



Die Mobile App für das Android Betriebssystem

„PicMapToGo“ ist die mobile Version für Android Tablets oder Smartphones und die Antwort vieler Kundenwünsche. Die App beinhaltet alle wesentlichen Funktionen, um auch umfangreiche Dokumentation vor Ort durchführen zu können. Die Bedienung ist trotz der engen Platzverhältnisse auf einem Handy absolut einfach und intuitiv. Fast alles lässt sich wie gewohnt per Drag&Drop erledigen. Per Tastendruck werden die aufgenommenen Daten ins Projekt auf dem Server geladen, um diese in „PictureMap“ weiterbearbeiten zu können. Viele Funktionen, wie das Anlegen, Bearbeiten und Aufteilen von Projekten, das Bautagebuch mit automatischer Wetterabfrage, die Generierung von Word- oder Excel-Dokumenten, ein Mangel- und Aufgabenmanagement sind erst in Verbindung mit „PictureMap“ der Version für den Windowsrechner möglich.

Menüschaltfläche
Projekte importieren und wechseln, Pinfarben ändern z.B. nach Schlagwort, Eigenschaften, selten genutzte Funktionen

Upload-Button
Änderungen per klick ins Projekt laden

Kamerapp
Bilder werden sofort im Vorschaufenster angezeigt. (Ablegen per Drag & Drop)

Auswahl
Wechseln von Grundrissen und Ordnern

Multibutton
Durchschalten einzelner Funktionalitäten wie Dropbutton, Pingröße ändern, Serienablage, Arbeits- oder Filterwerkzeuge etc.

Infobereich, Logopanel und Anzeige der Fotos
Informationen zum aktuell selektierten Pin oder Anzeige der mit der Kamera-App erstellten Bilder oder Logopanel mit Lizenzinformationen

Bild vom gewählten Pin
Zusatzbilder können durch das rechts oder links Wischen durchgeblättert werden.

Sprachnotiz
eigener Audiorecorder, gestartet über Kontextmenü

Pin
mit Blickrichtung, Farb- und Statusinformationen

Dropbutton
(Frage, Info, Aufgabe Mangel)

Textnotiz

Dateien
(PDF, Word, Excel etc.)

Bautagebuch
Berücksichtigung im Bautagebuch

Mangel
gezackter Rahmen um Pin signalisiert Mangel (rot offen/ grün erledigt)

Toolpanel
Bereich für zusätzliche Werkzeuge oder der Legende, Angepasst für das gewählte Schlagwort

Sphärische Bilder
Kugelpanorama das mit dem FSP-Vierer betrachtet werden kann

Legende: nde KG_444_Niederspannungsinstallationsanlagen KG_445_Beleuchtung

Vielen Dank für Ihr Interesse an „PicMapToGo“. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren „Sie werden es lieben“. Helfen Sie uns bei der Weiterentwicklung durch ein Feedback oder durch Verbesserungsvorschläge.



Inhaltsverzeichnis

Die Mobile App für das Android Betriebssystem	1
Die 5 goldenen Regeln für „PictureMap“ und „PicMapToGo“	3
Installation und Einrichtung	3
Installation von PicMapToGo	3
Installation PicMapServer für Zugriff via WLAN	4
Projekte importieren und entfernen.....	4
Drahtlos per W-LAN	4
Offline per USB-Verbindung.....	5
Mobil abgelegte Bilder und Dateien auf dem Server laden.	6
Drahtlos per W-LAN	6
Offline per USB-Verbindung.....	7
Projekte Erstellen in PictureMap	7
Funktionsübersicht und Konzept	8
Projekt öffnen	10
Grundlagen der Bedienung (Grundriss- oder Ordneransicht).....	11
Auswahl und Anlegen von Grundrissen	11
Ablegen und Ändern von Bildern und Dateien	13
Schlagworte anlegen und bearbeiten.	18
Weiterführende Funktionen	21
Selektionswerkzeuge und Pins Löschen	21
Filter und Suchfunktionen	22
E-Mail Generieren	23
Erweiterte Einstellungen	25
GPS und Kompassfunktion (in Bearbeitung)	27
Kleine weitere Helfer.....	28



Die 5 goldenen Regeln für „PictureMap“ und „PicMapToGo“

- 1) Ein Bild ein Pin, auch bei eng beieinanderliegenden Fotostandorten. Die Funktion mit den Zusatzbildern (einem Pin mehrere Bilder zuordnen) dient ausschließlich dazu, ein Vorher und Nachher derselben Situation zu dokumentieren (z.B. vor und nach einer Umbaumaßnahme).
- 2) Erstellte Fotos sollten sofort abgelegt und kommentiert werden. Insbesondere „PicMapToGo“ ist darauf optimiert, alle Dinge direkt auf der Baustelle zu erledigen. Nicht benötigte Bilder sollten schnellstmöglich aus dem Vorschaufenster gelöscht werden. Um darauf hinzuweisen, werden in „PicMapToGo“ alle Bilder im Vorschaufenster, die älter als 10 Minuten sind, mit einem Totenkopfsymbol gekennzeichnet.
- 3) Weniger ist manchmal mehr. Beim Ablegen von Bildern öffnet sich zwar der Dialog zur Angabe von Informationen, es müssen aber nicht immer zwingend Informationen angegeben werden (Ein Bild sagt ja bereits mehr als 1000 Worte). Auch muss nicht jeder Pin zur Berücksichtigung im Bautagebuch gekennzeichnet werden, denn das Ablegen selbst ist ja bereits eine Dokumentation. Im Bautagebuch sollten nur relevante Dinge vermerkt werden.
- 4) Grundrisse sollten möglichst kompakt und gut erkennbare Raumgrenzen beinhalten. Technische Details wie Kanäle, Klappen etc. sollten zwingend vermieden werden. PictureMap ist kein CAD-Software.
- 5) Räume und Achsen auf Grundrissen zu definieren ist zwar mit etwas Aufwand verbunden, rentiert sich aber insbesondere bei Projekten mit längeren Laufzeiten. Wenn Sie möchten übernehmen wir diese Aufgabe auch gern für Sie!

Installation und Einrichtung

Installation von PicMapToGo

Die Ausführung von „**PicMapToGo**“ benötigt mindestens die SDK-Version von 23 (Marshmallow). Dies bedeutet, dass die Installation auch auf einem Samsung S5 mini möglich ist, wenn auch etwas ruckelig.

Bei mitgelieferter APK (App-Installationsdatei) schließen Sie Ihr Handy über USB-Kabel an ihren Rechner an und stellen Sie sicher, dass der Zugriff von ihrem Rechner auf das Handy möglich ist. Kopieren Sie die Datei „PicMapToGo.apk“ in ein Verzeichnis auf ihrem Handy, wo sie mit dem Dateimanager des Handys draufzugreifen können (z.B. Dokumente oder Download). Wählen Sie die Datei mit dem Dateimanager vom Handy und starten Sie die Installation. Stellen Sie sicher, dass Sie entsprechende Zugriffsrechte für die Installation erlauben. Alternativ können Sie die App „**PicMapToGo**“ auch direkt aus dem Playstore von Google downloaden und installieren. Nach der Installation sollte sich die App in ihrer App-Übersicht befinden und von dort einfach gestartet werden können. Für weitere Zugriffsberechtigungen z.B. auf die Kamera oder das Dateisystem werden Sie während der Programmausführung gefragt.

Achtung, wenn sie „PicMapToGo“ von Ihrem Handy deinstallieren, können Projekte ungefragt gelöscht werden. Sichern oder Synchronisieren Sie daher im Vorfeld die Daten. Achten Sie immer auf ausreichend freien Gerätespeicher bei der Verwendung von „PicMapToGo“



Installation PicMapServer für Zugriff via WLAN

Die Installation des PicMapServer ist nur erforderlich, wenn sie das Importieren von Projekten und das Hochladen von erstellten Daten über WLAN realisieren möchten. Alternativ können Projekte auch über USB-Kabel übertragen werden, was in einem späteren Abschnitt beschrieben wird.

Beim PicMapServer handelt es sich um eine eigene Applikation, die auf einem Rechner bzw. einem Server ausgeführt werden kann. Bei nur einer einzigen PictureMap Instanz im Netzwerk, kann alternativ auch unter (**Datei -> Eigenschaften -> Reiter „PicMapToGo“**) ein Häkchen bei **„PicMapServer beim Programmstart starten“** gesetzt werden, wodurch **„PictureMap“** die Funktion des PicMapServer übernimmt. Dies sollte jedoch nur erfolgen, wenn im gesamten Netzwerk PictureMap nur auf einem Rechner installiert ist oder in den Einstellungen von **„PicMapToGo“** die IP oder der Hostname vom jeweiligen Rechner, auf dem die Instanz von PictureMap installiert ist, angegeben wird (was bei lokalen Laufwerken leicht möglich ist). Das Programm muss auch, solange wie die Kommunikation erfolgt, gestartet sein.

Generell wichtig ist, dass die Mobilteilnehmer via WLAN auch auf den Server zugreifen können, daher sich im selben Netzwerk befinden. Der PicMapServer als eigenständige Applikation unterstützt auch Übersetzungen von Pfaden, siehe auch in der separaten Beschreibung vom PicMapServer.

Zur Kommunikation zwischen Server und den einzelnen PictureMap-Instanzen ist ein beliebiges Verzeichnis (Mobileverzeichnis) erforderlich, auf das alle Instanzen zugreifen können. Dies wird in **„PictureMap“** unter (**Datei -> Eigenschaften -> Reiter „PicMapToGo“**) unter **„Syncverzeichnis Mobile-App“**, z.B. (c:\\PictureMapMobil) angegeben.

Sollten die Ports für TCP (5454) und UDP (5455) geändert werden, muss dies im Mobilserver, sowie in allen Teilnehmern erfolgen. Der UDP Port wird verwendet, um mittels eines Broadcast den PicMapServer im Netz zu finden, so dass keine weitere Netzwerkeinstellung erforderlich ist (funktioniert aber nur im selben **Subnetzwerk**, anderenfalls IP angeben). Der TCP Port dient der eigentlichen Datenübertragung.

Projekte importieren und entfernen

Drahtlos per W-LAN

Das Importieren oder das Entfernen eines Projekts erfolgt über die Funktion **„Projekte importieren“**, zu erreichen über die Menüschaltfläche im Handy. Es ist eine aktive WLAN-Verbindung erforderlich, der PictureMap-Server muss gestartet sein, die Adresse und Port muss im Handy gesetzt sein und Server und Geräte müssen sich im selben Netzwerk befinden. Auch hat sich gezeigt, dass in manchen Fällen, bei einer bestehenden Remoteverbindung zu einem anderen Rechner, keine Verbindung aufgebaut werden kann.

Ist die Verbindung erfolgreich, wird eine Liste aller mobil zur Verfügung stehender Projekte angezeigt. Bei Projekten, die auf das Handy geladen werden sollen, ist ein Häkchen zu setzen. Standardmäßig werden nur die Grundrisse und Verzeichnisse berücksichtigt. Sollen auch die Bilder, Dateien und sonstige Daten importiert werden, ist jeweils das entsprechende Häkchen zu setzen. Über die Schaltfläche **„Alles“** werden alle Häkchen gesetzt, so dass das vollständige Projekt importiert wird.

Beim Klick auf die Infoschaltfläche erhalten sie neben ein paar Informationen zum Projekt auch die Projektgröße auf dem Server. Der Import kann wesentlich kleiner sein, je nachdem welche Daten importiert werden. Haben Sie immer den freien Speicher ihres Gerätes im Auge, in der aktuellen Version von „PicMapToGo“ erfolgt hier noch keine vollständige Überwachung.



