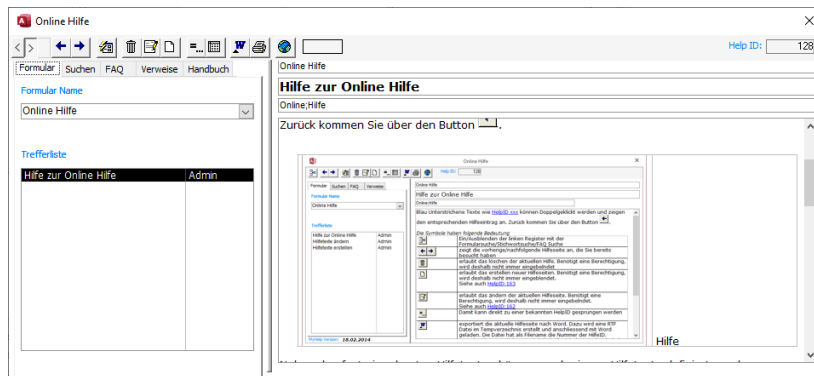
Wird die **<F1>** Taste bei gedrückter **<Shift>** Taste gedrückt, dann wird die Liste aller Hilfetexte angezeigt. Erneutes drücken von **<Shift>+<F1>** schliesst diese wieder.

Durch Doppelklick auf einen Eintrag in der Hilfeliste wird direkt zu diesem Thema gesprungen.

Blau Unterstrichene Texte wie [HelpID:2](#) können Doppelgeklickt werden und zeigen den entsprechenden Hilfeintrag an. Funktioniert der Doppelklick nicht (kann in Tabellen sein), dann

kann die Hilfe über den Button  und Eingabe der Hilfenummer (zBsp 2) aufgerufen werden.

Zurück kommen Sie über den Button .



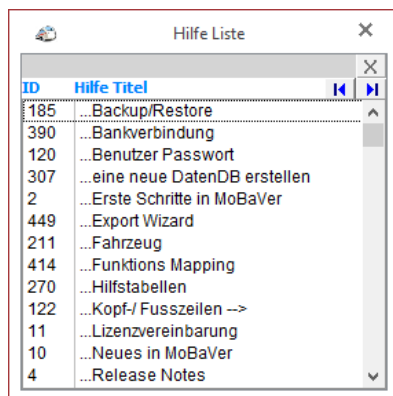
Hilfe

Neben den fest eingebauten Hilfetexten können auch eigene Hilfetexte definiert werden.

Die Bedeutung der Button:

	Ein/Ausblenden der linken Register mit der Formularsuche/Stichwortsuche/FAQ Suche/Verweise/Handbuch Ist das Register sichtbar kann mit der Maus der Slider zwischen den beiden Bereichen noch verschoben werden
	zeigt die vorherige/nachfolgende Hilfeseite an, die Sie bereits besucht haben
	Sofern der Hilfetext zu einem Formular gehört kann darüber das entsprechende Fenster geöffnet werden
	erlaubt das Löschen der aktuellen Hilfe. Benötigt eine Berechtigung, wird deshalb nicht immer eingeblendet
	erlaubt das Ändern der aktuellen Hilfeseite. Benötigt eine Berechtigung, wird deshalb nicht immer eingeblendet. Siehe auch HelpID:162
	erlaubt das Erstellen neuer Hilfeseiten. Benötigt eine Berechtigung, wird deshalb nicht immer eingeblendet. Siehe auch HelpID:163
	Damit kann direkt zu einer bekannten HelpID gesprungen werden
	Zeigt eine Liste aller verfügbaren Hilfe Seiten an
	exportiert die aktuelle Hilfeseite nach Word. Dazu wird eine RTF Datei im Tempverzeichnis erstellt und anschliessend mit Word geladen. Die Datei hat als Filename die Nummer der HilfeID. Benötigt eine Berechtigung, wird deshalb nicht immer eingeblendet
	Druckt die aktuelle Hilfeseite aus
	Sendet die aktuelle Hilfeseite an den Google Translator und übersetzt diese in die gewählte (oder Eingestellte) Sprache. Benötigt eine Internet Verbindung.

Mit der Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<H> oder klick auf den Button  kann eine Liste aller verfügbaren Hilfetexte angezeigt werden. Durch Doppelklick auf einen Eintrag wird der entsprechende Hilfetext angezeigt.



Liste der verfügbaren
Hilfetexte

Durch Doppelklick auf einen Eintrag wird die entsprechende Hilfe Seite geladen.

Die graue Zeile oben ist ein Suchfeld. Nach Eingabe eines Begriffs wird eine Volltextsuche über die Hilfetexte gestartet und alle Hilfetexte mit diesem Begriff angezeigt. Mit wird die Suche zurückgesetzt.

Mit den beiden Buttons kann das Fenster mit den Hilfetexten ganz nach links oder ganz nach rechts und auf die volle Höhe des MobaVer Fenster gesetzt werden.

4.11.10 Eigene Hilfetexte

| 10423

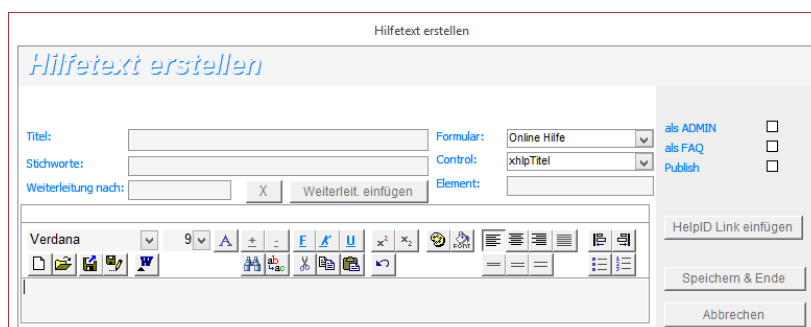
Mitgeliefert wird eine Hilfe Datenbank, welche selber an eigene Bedürfnisse angepasst werden kann. Allerdings kann diese bei einem Update überschrieben werden, wenn im Setup die entsprechende Meldung übersehen wird.

Besser ist es, eigene Hilfetexte in der Benutzer Hilfe DB abzulegen. Diese DB wird bei einem Update weder überschrieben noch gelöscht. Falls Sie Fehler finden oder Hilfetexte auch anderen Benutzern verfügbar machen möchten, so können Sie dies an rfnet Software melden bzw. senden.

4.11.11 Text Editor

| 10424

Zum erstellen von eigenen Hilfetexten steht ein interner Texteditor zur Verfügung. Die Funktionen und Button sind den üblichen Textverwaltungen angepasst und funktionieren auch so. Es kann auch über die Zwischenablage ein Text eingefügt werden, dabei bleiben die meisten Formatierungen erhalten.



Texteditor

Mit diesem integrierten Text Editor ist es möglich, einfache formatierte Texte zu erstellen. Die Möglichkeiten sind natürlich nicht die einer ausgewachsenen Textverarbeitung, es lassen sich aber RTF Texte, die in Word erstellt wurden, sehr einfach einfügen. Damit werden dann auch viele Formatierung direkt übernommen, so zBsp. Tabellen oder Tabulator Positionen.

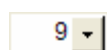
Zum Erstellen von Texten in Word, öffnen Sie Word und erstellen Sie den Text. Sie können auch Grafiken oder Screenausschnitte einfügen, sowie die meisten Formatierungen verwenden. Verwenden Sie möglichst kleine Grafiken mit wenig Farbtiefe, denn die Ladezeiten der Hilfeseite hängt stark von der Grösse der verwendeten Grafiken ab. Weniger ist also manchmal Mehr.

Wenn der Text fertig erstellt ist, markieren Sie den ganzen Text (in Word zBsp. mit **<Ctrl>+<A>**) und kopieren diesen in die Zwischenablage. Wechseln Sie jetzt in den Texteditor der Online Hilfe und fügen diesen wieder ein. Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **<Ctrl>+<V>**.

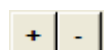
Sie können jetzt den Text immer noch anpassen. Dazu dienen folgende Symbole. Alle Funktionen werden durch markieren des Textes, der angepasst werden soll, und anschliessendem klicken auf das Symbol ausgeführt. Ausnahmen werden unten beschrieben.



Ändern des verwendeten Fonts. Sind im markierten Text verschiedene Fonts verwendet worden, so werden diese alle durch den gewählten ersetzt. Es werden absichtlich nur wenige Zeichensätze zur Auswahl angeboten.



Ändern der verwendeten Fontgrösse. Sind im markierten Text verschiedene Grössen verwendet worden, so werden diese alle durch die gewählte ersetzt. Es werden absichtlich nur Grössen von 1-44 zur Auswahl angeboten.



Damit wird die Fontgrösse im markierten Text um 1 vergrössert/verkleinert. Sind im markierten Text verschiedene Grössen verwendet worden, so wird eine Fehlermeldung angezeigt. Das ist nicht möglich.



Schaltet den markierten Text als **Fett** ein oder aus. Auch über die Tastenkombination **<Alt>+<F>** möglich.



Schaltet den markierten Text als *Kursiv* ein oder aus. Auch über die Tastenkombination **<Alt>+<K>** möglich.



Schaltet den markierten Text als Unterstrichen ein oder aus. Auch über die Tastenkombination **<Alt>+<U>** möglich.



Schaltet den markierten Text als ~~Durchgestrichen~~ ein oder aus.



Wählt für den markierten Text eine Farbe. Auch über die Tastenkombination **<Alt>+<C>** möglich.



Fügt am Zeilenanfang sogenannte Aufzählungs-Zeichen ein. Auch über die Tastenkombination **<Alt>+<. >** ('Punkt') möglich.

- Zeile 1
- Zeile 2



Stellt die Zeile bzw. den Abschnitt linksbündig, zentriert oder rechtsbündig dar.



Erstellt einen Einzug bzw. löst diesen wieder auf. Mit jedem Klick wird 1 cm nach rechts bzw. nach links gesetzt



Erstellt bzw. löscht einen "hängenden" Einzug. Dabei wird die zweite und folgenden Zeilen eines Abschnittes 1/2 cm unter die erste Zeile eingeschoben.



Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text in bzw. aus dem Clipboard (Zwischenablage)



löscht den Text im Editor bzw. lädt aus einem RTF oder TXT File. Dabei wird der Text im Editor ebenfalls gelöscht.



Speichern bzw. Speichern-unter des Textes im Editor. Der Text kann im Rich Text Format (RTF-Word kompatibel) oder als reiner ASCII Text gespeichert werden.

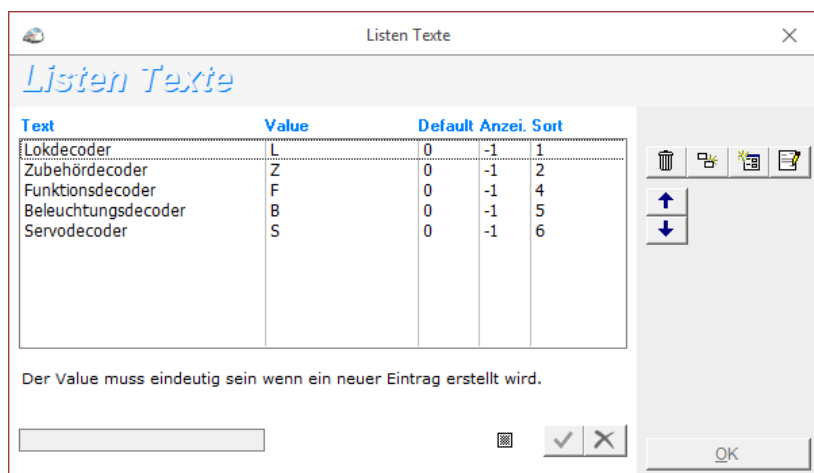


Drucken bzw. Exportieren des Textes im Editor nach Word. Zum Drucken muss ebenfalls Word installiert sein.

4.11.12 Listen Text Editor

| 10425

Mit dem Listen Text Editor können eigene Listeneinträge erstellt oder geändert werden, dort wo es vorgesehen ist. Im Moment ist dies nur bei Decoder Typ im Decoder Detail möglich.



Listen Texte

Bedeutung der Button:

	Löschen des ausgewählten Eintrags
	Kopieren des ausgewählten Eintrags
	Erstellen eines neuen Eintrags
	Bearbeiten des ausgewählten Eintrags
	Sortiert den ausgewählten Eintrag nach oben
	Sortiert den ausgewählten Eintrag nach unten
	Übernimmt die Änderung
	Bricht das Ändern ohne die Änderung zu speichern

Ein Eintrag, der zum Ändern ausgewählt wurde, kann durch Doppelklick oder klicken auf den

Button  in den Editierbereich ganz unten übernommen werden. Die änderbaren Felder werden dabei angezeigt und mit den Werten belegt, diese können nun geändert werden.

Durch Klick auf den Button  werden die Änderungen übernommen, klicken auf  macht die Änderungen rückgängig. Bei Decoder Typ sind nur die beiden Einträge "Text" und "Anzeigen" änderbar.

Soll durch Klick auf den Button  ein neuer Eintrag erstellt werden, so muss zusätzlich ein Value definiert werden. Im Fall des Decoder Typ ist dies ein einzelner Buchstabe, welcher dann in der Decoder Liste in der Spalte Typ angezeigt wird. Dieser Value muss eindeutig sein, es kann also kein zweites Mal ein gleicher Value verwendet werden.

Auch hier, durch Klick auf den Button  werden die neuen Werte übernommen, klicken auf  macht die Änderungen rückgängig.

4.11.13 Brille (Bild Preview)**| 10426**

Mit diesem Button  wird das aktive Bild in einem separaten Fenster geöffnet, mit dem gezoomt werden kann.

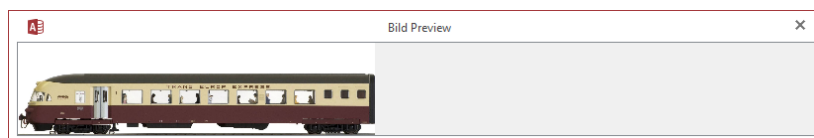


Bild Preview

Bei Verwendung von Thumbnail kann die Darstellung kurz unscharf oder „pixelig“ sein. Da aber das Originalbild automatisch nachgeladen wird, ist dieser Effekt nach wenigen Sekunden weg. Ausgenommen natürlich dann, wenn auch das Originalbild nur eine geringe Auflösung hat. Durch Doppelklick auf das Bild wird dieses auf volle Fenstergröße vergrößert. Wieder Doppelklick oder öffnen eines anderen Fenster verringert das Vorschau Fenster wieder auf die ursprüngliche Größe.

Die Ausrichtung und Farbe des Hintergrund „neben“ dem Bild (oben in grau) kann in den Optionen -> Darstellung Menü geändert werden.

Folgende Tasten haben Funktionen wenn das Bild Preview Fenster den Fokus hat:

<ESC>	Beendet den Vollbild Modus
<PgUp>	zeigt das Fenster in Vollbild Modus
<PgDown>	Schaltet den Vollbild Modus zurück in die normale Fenster Größe
<END>	Schliesst das Vorschau Fenster

In den meisten Fenster, in denen eine Vorschau eines Bildes angezeigt wird, kann durch Doppelklick auf dieses Bild ebenfalls die vergrößerte Bild Vorschau geöffnet werden. Wird beim Doppelklick die <Shift> Taste gedrückt gehalten, wird anstelle der Bild Vorschau das Bild Detail Fenster geöffnet. Dies ist jedoch nicht in jedem Fall möglich, ausprobieren.

4.11.14 Langes Klicken**| 10427**

Bei einigen Listen (Links, Decoder, Ext Programme) wird das „Lange Klicken“ unterstützt. Langes Klicken bedeutet, dass auf einen Eintrag geklickt wird, dann 800ms gewartet und erst dann die Maustaste wieder losgelassen wird. Dies löst eine andere Aktion aus als beim Doppelklick. Dabei wird durch einen normalen Doppelklick ein Listeneintrag zum bearbeiten geöffnet.

Aktionen Wo	Doppelklick	Langer Klick
Link Liste	Der Link wird zum bearbeiten im Detail Fenster geöffnet	Der Link wird direkt im entsprechenden Fenster/Programm geöffnet. Eine URL für eine Internet Seite öffnet beispielsweise den Browser (intern/extern je nach Einstellung)
Decoder Liste	Der Decoder wird zum bearbeiten im Detail Fenster geöffnet	Der Decoder wird zum Programmieren im Digital Fenster geöffnet
Ext Programme	Der Ext Programm Datensatz wird zum bearbeiten im Detail Fenster geöffnet	Das Ext Programm wird gestartet wenn es gefunden wird und sofern möglich (abhängig durch die Windows Berechtigungen)

4.11.15 Berechtigungen und Userlevel

| 10428

In MobaVer kann über Berechtigung und Userlevel definiert werden, welcher Benutzer was zu sehen bekommt und ob er Daten ändern darf. Dies ist beispielsweise dann von Nutzen, wenn MobaVer in einem Verein eingesetzt wird und die Daten zwar von allen gesehen werden dürfen, aber nur von bestimmten Personen geändert werden sollen.

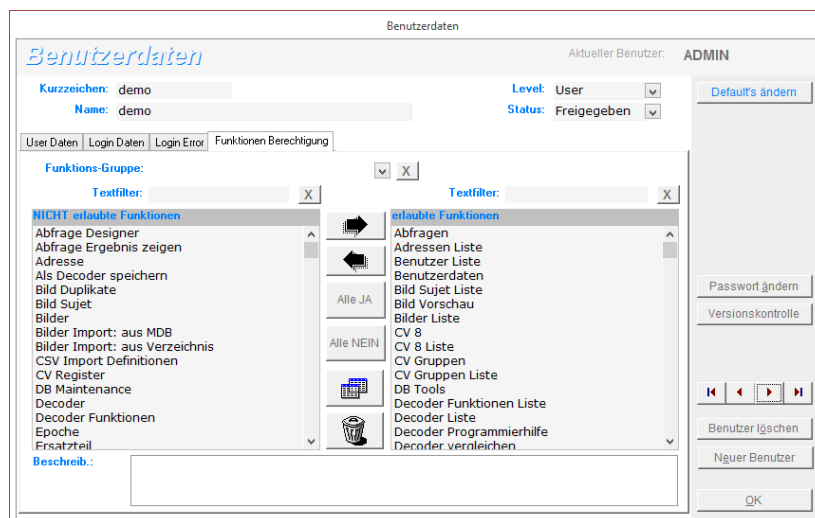
Berechtigung und Userlevel sind im Fenster „Benutzerdaten“ erreichbar. Das Fenster kann über das Menü Benutzer->Daten aufgerufen werden. Welche Formulare gesehen werden (Superuser und User), kann im Register Berechtigungen durch den Admin definiert werden. Der Admin selber sieht und darf immer alles.

Im Feld Status kann ein Benutzer gesperrt werden. Dieser Name steht dann beim Anmelden nicht mehr in der Liste zur Verfügung, entsprechend ist ein anmelden mit diesem Name auch nicht mehr möglich. Auch diese Änderung kann nur durch einen Admin gemacht werden.

Über Userlevel wird gesteuert, was der Benutzer mit den Daten machen darf, die er zu sehen bekommt. Im Moment werden durch MobaVer die Level Admin, Superuser und User verwendet.

Admin: sieht und darf alles
 Superuser: sieht nur erlaubte Formulare und kann Daten Ändern/hinzufügen
 User: sieht nur erlaubte Formulare und kann keine Daten Ändern/hinzufügen

Welche Daten bzw. Fenster der Benutzer zu sehen bekommt, wird dann im Register Berechtigungen definiert. In der linken, roten Liste sind alle Funktionen aufgeführt, für die der gewählte Benutzer KEINE Berechtigung hat. In der rechten, grünen Liste sind die erlaubten Funktionen aufgeführt.



Benutzerdaten
Berechtigungen

Über Filter Felder oberhalb der Liste können die angezeigten Funktionen gefiltert werden. Im Listenfeld „Funktions-Gruppe“ kann ausgewählt werden, welche Funktionen angezeigt werden sollen. Dieser Filter gilt für beide Listen und die Begriffe in der Liste entsprechen den Menünamen der Menüleiste in MobaVer.

Die darunterliegenden beiden Filterfelder wirken nur für das linke oder das rechte Listenfeld, entsprechend der Position links oder rechts. Geben Sie einen Begriff ein, so werden allen Funktionen angezeigt, die diesen Begriff beinhalten.

Durch anklicken eines Eintrages in der linken oder rechten Liste wird im untersten Textfeld ein Erklärungstext angezeigt.

Wird im rechten Listenfeld ein Eintrag doppelgeklickt, so wird das entsprechende Formular geöffnet, sofern dies möglich ist. Ein doppelklick im linken Listenfeld ist wirkungslos, da diese Funktionen ja eben NICHT berechtigt sind und deshalb auch nicht angezeigt werden können.

Bedeutung der Button:

	Überträgt alle im linken Listenfeld markierten Einträge in das Listenfeld rechts und bewilligt diese somit für den aktuelle User
	Überträgt alle im rechten Listenfeld markierten Einträge in das Listenfeld links und macht diese somit für den aktuelle User unbenutzbar
	Macht die gewählten Funktionen für ALLE Benutzer verwendbar, erlaubt diese somit bei ALLEN Benutzern
	Macht die gewählten Funktionen für ALLE Benutzer unbenutzbar, nimmt also die Erlaubnis weg
	Kopiert alle erlaubten Funktionen eines wählbaren Benutzers in die erlaubten Funktionen des aktuellen Benutzers. Bereits bestehende Erlaubte Funktionen werden dabei NICHT geändert
	Löscht alle Erlaubnisse für alle Funktionen des aktuellen Benutzers

Alle Funktionen, die beim Benutzer „Default“ definiert sind, werden beim neu anlegen eines Benutzers genau so kopiert.

4.11.16 Repository Liste

| 10429

Wird nur für die Template Verwaltung beim Programmieren verwendet und stellt im „normalen“ Programm Gebrauch keine Funktionen zur Verfügung.

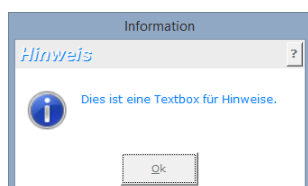
4.11.17 Meldungsboxen

| 10430

Mit Meldungsboxen werden in MobaVer Hinweise an den Benutzer gegeben oder eine Wahl vom Benutzer erwartet.

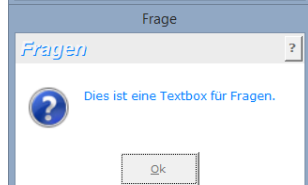
Die Farbe des Titelbalken kann dabei für alle Typen in den Optionen festgelegt werden. Zusätzlich hat jeder Typ ein Icon dargestellt.

Information



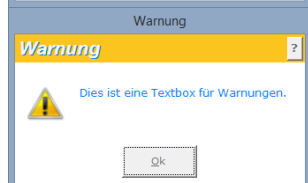
Informationen geben dem Benutzer Hinweise, was gerade gemacht wurde.

Frage



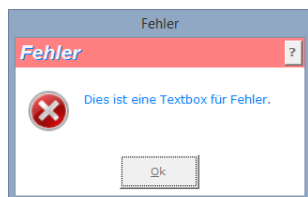
Fragen erwarten vom Benutzer eine Auswahl, Fragen zum löschen von Artikel werden als Warnung angezeigt, da Daten verändert werden

Warnung



Warnungen deuten darauf hin, dass Daten verändert werden, zBsp. ein Artikel gelöscht oder eine Beziehung entfernt

Kritisch



Fehler sind kritisch und deuten auf fehlende Berechtigung oder einen Programmfehler hin

Wenn Sie die Ursache nicht eindeutig identifizieren können, melden Sie den Fehler bitte an *rfnet Software*

Es werden je nach Situation bis zu 6 Button angezeigt.

Der "Standard" Button ist normalerweise auf "gefährlos" gestellt. Wenn also eine Textbox geöffnet wird und gleich mit <Enter> oder <Leertaste> der Standard Button betätigt wird, sollte abgebrochen werden.

Wird im Titelbereich ganz rechts ein Button  angezeigt, so kann an dieser Stelle zusätzliche Hilfe eingeblendet werden.

Die Farbe des Titelbereich kann in den Optionen für alle 4 Typen einzeln eingestellt werden.

Meldungsboxen können entweder in Fenstermitte oder an der letzten Stelle angezeigt werden. Dieses Verhalten ist in den Optionen im Register "Darstellung Menü" bei *Hinweise zentrieren* einstellbar.

4.11.18 Bewertungs Sterne

| 10431

In verschiedenen Listen und Formularen können zum jeweiligen Artikel Bewertung Sterne gesetzt werden. Diese Sterne sind rein informativ und können zBsp. Beim Drucken verwendet werden. Markieren Sie so Ihre Lieblingsfahrzeuge oder trennen Sie bessere von weniger guten Decodern durch Vergaben von bis zu 5 Sternen.

Möglich ist diese Bewertung in:

- Fahrzeug
- Zubehör
- Medien
- Superung
- Ersatzteil
- Decoder
- Bilder
- Links
- InfoPad

Setzen von Sternen kann in den Detail Fenstern einfach durch Klicken auf den gewünschten Stern gemacht werden. Es werden dann von links füllend diese Anzahl Sterne gesetzt. Klicken Sie beispielsweise auf den 4. Stern, so werden die Sterne 1-4 aktiviert. Es ist nicht möglich NUR den 4. Zu setzen.