Projekte, die sich bereits auf dem Handy befinden, werden über das bereits gesetzte Häkchen angezeigt. Damit das Projekt vom Handy entfernt wird, muss das Häkchen einfach entfernt werden.

Achten Sie beim Entfernen von Projekten darauf, dass die Statusmeldung hinter dem Listeneintrag grün und der Listeneintrag nicht rot hervorgehoben ist, da anderenfalls noch nicht alle Daten des Projekts auf den Server über die Upload-Funktion geladen wurden und damit unwiederbringlich verloren gehen.

Bestätigen Sie den Dialog, damit die Projekte entsprechend ihrer Einstellung importiert bzw. gelöscht werden. Der Import kann je nach Projektgröße und ob auch Bilder und Dateien geladen werden etwas dauern. Der Arbeitsstand wird mittels einem Fortschrittsbalken angezeigt. Der Vorgang kann auch abgebrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden.

Offline per USB-Verbindung

Im Fall, dass der Zugriff auf das W-LAN nicht möglich oder erlaubt ist, können mobile Projekte direkt in das Verzeichnis „Phone\Android\data\de.bajestro.picmaptogo\files\extern“ des Handys kopiert werden. Befindet sich im Ordner „files“ kein Ordner „extern“, legen Sie diesen an (Kleinschreibung beachten).

Ein Mobiles Projekt erhalten Sie in „PictureMap“ über das Dateimenü (**Projekt -> PicMapToGo -> Mobiles Projekt erhalten**). Wählen Sie die gewünschten Daten im sich öffnenden Dialog und bestätigen Sie diesen. Es öffnet sich ein Desktopfenster, mit dem Projektordner „Mein Projekt“, wobei Sie die Bezeichnung „Mein Projekt“ beliebig ändern können. Sie können mehrere Projekte im Verzeichnis „extern“ haben.

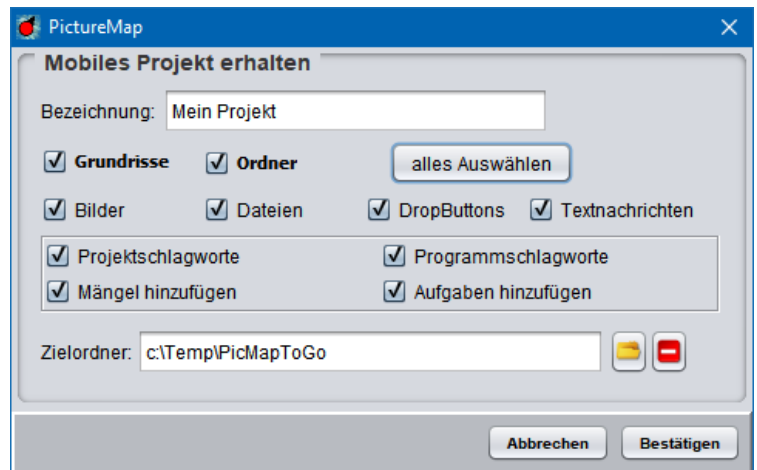


Abbildung 1: Dialog mobiles Projekt erhalten in PictureMap

Nach dem erfolgreichen Kopieren des Ordners löschen Sie bitte den Ordner im Desktopfenster, um den Speicherplatz wieder freizugeben. Das Entfernen der Projekte vom Mobilien Gerät erfolgt, indem diese aus dem Verzeichnis „extern“ gelöscht werden.

- ! **Achtung: Wenn Änderungen der Projektstruktur durch das Handy erfolgen, wird dies am Computer erst aktualisiert, wenn der USB-Stecker kurz ein und ausgesteckt wird.**
- ! **Beim Erstellen und Löschen von Projekten im Ordner „extern“ muss PicMapToGo beendet werden, da es anderenfalls zu Inkonsistenzen kommen kann.**
- ! **Löschen Sie keine Projekte außerhalb des Ordners „extern“ von Hand!**



Mobil abgelegte Bilder und Dateien auf dem Server laden.

Drahtlos per W-LAN

Sobald eine Änderung an einem Projekt vorgenommen wurde, z.B. indem ein Pin bearbeitet, ein Bild, oder eine Datei hinzugefügt oder eine Ansicht angelegt wurde, wird die Upload Schaltfläche grün angezeigt. Ist die Verbindung zum Server möglich, löst ein Klick darauf das Hochladen der Änderungen aus. Der aktuelle Arbeitsstand wird über ein Fortschrittsbalken angezeigt. Der Vorgang kann jederzeit abgebrochen und zu einem Späteren Zeitpunkt erneut ausgeführt werden. Es wird aktuell nur ein Netzwerk unterstützt, daher die Unterscheidung z. B. zwischen Büro und einem Heimnetzwerk erfolgt nicht (Dies wird ggf. in einer späteren Version noch umgesetzt werden).

- ! Während des Uploads darf der PicMapServer bzw. PictureMap nicht beendet werden, da dann während des Imports Schreibvorgänge auf Dateien mittendrin abgebrochen werden könnten¹. Dies würden ein Fehler in der Projektstruktur erzeugen und das Projekt lässt sich dann ggf. nicht mehr öffnen. Sollte dieser Fall tatsächlich eintreten, lässt sich, da PictureMap die wichtigen Dateien redundant speichert, jedoch wieder in Ordnung bringen (Siehe Projektwiederherstellung).

Änderungen im Projekt werden aus Geschwindigkeitsgründen zuerst ins Mobileverzeichnis auf dem Rechner/Server, in einen eigenen Ordner „**upload(nummer)**“ kopiert. Der Upload für das Handy ist erfolgreich abgeschlossen, wenn dieser Vorgangbeendet ist und „Daten übertragen“ mit einem grünen Häkchen gekennzeichnet ist. Die Daten sind somit aber noch nicht ins Projekt geschoben, dies macht der PicMapServer erst in einem weiteren Schritt im Hintergrund. Nach erfolgreicher Integration wird der Upload-Ordner automatisch im Mobilverzeichnis gelöscht und eine Bestätigungsmeldung geht an das Handy.

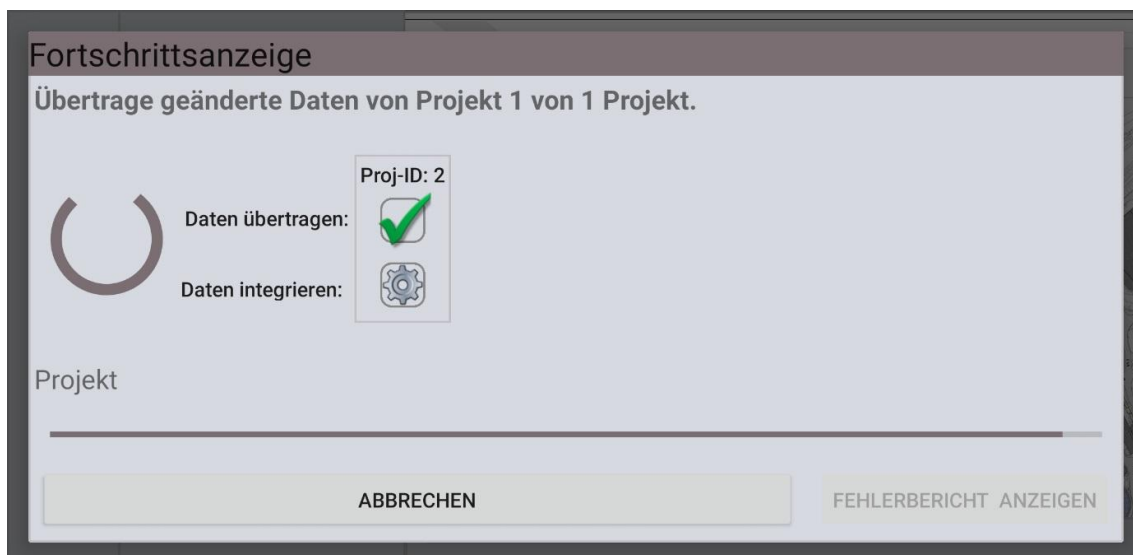


Abbildung 2: Dialog zur Fortschrittsanzeige beim Upload

¹ Dies ist auch der Grund, weshalb nicht mehrere PictureMap-Instanzen mit Mobilserver in einem Netzwerk gestartet sein sollten, da sich das mobile Gerät dann mit irgendeinem Server verbindet (Ausnahme bei Verwendung einer festen IP) und diese Instanz durch einen Dritten beendet wird.



- ! Beim Upload werden aus geschwindigkeitsgründen nur geänderte Daten zum PicMapServer geladen. Dies hat jedoch den Nachteil, dass z. B. wenn Verzeichnisse im Originalprojekt gelöscht wurden, betreffende Bilder nicht mehr zugeordnet werden können und ohne Fehlermeldung verfallen. **Aus diesem Grund bietet der automatische Upload keine absolute Sicherheit der Vollständigkeit. Vor einer Auswertung, einer Weiterbearbeitung oder gar vor dem Löschen eines Projekts vom mobilen Gerät sollte daher immer die sichere Variante der Übertragung über USB ausgeführt werden (siehe nächsten Abschnitt „Offline per USB-Verbindung“).**
- ! **Sollte bei der Synchronisation (Datenintegration) vom Sever ein Fehler auftreten, erfolgt in der Regel eine Benachrichtigung ans Handy. Dies können wir jedoch nicht immer garantieren. Werfen Sie daher beim Upload immer einen Blick darauf, dass die Daten tatsächlich vollständig ins Projekt hochgeladen wurden. Die hochgeladenen Daten liegen dann weiterhin im Mobilverzeichnis und können über das Dateimenü „Projekt-> PicMapToGo -> Projekte und Upload“ erneut integriert werden. Bei diesem Vorgang werden Sie in der Regel auch über eventuelle Fehler informiert bzw. dient dem Administrator die Ursache zu finden.**

Offline per USB-Verbindung

Die mit dem Handy in das mobile Projekt hinzugefügten Bilder und geänderten Daten bekommen Sie in das Originalprojekt, indem Sie das mobile Projekt vom Handy in ein beliebiges Verzeichnis auf dem Rechner kopieren und über die über in der Werkzeugleiste von PictureMap befindlichen Schaltfläche „**Synchronisation**“ die „**pmm-Datei**“ aus dem Projektordner auswählen und bestätigen.

Analog erfolgt dies mit den Projekten, die via WLAN aufs mobile Gerät geladen wurden. Diese befinden sich im Verzeichnis „**Phone\Android\data\de.bajestro.picmaptogo\files**“. Für jedes Projekt gibt es hier einen Ordner, der mit der Bezeichnung „**Proj**“ beginnt und mit einer Nummer, der Projekt-ID endet. Die Projekt-ID können sie einfach über „Projekt Öffnen“ ermitteln, denn dort werden alle auf dem Handy befindlichen Projekte aufgelistet. Die per WLAN übertragenen Projekte enden mit der Projekt-ID (z.B. „ID1“).

Achtung: Wenn Änderungen der Projektstruktur durch das Handy erfolgen, wird dies am Computer erst aktualisiert, wenn der USB-Stecker vom Gerät kurz ein und ausgesteckt wird.

Projekte Erstellen in PictureMap

Projekte werden nicht auf dem Handy erstellt, sondern lokal auf dem Rechner in „**PictureMap**“ und über den PictureMap-Server über W-LAN auf das Handy geladen. Damit der Server weiß, welche Projekte mobil zu Verfügung stehen, sind Projekte beim Anlegen oder nachträglich einfach durch das Setzen eines Häkchens zu kennzeichnen (**Dateimenü -> Projekt -> „Projekt auf Handy ladbar“**).

- ! Bitte beachten Sie bei der Verwendung von PDF-Dateien die Empfehlungen zum Anlegen von Grundrissen in der Bedienungsanleitung. PDF-Dateien sollten eine Größe von DIN A2 oder DIN A3 haben. Auf dem Mobilgerät werden aktuell nur JPG-Dateien als Grundriss verwendet, die aus dem PDF generiert werden. Die begrenzt die Größe, daher sollten im Grundriss weiße Ränder, Planköpfe und Gewerke spezifische Inhalte wie Kanäle vermieden werden, um die Orientierung und die Verortung zu vereinfachen.



Funktionsübersicht und Konzept

Die wesentlichen Funktionen lassen sich über die 5 Schaltflächen auf der linken Seite erreichen. Viele weitere Funktionalitäten sind an einigen Stellen über Kontextmenüs aufrufbar. Um den wenigen Platz auf einem mobilen Gerät optimal zu nutzen, kann über den Multifunktionsbutton (ganz unten links) durch mehrere Werkzeugpaletten durchgeschaltet werden. Nachfolgend die Beschreibung der Funktionalitäten.



Über die **Menüschaltfläche** lassen sich nicht so häufig benötigte Funktionen wie Projekt Öffnen, Projekte Importieren, Pinfarben z.B. nach Schlagwort, Eigenschaften etc. aufrufen.



Die **Upload-Schaltfläche** dient dazu, die aufgenommenen Daten in die Projekte auf dem Server zu schieben. Die Schaltfläche wird nur grün angezeigt, wenn eine Änderung in einem Projekt erfolgt. Ist die Schaltfläche grün dargestellt und ist eine Verbindung zum Server möglich, startet ein Klick darauf den automatischen Upload. Der Upload-Status wird über eine Fortschrittsanzeige angezeigt.



Die **Kameraschaltfläche** startet die Kamera auf dem Handy. Es gibt zwei Modis (InApp-Foto oder Vollbild mit Einzelbildbestätigung), die Sie in den Eigenschaften wechseln können. Standardmäßig ist der InApp-Modus aktiviert. Dieser bietet aktuell noch wenige Einstellmöglichkeiten und nutzt daher nicht das volle Potential der Kamera. Im Modus Vollbild gelangt man über die Zurücktaste oder die entsprechende Geste des Gerätes zurück zur Hauptoberfläche.

Es können jeweils mehrere Bilder hintereinander erstellt werden. Die erstellten Bilder werden sofort im Quellenfenster angezeigt, von wo aus diese per Drag & Drop **zum Ablegen** auf den Grundriss, **zum Löschen** auf den Multifunktionsbutton (Mülleimersymbol) oder **zum Anlegen als Hintergrund oder Grundriss** auf die Auswahl Schaltfläche gezogen werden.

Zum Starten des Drag-Vorgangs ziehen Sie das Bild **absolut waagrecht** aus dem Quellenfenster oder drücken Sie etwas länger auf das Bild.



Über die **Auswahlschaltfläche** wählen Sie die gewünschte Auswahl (Ordner oder Grundriss). Wenn die Projektstruktur Ebenen/Layer beinhaltet, werden diese im oberen Bereich angezeigt. Wählen Sie den Layer aus, auf dem sich die gewünschte Auswahl befindet und Tippen Sie auf die gewünschte Auswahl. Diese wird sofort geöffnet.



Zum Löschen einer Auswahl tippen sie länger auf die Auswahl. Es öffnet sich ein Kontextmenü mit dem entsprechenden Menüpunkt (**Achtung unwiderruflich**).







Eine Ansicht z.B. einer Heizstation (oder eines fotografierten Grundrisses) lässt sich einfach als Auswahl anlegen, indem das Bild aus dem Quellenfenster auf diese Schaltfläche gezogen und fallen gelassen wird. Auf dieser Ansicht lassen sich dann Detailfotos wie Typenschilder von Feldgeräten setzen (**mit dem Serienmodus geht das in nur wenigen Sekunden**).



Bei der linken unteren Schaltfläche handelt es sich um den **Multifunktionsbutton**, über den zwischen den einzelnen Modis und Werkzeugpaletten durchgeschaltet werden kann. Je nachdem welcher Modus gerade aktiv ist, ändert sich das Symbol des Multifunktionsbuttons. Da mittlerweile mehrere Werkzeugpaletten und Modis existieren, öffnet ein langer Klick auf den Multifunktionsbutton ein Kontextmenü, über den der gewünschte Modus direkt gewählt werden kann. Die einzelnen Symbole und zugehörigen Funktionen werden nachfolgend beschrieben.



Der Dropbutton lässt sich einfach auf einen Grundriss oder ins Verzeichnis ziehen, um ein Dropbutton zu setzen. Der Dropbutton ist ein Pin, der als , ,  oder  auf dem Grundriss angezeigt wird und eine Dokumentationsmöglichkeit ohne Bild bietet. Wird der Dropbutton auf dem Grundriss oder im Verzeichnis fallengelassen, öffnet sich wie beim Ablegen von Bildern der Ablege-Dialog. Das Symbol wird geändert, indem im Ablege-Dialog das Vorschaubild nach links oder rechts gewischt wird.

Der Modus Dropbutton ist der einzige Modus, bei dem keine Werkzeugpalette mit weiteren Funktionen vorgesehen ist. Der dadurch freigewordene Platz wird zur Anzeige der Legende für die Pinnfarben des aktuellen Schlagworts verwendet, insofern eine Farbeinstellung aktiviert ist.



Infopanel blendet ein scrollbares Panel ein, auf dem verschiedene Informationen, wie das aktuelle Projekt, die aktuelle Auswahl usw. angezeigt werden.



Pinggröße ändern, im Toolpanel erscheint ein Schieberegler, über den die Pinggröße verändert werden kann.



Selektionsmodus unterdrückt das Zoomen und Verschieben des Grundrisses und erlaubt das Aufziehen eines Rahmens um mehrere Pins die ausgewählt werden sollen. Auch wird in diesem Modus beim Tippen auf einen Pin der Selektionsstatus gewechselt. Im Selektionsmodus werden über die Werkzeugpalette weitere Funktionen, wie „alle Pinns in der aktiven Auswahl selektieren“ bereitgestellt, die ab Seite **21** im Abschnitt „**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**“ beschrieben werden.

Die Auswahl ist aktuell nur für die E-Mailfunktion sinnvoll, um ausgewählte Pinns für die E-Mail zu berücksichtigen.



Die Filter und Suchfunktionen, stellen Funktionen bereit, um schnell das gewünschte zu finden oder Daten für die E-Mailfunktion zu filtern. Eine Beschreibung zu den einzelnen Funktionen finden Sie in einem späteren Abschnitt.




Die Arbeitswerkzeuge beinhalten praktische Arbeitswerkzeuge für den Gebrauch auf der Baustelle, wie Abstände und Flächen messen, das Setzen und Verwalten von Aufgaben oder das Versenden von Informationen via E-Mail. Eine Beschreibung zu den einzelnen Funktionen finden Sie in einem späteren Abschnitt.





Der Zeichenmodus ermöglicht das Zeichnen von Linien auf Grundrissen. Aktuell ist nur eine Stiftfunktion umgesetzt, weitere Funktionen können auf Wunsch leicht ergänzt werden. Im Zeichenmodus können durch Antippen von Formen und Linien diese selektiert oder deselektiert werden. Selektierte Formen und Linien können per Klick auf die Löschschriftfläche entfernt werden. Das Zeichnen selbst erfolgt über die Stiftfunktion und ist so lang aktiv bis auf das rote Kreuz geklickt wird.



 **Schnelles Ablegen ohne Richtungsangabe.** Kann nur ausgewählt werden, wenn Bilder im Quellenfenster vorhanden sind. Es wird immer das oberste Bild im Quellenfenster berücksichtigt. Beim ersten Tippen auf dem Grundriss öffnet sich der Ablege-Dialog, alle hier vorgenommenen Einstellungen werden für alle nachfolgenden Bilder übernommen. Nach dem Bestätigen des Dialogs können nacheinander mehrere Bilder hintereinander durch Tippen an der gewünschten Stelle im Grundriss abgelegt werden (ideal für Ansichten mit Detailbildern). Die Funktion ist solange aktiv, bis alle Bilder abgelegt sind oder erneut auf den Multibutton getippt wird.

 **Schnelles Ablegen mit Richtungsangabe,** wie vor, jedoch mit Richtungsangabe.

 **Entfernen von Bildern aus dem Quellenfenster,** das Symbol wird angezeigt, sobald ein Bild aus dem Quellenfenster gezogen wird. Zum Entfernen des Bildes wird dieses einfach auf den Multibutton gezogen und fallengelassen.

 **Aktuelle Aktion abbrechen,** dieses Symbol wird eingeblendet, wenn eine Abbruchmöglichkeit besteht z. B. Neupositionierung eines Pins oder schnelles Ablegen.

Projekt öffnen

Das Öffnen eines Projekts erfolgt über die Funktion „Projekte öffnen“, zu erreichen über die Menüschnittfläche im Handy. In einer Liste werden alle auf dem Handy mit der APP verknüpften Projekte angezeigt. Es erfolgt eine farbliche Unterscheidung, ob das Projekt über WLAN importiert wurde und somit die Upload-Funktion zur Verfügung steht (grün), das Projekt über das USB-Kabel importiert wurde (blau) oder es sich um das Beispiel Projekt handelt (gelb). Zum Öffnen tippen sie einfach auf das gewünschte Projekt in der Liste.

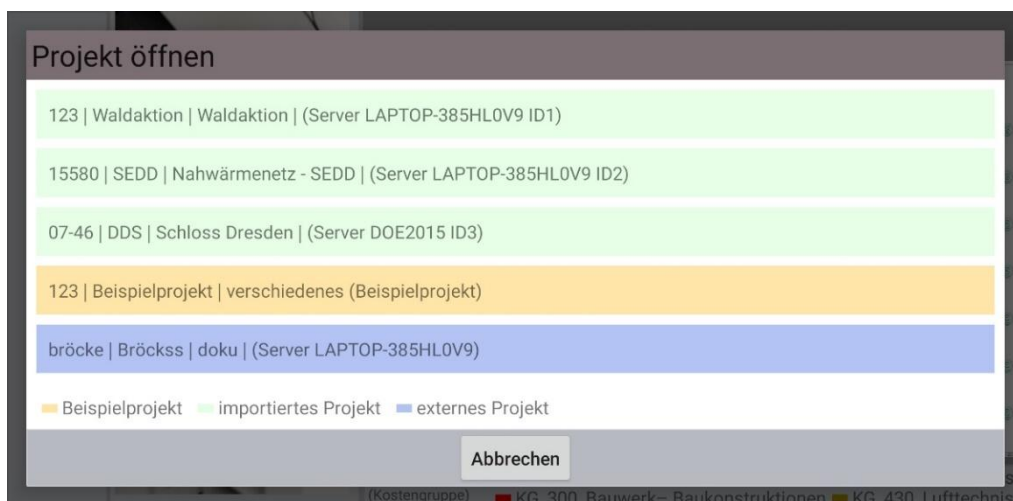


Abbildung 3: Dialog Projekt öffnen

Je nach Geschwindigkeit des Gerätes und der Projektgröße, kann es einen Augenblick dauern, bis das Projekt geöffnet ist.



Grundlagen der Bedienung (Grundriss- oder Ordneransicht)

Ist ein Grundriss bzw. eine Ansicht ausgewählt, wird diese im Ansichtsfenster angezeigt. Bei Ordnern werden die darin befindlichen Bilder in einer Kacheldarstellung aufgelistet.