Löschen kann man die Sterne, wenn beim Klicken auf einen beliebigen Stern die <Shift> Taste gedrückt ist. Ebenfalls können Sterne durch ein Kontext Menü gesetzt/gelöscht werden, dazu ist mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Stern zu klicken.

In Listen können die Sterne ebenfalls gesetzt/gelöscht werden. Dort über das Kontextmenü, also rechte Maustaste auf einen selektierten Eintrag. Oder über die Tastenkombination <Ctrl>-<0> - <5>. Es müssen die Zahlentasten im Nummernblock der Tastatur verwendet werden.

4.11.19 Artikel wählen

| 10432

Das Fenster "Artikel wählen" wird aus verschiedenen Situationen heraus aufgerufen und dient der Auswahl eines Artikels zur weiteren "Verarbeitung". In einigen Fällen ist es auch möglich, dass mehrere Artikel ausgewählt werden können.

zBsp wird das Fenster geöffnet, wenn bei einem Fahrzeug eine Beziehung hinzugefügt werden soll. Es dient dann zur Auswahl des Beziehung Ziel. Oder wenn bei einem Zubehör ein Service hinzugefügt werden soll, usw.

Artikel wählen

Artikel wählen Angezeigt: 3138

M-W-B-D

Artikel: Bez.: Gesellschaft:

Kategorie: Epochen: Epoche:

Inv. Nr.: Art. Nr.: Hersteller: Gruppe:

Volltext:

Artikel	Art.-Nr.	Bezeichnung	Hersteller	Inv. Nr./LF	Mark.	Gruppe
FzgTemplate					Nein	FZG
AAE Doppeltragwagen	66564	Postcontainer	ROCO		Nein	FZG
AAE Doppeltragwagen	66565	Postcontainer	ROCO		Nein	FZG
AAE Doppeltragwagen	66569	Postcontainer	ROCO		Nein	FZG
Ae 3/6 II	3167	grün	Märklin		Nein	FZG
Ae 3/6 II	37513	braun	Märklin		Nein	FZG
Ae 4/4 257	61426	BLS 257	ROCO		Nein	FZG
Ae 4/7	51781		PIKO		Nein	FZG
Ae 6/6	29850	Arth-Goldau	Märklin		Nein	FZG
Ae 6/6	37361	Waadst	Märklin		Nein	FZG
Ae 6/6	37366	Luzern	Märklin		Nein	FZG
Ae 6/6	39363	Olten	Märklin		Nein	FZG
Ae 6/6	69770	Göschenen cargo	ROCO		Nein	FZG
Ae 6/8	43952	Lok 208	ROCO		Nein	FZG
Ae 8/14	37591		Märklin		Nein	FZG
Ae 8/14	68638	LandiLok	ROCO		Nein	FZG
Am 843	57589	Sersa	Mehano		Nein	FZG
Am 846	69951	Rangierlok	ROCO		Nein	FZG
Apm	44771	1. Klasse	ROCO		Nein	FZG
Apm	44771	1. Klasse	ROCO		Nein	FZG
Apm Panorama	44769	1. Klasse	ROCO		Nein	FZG
Autowagen	4613	4 VW Käfer	Märklin		Nein	FZG
BASF	46401	Trockeneis	ROCO		Nein	FZG
Bcm	44976	Abteiwagen	ROCO		Nein	FZG
Bcm	44976	Abteiwagen	ROCO		Nein	FZG
Bcm	44976	Abteiwagen	ROCO		Nein	FZG
Be 4/6	68545	BN 12320	ROCO		Nein	FZG
Begleitwagen Rola	43612	Ralpin AG	Märklin		Nein	FZG
Blechrollen	47732		ROCO		Nein	FZG
BLS Autoverlad	370	Autoverladewagen	HAG		Nein	FZG
BLS Autoverlad	370	Autoverladewagen	HAG		Nein	FZG

Abbrechen OK

Artikel wählen

4.11.20 Papierkorb

| 10433

Beim Löschen von bestimmten Artikeln in MobaVer werden diese nicht direkt gelöscht, sondern zuerst in den Papierkorb verschoben. Dort können sie wiederhergestellt oder endgültig gelöscht werden.

Löschen über den Papierkorb ist für folgende Artikel möglich:

- Fahrzeuge
- Zubehör
- Medien
- Superungen
- Ersatzteile
- Decoder
- Bilder
- Links

Alle anderen Artikel wie Set, Flags, Züge, oder alle Hilfstabellen (zBsp. Kategorie, Gesellschaft, usw.) werden direkt gelöscht. Bei diesen kann aber nur gelöscht werden, wenn sie nicht verwendet sind. Eine Kategorie kann also nicht gelöscht werden, wenn diese noch einem Fahrzeug zugewiesen ist.

Der Papierkorb wird aus dem Hauptmenü über den Button  ganz links, oder über das Ribbon-Menü Extras->Papierkorb aufgerufen.

Papierkorb

Papierkorb

Artikel: Bez.: Gesellschaft: M-W-B-D:
 Kategorie: Gültigkeit: Epoche:
 Inv. Nr.: Art. Nr.: Hersteller: Gruppe:
 Volltext:

Artikel	Art.-Nr.	Bezeichnung	Hersteller	Inv. Nr./LF	Mark.	Gruppe
_TEST					0	ZUB

Papierkorb

Bedeutung der Button:

Alle auswählen	Wählt alle in der Liste angezeigten Artikel an, anschliessend kann «Wiederherstellen» oder «Entgültig löschen» gewählt werden
Wiederherstellen	Stellt die ausgewählten Artikel wieder her
Entgültig löschen	Löscht die ausgewählten Artikel endgültig. Es werden auch alle zu diesem Artikel gehörenden Zusatzinformation gelöscht (zBsp Decoder -> CV Werte zu diesem)

4.11.21 Lagerfluss Liste

| 10468

In dieser Liste werden alle Lagerflüsse angezeigt, die in Ersatzteilen, Superungen und Zubehör erfasst wurden.

Diese können hier aufgerufen und bearbeitet werden. Über die Filter Leiste kann auch nach bestimmten Lagerflüssen gesucht werden.

Lagerfluss Liste

Lagerfluss Liste

Angezeigt: 856

Lagerfluss	Artikel Typ	Datum	Anzahl	Lieferant	B. Bestellung ; R. Service	Referenz
Einkauf c-gles-plus, Best. Nr.	Zubehör	20.07.2020	1	c-gles-plus	B: 3310 - RM-88-H-G	BEST
Einkauf direkt im Laden	Zubehör	20.07.2020	1	Bähnli-Shop Barmett	-	KAUF
Einkauf direkt im Laden	Zubehör	15.07.2020	1	-	-	KAUF
Einkauf Bühler electronic Gr	Zubehör	14.07.2020	1	Bühler electronic Gr	B: 20292965 - uCon 588-Master	BEST
Einkauf c-gles-plus, Best. Nr.	Superung	01.07.2020	2	c-gles-plus	B: 3099 - LokPilot 5 DCC	BEST
Superung verbaut: Re 460	Superung	30.06.2020	-1	-	-	VERBAU
Superung verbaut: Re 460	Superung	30.06.2020	-1	-	-	VERBAU
Einkauf Furger Anton GmbH	Zubehör	19.06.2020	1	Furger Anton GmbH	-	KAUF
Einkauf Bähnli-Shop Barmett	Zubehör	04.06.2020	1	Bähnli-Shop Barmett	B: 1586 - Lichtsteuerung	BEST
Einkauf Bähnli-Shop Barmett	Zubehör	04.06.2020	1	Bähnli-Shop Barmett	B: 1586 - Lichtsteuerung	BEST
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-1	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-1	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-15	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-1	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-1	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-0.5	-	-	VERBAU
Superung verbaut: EW IV	Superung	25.05.2020	-15	-	-	VERBAU

Lagerfluss Liste

In der Spalte Referenz wird angezeigt, wie bzw. woher der Lagerfluss generiert wurde. Es sind 4 Möglichkeiten:

BEST	Der Lagerfluss wurde aus einer Bestellung generiert und hat eine Bestell Nr. Sollte die Bestell Nr. gelöscht werden, wird der Lagerfluss auf HAND geändert, oder auf KAUF wenn diese Checkbox im Lagerfluss Detail gesetzt ist
KAUF	Ist im Lagerfluss Detail die Checkbox KAUF aktiviert und keine Bestell Nr. vorhanden, so wird die Lagerfluss Referenz auf KAUF gesetzt. Damit kann ein Lagerfluss im Kalender als kauf ausgewiesen werden, auch wenn keine

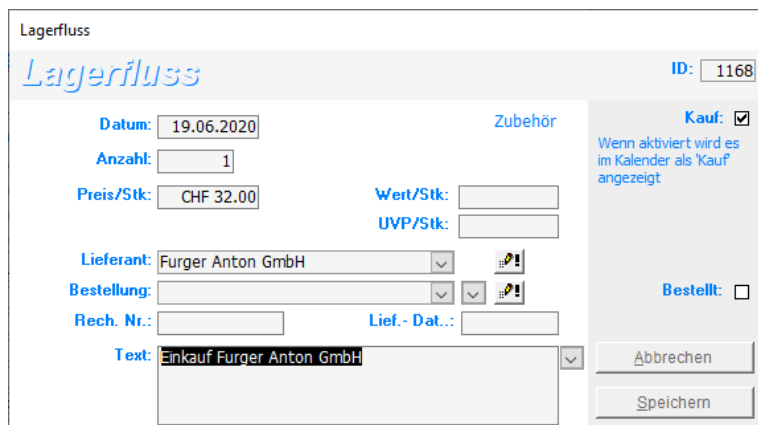
	Bestellung gemacht wurde
VERBAU	Sobald eine Superung oder Ersatzteil verwendet und verbaut wurde, zBsp Service erledigt, wird der Lagerfluss VERBAU gesetzt
HAND	Wenn ein Lagerfluss von Hand erstellt wird, um zBsp nach einer Inventur die Lageranzahl zu korrigieren

Bedeutung der Button:

	Der Löschbutton wird nur aktiviert wenn ein Lagerfluss verwaist ist, also zu keinem Artikel mehr gehört. Dies sollte aber normalerweise nie der Fall sein
	Öffnet den Artikel, bei dem dieser Lagerfluss hinterlegt ist Ist die <Shift> Taste gedrückt wird entweder die B: Bestellung oder der R: Service angezeigt (sofern in der rechten Spalte aufgeführt)
	Öffnet das Lagerfluss Detail zum Bearbeiten Wird der Lagerfluss geöffnet, so ist dies der Edit Modus. In diesem sind standardmässig einige Felder gesperrt. Die gesperrten Felder können zur Bearbeitung freigeschaltet werden, wenn beim Öffnen auf einen Lagerfluss Eintrag die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten wird.

Im Lagerfluss wird bei Ersatzteilen, Superungen und Zubehör protokolliert, wann der Lagerbestand auf Grund welches Ereignis geändert hat.

Ereignisse können Bestellungen, Handeinträge, oder ein Service der geplant/ausgeführt wurde. Es sind weitere Ereignisse möglich



Lagerfluss

Wird der Lagerfluss durch Doppelklick auf einen solchen in einer Lagerflussliste geöffnet, so ist dies der Edit Modus (siehe Screenshot, einige Felder sind grau). In diesem sind Standardmässig einige Felder gesperrt. Die gesperrten Felder können zur Bearbeitung freigeschaltet werden, wenn beim Doppelklick auf einen Lagerfluss Eintrag die <Ctrl> Taste gedrückt gehalten wird.

Wird der Lagerfluss durch eine Programm Funktion geöffnet, zBsp beim Neu anlegen einer Superung, so sind alle Felder freigeschaltet

Die Checkbox "Kauf" wird nur dann angezeigt, wenn keine Bestellung hinterlegt ist. Sobald eine Bestellung gewählt ist, wird diese Checkbox ausgeblendet.

Damit kann gesteuert werden, ob ein Lagerfluss im Kalender als Kauf angezeigt wird oder nicht.

Wenn eine Bestellung gewählt ist, so wird der Lagerfluss automatisch als Kauf im Kalender gezeigt.

Wenn aber keine Bestellung gewählt ist, so kann über die Checkbox "Kauf" der Lagerfluss auch im Kalender als Kauf angezeigt werden.

Über das Auswahl Listenfeld rechts neben dem Textfeld können vordefinierte Texte ausgewählt und direkt in das Textfeld übernommen werden. Texte können über die Funktion "Eigene Werte" definiert werden, siehe 4.9.15 Eigene Werte | 10344

Die Felder Wert oder UVP haben rein informativen Charakter und werden nicht weiter in MobaVer, zBsp der Statistik, verwendet. Diese werden auch nur in Zubehör angezeigt, nicht jedoch in Ersatzteilen oder Superungen

4.11.22 Backup Generationen | 10471

In den DB Tools im Register "Restore" kann über den Button "Aufräumen" die Anzahl der Autostart Backup Dateien, genannt "Backup Generationen", geprüft werden. Wenn mehr Autostart Backup Generationen vorhanden sind, werden die ältesten gelöscht.

Es werden nur die Backup gezählt, die von 'Autostart' erstellt wurden, eigene oder solche von Daten Update werden NICHT gezählt und gelöscht.

Mit Autostart Backup Generationen kann definiert werden, wie viele Autostart Backup Dateien einer Daten DB erstellt und behalten werden. Sobald das nächste Autostart Backup der Daten DB erstellt wird, wird geprüft, ob diese Anzahl Generationen schon überschritten ist. Falls ja, werden die ältesten Autostart Backup Dateien gelöscht bis die Anzahl wieder gleich gross wie die definierte Anzahl Generationen ist.

Ein Autostart Backup wird beim Programm Start entsprechend den Einstellungen in den Optionen im Register "Programm Start" erstellt.

Weiter kann ein Backup auch in den DB Tools im Register "Backup" manuell erstellt werden. Muss die Daten DB upgedatet werden wird bei jedem Update Schritt ebenfalls automatisch ein Backup erstellt. Diese beiden Backup Typen werden nicht als Autostart Backup gezählt und bleiben erhalten, bzw. müssen manuell in den DB gelöscht werden.

Die Anzahl der Generationen kann in den Optionen im Register "Programm Start" definiert werden. Die Zahl muss zwischen 1 und 999 sein, eine ideale Zahl wird zwischen 10-20 Generationen sein.

Siehe auch 4.8.7.2 Programm Start | 10287

Siehe auch 4.9.1.5 DB Tools Restore | 10304

4.11.23 Cache Daten zeigen | 10468

Zeigt in einer sehr vereinfachten Form die Daten aus dem Cache an. Angezeigt werden:

- Fahrzeuge
- Zubehör
- Medien
- Ersatzteile
- Superung

Enthält die meisten Felder ausgenommen die 'INFO' Felder.

Wird geöffnet über die Tasten Kombination <Ctrl>+<Shift>+<C>

Doppelklick auf einen Eintrag öffnet das Artikel Listen Fenster (FZG, ZUB, MED, ERS, SUP) und trägt den "Inhalt" der zweiten Spalte im Suchfeld Volltextsuche ein, anschliessend werden die entsprechenden Artikel angezeigt.

Wird beim Doppelklick die <Shift> Taste gedrückt, so wird "Feldname=Inhalt" in das Suchfeld Volltextsuche eingetragen und gesucht.

Wird beim Doppelklick die <Ctrl> Taste gedrückt, so wird das Fenster für die Schnellsuche geöffnet, dort die Volltextsuche aktiviert und der "Inhalt" in das Suchfeld eingetragen, anschliessend danach gesucht.

4.11.24 Daten- und Hilfstabellen

In den Daten- und Hilfstabellen werden Informationen abgelegt.

In MoBaVer gibt es folgende Daten- und Hilfstabellen (intern sind noch viel mehr Tabellen vorhanden, welche aber nicht direkt für den Anwender von Nutzen sind bzw. für die Verwendung als Quellen in Listen nicht zugelassen sind):

Tabelle	Beschreibung
Adressen	Besitzer, Hersteller, Lieferanten, ...
Bestellung	Erfassen von Artikel, die Bestellt sind
Bilder	Neben dem Titel kann eine Beschreibung sowie der Bildtyp, Kategorie und Gattung definiert werden. Einige Felder werden durch MoBaVer selber belegt
BildSujet	Bilder könne durch BildSujet katalogisiert werden
DecFunctionen	Textfelder, welche zum auswählen für Funktionsausgänge bei Decoder gebraucht werden
Decoder	Decoder-Daten wie Adresse, Typ, Lastgeregelt, Funktionen
Epoche	Epochen
Ersatzteile	Ersatzteile haben eine Hersteller, Lieferant und können auch ein Bild haben
Fahrzeuge	Alle Daten und Merkmale zu einem Fahrzeug Fahrzeuge haben keine Anzahl sondern müssen bei identischen Fahrzeugen mehrfach abgelegt werden. Gründe dafür sind zBsp:



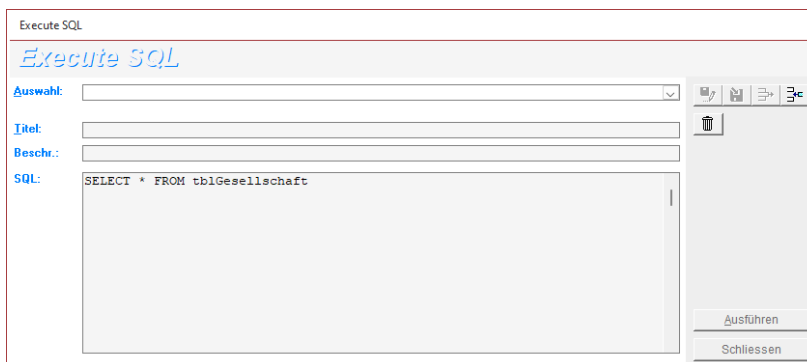
	• Einreihen in Züge, ein Fahrzeug kann nur in einem Zug sein • Service zu einem Fahrzeug
Flag	Mit Flags können bei Fahrzeugen, Zubehör und Medien zusätzliche Merkmale definiert werden, und ob die gültig sind
Gattung	Muss immer zu einer Kategorie gehören: Dampflokomotive, Diesellokomotive
Gesellschaft	Bahngesellschaften wie SBB, RhB, FO
Kategorien	Lokomotive, Güterwagen, Sonderwagen, ...
Lagerfluss	Informationen, wo Superungen oder Ersatzteile «hin» sind bzw. aus welchen Bestellungen die kommen
Lagerort	Wo liegt das Fahrzeug
Link	Können sowohl Dokumenten wie auch Internet Links sein, es können noch Filter für die Autolinks definiert werden
Logo	Bei Fahrzeugen können zu einer Bahngesellschaft abweichende Logos definiert werden
Medien	Sammlung von Zeitschriften, Bücher, usw.
Notiz	
Service	Servicearbeiten zu Fahrzeugen oder Zubehör
Set	In einem Set können Fahrzeuge, Zubehör und Medien zusammengefasst und weitere Informationen zum 2Set abgelegt werden
Spurweite	Spurweite und der passende Massstab
Superung	Was wurde an einem Fahrzeug oder Zubehör an «Wertsteigerung» gemacht, zBsp. Innenbeleuchtung und Figuren eingebaut, usw.
Tender	Verwalten von Tender zu Dampfloks
Termin	
Verpackungen	Welche Verpackung ist zum Fahrzeug

	vorhanden
VorbildAntrieb	Antrieb des Vorbildes, zBsp. Dampf, Diesel, Elektrisch
VorbildTraktion	Traktion des Vorbildes, wie wird die Antriebsleistung in Bewegung umgesetzt
Zubehoer	Alle Artikel, die nicht auf dem Gleis stehen: zBsp - Zentrale - Trafo - Gebäude - Landschaftsmaterial
ZugListe	Welche Fahrzeuge sind in einem Zug zusammen, zusätzliche Felder sowie berechnen von Länge, Achszahl, Gewicht, falls die Angaben in den Fahrzeugen erfasst wurden
Zustand	Wie ist der Zustand eines Fahrzeugs

Der in der Spalte «Tabelle» aufgelistete Name kann als Parameter für die Funktion «GetTabellenWerte» im Sourcen Feld von Listen und Etiketten verwendet werden.

Welche Daten Tabellen zulässig sind, kann auch über die Funktion «Execute SQL» herausgefunden werden. Schreibe dazu den Befehl «SELECT * FROM tblDatenTabellen» in das ausführen Feld in Execute SQL.

Um herauszufinden, welche Felder in einer Tabelle enthalten sind, kann im «Execute SQL» wie folgt vorgegangen werden:
Schreibe dazu den Befehl «SELECT * FROM xxx» in das ausführen Feld in Execute SQL. Für xxx setze den TabellenName aus der obigen Liste mit einem «tbl» davor ein
Beispiel:

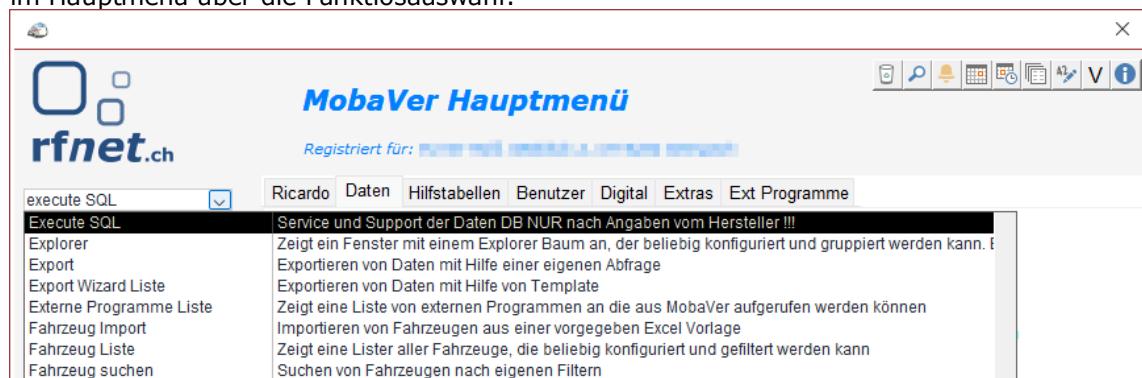


Execute SQL

SELECT * FROM tblGesellschaft

Zeigt alle Felder und deren Inhalt der Tabelle Gesellschaft

Die Funktion Execute SQL kann über Optionen im Register Admin aufgerufen werden, oder direkt im Hauptmenü über die Funktionsauswahl:



5 Sie möchten | 10434

In diesem Kapitel werden einige Aufgaben und die Schritte zur Lösung zusammengestellt. Natürlich kann es auch andere Wege geben, schlussendlich zählt das Ergebnis. Es wird davon ausgegangen, dass MobaVer gestartet ist und Sie sich angemeldet haben.

5.1 Nach der Installation gleich loslegen | 10435

Wenn Sie MobaVer erfolgreich installiert haben, so ist eine leere Datenbank eingerichtet. Es befinden sich keinerlei Datensätze in der DB.

In den DB Tools kann im Register Diverses der Eintrag „Neue DatenDB“ ausgewählt. Dies erstellt eine neue DatenDB im aktuellen Daten Verzeichnis unter dem angegebenen Namen. Sollte eine DB unter dem neuen Namen schon existieren, wird die Aktion abgebrochen.

Wenn die Option „mit Grunddaten“ aktiviert ist, so werden in der neuen DatenDB in einigen Hilfstabellen bereits Einträge erstellt.

Falls „mit Grunddaten“ deaktiviert wird, so wird eine vollkommen leere DatenDB erstellt

5.2 Die Daten DB an einem anderen Speicherort ablegen | 10436

Die Daten DB kann über die DB Tools an jeden beliebigen Speicherort verschoben werden. Dies kann auch ein Server Share sein.

Sie können die Daten DB auch „von Hand“ über den File Explorer verschieben. Falls MobaVer beim starten dann die Daten DB nicht mehr findet, erscheint ein Fenster, wo die Daten DB wieder gesucht werden kann.

5.3 Die Daten auf einen anderen PC kopieren | 10437

Dies kann in den DB Tools im Register USB gemacht werden. Siehe dazu Kapitel 4.9.1.3 DB Tools USB.

5.4 MobaVer in ein anderes Verzeichnis verschieben | 10438

Während der Installation kann ein beliebiges Verzeichnis gewählt werden. Sollte sich das später als „Fehlentscheid“ herausstellen, so kann MobaVer einfach in ein anderes Verzeichnis kopiert werden. Falls die Daten DB dann nicht mehr gefunden wird, erscheint beim Start von MobaVer ein Fenster, wo die Daten DB wieder gesucht werden kann.

Einzig mit Access2007 kann es Probleme geben. Beim Setup wird das MobaVer Verzeichnis als „Vertrauenswürdigen Verzeichnis“ eingetragen. Dieser Eintrag ist nach dem verschieben falsch und es ist möglich, dass Access beim Start von MobaVer eine Meldung bringt, dass dies eine Nicht vertrauenswürdige Applikation ist. Es funktioniert zwar, aber es nervt. Abhilfe: Deinstallieren und am richtigen Speicherort wieder installieren.

5.5 MobaVer komplett auf einem USB Stick betreiben | 10439

Dies ist ab Version Programm 0.68 möglich und wird in einem Tutorial beschrieben. Das Tutorial „USB Betrieb“ ist als PDF Datei im Lieferumfang enthalten.