Das **Verschieben eines Grundrisses** kann direkt mit dem Finger erfolgen. Das **Zoomen** geschieht einfach durch aufziehen oder zusammenziehen von zwei Fingern. Auch das **Drehen** ist kein Problem und wird mittels drei Fingern realisiert.

Wird auf ein Pin (oder in der Ordneransicht auf das Vorschaubild) getippt, werden die zugehörigen Informationen inkl. einem Vorschaubild im Infofenster angezeigt. Doppelt darauf getippt öffnet das Bild oder die Datei mit dem entsprechenden Programm auf dem Handy. Ein langes Drücken an der gleichen Stelle öffnet ein Kontextmenü, über das weitere Funktionen aufgerufen werden können. Der Inhalt des Menüs ist abhängig, ob auf ein Pin bzw. ein Vorschaubild oder auf eine leere Fläche im Grundriss oder Ordner gedrückt wurde. Nachfolgende Funktionen können über das Kontextmenü aufgerufen werden.

- **Pin Bearbeiten**, öffnet den Bilderablege-Dialog für den Pin
- **Pin Löschen**, löscht den betreffenden Pin
- **Sprachnotiz setzen**, öffnet den Audiorecorder zum Aufnehmen einer Sprachnachricht für diese Position. Wird die Aufnahme bestätigt, wird die Audiodatei wie das Ablegen einer Datei gehandhabt.
- **Textnotiz setzen**, öffnet den Bilderablege-Dialog zur Eingabe der Textnachricht im Texteditor, für diese Position.
- **Datei Ablegen (wird noch umgesetzt)**, öffnet einen Dateiauswahldialog zum Auswählen und Ablegen einer Datei für die gewählte Position.
- **Einzelfoto hier erstellen** erstellt ein Einzelfoto an dieser Stelle. Im Vorfeld wird der Dialog zum Setzen der Blickrichtung angezeigt. Damit das Foto verwendet wird, werden Sie innerhalb der Kamera-App gefragt, ob Sie das Foto behalten möchten. Bestätigen Sie dies.
- **Grundriss zentrieren**, zentriert den Grundriss so, dass dieser optimal in das Darstellungsfenster passt.

Auswahl und Anlegen von Grundrissen

Über die **Auswahlschaltfläche** öffnet sich der Dialog zur Auswahl von Grundrissen und Verzeichnissen, über den Sie die Grundrisse und Verzeichnisse vom aktuellen Projekt auswählen können. Insofern im Projekt Reiter/Ebenen angelegt sind, werden diese im oberen Bereich des Dialogs angezeigt und können dort ausgewählt werden. Im Dialog werden dann nur die Grundrisse und Verzeichnisse des aktuellen Reiters/Ebene angezeigt. Die Auswahl eines Grundrisses und Verzeichnissen erfolgt durch einfaches Tippen auf die gewünschte Schaltfläche.



Abbildung 4: Dialog zur Auswahl von Grundrissen und Verzeichnissen.

Die Zahl auf einer Auswahl Schaltfläche gibt an, wie viele Pins im aktuellen Verzeichnis enthalten sind. Sind Pins durch eine Filterfunktion ausgeblendet, wird dies ebenfalls mit (1/3) angezeigt.

Das vollständige Anlegen von Grundrissen oder Projekte in „PicMapTo“ ist aktuell nicht vorgesehen, da hier einige Funktionen, wie z.B. die Raumdefinition, das Erstellen von Plandaten etc. noch umzusetzen wären (was jedoch mit einem erheblichen Aufwand verbunden ist). Auch ist das Erstellen von Projekten am PC wesentlich einfacher und effizienter. Das Erstellen von Projekten in PicMapToGo wird ggf. später, abhängig der Resonanz, noch umgesetzt werden.

Eine einfache Möglichkeit haben Sie jedoch bereits jetzt, indem Sie ein erstelltes Bild (z.B. den fotografierten Grundriss) aus dem Vorschaufenster auf die Auswahl Schaltfläche ziehen. Es erfolgt dann eine Abfrage auf welchen Reiter Sie die Auswahl anlegen möchten und welche Bezeichnung verwendet werden soll. Auf dieser Grundlage erstellen Sie auch Ansichten, z.B. einer Heizstation, um darauf Detailfotos der Typenschilder ablegen zu können (siehe Abbildung unten, nutzen Sie hier den Serienmodus).

- ! **Zum Löschen** einer Auswahl tippen sie länger auf die Auswahl. Es öffnet sich ein Kontextmenü mit dem entsprechenden Menüpunkt (**Achtung unwiderruflich**).

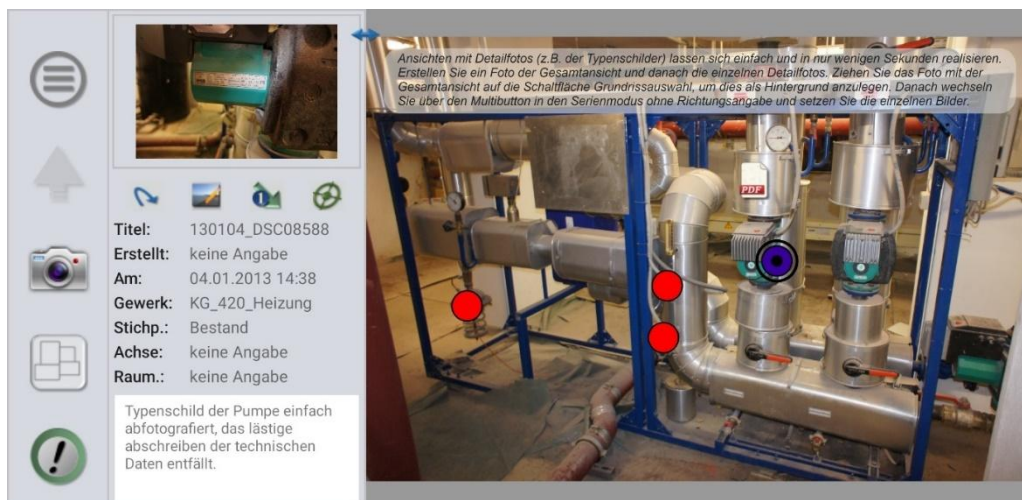


Abbildung 5: Ansicht einer Heizstation mit den abfotografierten Typenschilder der einzelnen Feldgeräte



Ablegen und Ändern von Bildern und Dateien

Ein Bild auf dem Grundriss wird als Pin mit oder ohne Richtungsangabe angezeigt. Die Pinposition entspricht dabei dem Standort, wo das Foto geschossen wurde und der Richtungspfeil zeigt die Blickrichtung an. Bilder bekommen Sie über die Kameraschaltfläche ins Quellenfenster, von wo aus diese einfach per Drag&Drop auf den Grundriss gezogen werden können.

Zum Starten des Drag-Vorgangs, schieben Sie das Bild ganz waagrecht aus dem Quellenfenster oder tippen Sie etwas länger auf das Bild.

Nachdem das Bild vom Quellenfenster auf den Grundriss an die gewünschte Position gezogen wurde, öffnet sich der nachfolgende Dialog zum Setzen der Blickrichtung. Tippen Sie einfach in den grauen Kreis, um die Blickrichtung zu setzen (die Spitze des Richtungsdreiecks zeigt immer in Richtung auf die Sie Tippen) oder drücken Sie auf die Schaltfläche „keine Richtungsangabe“, um den Ablege-Dialog ohne Richtungsangabe zu Öffnen.

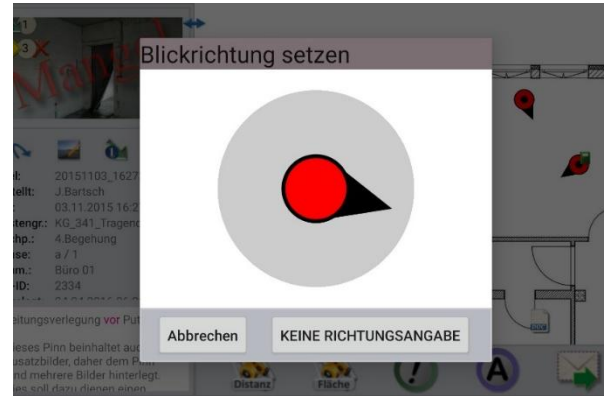


Abbildung 6: Blickrichtung setzen

! Zum genauen Positionieren zoomen Sie vorher ausreichend in den Grundriss hinein. Generell gilt ein Pin je Bild.

Bilderablege-Dialog für Ablegen und Ändern

Werden Bilder abgelegt oder sollen Bildinformationen von bereits abgelegten Bildern geändert werden, wird grundsätzlich der nachfolgend dargestellte „Ablege“-Dialog eingeblendet.

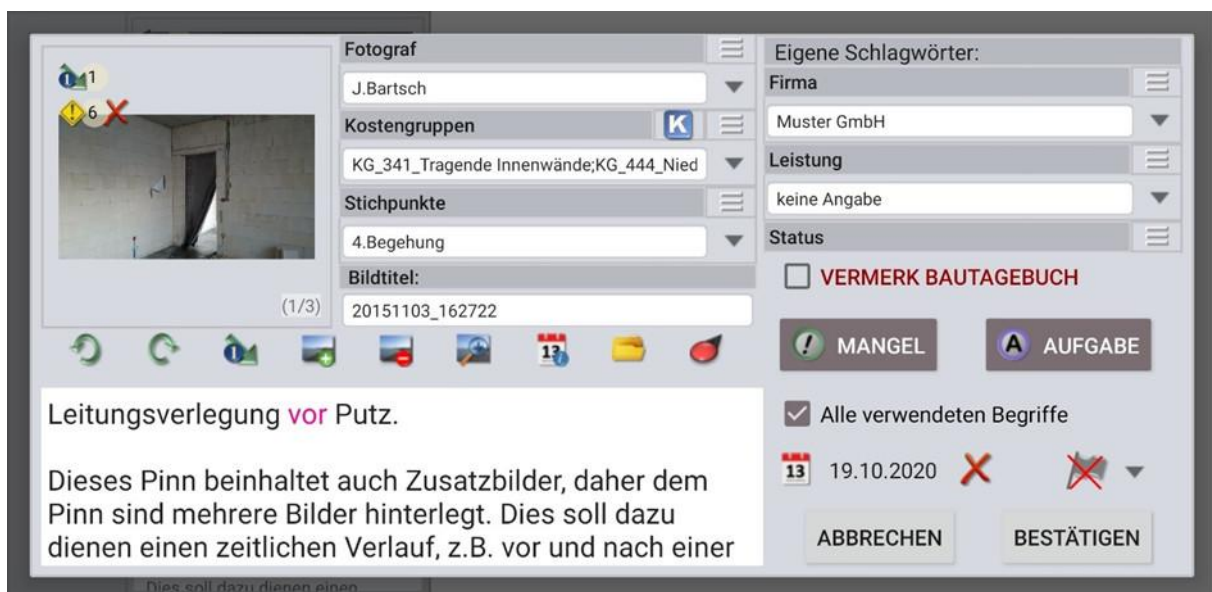


Abbildung 7: Ablege-Dialog für Bilder und Dateien zur Angabe und Änderung von Informationen der Pins.

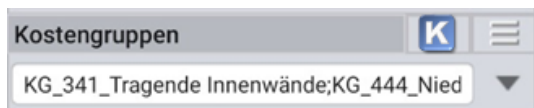


Dieser bietet Auswahlmöglichkeiten zur schnellen Angabe von Bildinformationen und mehrere Schaltflächen zum Ausführen von Aktionen. Die im Dialog befindlichen Schaltflächen, werden nur eingeblendet, wenn darüber sinnvolle Aktionen ausgeführt werden können. So zum Beispiel werden die Schaltflächen zum Drehen bei einer Datei ausgeblendet oder das Setzen von Markierungen in einem Verzeichnis steht nicht zur Verfügung.

Mit einigen Ausnahme (wie Erstellungs- und Ablegedatum) könne alle Werte und Texte geändert werden. Bei einer eventuell falschen Eingabe z. B. bei der Verwendung von Sonderzeichen oder einer falsch formatierte Kostengruppe erscheint eine entsprechende Fehlermeldung. Ein Bild kann nur dann abgelegt werden, wenn alle Eingaben korrekt sind.

Einige Informationen wie Raumnummern oder Achsenkoordinaten (insofern auf den Grundrissen definiert) werden automatisch ermittelt. Alle Eingaben sind optional, Sie können den Dialog auch einfach nur Bestätigen. Ein Bild sagt ja bekanntlich schon mehr als tausend Worte.

PictureMap ist darauf optimiert, Eingaben von Information möglichst ohne Tastatur zu realisieren. Dafür wurden Schlagworte umgesetzt, denen beliebige Begriffe zugeordnet werden können. Diese lassen sich einfach beim Ablegen auswählen, wobei mehrere Begriffe auch zusammengeklickt werden können.



Die Auswahlmöglichkeiten für den Fotograf, der Kosten-
gruppe, dem Stichpunkt oder der eigenen Schlagworte
werden, über „Schlagworte bearbeiten“ im Hauptmenü
oder in PictureMap angelegt. Schlagworte können projekt-
und programmbezogen definiert werden, wobei letztere dann in allen Projekten zur Verfügung stehen. Alternativ können Texteingaben auch direkt in das Textfeld erfolgen. Nutzen Sie hier die Spracheingabe. Google ist M.E. aktuell das genauste und funktioniert auch offline insofern Sie die erforderliche Sprachbibliothek auf Ihrem Gerät installiert haben.

Alternativ können Texteingaben auch direkt in das Textfeld erfolgen. Nutzen Sie hier die Spracheingabe. Google ist M.E. aktuell das genauste und funktioniert auch offline insofern Sie die erforderliche Sprachbibliothek auf Ihrem Gerät installiert haben.

Alternativ können Texteingaben auch direkt in das Textfeld erfolgen. Nutzen Sie hier die Spracheingabe. Google ist M.E. aktuell das genauste und funktioniert auch offline insofern Sie die erforderliche Sprachbibliothek auf Ihrem Gerät installiert haben.

Archivierungsfunktion: Wird ein Pin nachträglich bearbeitet, wird zumindest der geänderte Beschreibungstext inkl. eines Zeitstempels archiviert. Um sich den Änderungsverlauf anschauen zu können, ist der Pin zu wählen, damit dieser im Infofenster angezeigt wird. Wenn es Zusatzbilder gibt, stellen Sie diese das gewählte Bild im Vorschauenfenster ein. Anschließend drücken Sie lange auf das Beschreibungstextfeld im Infofenster.

i Ist im Ablege-Dialog ein Häkchen bei „alle verwendeten Begriffe“ gesetzt, können auch alle bereits im Projekt zum jeweiligen Schlagwort verwendeten Begriffe ausgewählt werden.

Für das Gewerk, dem Stichwort und der eigenen Schlagwörter sind Mehrfachangaben möglich, die Trennung zwischen den Eingaben erfolgt jeweils durch ein Semikolon. Bei späteren Such und Filterfunktion oder bei der farblichen Darstellung werden die einzelnen Begriffe getrennt betrachtet.

Nachfolgen werden die einzelnen Schaltflächen des Ablege-Dialogs beschreiben:



Bild nach links drehen: Das Bild wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.



Bild nach rechts drehen: Das Bild wird um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.



1 **Textpfeile setzen:** Es öffnet sich ein kleiner Bildeditor mit dem aktuellen Bild. Im Bild können Pfeile aufgezo- gen werden, um Anmerkungen zu Details innerhalb des Bildes machen zu können. Nach Abschluss wird dem Pfeil eine Nummer und ein Textfeld zugeordnet. Der Textcursor wird in das erstellte Textfeld gesetzt und die Tastatur geöffnet, damit die Texteingabe direkt erfolgen kann. Die Tastatur beenden Sie über den Zurückbutton bzw. über die entsprechende Geste Ihres Gerätes.

Sie können den Text auch jederzeit nachträglich durch Tippen auf das Textfeld ändern. Wenn Sie auf das rote Kreuz hinter dem Textfeld drücken, wird der Textpfeil nach entsprechender Bestätigung des Warnhinweises gelöscht.

Über die Schaltfläche „**Skaliermodus**“ können Sie in den Skaliermodus und zurück in den Textpfeilmodus wechseln. Im Skaliermodus können Sie das Bild in gewohnter Weise verschieben, drehen und skalieren, es werden keine Textpfeile gesetzt.

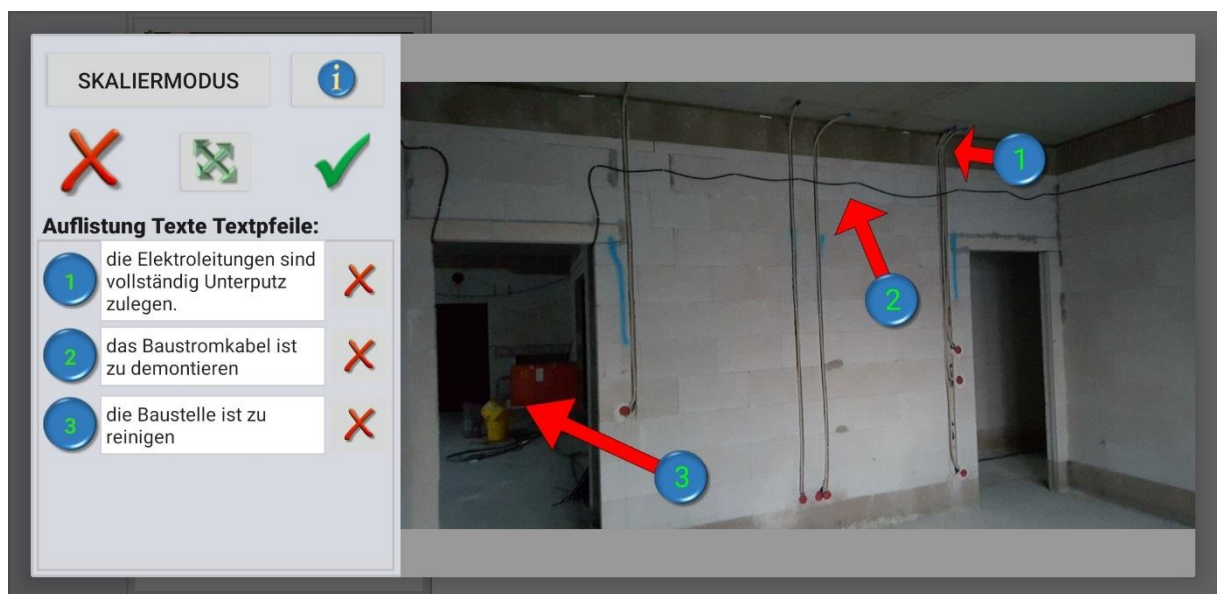






Abbildung 8: Editor zum Setzen von nummerierten Textpfeilen

 Beendet den Bildeditor. Achtung wird der Bildeditor aus dem Bilderablege-Dialog aufgerufen (beim Ablegen oder Ändern von Pinns) werden die Änderungen erst gespeichert, wenn der Bilderablege-Dialog bestätigt wird.

 Verwirft die Änderungen und beendet den Bildeditor.

 Zentriert das Bild, so dass dies optimal in den Bildbereich passt.


 **Zusätzliches Bild hinzufügen²:** Diese Funktion steht nur beim Bearbeiten von Bildern zur Verfügung und bietet die Möglichkeit einem Bild weitere Bilder hinzuzufügen. Damit kann z.B. ein zeitlicher Verlauf (z.B. Vor und nach einer Umbaumaßnahme) dokumentiert werden. Ist ein zusätzliches Bild hinterlegt und wird das Bild im Infofenster angezeigt, dann werden dort Zahlen eingeblendet z.B. 3/5. Durch Wischen des Vorschaubildes nach links oder nach rechts können Sie durch die einzelnen Bilder Scrollen.


² Zusatzbilder sind Bilder die einem Pin z. B. als Vorher/ Nachher- Vergleich zugeordnet werden können.





Die Informationen der Zusatzbilder sind unabhängig vom Hauptbild, daher für jedes Zusatzbild können unabhängige Informationen angegeben werden. Einige Angaben, der Bautagebucheintrag, die Mangel und Aufgabenkennzeichnung, eine Terminvorgabe oder das Setzen einer Priorität gelten jedoch nur für das Hauptbild bzw. den Pin.

! **Bitte beachten Sie**, dass Zusatzbilder lediglich dazu dienen einen zeitlichen Verlauf zu dokumentieren (z.B. vor und nach einer Umbaumaßnahme) und nicht dazu, mehrere örtlich eng beieinander liegende Bilder einem Pinn zuzuweisen. **Haben Sie mehrere Bilder, die örtlich nah beieinander liegen, zoomen Sie entsprechend in den Grundriss hinein, um eine genaue Positionierung vornehmen zu können.** Die Filter und Dokumentationsfunktionen stehen bei Zusatzbildern nicht in dem Maße zur Verfügung, wie es bei den Hauptbildern der Fall ist.

 **Zusätzliches Bild entfernen.** Sind einem Bild weitere zusätzliche Bilder hinterlegt, ist hier das Entfernen von zusätzlichen Bildern möglich.

 **Ordner wählen:** Über diese Schaltfläche ist es möglich, das Bild oder die Datei in einem Ordner abzulegen. Es wird eine Liste mit allen im Projekt angezeigten Ordner angezeigt. Bitte beachten Sie, dass der Pin vom aktuellen Grundriss entfernt wird.

 **Position der Markierung mit oder ohne Richtungsangabe ändern:** Bei Betätigung wird der Ablege-Dialog ausgeblendet und eine Markierung kann an einer beliebigen Stelle im Grundriss (es kann auch der Grundriss gewechselt werden) gesetzt werden. Nach dem Setzen der Markierung wird der Ablege-Dialogs wieder eingeblendet.

 **Schaltfläche Mangel**, damit können Sie den Pin als Mangel deklarieren, damit dieser sich optisch (Zahnkranz um Pin) von den anderen Pins abhebt und auch nach Mängeln gefiltert werden kann. Der Status kann jederzeit über diese Schaltfläche geändert werden. Die Farbe des Zahnkranzes signalisiert ob der Mangel erledigt (grün) oder offen (rot) ist.

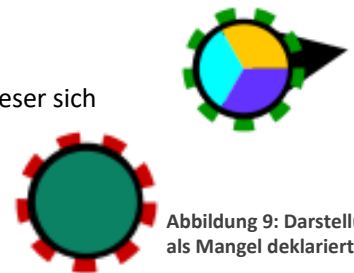



Abbildung 9: Darstellung ein als Mangel deklarierter Pin

 **Schaltfläche Aufgabe**, damit können Sie den Pin als Aufgabe deklarieren. Der Status kann jederzeit über diese Schaltfläche geändert werden. Für eine Aufgabe kann analog zum Mangel als offen oder als erledigt gesetzt werden. Ein Pin mit Aufgabe wird mit einem kleinen Symbol „Aufgabe“ auf dem Grundriss angezeigt.