Grundvoraussetzungen:

- 1) Access muss auf jedem PC/Notebook installiert sein (oder die RunTime Version)
- 2) Jeder PC/Notebook muss registriert sein

5.6 Bilder aus einem Verzeichnis in MobaVer aufnehmen | 10440

Obwohl Bilder bis zu 500 KByte gross sein dürfen, sollte vorgängig folgendes beachtet werden: Jedes Bild benötigt in der DB entsprechend Platz, was natürlich die DB entsprechend wachsen lässt. Um so grösser die DB, desto grösser werden Backup DB.

Bilder können wie folgt importiert werden:

- die gewünschten Bilder in ein Verzeichnis kopieren (keine weiteren Unterverzeichnisse mehr)
- Per Grafikprogramm in die richtige Grösse, Auflösung und Format (JPG oder BMP) bringen
- In MobaVer über Menü Daten -> Bilder die Bildliste aufrufen
- Über den Button  Verzeichnis Import öffnen
- Felder Kategorie, Gattung und Anzeige Typ ausfüllen, diese werden bei allen importierten Bildern so gesetzt, Bild Name leer lassen (wird Datei Name)
- Button „Einlesen“ klicken, die Bilder werden aus dem Verzeichnis importiert
- fertig

5.7 Felder ausblenden

| 10441

In MobaVer sind sehr viele Felder vorhanden. So viele, dass sich einige Benutzer sicher wünschen, nicht benötigte Felder einfach auszublenden.

Wer einfach bestimmte Felder oder ganze Register in den Fenstern Fahrzeug/Zubehör Detail, Decoder Detail oder Digital nie sehen will, muss dazu das Feld Set „Standard“ erstellen bzw. bearbeiten. Im Hauptmenü unter Tools bzw. im Menü Band oben unter Extras gibt es dazu die Funktion „Felder Ein-/Ausblenden. Information sind zu finden unter 4.9.5 Felder Ein-/Ausblenden

5.8 Daten exportieren

| 10442

Alle Daten in MobaVer, die über Abfragen erreicht werden können, lassen sich nach verschiedenen Formaten exportieren. Siehe dazu Kapitel 4.11.5 Import/Update und Export.

Jene Daten (vor allem Hilfstabellen), die in dem Listenformular die Button   haben, lassen sich auch als entsprechende DB exportieren und auch importieren.

Nachfolgend der Export von Daten nach Excel über vorhandene Abfragen:

- In MobaVer über Menü Extras -> Abfragen die Liste anzeigen
- die geeignete Abfrage durch Doppelklick öffnen
- allenfalls die geforderten Filterwerte eingeben
- im „Abfrage Ergebnis zeigen“ den Button „Export“ klicken
- Falls noch keine geeignete Abfrage vorhanden ist:
- In MobaVer über Menü Extras -> Abfragen die Liste anzeigen
- den Abfrage Designer durch klick auf  öffnen
- eine geeignete Datenquelle wählen, die die Felder enthält, welche exportiert werden sollen
- Im linken Feld die zu exportierenden Felder doppelklicken, dadurch werden diese in das rechte Feld übernommen (es dürfen KEINE Aliase gesetzt werden)
- Im rechten Feld die gewählten Felder in die gewünschte Reihenfolge bringen
- Falls nicht Felder aus allen Datensätzen exportiert werden sollen, dann im Register „Filterbedingungen“ entsprechende Filter definieren
- Im Register „Sortierung“ die Felder wählen, nach denen sortiert werden soll.
- Falls diese Abfrage gespeichert werden soll, dann im Register „Detail“ eine Beschreibung eingeben
- Klicken auf den Button „Ergebnisse anzeigen“ zeigt, ob die Abfrage die gewünschten Felder und Datensätze bringt, dann kann in diesem Fenster „Abfrage Ergebnis zeigen“ gleich der Button „Export“ geklickt werden
- es werden alle angezeigten Spalten und Datensätze nach Excel exportiert
- Im Abfrage Designer den Button „Abfrage speichern“ klicken und ein Name eingeben, unter dem die Abfrage gespeichert werden soll

Abfragen, die neu erstellt oder geändert wurden, können nur dann gespeichert werden, wenn die korrekte Ausführung durch klicken auf „Ergebnisse anzeigen“ überprüft wurde.

5.9 Einheiten umstellen | 10443

Sie möchten beispielsweise von mm und km/h auf lbl und mp/h umstellen. Dazu kann das Übersetzungstool „missbraucht“ werden:

- Öffnen des Übersetzer mit <Ctrl>+<Shift>+<N>
- Suchen nach mm, am besten durch eingabe von „mm “ im Filter Feld Original
- klicken auf  und „nur Leere“ wählen
- Dann im geöffneten Fenster im oberen Feld Bezeichnung lbl eintragen und mit OK übernehmen
- Das gleiche für km/h machen

Es kann natürlich sein, dass nicht alle mm gefunden wurden, beispielsweise wenn mm: stehen würde. Aber man kann auch danach suchen.

5.10 Einen eigenen Hilfetext Eintrag erstellen | 10444

Beschreibung folgt

5.11 Einen gesperrten Admin Account „wiederbeleben“ | 10445

Durch mehrfaches eingeben eines falschen Passwortes wird ein Benutzer Account gesperrt, auch der Admin Account. Um diesen wieder entsperren zu können, sind die Registrier Daten notwendig, die Sie von rfnet Software beim registrieren von MobaVer bekommen haben.

Als weitere Massnahme muss dem Admin Account wieder ein Passwort vergeben werden. Sie können durchaus wieder das gleiche verwenden, es muss einfach ein mind. 4-stelliges Passwort 2x eingegeben werden, welches für den Admin neu gespeichert wird. Damit wird sichergestellt, dass nicht ein unbekanntes Passwort gespeichert bleibt.

Gehen Sie zum entsperren so vor:

- An der Anmeldemaske ein Doppelklick in das Feld „Benutzername“ machen (nur wenn der Admin fehlt)
- Es öffnet sich folgender Dialog



- Geben Sie hier die Daten ein, die Sie von rfnet Software zum registrieren von MobaVer bekommen haben
- Zusätzlich muss ein Passwort 2x identisch eingegeben werden
- Wenn diese korrekt sind, wird der Admin Account entsperrt und steht sofort wieder zum Anmelden zur Verfügung

Haben Sie einen eigenen Anmeldennamen erstellt und diesen mit "AutoLogon" definiert, so kann die Anmeldemaske über die Tastenkombination <Ctrl>+<Shift>+<A> aufgerufen werden.

Dieses Vorgehen kann nur zum entsperren des Admin verwendet werden. Alle anderen Anmeldennamen müssen über die Benutzerdaten->Status gesperrt/entsperrt werden. Sie dazu 4.8.1 Benutzerdaten .

6 MobaVer Versionen

| 10446

Was Sie über Demoversion, Registrieren und Update wissen müssen

6.1 Demoversion

| 10447

Ausgeliefert wird *MobaVer* als Vollversion, welche ohne Registration aber nur als Demo für 40 Tage verwendet werden kann. Nach Ablauf dieser Testzeit kann *MobaVer* nicht mehr verwendet werden. Sie haben dann die Möglichkeit, die Testzeit um weitere 10 Tage zu verlängern, dies aber nur unter Verlust von Daten, welche Sie in *MobaVer* erfasst bzw. erstellt haben. Zusätzlich ist in *MobaVer* ein Manipulations-Schutz integriert. Stellt dieser fest, dass an *MobaVer* unerlaubte Änderungen vorgenommen wurden, ist ein weiterverwenden ebenfalls ausgeschlossen. Die Option in beiden Fällen wäre dann, *MobaVer* zu registrieren. In diesem Fall bleiben die Daten erhalten und Sie können mit *MobaVer* ohne Einschränkung arbeiten.



Splash Screen
Demoversion

6.2 MobaVer Registrieren

| 10448

Erst nach der Registration kann *MobaVer* so gestartet werden, dass direkt das Anmelde Fenster erscheint.

Zum Registrieren gehen Sie wie folgt vor:

Klicken Sie beim starten von *MobaVer* im ersten Fenster auf den Button „Registrieren“ oder

Öffnen Sie nach dem Anmelden das Menü MobaVer/Registrieren

In beiden Fällen erscheint folgendes Formular.

rfnet.ch

Programm Version: 0.75.001
Tabellen Version: 1.32
MyHelp Data Version: 16.08.2018

MobaVer registrieren

Zum Registrieren von 'MobaVer' brauchen Sie einen Reg Code. Falls Sie keinen solchen haben, klicken Sie bitte unten links auf 'Reg Code anfordern' und senden das ausgefüllte Formular ab.

Sie erhalten dann schnellstmöglich einen Reg Code. Falls Sie bereits einen Reg Code erhalten haben, können Sie jetzt registrieren.

Registrieren für:

Reg Code.:

[Reg Code anfordern](#)

[Homepage rfnet](#) [Abbrechen](#)

Registrieren

In diesem sehen Sie eine Zeile *Registrieren für* und eine Zeile *Reg Code*. Tragen Sie in diesen beiden Zeilen genau die Daten ein, welche Sie per E-Mail von rfnet Software bekommen haben. Achten Sie unbedingt auf korrekte Schreibweise, auch der Gross/Klein-Schreibung.

Falls Sie noch keine Daten haben, müssen Sie sich bei rfnet Software registrieren lassen. Zu diesem Zweck können Sie im obigen Formular auf „Reg Code anfordern“ klicken. Es wird dann ein Formular geöffnet, in welchem einige Daten bereits eingetragen sind. Sie müssen nur noch die leeren Zeilen ausfüllen und absenden. Sie bekommen dann umgehend (nach Zahlungseingang) den benötigten Registrierungs-Schlüssel. Falls sich durch klicken auf den Button „e-Mail senden“ dieses nicht senden lässt, so kann der Inhalt des ausgefüllten Formulars auch in die Windows Zwischenablage kopiert werden. Sie können dann Ihr funktionierendes E-Mail Programm verwenden und den Inhalt der Zwischenablage einfügen.

Durch klicken auf den Button «Über Homepage» kann, bei vorhandener Internetverbindung, die Webseite von rfnet Software geöffnet und dort das Online Registrier Formular abgefüllt werden.

Es werden nur vollständig ausgefüllte Formulare mit einem Reg Code beantwortet. rfnet Software möchte wissen, wer MobaVer einsetzt, die Daten werden aber vertraulich verwaltet und niemals an Dritte weitergegeben.

Im Bild oben und mit 36... beginnend aber unkenntlich gemacht ist der Code, welcher spezifisch für diesen PC/Notebook berechnet wurde. Nur mit diesem Code kann ein gültiger Registrierungs-Schlüssel berechnet werden. Der von rfnet Software erstellte Reg Code ist nur auf diesem System gültig und kann auf keinem andern System verwendet werden.

Reg Code anfordern

Nur vollständig ausgefüllte Formulare bekommen einen Reg Code. Dieser ist nur auf dem PC/Notebook gültig, von welchem aus dieses Formular aufgerufen wurde.

Kunden Nr: Falls bekannt

Firma:

Vorname / Name: ■

Strasse: ■

PLZ / Ort: ■

Land: ■

E-Mail: ■

Wie sind Sie auf MobaVer aufmerksam geworden:

Registrieren für: ■

Code: 30 51

MobaVer GUID:

Windows Version: Windows 7 Enterprise x64 (64-Bit) Version (Build 7601.0)

Access Version: Access 2010, SP-2 (Full)

Programm Name: MoBaVer10.mdb MobaVer Version: 0.75.001

Erster Start: 21.08.2018 Tabellen Version: 1.32

Die angezeigten Daten werden an rfnet Software übermittelt.
Mit dem Anfordern des Schlüssel bestätigen Sie, die Zahlung ausgeführt zu haben.
Die Preise und Bankdaten finden Sie auf der Homepage von rfnet Software.

Zahlungsinfo

Über Homepage

In Zwischenablage

e-Mail Senden

☒ Kopie der Mail an mich senden

Abbrechen

RegCode anfordern

Bitte beachten: der Mail Versand direkt aus MobaVer funktioniert nur dann, wenn eine Internet Verbindung vorhanden ist. Andernfalls bitte das ausgefüllte Formular über den Button „in Zwischenablage“ in Ihr installiertes Mail Programm kopieren und an mail@rfnet.ch senden.

Sie bekommen dann den Registrier Code zugesendet. Bitte füllen Sie die verlangten Daten vollständig aus.

Bitte geben Sie eine gültige E-Mail Adresse ein, an diese wird der RegCode gesendet, und nicht an die Absender Adresse des Registrier E-Mail.

rfnet Software verwendet die Daten ausschliesslich zu internen Zwecken und wird die Daten weder veröffentlichen noch verkaufen oder dritten zugänglich machen.

Achtung, es kann 1-2 Wochen dauern, bis Sie den Registrierungs Code bekommen.