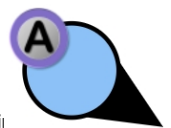



Abbildung 10: Darstellung ein als Aufgabe deklarierter Pin

In Vorbereitung sind auch ein **Mangel und Aufgabenmanagement**, womit sich Mängel und Aufgaben zentral verwalten und bearbeiten lassen. Zu diesem Thema ist ein eigener Abschnitt gewidmet.

 **Schloss:** Alle änderbaren Begriffe können jeweils über das dahinter Schloss befindliche Schloss festgestellt werden (geschlossenes Schloss), so dass beim Ablegen des nächsten Bildes oder der nächsten Datei diese Begriffe voreingestellt bleiben. Sich wiederholende Eingaben müssen somit nur einmal getätigt werden. Über die Schloss-Schaltfläche in der Schaltflächenreihe kann der Zustand aller Schlösser zusammen angepasst werden. Die Schlossfunktion steht nur beim Ablegen von neuen Daten, nicht jedoch beim Ändern zur Verfügung.



- ☰ **Mehrfachangabe:** ermöglicht es mehrere voreingestellte Begriffe, ohne die Verwendung einer Tastatur auszuwählen. Bei Betätigung öffnet sich der nachfolgend gezeigte Dialog.

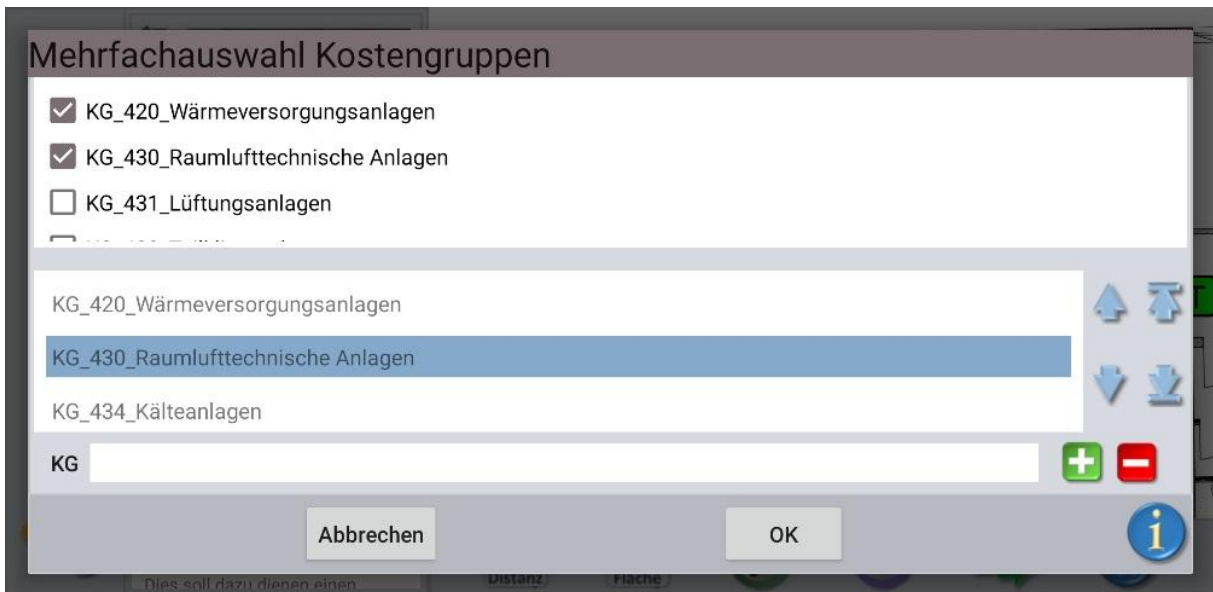


Abbildung 11: Dialog Mehrfachauswahl von Begriffen für Schlagwort

Sind mehrere Begriffe für ein Schlagwort vergeben, werden die einzelnen Begriffe in einer Liste angezeigt, wenn im Infofenster auf die kleine dann sichtbare Schaltfläche hinter dem Eintrag getippt wird.

Der Dialog bietet auch die Möglichkeit, weitere Angaben direkt eingeben zu können. Dazu muss diese in das unten befindliche Textfeld eingeben und mit der „+“-Schaltfläche der Liste hinzugefügt werden. Zum Entfernen von Eingaben einfach die gewünschte Eingabe in der Liste selektieren und mit der „-“-Schaltfläche entfernen.

Bei Kostengruppen werden die Eingaben nur übernommen, wenn diese korrekt angegeben sind, also aus einer Zahl und einer Texteingabe bestehen (KG_xxx_, wobei x eine Ziffer ist). Bei der rechts neben der Infoschaltfläche befindlichen Schaltfläche können Kostengruppen auch gemäß DIN 276 ausgewählt werden.

- K** Direktauswahl der Kostengruppen, ermöglicht die Auswahl bereits vordefinierter Kostengruppen, wie Sie in der Regel im Baugewerbe verwendet werden.



Über diese Schaltfläche lässt sich ein Termin setzen, in PictureMap können Sie sich zudem diesen Termin automatisch in Outlook eintragen lassen. Aktuell ist der Termin nur informativ und wird z. B. nur für die Generierung einer Dokumentation verwendet.





Schlagworte anlegen und bearbeiten.

Schlagworte vereinfachen und beschleunigen des Bilderablegen wesentlich, da häufig verwendete Begriffe einfach ausgewählt werden können. Auch lässt sich z. B. mit den beiden Schlagwörtern „Firma“ und „Status“ nach allen offenen Leistungen der Firma XY filtern. Pins werden zudem je gewählten Schlagwort farblich inkl. Legende angezeigt. Bei mehrfachangaben (getrennt mit Semikolon) auch mehrfarbig als Tortendiagramm.

Zur Auswahl eines Begriffs sind u.a. im Ablege-Dialog entsprechende Steuerelemente, sogenannte „Comboboxen“ vorgesehen, über die ein Begriff ausgewählt werden kann. Das Textfeld ist in der Regel editierbar, so dass auch ein freier Text eingegeben werden kann. Die gleichzeitige Angabe mehrerer Begriffe für ein Schlagwort ist ebenfalls möglich, diese sind untereinander mit einem Semikolon zu trennen.



Abbildung 12: Combobox zur Auswahl von Begriffen für ein Schlagwort

-  Über die Mehrfachauswahlschaltfläche können sogar mehrere Begriffe einfach zusammengeklickt werden (siehe Beschreibung zum Ablegen).
-  Direktauswahl der Kostengruppen, ermöglicht die Auswahl bereits vordefinierter Kostengruppen, wie Sie in der Regel im Baugewerbe verwendet werden.

Auch gibt es im Ablege-Dialog die Option „**Alle verwendeten Begriffe**“, die für das jeweilige Schlagwort bereits alle im Projekt verwendeten Begriffe auswählen lassen.

- i** Ein Schlagwort besteht grundsätzlich aus einer Bezeichnung, sowie mehreren Begriffen, die bei der Auswahl entsprechend ihrer Reihenfolge beim Anlegen aufgeführt werden. Der erste Begriff, in der Regel „keine Angabe“ oder der Name des Erstellers, wird immer voreingestellt, insofern nicht die Schlosssymbole verwendet wird.

Dialog Schlagworte anlegen, bearbeiten und entfernen

Über das Menü können Sie die Projekt- oder Programmschlagworte bearbeiten auswählen, wodurch sich der nachfolgend gezeigte Dialog öffnet. Hier können Sie Schlagwörter Anlegen, Bearbeiten und Entfernen.

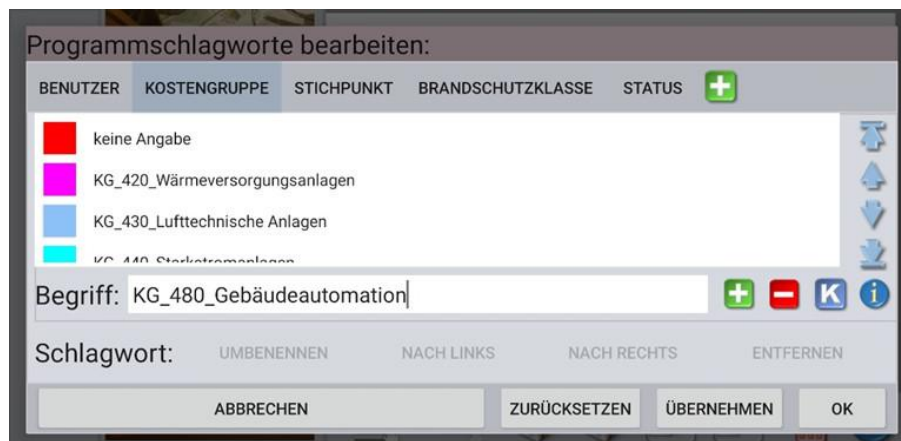


Abbildung 13: Dialog zum Anlegen, Bearbeiten und Entfernen von Programmschlagworten



OK, speichert alle vorgenommenen Einstellungen und schließt danach den Dialog.

ABBRECHEN, schließt den Dialog; alle vorgenommenen Einstellungen werden nicht gespeichert.

ZURÜCKSETZEN, setzt alle vorgenommenen Einstellungen zurück, im Gegensatz zu Abbrechen wird der Dialog jedoch nicht geschlossen.

ÜBERNEHMEN, speichert alle Einstellungen. Wenn sie nun etwas verändern und erneut auf ZURÜCKSETZEN drücken, wird der Dialog auf den neuen, gespeicherten Stand gesetzt.

Zu den Schlagwörtern gehören eigene Schaltflächen und Funktionen, die nachfolgend beschrieben werden.

In der oberen Leiste werden die aktuell angelegten Schlagwörter angezeigt. Durch das Drücken auf einen dieser Schlagwörter werden die dazugehörigen Begriffe in der darunter befindlichen Tabelle angezeigt.

! Die Schlagwörter „**Benutzer**“, „**Kostengruppe**“ und „**Stichpunkt**“ sind standardmäßig gesetzt und können nicht entfernt, umbenannt oder in ihrer Reihenfolge geändert werden. Lediglich die Begriffe lassen sich beliebig zuordnen.

+ **Schlagwort hinzufügen**, fügt ein eigenes Schlagwort hinzu. Bei Drücken der Schaltfläche öffnet sich ein Dialog zur Eingabe einer eindeutigen Bezeichnung für das zu erstellende Schlagwort. Es können nur Begriffe verwendet werden, die noch nicht für das jeweilige Schlagwort verwendet werden.

SCHLAGWORT UMBENENNEN, öffnet einen Dialog, der nach dem neuen Namen für das Schlagwort fragt. Durch Bestätigen des Dialogs wird das Schlagwort umbenannt. Diese Funktion ist nur für eigene Schlagwörter verfügbar.

NACH LINKS, verschiebt das ausgewählte nach links. Diese Funktion ist nur für eigene Schlagwörter verfügbar, die nicht an vierter Stelle stehen (Schlagwörter können nicht über diese Position hinaus verschoben werden, da sich dort die Standard Schlagwörter befinden).

NACH RECHTS, verschiebt das ausgewählte nach rechts. Diese Funktion ist nur für eigene Schlagwörter verfügbar, die nicht an letzter Stelle stehen.

„**ENTFERNEN**“, entfernt das ausgewählte Schlagwort. Diese Funktion ist nur für eigene Schlagwörter verfügbar, da die vorgegebenen Schlagwörter nicht gelöscht werden können.

Zum Schluss haben wir die Begriffe, die in einer eigenen Tabelle für das ausgewählte Schlagwort angezeigt werden. Genau wie der Dialog und die Schlagwörter haben die Begriffe ihre eigenen Schaltflächen.

Begriffe werden hinzugefügt, in dem diese in das unter der Tabelle befindliche Textfeld eingegeben werden. Beim Tippen darauf öffnet sich die Eingabetastatur, die nach der Eingabe der Bezeichnung bestätigt werden muss. Die Eingabe darf nicht leer sein und das Wort darf nicht bereits als Begriff im Schlagwort verwendet werden

Zum Umbenennen eines Begriffes, tippen Sie doppelt darauf und geben Sie die neue Bezeichnung in dem aufpoppenden Dialog ein.



Die Reihenfolge der einzelnen Begriffe, wie diese beim Ablegen ausgewählt werden können, können einfach geändert werden, in dem zum Selektieren auf den gewünschten Begriff getippt und dann über die Pfeiltasten verschoben wird.



Eins Hoch, bewegt ausgewählte Begriffe eine Position nach oben



Eins Runter, bewegt ausgewählte Begriffe eine Position nach unten



Ganz hoch, bewegt ausgewählte Begriffe an die Spitze der Liste



Ganz runter, bewegt ausgewählte Begriffe an den Grund der Liste



Begriff entfernen, entfernt den ausgewählten Begriff

Farbauswahl Begriff

Ein Klick auf das farbige Quadrat vor einem Begriff zeigt die aktuelle Farbe an, wie der Begriff auf dem Grundriss angezeigt wird. Ein Klick auf das farbige Quadrat öffnet den Farbauswahldialog, über den die Farbe geändert werden kann. Neben dem Rot-, Grün- und Blauanteil kann über den Schieberegler „A“ (Alpha) auch die Transparenz verändert werden.

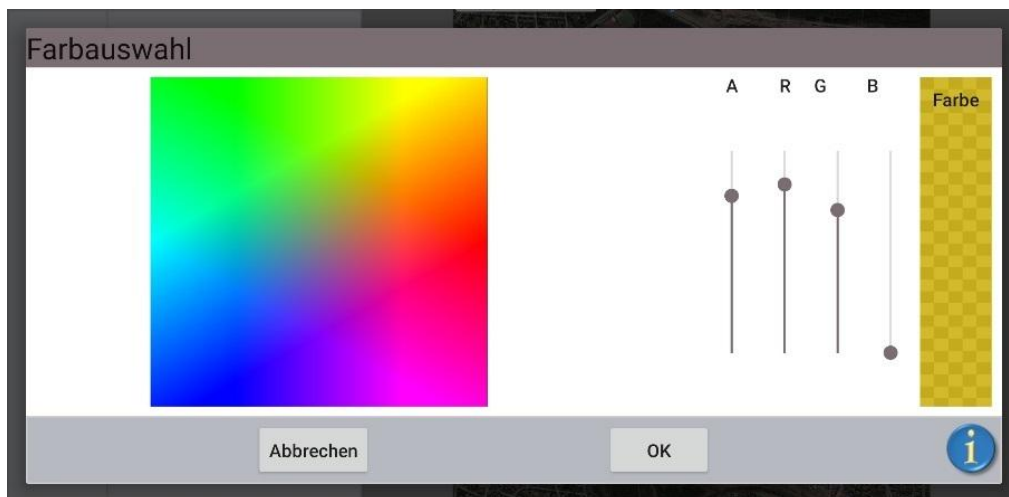


Abbildung 14: Dialog zur Farbauswahl, um einem Begriff eine beliebige Farbe zuzuordnen können



Kostengruppe auswählen, ermöglicht das einfache zusammenklicken der Kostengruppen gemäß der DIN 276. Sind bereits Kostengruppen als Begriffe zum Schlagworte definiert, werden diese Dialog voreingestellt und können durch das wegnehmen des Häkchens entfernt werden. Es ist zu beachten, dass nicht der Text, sondern die Nummer ausschlaggebend ist. Daher ein nicht gemäß DIN 276 bezeichnete Kostengruppe wird nach Bestätigen des Dialoges in die korrekte Bezeichnung umbenannt.



Info, öffnet einen Dialog mit Informationen über den Dialog

Neben dem Namen des Begriffs findet sich ein farbiges Feld. Die jeweilige Farbe wird zufällig ausgewählt. Jedoch können sie durch Drücken auf dieses Feld die Farbe selbst bestimmen. Hierzu öffnet sich der Farbauswahldialog.



Weiterführende Funktionen

Selektionswerkzeuge und Pins Löschen

Das Selektionspalette stellt Funktionen zur Selektion und zum Löschen von Pins bereit. Der **Selektionsmodus** unterdrückt das Zoomen und Verschieben des Grundrisses und erlaubt das Aufziehen eines Rahmens um die Pins, die ausgewählt bzw. von der Auswahl entfernt werden sollen. Auch wird in diesem Modus beim Tippen auf einen Pin der Selektionsstatus gewechselt.

Über die beiden nachfolgenden Schaltflächen kann zwischen Grundrissskalierung, Auswahl von Pins oder Abwahl von Pins gewechselt werden. Es kann keine oder jeweils nur eine Schaltfläche aktiv sein, wobei keine aktive Schaltfläche das Verschieben und Skalieren des Grundrisses erlaubt.



Selektion von Pins: Die aktuelle Grundrissansicht ist fixiert, so dass ein Rahmen im Grundriss aufgezogen werden kann. Alle im Rahmen befindlichen Pins werden selektiert.



Deselektion von Pins: Die aktuelle Grundrissansicht ist fixiert, so dass ein Rahmen im Grundriss aufgezogen werden kann. Alle im Rahmen befindlichen Pins werden deselektiert.



Alle Pins im Projekt selektieren: Selektiert alle Pins im aktuellen Projekt.



Alle Pins im Projekt deselektieren: Entfernt die Selektion aller Pins im aktuellen Projekt.



Alle Pins in aktiver Auswahl/Grundriss selektieren: Selektiert alle Pins auf dem aktuellen Grundriss bzw. dem aktuell gewählten Verzeichnis.



Alle Pins in aktiver Auswahl/Grundriss deselektieren: Entfernt die Selektion aller Pins auf dem aktuellen Grundriss bzw. dem aktuell gewählten Verzeichnis.



Selektierte Pins in aktiver Auswahl löschen: Löscht alle selektierten Pins in der aktiven Auswahl, nachdem der Warnhinweis bestätigt wurde.



Filter und Suchfunktionen

Zum Filtern der Pins nach beliebigen Kriterien innerhalb der App ist vorerst nur der kumulative Filter umgesetzt. Die Ergänzung weiterer Filter wird zeitnah erfolgen. Wenn Sie eine spezielle Filterfunktion schon jetzt benötigen, sprechen Sie uns an. Filterfunktionen sind in der Regel leicht umgesetzt.

Kumulativer Filter

Der kumulative Filter arbeitet nach dem Ausschlussprinzip. Daher damit der Pin sichtbar bleibt müssen alle Kriterien zutreffen. Aus diesem Grund sind alle Filtereinstellungen beim Öffnen des Dialoges auf „aus“ oder „maximal“ gestellt. Möchte man nun nach allen offenen Leistungen der Firma XY suchen, wählt man bei dem Schlagwort **Firma** die Firma „XY“ und beim **Status** „offen aus“ (Voraussetzung ist natürlich, Sie haben beide Schlagworte angelegt). Pins, bei denen diese beiden Aussagen nicht zutreffen, werden ausgeblendet.

Der Nachteil bei diesem Filter ist, dass Kriterien nicht und verknüpft werden können, so ist es zum Beispiel nicht möglich, sich alle offenen Mängel und Aufgaben gleichzeitig anzeigen zu lassen. Dies muss dann mit einer anderen Filterfunktion erfolgen.

Damit die Filterung erfolgt, muss der Filter eingeschaltet sein, was über das Setzen des entsprechenden Häkchens erfolgt. Eine weitere wichtige Funktion ist „**leeres ausblenden**“. Damit werden bei der Grundrissauswahl nur noch diese Grundrisse angezeigt, auf denen sich sichtbare Pins befinden.

Abbildung 15: Dialog kumulativer Filter



E-Mail Generieren

Neben dem Erfassen von Informationen, ist auch das Teilen mit anderen eine wesentliche Aufgabe. Um Ihnen diesen Schritt zu erleichtern, wurde auch für „PicMapToGo“ eine E-Mailfunktion umgesetzt. Mit der E-Mailfunktion haben Sie die Möglichkeit eine E-Mail zu generieren und diese mit Ihrem auf Ihrem Gerät installierten E-Mailprogramm zu öffnen und zu versenden. Um dabei möglichst vielen Anforderungen gerecht zu werden, gibt es eine Vielzahl an Einstellungen, die in drei Schritten gesetzt werden.

Zwei wichtige Einstellungen vorab zum Vereinfachen sind „**Einstellung immer speichern**“ und „**Adressgruppe, Textschablone etc. beibehalten**“. Damit werden die zuletzt gewählten Einstellung und E-Mailinhalte für die Schritte 2 und 3 beim nächsten Öffnen des Dialogs wieder voreingestellt. Diese beiden standardmäßig aktivierten Einstellungen finden sie an erster Stelle in den erweiterten Einstellungen.

- i** PicMapToGo versendet keine E-Mails und kann auch nicht feststellen, dass E-Mails versendet wurden. Wenn sich ihr E-Mailprogramm mit Ihrem PC synchronisiert, kann die generierte E-Mail auch direkt am PC weiter bearbeitet werden. Die E-Mail sollte sich unter Entwürfe finden lassen, insofern diese noch nicht versendet wurde.

Schritt 1: Auswahl der Daten für den Anhang der E-Mail

Die Auswahl der Daten erfolgt analog wie in „PictureMap“. Zu Beginn erfolgt die Auswahl der Pins die berücksichtigt werden sollen.

- **nur selektierte Pins**, berücksichtigt alle im Projekt selektierten Pins. Benutzen Sie hier die Selektionswerkzeuge.
- **nur sichtbare Pins**, berücksichtigt alle nicht durch eine Filterfunktion ausgeblendeten Pins
- **gesamtes Projekt**, berücksichtigt alle Pins im Projekt.

Im Anschluss erfolgt eine Eingrenzung der Pins z.B. nur Bilder der letzten 2 Tage aus der aktiven Auswahl.

Schritt 2: Aufbau und Inhalt der E-Mail wie Betreff und Textvorschläge

In diesem Schritt werden die E-Mailinhalte wie Betreff, Text, sowie Art und Umfang des Anhangs definiert.

Betreff: Betreff der E-Mail. Über die Schaltfläche Auswahl können vordefinierte Texte ausgewählt werden.



Adressgruppe: Auswahl der Adressgruppe für AN, CC und BCC sowie den Begrüßungstext der E-Mail. Über die Schaltfläche „Bearbeiten“ können Adressgruppen angelegt, entfernt und bearbeitet werden. Bitte beachten Sie, dass die Adressgruppen nur gespeichert werden, wenn Sie den Dialog „Adressgruppen definieren“ mit „OK“ bestätigen.