6.3 Updates

| 10449

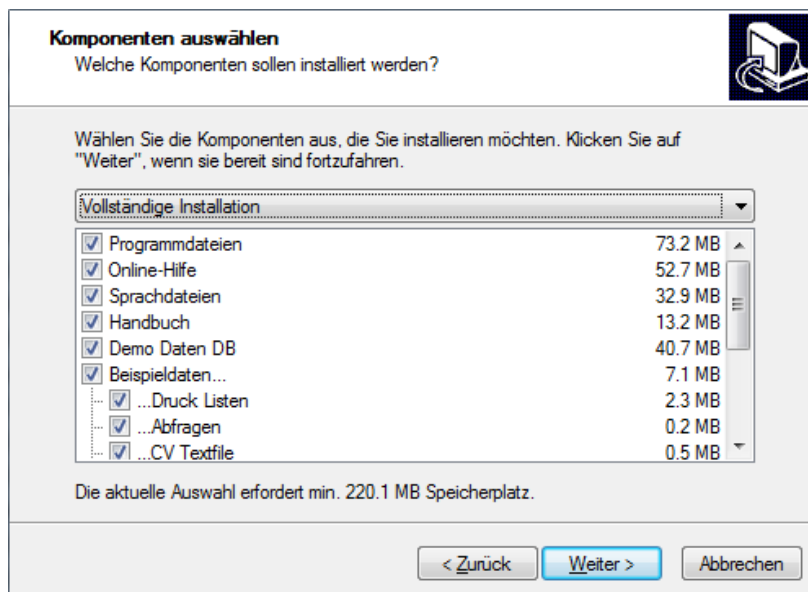
Updates werden bei bestehender Internetverbindung automatisch beim anmelden abgefragt und angezeigt (siehe Kapitel 4.9.9 Web Update check). Oder durch wählen des Update Check aus der Menüleiste Hilfe bzw. aus dem Menüfenster Menü Hilfstabellen.

Selbstverständlich können Sie sich auch auf der Homepage von rfnet (<http://mobaver.rfnet.ch>) über neue Versionen informieren. Welche Version Sie haben, kann ganz einfach aus dem Hauptmenü heraus aufgerufen werden. Klicken Sie auf den i-Button oben rechts, erscheint die Programm-Info mit der Version des Programms und der Tabellen.

Die Daten aus Ihrer aktuellen DB werden bei einem Update nur dann übernommen, wenn MobaVer registriert ist. Im anderen Fall kann die Daten DB nach dem Update nicht mehr geöffnet werden. Diese ist aber nicht unbrauchbar, sondern kann im Falle der Registration wieder verwendet werden.

In keiner Installationsart wird eine DatenDB installiert oder überschrieben. Wird beim starten von MobaVer keine DatenDB gefunden, so wird ein Dialog zum suchen/erstellen einer DatenDB angezeigt.

Die dargestellten Installations Optionen können abweichen, je nach Version von MobaVer.



Setup Update

Bespieldaten beinhalten Import Daten für Druck Listen und Abfragen, die in MobaVer entsprechend importiert werden können.

7 Hilfe | 10450

Wie können Sie sich bei Problemen oder Fragen helfen

7.1 Online Hilfe über <F1> | 10451

Die integrierte Online Hilfe kann über die Taste <F1> erreicht werden.
Wenn innerhalb der Onlien Hilfe nochmals die <F1> Taste gedrückt wird, wird eine Hilfe zur Hilfe angezeigt.

7.2 Forum | 10452

Ich biete über die Adresse <http://forum.rfnet.ch> ein Forum an, über welches Hilfe gesucht werden kann. Ich bitte alle Benutzer, sich im Forum zu informieren bzw. ein Problem auch dort zu schildern.

Im Forum kann grundsätzlich jeder mitmachen, dazu muss man sich aber registrieren. Die Freischaltung des Account erfolgt NICHT automatisch. Bitte melden Sie sich unter Angabe eines gewünschten Alias sowie der registrierten E-Mail Adresse bei mir

7.3 Registrieren nicht möglich | 10453

Als erstes stellen Sie bitte sicher, dass Sie die korrekte MobaVer Version verwenden, die zu Ihrem installiertem Access passt. Angaben dazu im nächsten Kapitel.

Es hat sich gezeigt, dass bei einigen Systemen dann Registrier Fehler auftreten, wenn in den Windows Ländereinstellungen Datumsformate eingestellt sind, die ich beim programmieren nicht berücksichtigt habe. Stellen Sie zum registrieren die Ländereinstellung temporär auf „Deutsch (Deutschland)“. Sie finden dies in der Windows Systemsteuerung unter „Regions- und Sprachoptionen“.

Nach der erfolgreichen Registration können Sie wieder auf die vorher eingestellte Ländereinstellung zurück.

Es hat sich auch gezeigt, dass viele Benutzer die Registrierungsdaten falsch eingegeben haben. Bitte füllen sie BEIDE Felder genau so aus, wie Sie diese von rfnet Software im Mail mitgeteilt bekommen haben. Am besten verwenden Sie Copy-Paste.

7.4 Falsche MobaVer Version | 10454

Die verwendete MobaVer Version muss zum installierten Access passen. Es kann durchaus sein, dass es „scheinbar“ funktioniert, trotzdem können Fehler auftreten.

Welches die richtige MobaVer Version ist, entnehmen Sie folgender Tabelle.

Access Version		MobaVer Version	Setup EXE
Access 2002 / XP	1)	MobaVerXP.mde	MobaVerXP.exe
Access 2003	1)	MobaVer03.mde	MobaVer03.exe
Access 2007	1)	MobaVer03.mde	MobaVer03.exe
Access 2010	2)	MobaVer10.mde	MobaVer10.exe
Access 2013	2)	MobaVer10.mde	MobaVer10.exe
Access 2016	2)	MobaVer10.mde	MobaVer10.exe

1) Diese Version wird nicht mehr weiter entwickelt.

2) Gibt es auch als RunTime zum kostenlosen Download bei Microsoft

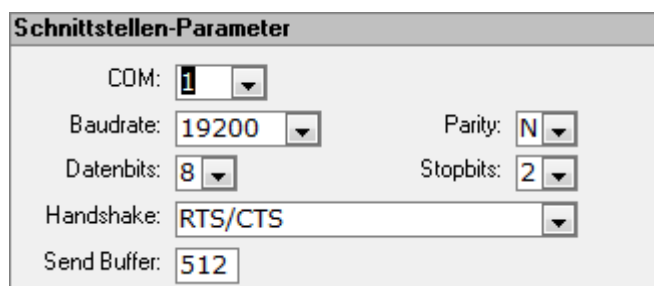
Falls Sie eine „falsche“ MobaVer Version benutzen, installieren Sie bitte die richtige.

Beachten Sie bitte, dass von Microsoft aktuell nur noch Access 2010 und 2013 (inkl. Runtime) unterstützt werden. Aus diesem Grund wird auch nur noch MobaVer10 weiter entwickelt. Die

älteren Version können noch bei rfnet Software heruntergeladen werden, werden aber nicht mehr supportet.

7.5 Digital System lässt sich nicht verbinden | 10455

Bei der Intellibox ist es relevant, welche Angaben in den RS232 Optionen von MobaVer und in den Sonderoptionen der IB gemacht werden.



Schnittstellen-Parameter

COM: 1

Baudrate: 19200

Parity: N

Datenbits: 8

Stopbits: 2

Handshake: RTS/CTS

Send Buffer: 512

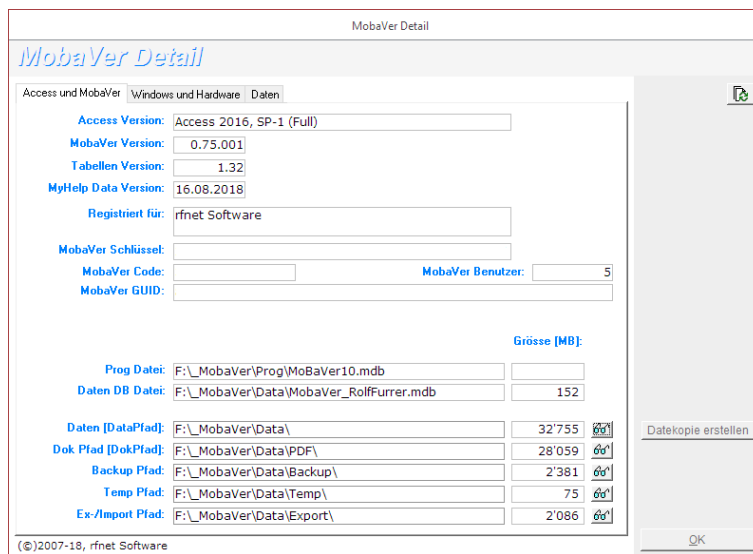
Die COM Adresse kann abweichen und muss aus der Systemsteuerung->Geräteanager Ihres Windows System ausgelesen werden.

Passend zu diesen Einstellungen sind in den Sonderoptionen der Intellibox folgende Einstellungen zu machen:

Option	Funktion	Wert	Beschreibung
1	Interface	3	Interface speed after power-up or reset. Speed 19200 bps
2	Interface	2	Both P50 and P50X protocols (this is the so called 'mixed P50/P50X' protocol mode)
4	Interface	0	Positive: +12V means CTS=TRUE (PC class of computers)
5	Interface	2	Anzahl Stopbits
6	Interface	254	CTS will be false for the specified time in units of 50 ms after a stop button has been pushed. Default 12.7 secs
7	Interface	88	Lead-In character for P50X protocol (when in mixed P50/P50X mode)

7.6 MobaVer Detail | 10456

Im Register/Ribbon Hilfe gibt es einen Eintrag „MobaVer Detail“. Bei Support Anfragen kann es sein, dass Sie Angaben aus diesem Fenster an rfnet Software melden müssen.



MobaVer Detail

Access und MobaVer Windows und Hardware Daten

Access Version: Access 2016, SP-1 (Full)

MobaVer Version: 0.75.001

Tabellen Version: 1.32

MyHelp Data Version: 16.08.2018

Registriert für: rfnet Software

MobaVer Schlüssel:

MobaVer Code: MobaVer Benutzer: 5

MobaVer GUID:

Grösse [MB]:

Prog Datei: F:_MobaVer\Prog\MoBaVer10.mdb

Daten DB Datei: F:_MobaVer\Data\MoBaVer_RolfFurrer.mdb 152

Daten [DataPfad]:	Grösse [MB]:
F:_MobaVer\Data\	32'755
Dok Pfad [DokPfad]: F:_MobaVer\Data\PDF\	28'059
Backup Pfad: F:_MobaVer\Data\Backup\	2'381
Temp Pfad: F:_MobaVer\Data\Temp\	75
Ex-/Import Pfad: F:_MobaVer\Data\Export\	2'086

Dateikopie erstellen

OK

(©)2007-18, rfnet Software

MobaVer Detail

7.7 Tastenkombinationen

| 10467

Innerhalb von MoBaVer sind verschiedene Tastenkombinationen definiert.

Gleichzeitig zu drückende Tasten sind mit einem + verbunden.

<F1>	Online Hilfe
<F3>	setzt den Fokus gemäss Wahl in Form Filter Liste
<Shift>+<F3>	setzt den Fokus auf das erste Suchfeld im Fenster
<F4>	setzt den Fokus auf das Listenfeld im Fenster (sofern vorhanden)
<F5>	setzt den Fokus auf das erste Datenfeld im Fenster (sofern vorhanden)
<F10>	Startmenü
<F12>	Ribbon Menü Ein/Ausblenden
<Ctrl>+<F10>	Hauptmenü

<Ctrl>+<Shift>+<A>	neu Anmelden (Benutzerwechsel)
<Ctrl>+<Shift>+<U>	Uhr
<Ctrl>+<Shift>+<S>	Quick Suche
<Ctrl>+<Shift>+<E>	Explorer
<Ctrl>+<Shift>+<F>	Quick Fenster
<Ctrl>+<Shift>+<M>	Quick Menü
<Ctrl>+<Shift>+<R>	Übersetzungs Tool öffnen
<Ctrl>+<Shift>+<O>	Optionen öffnen
<Ctrl>+<Shift>+<D>	Pfad zu DatenMDB zeigen
<Ctrl>+<Shift>+<H>	Liste aller Hilfen zeigen
<Ctrl>+<Shift>+<Q>	Quick Fahrzeug öffnen
<Ctrl>+<Shift>+<L>	Quick Links öffnen
<Ctrl>+<Shift>+<T>	DB Tools
<Ctrl>+<Shift>+<G>	Grösse und Position zum aktiven Fenster
<Ctrl>+<Shift>+	Grösse des MobaVer Programm Fenster
<Ctrl>+<Shift>+<V>	Bild Vorschau Fenster einblenden
<Ctrl>+<Shift>+<I>	Internet Browser öffnen
<Ctrl>+<Shift>+<N>	Notiz Liste
<Ctrl>+<Shift>+<INS>	Notiz Quick Add

<Ctrl>+<0> bis
<Ctrl>+<9> eigene Menübefehle

Windows eigene Tastenkombinationen

<Ctrl>+<V> einfügen des Inhalt der Zwischenablage (zBsp Text in ein Feld kopieren)
<Ctrl>+<C> kopieren eines markierten Text in einem Feld in die Zwischenablage
<Ctrl>+<X> ausschneiden eines markierten Text in einem Feld in die Zwischenablage

Auf einer Deutschen Tastatur bedeuten:

<Ctrl> = <Strg>
<INS> = <EINF>

7.8 Starten mit DB Tools

Manchmals kann es notwendig sein, beim Start von MobaVer gleich die eDB Tools zu starten. Dies kann erreicht werden, wenn beim Starten von MobaVer die <Ctrl> Taste (<Strg> Taste) gedrückt gehalten wird.

Es erscheint dann die Frage, ob Access im abgesicherten Modus gestartet werden soll, hier bitte «Nein» wählen und die <Ctrl> Taste immer noch gedrückt halten. Nach dem Laden der Sprache wird dann das Fenster der DB Tools angezeigt.

7.9 Ribbon Menü flackert

Achtung, wenn nach der Installation die Anmeldung kommt und dabei dann das Ribbon Menü flackert, ständig auf und zu geht, so kann über die Taste <F12> ein Menüstatus gespeichert werden. Anschliessend sollte das Flackern aufhören

8 Tutorials | 10457

Auf der Homepage von rfnet Software sind im Download Bereich einige Tutorials verfügbar. Im Moment sind folgende Themen vorhanden:

- Abfragen
- Drucklisten
- Decoderdateien
- Import aus MoVe
- USB Betrieb
- Links

Nach Bedarf und Kundenwunsch können auch weitere erstellt werden.

9 Quellen

| 10458

9.1 Decoder CV Import Dateien

| 10459

Im Lieferumfang von MobaVer sind einige Import Dateien mit CV Werten zu finden. Diese wurden mir freundlicherweise von Thomas Wyschkony zur Verfügung gestellt.

Weitere Decoder Dateien (ESU Loksound und Uhlenbrock) wurden von Dirk Hoffmann zur Verfügung gestellt, er hat sich dabei auch die Mühe gemacht, bei vielen CV Werten Bemerkungen über die Verwendung zu hinterlegen.

Peter Döring und Gerd Hesselmann haben ebenfalls einige CV Dateien erstellt, welche Sie zur Verfügung stellen.

Falls auch Sie solche Dateien erstellt haben und diese auch anderen MobaVer Benutzern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie mir diese Dateien zustellen. Ich werde diese dann in einer nächsten Version von MobaVer im Setup aufnehmen.

Oder noch besser, Sie stellen diese direkt ins Forum: <http://forum.rfnet.ch>

10 Stichwortverzeichnis

| 10460

A

Abfragen	140
Ergebnisse	145
Filter	142
Sortieren	144
zu Drucklisten verknüpfen	144
Access fehlt	19
Access Version	18
Account	
Admin entsperren	369
Admin entsperren	369
Adressen	190
Anmelden	38
AutoLink	101

B

Backup	225
Barcode	330
Benutzer	
Daten pflegen	197
Liste	202
neu erstellen	199
Passwort ändern	200
Passwort zurücksetzen	201
Berechtigungen	356
Bestellungen	270
Detail	271
Liste	270
Rech Nr konvertieren	273
Bewertung Sterne	358
Beziehungen Liste	164
Bild	
1. Bild	61, 110, 121
aus Fahrzeug entfernen	61, 109
aus Medien entfernen	121
Bild Sujet	61, 109, 121
Detail	89
Duplikate	86
Export	87
Import aus DB	85
Import aus Verzeichnis	84
Preview	355
Thumbnails	87
zu Fahrzeug hinzufügen	61, 109
zu Medien hinzufügen	121
Zugbild	79
Zugdarstellung	61, 109
Bild Liste	82

Bild Sujet	194
Bild Thumbnail	219
Bilder	82
Auto Resize	217

C

COM Schnittstelle	216
Computernamen	326
CSV	
Export	340
Import	332
CV	
kopieren	295
lesen	310
schreiben	310
CV 8 Hersteller	305
CV Gruppe	304
CV History	312
CV Histroy	295
CV Register	
Bemerkung	295
Erstellen	295
History	295
CV Werte	293
Export	293
Fehlende kopieren	296
Import	293
Kopieren	293
CV Werte Im/Export	301

D

Danksagung	14
DatenDB	
Fehlende	21, 37
Grunddaten	223
Komprimieren	223
Kopieren	223
Neu erstellen	223
Umbenennen	223
Verschieben	224
DB Tools	221
Backup	225
Browser	221
Datenkopie	227
Diverses	223
Restore	226
USB	224
DCC	309
Decoder	

CV 8	310
CV Histroy.....	295
CV lesen/schreiben.....	310
CV Werte	293
einfahren	319
F-Tasten	291
Function Mapping.....	316, 317
Identifizieren	306
Joka ServoDec4 + 8	316
Kennlinie.....	314
Programmier Hilfe	314
Puffer	297
Puffer	289
SwitchPilot Servo	316
Testen	318
Type.....	306
ZIMO.....	316
Zus Merkmale.....	289
Decoder CV Info	324
Decoder CV vergleichen.....	301
Decoder CV Werte Im/Export.....	301
Decoder Detail	288
Decoder Funktionen.....	299
Decoder Lange Adressen	324
Decoder Liste.....	285
Opt Adressen.....	286
zus Merkmale	286
Decoder Merkmale.....	307
Decoder Puffer	297
Decoder Type.....	306
Deinstallation	20
Demo Datenbank.....	22
Designer	
Abfragen.....	141, 283
Druck Liste.....	146, 283
Digital	
Assistent	316
CV History.....	312
CV lesen.....	310
CV schreiben	310
Dauertest.....	319
Decoder Adresse.....	309
Decoder CV vergleichen.....	301
Decoder CV Werte Im/Export	301
Decoder identifizieren.....	306
Decoder Merkmale	307
Decoder programmieren	309
Decoder Type.....	306
diverses	320
einfahren	319
PoM.....	309, 314
Programmier Typ	289
R/W Button	313
RS232 Schnittstelle.....	216
Schaltdecoder.....	319
Testen	318

Weichendecoder.....	319
Digital System	
Intellibox	309
Lenz.....	309
MoBaSbS	309
SPROG II USB	309
Tams Master Control.....	309
Digital Zentralen.....	17
Download.....	19
Druck Liste	
Assistent.....	160
Berichtfuss.....	154
Design.....	159
Farbe bei Feldern.....	159
Formate.....	148
Funktionen.....	154
Set Default.....	160
Druck Liste - Etiketten	161
Drucken	
PDF speichern	347

E

Eigene Hilfetexte.....	351
Eigene Werte.....	269
Eigenschaften	13
Einkaufliste.....	263
Einzelpreis.....	60, 136
Epoche.....	173
Ersatzteil	
Baumdarstellung.....	51
Ersetzen.....	74
Erster Start.....	21
ESU	316
Etiketten Vorlagen.....	162
Detail	163
Liste.....	162
Explorer	51
Export.....	247, 332
CSV.....	340
Excel.....	340
Hilfstabellen	340
HTML	340
PDF speichern	347
RTF.....	340
Wizard.....	341
Export Wizard.....	247, 341
Beispiel.....	343
Detail	344
Ergebnis HTML.....	346
Funktionsweise.....	342
Liste.....	341
Platzhalter	342
Template.....	342
Ext Programme.....	325
Hostname.....	326

Externe Programme	325
-------------------------	-----

F

Fahrzeug	
Baumdarstellung	51
Bild Sujet	61, 109
Detail	55
Drucken	71
Einzelpreis	60
kopieren.. 55, 56, 62, 63, 66, 110, 112, 114, 118, 297	
Liste	53
Service	126
Set Nr	69
Suchen	72
Suchen und Ersetzen	74
Vergleichen	69
Fahrzeug Service	126
Fahrzeuge vergleichen	69
Fehlende DatenDB	37
Felder	
Ausblenden	233
Felder ausblenden	233
Felder Ein-/Ausblenden	233
Feld Liste	235
Feld Set	233
Register Reihenfolge	237
Felder einblenden	233
Felder Pflichtfelder	233
Fenster	
Position und Grösse	278
Fenster Position und Grösse	278
Fenster Set	276
File Sync	229
Flag	
Detail	139
Liste	138
Form Filter	232
Freie Felder	
Fahrzeug	67, 116
Feld Vorlagen	238
Format Wahl	239
Medien	124

G

Gattung	169
Geschwindigkeits Kennlinie	314
Gesellschaft	170

H

Haftungsausschluss	17
--------------------------	----

Hauptgleisprogrammierung	309, 314
Hauptmenü	39, 167
Offene Fenster	39
Hilfe	22
Hilfstabelle	
Adressen	190
Decoder Funktionen	299
Epoche	173
Ersatzteile	174
Gattung	169
Gesellschaft	170
Kategorie	167
Orte	183
Spurweite/Masstab	187
Verpackung	185
Vorbild Antrieb	188
Vorbild Traktion	189
Zustand	186
Homepage von rfnet	372
Hostname	326

I

Import	247, 332
Excel	339
Henning Voosen MoVe	337
Hilfstabellen	340
MoVe	337
InfoPad	247
Verbindung	266
weitere Felder	267
InfoPad Anschluss	266
bearbeiten	266
hinzufügen	264
InfoPad Feld	
bearbeiten	266
hinzufügen	264
InfoPad Typen	250
Allgemein	251
Belegtmelder	252
Block	254
Code	258
Decoder	256
EKSL	263
Objekt	260
RTF	257
Stecker	255
Step by Step	258
Tabelle	262
ToDo	262
Installation von MobaVer	19
Intellibox	17, 309
Intellibox Reset	320
Internet Browser	348
extern	348
intern	348

Link Parameter	100
Inventar Nr Syntax	275

J

Joka.....	316
-----------	-----

K

Kalender	36, 43
Jahresübersicht.....	43
Monatsübersicht.....	43
Setting.....	45
Kalender Setting.....	45
Kategorie.....	167
Kurzzeichen	38

L

Langes klicken	
Decoder	285
Ext Programme.....	325
Langes klicken.....	355
Lenz.....	17, 309
Link	
AutoLink	101
Link Liste	95
Link Paramter.....	100
Linkfilter	101
Links	95
List Einträge	
löschen	240
Listen Text Editor	353
Listenfeld.....	57, 106, 120
Lizenz.....	16

M

Märklin DIP Switch.....	323
Medien	
Baumdarstellung	51
Bild Sujet	121
Detail.....	119
drucken	125
kopieren.....	119, 122, 123
Liste	117
Suchen	126
Meldungsboxen	357
Farbe.....	210
Menü	
Daten	50
Hauptmenü	38, 39, 200
Menü Benutzer und Optionen.....	197
MoBaSbS	309

MobaVer	
Danksagung.....	14
Deinstallation	20
Demoversion.....	370
Eigenschaften.....	13
Erster Start	21
Haftungsausschluss.....	17
Installieren.....	19
Lizenz.....	16
Registrier Code.....	371
Registrieren	16, 370
Registrierungs-Schlüssel	371
Übersetzungen	15
Voraussetzungen	18
MobaVer Detail	375
MobaVer Forum	374

N

NMRA	316
Nothalt.....	312
Notizen	36, 47
Detail	48
Liste.....	47
Quick Add.....	49

O

Optionen	202
Admin	216
Create Thumb	219
Darstellung Menü/Bildübersicht	209
Inventar Nr.....	209
Kopf- und Fusszeilen.....	212
Logo	211
Optionen	202
Programm Start.....	206
RS232	216
Standard Links	214
Verzeichnisse	214
Optionen	
Reminder.....	208
Optionen Quick Menü	212
Orte.....	183
Aufstellort.....	183
Einbauort.....	183
Lagerort	183
Speicherort	183

P

Papierkorb.....	40
Passwort	38
Passwort ändern	200

Passwort zurücksetzen	201
PDF Speichern.....	347
PoM	309, 314
Programm Info.....	50
Programm übersetzen	243
Programmier Hilfe.....	314, 322
Programm-Info.....	372

Q

Quick Fahrzeug	329
Abfrage Voraussetzungen	329

R

R/W Button.....	313
Rech Nr in Bestellung konvertieren	273
Reg Code.....	25
Register Reihenfolge.....	237
Register sortieren	237
Registrier Code.....	371
Registrier Schlüssel anfordern	25
Registrieren	16, 23, 370
Reminder.....	36, 42, 46
Restore	226
Ribbon Menü.....	28
beim Start anzeigen	207
Quick Menü	212

S

Schaltdecoder	318
Schnelleinstig	28
Serielle Schnittstelle.....	216
Service	126
Fahrzeuge.....	63
Zubehör	112
Service Templates	132
Set	
Detail.....	136
Einzelpreis.....	136
Liste	135
Set Nr	69
Setpreis.....	60
Sprachen	
Deutsch	15
Englisch	15
Holländisch.....	15
Spanisch	15
SPROG II USB	309
Spurweite/Masstab	187
Start	
Programm Symbol.....	37
Startassistent.....	21

zum ersten Mal.....	21
Startassistent.....	21
Starten von MobaVer	37
Statistik.....	231
Sterne.....	358
Strichcode	330
Stückliste	263
Suchen.....	41, 72, 117, 126
AutoIdent	330
Fahrzeug	72
Medien	126
Schnell Suche.....	330
Volltext.....	330
Zubehör.....	117
Superung	60, 62, 111, 178
Baumdarstellung.....	51
Systemvoraussetzungen.....	18

T

Tams Master Control	17, 309
Tender	195
Termine	36, 46
Detail	47
Liste.....	46
Reminder.....	46
Testzeit.....	370
Text Editor	351
Textlistenfeld	57, 106, 120, 267
Assistent.....	267
Thumbnail	87
Tutorials.....	378

U

Übersetzung	243
Auto Translate.....	244
Detail	246
Feld anzeigen.....	244
Google Sprachcode	245
Info.....	245
Text eintragen.....	246
Übersetzungen.....	15
Unregistrierte Version	37
Update	
Check.....	242
MobaVer.....	372
USB	224
USB Betrieb	207
User Level	356

V

Verkauf Liste	270
---------------------	-----

Verkaufs Liste	166
Verkauft	270
Verpackung.....	185
Versionskontrolle	49
Verzeichnisse	
[DokPfad]	214
[ProgPfad].....	214
Volltextsuche.....	41, 330
Voraussetzungen	18
Vorbild Antrieb	188
Vorbild Traktion.....	189

W

Weichendecoder.....	318
Wertpunkt	278
Detail.....	279
Funktion.....	281
zu Fahrzeug hinzufügen.....	60, 108

Z

ZIMO	316
Zubehör	
Baumdarstellung.....	51
Detail	105
drucken	116
kopieren	105
Liste.....	103
Service	126
splitten	106
Suchen.....	117
Zubehör Service	126
Zug	
Drucken.....	81
Zug Foto	80
Zum Verkauf.....	270
Zustand.....	186

11 Hilfeverzeichnis (noch im Aufbau)

| 10461

Jede Online Hilfeseite in MobaVer hat eine ID (Help ID), nach dieser kann hier gesucht und evt. weitere Erklärung gefunden werden. Dieses Hilfeverzeichnis ist noch im Aufbau.

ID 108, Hauptmenü	39	ID 264, Optionen - Standard Links	214
ID 119, Anmelden.....	38	ID 265, Fahrzeuge drucken	71
ID 121, Passwort ändern	200	ID 267, Bild Import aus MDB.....	85
ID 123, Optionen.....	202	ID 268, Bilder Duplikate	86
ID 124, Optionen - Verzeichnisse.....	214	ID 271, Adressen Edit	190, 192
ID 125, Online Hilfe	349, 374	ID 272, Decoder Funktion Edit.....	300
ID 128, Hilfe zur Online Hilfe.....	374	ID 273, Orte Edit.....	183
ID 135, Optionen - Darstellung Menü.....	209	ID 274, Verpackung Edit	185
ID 161, Text Editor	351	ID 275, Link – AutoLink Filter	102
ID 182, DB Tools.....	221	ID 276, Link - URL.....	101
ID 183, DB Tools - Backup.....	225	ID 279, Bild Preview	355
ID 184, DB Tools - Restore	226	ID 280, Fahrzeugdaten ersetzen	71
ID 196, Passwort zurücksetzen.....	201	ID 281, Explorer.....	51
ID 200, Optionen - Quick Menü	212	ID 282, Zug drucken.....	81
ID 203, Optionen - Kopf-/Fusszeilen	212	ID 283, Druck Listen Designer	147
ID 204, Fahrzeug Liste	53	ID 283, Druck Listen Designer - Abfragen	150
ID 205, Fahrzeug Detail.....	55	ID 283, Druck Listen Designer - Hintergrund Bild.....	150
ID 208, Zug Liste.....	75	ID 283, Druck Listen Designer - Kopf/Fusszeile..	150
ID 209, Zug Detail	77	ID 283, Druck Listen Designer - Optionen	148
ID 210, Zugverband.....	79	ID 283, Druck Listen Designer - Vorschau Bild...	151
ID 212, Kategorie Liste.....	167	ID 287, DB Tools - Browser	221
ID 213, Gattung Liste.....	169	ID 288, DB Tools - Diverses.....	223
ID 214, Gesellschaft Liste	170	ID 289, Kategorie Edit	167
ID 215, Epoche Liste.....	173	ID 290, Gattung Edit	169
ID 216, Decoder Liste	82, 285	ID 291, Spurweite/Massstab Edit.....	187
ID 217, Adressen Liste	190	ID 292, Ersatzteil Edit	174
ID 218, Decoder Funktion Liste	299	ID 2936, Druck Liste - Hilfsrahmen.....	152
ID 219, Orte Liste.....	183	ID 294, Fahrzeug detail - Ersatzteil.....	62
ID 220, Verpackung Liste	185	ID 300, Vorbild Traktion Liste	189
ID 221, Zustand Liste.....	186	ID 301, Vorbild Traktion Edit	189
ID 222, Spurweite/Massstab Liste.....	187	ID 302, Vorbild Antrieb Liste.....	188
ID 223, Ersatzteil Liste	174	ID 303, Vorbild Antrieb Edit.....	188
ID 224, Bilder Liste	82	ID 308, Druck Liste	152
ID 225, Dir einlesen, Bild Vorgaben	84	ID 308, Druck Liste - Bild ID.....	153
ID 227, Bild Detail	89	ID 308, Druck Liste - Source/Position	154
ID 229, Link Liste	95	ID 309, Druck Liste - Feldformat.....	158
ID 230, Link Detail.....	101	ID 31, Bestellungen konvertieren	273
ID 231, Link erstellen.....	97, 98	ID 31, Rech Nr konvertieren	273
ID 249, Fahrzeug suchen.....	71	ID 310, Druck Liste - Titelformat.....	159
ID 250, Abfrage Designer - Aliasname.....	142	ID 311, Druck Liste - Design.....	159
ID 252, Abfrage Designer – Alias ändern	142	ID 312, Druck Liste - Assist	160
ID 253, Abfrage Designer – Detail und Drucklisten	144	ID 314, Abfrage – Wert wählen.....	142
ID 254, Abfrage Designer - Sortierung	144	ID 315, Abfrage – Liste aller Abfragen	140
ID 255 Abfrage Designer - Filterbedingungen ...	142	ID 317, CSV Import.....	332
ID 256, Abfrage Designer – Quellen und Felder.	141	ID 320, Import.....	332
ID 259, Abfrage Designer	141	ID 321, Export	340
ID 260, Abfrage Ergebnis zeigen	145	ID 322, Benutzerdaten.....	197
ID 263, Decoder Edit.....	288	ID 323, Gesellschaft Edit.....	170
		ID 324, Epoche Edit.....	173

ID 325, Zustand Edit.....	186
ID 327, Freie Felder Vorlagen Liste.....	238
ID 328, Freie Felder Vorlagen Edit.....	238
ID 331, Bild Sujet Liste.....	194
ID 332, Bild Sujet Edit.....	195
ID 333, Fahrzeug Detail - Bilder	61
ID 339, Digital.....	82, 309
ID 340, Fahrzeuge vergleichen.....	69
ID 341, Optionen - RS232.....	216
ID 342, CV lesen/schreiben.....	310
ID 349, Fahrzeug Detail - Service	63
ID 350, Fahrzeug Detail - Links	65
ID 351, Fahrzeug Detail - Freie Felder	67
ID 352, Programm übersetzen	243
ID 353, Übersetzungs Info.....	245
ID 355, Übersetzungs Detail	246
ID 356, Listen Vorlagen.....	240
ID 357, Listen vorlage Edit.....	242
ID 358, List Einträge löschen	240
ID 365, Optionen - Programm Start	206
ID 366, Optionen - Aktuelle DB	208
ID 367, Optionen - Optionen.....	202
ID 368, Benutzer – Neu erstellen.....	199
ID 370, Set Liste.....	135
ID 371, Set Detail.....	136
ID 373, Fahrzeug Detail - Flags.....	67
ID 374, Flag Liste	138
ID 375, Flag Detail.....	139
ID 380, Märklin DIP Switch	323
ID 382, Suche.....	330
ID 383, Tender Liste	195
ID 384, Tender Edit	195
ID 386, Benutzerdaten – Login Error.....	199
ID 387, Benutzerdaten – Login Daten	199
ID 388, ADMIN entsperren	369
ID 391, Zug Foto	80
ID 392, CV Gruppen Liste	304
ID 393, CV Gruppen Edit	304
ID 394, Inv Nr Syntax Liste.....	275
ID 395, Inv Nr Syntax Edit.....	275
ID 396, Digital – CV Gruppe.....	310
ID 399, CV8 Liste.....	305
ID 400, CV8 Edit.....	306
ID 401, Superung Liste.....	178
ID 402, Superung Edit.....	178
ID 403, Statisitk	231
ID 404, Optionen - Logo.....	211
ID 405, Optionen - Admin.....	216
ID 406, Web Update	242
ID 407, Decoder Programmierhilfe.....	322
ID 412, Druck Listen	146
ID 413, DB Tools – Convert from A97	228
ID 417, Zubehör Liste	103
ID 418, Zubehör drucken.....	116
ID 421, Zubehör suchen.....	71, 117
ID 422, Zubehör Detail.....	105
ID 424, Zubehör Detail, Ersatzteile.....	110
ID 428, Zubehör Detail, Bilder	109
ID 430, Zubehör Detail, Service	112
ID 431, Zubehör Detail, Freie Felder.....	116
ID 433, Zubehördaten ersetzen	71, 117
ID 434, Fahrzeug Detail - Superung	62
ID 435, Zubehör Detail, Superung.....	111
ID 436, Zubehör Detail, Beziehungen	114
ID 437, Fahrzeug Detail - Beziehung	66
ID 438, Zubehör Detail, Kauf/Lager.....	108
ID 441, Service	126
ID 442, Service Templates Liste.....	132
ID 444, Felder Ein-/Ausblenden Set.....	233
ID 445, Felder Ein-/Ausblenden	235
ID 447, Export Wizard Liste.....	341
ID 448, Export Wizard Edit.....	344
ID 451, DB Tools - USB.....	224
ID 458, Dir einlesen, Link Dok VorgabenBilder Liste	99
ID 459, MoVe XLS Import	337
ID 461, Decoder Type Liste.....	306
ID 462, Decoder Type.....	307
ID 463, Link Parameter.....	100
ID 466, Bild Export.....	87
ID 468, Externe Programme Liste	325
ID 469, Externes Programm	326
ID 472, FensterSet Liste.....	276
ID 476, Zubehör Detail, Links	113
ID 482, Felder Ein-/Ausblenden Edit - Reihenfolge	237
ID 483, Etiketten Vorlagen Liste.....	162
ID 484, Etiketten Vorlage.....	163
ID 485, Eigene Werte Liste.....	269
ID 487, Fensterpositionen	278
ID 495, Form Filter Liste	232
ID 497, Medien Liste.....	117
ID 498, Medien drucken.....	125
ID 499, Medien suchen	71, 126
ID 500, Medien Detail.....	119
ID 501, InfoPad	247
ID 502, InfoPad - Allgemein	251
ID 502, InfoPad – To Do.....	262
ID 503, InfoPad - RTF.....	257
ID 504, InfoPad - Code.....	258
ID 506, InfoPad - Belegtmelder	252
ID 507, InfoPad - Block.....	254
ID 508, InfoPad - Decoder	256
ID 509, InfoPad - Stecker.....	255
ID 514, Mediendaten ersetzen	71, 126
ID 515, InfoPad – Anschluss bearbeiten.....	266
ID 517, InfoPad - Verbindung	266
ID 519, InfoPad – Anschluss/Feld hinzufügen.....	264
ID 523, InfoPad – Feld bearbeiten.....	267
ID 529, Beziehungen	164
ID 537, DB Tools - Datenkopie	227
ID 538, Adressen Drucken.....	190

ID 541, Verkauf - Liste	270
ID 541, Verkaufs Liste.....	166
ID 542, Verkauf - Drucken.....	270
ID 546, Artikel wählen.....	358
ID 548, Bestellung Liste.....	270
ID 549, Bestellung Detail.....	271
ID 552, Papierkorb.....	359
ID 558, InfoPad – Step by Step.....	258

ID 559, InfoPad - Objekt.....	260
ID 563, Listen Text Editor	353
ID 567, Textlistenfelder Assistent.....	267
ID 570, InfoPad – Tabelle	262
ID 578, InfoPad – EKSL	263
ID 579, File Sync.....	229
ID 623, Decoder Lange Adressen	324
ID 630, Decoder CV Info.....	324