Abbildung 16: Dialog zum Anlegen, Bearbeiten und Löschen von Adressgruppen

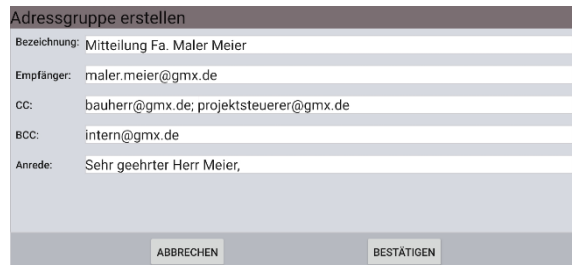


Abbildung 17: Dialog zum Erstellen einer Adressgruppe

Adressgruppen werden derzeit noch global und nicht projektbezogen gespeichert. Adressgruppen können auch als Textdatei am Computer erstellt und dann in das Verzeichnis `\Phone\Android\data\de.bajestro.picmaptogo\files\Data\Mail\AddrGroups` kopiert werden. Als Bezeichnung der Adressgruppe wird jeweils der Dateiname der Textdatei ohne die Endung „.txt“ verwendet. Folgender Aufbau ist einzuhalten, wobei die Reihenfolge, das Voranstellen der Nummer inkl. Doppelpunkt und der Zeilenumbruch jeder Zeile zu berücksichtigen ist.

- **Zeile 1:** 1:Empfänger, mehrere Empfänger werden durch ein Semikolon getrennt.
- **Zeile 2:** 2:CC, mehrere Empfänger werden durch ein Semikolon getrennt.
- **Zeile 3:** 3:BCC, mehrere Empfänger werden durch ein Semikolon getrennt.
- **Zeile 4:** 4:Individuelle Anrede

Textvorlage: Auswahl der Textvorlage der E-Mail. Über die Schaltfläche „Bearbeiten“ können Textvorlagen angelegt, entfernt und bearbeitet werden. Bitte beachten Sie, dass die Textvorlagen nur gespeichert werden, wenn Sie den Dialog „Textvorlagen bearbeiten“ mit „OK“ bestätigen.



Abbildung 18: Dialog zum Anlegen, Bearbeiten und Löschen von Textvorlagen

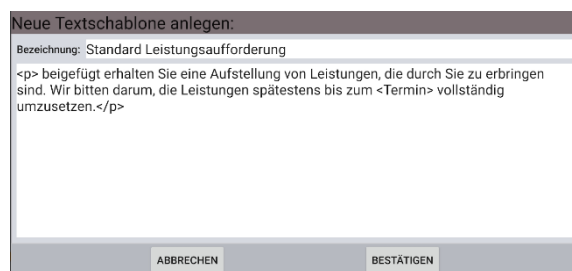


Abbildung 19: Dialog zum Erstellen einer Textvorlage

Textvorlagen werden derzeit noch global und nicht projektbezogen gespeichert. Textvorlagen können auch als Textdatei am Computer erstellt und dann in das Verzeichnis `\Phone\Android\data\de.bajestro.picmaptogo\files\Data\Mail\ MailTxt` kopiert werden. Als Bezeichnung der Textvorlage wird jeweils der Dateiname der Textdatei ohne die Endung „.txt“ verwendet. In der Textdatei wird der Text angegeben, der in der E-Mail verwendet werden soll. Es können auch einfache HTML-Tags verwendet werden z.B. `<p>` um den Text als eigenen Absatz von der Begrüßungsform abzuheben. Wird in den Text das Tag



<Termin> gesetzt, kann die E-Mail erst generiert, wenn ein Termin im Dialog angegeben ist. Das Tag wird beim Generieren durch das angegebene Datum ersetzt.

Beispiel:

<p> beigefügt erhalten Sie eine Aufstellung von Leistungen, die durch Sie zu erbringen sind. Wir bitten darum, die Leistungen spätestens bis zum <Termin> vollständig umzusetzen. </p>

Art des Anhangs: Hier legen sie den Typ des Anhangs fest. Aktuell wird „ohne Anhang“, „PDF-Datei mit Bildern“, „PDF-Datei mit Bildern und Räumen“, sowie eine Zip-Datei mit den Grundrissen und Bildern unterstützt. Ein Beispiel für die beiden PDF-Varianten wie diese mit den Standardeinstellungen erstellt werden, finden sie unter den beiden nachfolgenden Links.

https://www.bajestro.de/Unterlagen/PDF-Datei_mit_Bildern.pdf und www.bajestro.de/Unterlagen/PDF-Datei_mit_Bildern_und_Räumen.pdf

Über die Option „**Grundrisse mit Markierungen hinzufügen**“ werden neben den Bildern auch die Grundrisse mit den einzelnen Pins berücksichtigt.

Wenn Sie ein „**Datum**“ angeben, wird dies in der E-Mail im Text verwendet. Sie können „kein Termin“, eine Zeitspanne z.B. 2 Wochen oder den Termin frei wählen angeben, wobei letztere Option die Datumschaltfläche zur Auswahl eines Datums freigibt.

Insofern Sie eine Textvorlage mit dem Tag <Termin> verwenden wird dieses Tag mit dem eingestellten Datum ersetzt anderenfalls nach dem Text der Textvorlage eingefügt. Wird das Tag <Termin> in der Textvorlage verwendet, erscheint eine Fehlermeldung, wenn kein Termin angegeben ist.

Schritt 3: Qualität des Anhangs definieren

Die verwendete PDF-Bibliothek zum Erstellen des Anhangs als PDF unterstützt leider keine Bildkompression, so dass PDF-Dateien schnell sehr groß werden. Es wurde bereits sehr viel Zeit investiert, um diesen Effekt zu minimieren. Hier wurde auch eine wesentliche Verbesserung erreicht (eine vernünftige Bibliothek mit Bildkomprimierung z.B. für 100 Geräte kostet ca. 3000 Euro und das jährlich). Viele Optionen beziehen sich daher auf die PDF-Optimierung. Die nur für die PDF-Datei relevanten Optionen sind mit „(PDF)“ gekennzeichnet.

Im E-Maildialog finden sie lediglich die Einstellungen für die Grundriss und Bildqualität, die sich in jeweils mehreren Schritten wählen lässt. Im Fall der Zip-Datei lassen sich zudem die maximale Auflösung jeweils für Bilder und Grundrisse angeben. Viele weitere Optionen finden Sie in den weiteren Einstellungen.

Erweiterte Einstellungen

Einstellung immer Speichern, stellt die zuletzt gewählten Einstellungen vor, so dass Sie ihre Lieblingskonfiguration immer wieder voreingestellt ist.

Adressgruppe, Textvorlage etc. beibehalten, wie vor, behält jedoch die Einstellungen für Betreff, Adressgruppe und Textvorlage bei.



Grundriss automatisch rotieren, rotiert den Grundriss so, dass dieser optimal in die Zeichenfläche passt und somit die Fläche besser ausgenutzt wird.

Leere Grundrisse berücksichtigen, berücksichtigt auch die Grundrisse ohne Pins.

Grundriss auf ganzer Seite, stellt den Grundriss auf der gesamten, anderenfalls nur auf halbe Seite dar.

Ebenen/Auswahltitel einblenden, blendet den Titel auf dem Grundriss ein.

Grundriss auf neuer Seite, setzt Grundrisse generell auf nächste Seite.

Räume auf Grundriss anzeigen, zeichnet die Raumkontoren der angelegten Räume auf den Grundriss.

Raumtitel einblenden, zeichnet die Raumtitel der angelegten Räume auf den Grundriss.

Textpfeile zeichnen, zeichnet die Textpfeile inkl. der zugehörigen Nummer ins Bild. Die zugehörigen Texte werden im Beschreibungstextfeld entsprechend Ihrer Reihenfolge inkl. Nummer aufgelistet.

Raumkontor zeichnen, wird nur bei PDF-Dateien mit Räumen verwendet und zeichnet die Raumkontor auf den Raum (insofern der Raum angelegt wurde).

Bilder automatisch rotieren, rotiert die Bilder so in den Zeichenbereich, damit dieser optimal ausgenutzt wird.

Achsen auf Grundriss zeichnen, zeichnet die Achsen auf den Grundriss.

Legende anhängen, fügt die Legend am Ende der PDF-Datei oder in die Zip-Datei ein. Die Legende stellt die unterschiedlichen Pins dar und führt bei mehrfarbigen Pins die einzelnen Begriffe und Farbe auf.

Zusatzbilder berücksichtigen, berücksichtigt neben dem Hauptbild auch das Zusatzbild. Die Laufende Nummer wird getrennt durch einen Punkt mit der laufenden Nummer des Zusatzbildes ergänzt (1.1, 1.2 usw.).

Rahmen zeichnen, zeichnet einen dünnen Rahmen um die Zeichenbereiche für Grundrisse und Bilder.

Pins einfarbig zeichnen, zeichnet Pins nur einfarbig. Die Farbe kann über die Farbschaltfläche gewählt werden.

Pin-ID als Nummer verwenden, verwendet anstatt einer laufenden Nummer die Pin-ID. Die auf dem jeweiligen Gerät immer eindeutig ist. Es ist zu beachten, dass die IDs auf unterschiedlichen Geräten und auf dem Server-Projekt unterschiedlich sein kann.

PDF-Optimierung Anmerkungstext, stellt den Text der Anmerkung nur einfarbig und in einer Standardschriftart dar. Dies reduziert die die Dateigröße der PDF-Datei.

Über den **Schieberegler Pingröße** können sie die Größe der Pins auf dem Grundriss variieren.

Erweiterte Einstellungen Generierung E-Mail

<input checked="" type="checkbox"/> Einstellungen immer speichern	<input checked="" type="checkbox"/> Adressgruppe, Textschablone etc. beibehalten
<input checked="" type="checkbox"/> Grundriss automatisch rotieren (PDF)	<input checked="" type="checkbox"/> Leere Grundrisse berücksichtigen (PDF)
<input type="checkbox"/> Grundriss auf ganzer Seite (PDF)	<input checked="" type="checkbox"/> Ebenen/Auswahltitel anzeigen
<input type="checkbox"/> Grundriss auf neuer Seite	
<input type="checkbox"/> Räume auf Grundriss zeichnen	<input type="checkbox"/> Raumtitel einblenden
<input checked="" type="checkbox"/> Textpfeile zeichnen	<input type="checkbox"/> Raumkontur zeichnen (PDF mit Räumen)
<input checked="" type="checkbox"/> Bilder automatisch rotieren (PDF)	<input type="checkbox"/> Achsen auf Grundriss zeichnen
<input checked="" type="checkbox"/> Legende anhängen	<input type="checkbox"/> Zusatzbilder berücksichtigen
<input checked="" type="checkbox"/> Rahmen zeichnen (PDF)	<input type="checkbox"/> Pins einfarbig zeichnen ■
<input checked="" type="checkbox"/> Pinn-ID als Nummer verwenden	<input type="checkbox"/> PDF-Optimierung Anmerkungstext (PDF)
Pinnggröße <small>klein</small> <input type="range" value="50"/> <small>groß</small>	Designfarbe wählen ■



Designfarbe wählen, definiert die Farbe für das Layout.

GPS und Kompassfunktion (in Bearbeitung)

PicMapToGo unterstützt die GPS und Kompassfunktion. Diese muss jedoch jeweils in den Eigenschaften „**GPS-Autoverortung aktivieren**“ aktiviert werden. Erst dann sich die weiteren GPS-Optionen wie rechts gezeigt wählbar.

! Bitte beachten Sie, dass sich diese Funktion noch in der Entwicklung befindet. Aktuell zeigt sich, dass die GPS-Funktion sehr hilfreich ist (gilt natürlich nur für Außenbereiche). Die Kompassfunktion ist sehr ungenau und wird sich vermutlich nicht für die automatische Richtungsermittlung eignen.

- GPS Autoverortung aktivieren.
- GPS Position im Grundriss anzeigen
- GPS Position auf Quellbild anzeigen
- GPS Position bei Grundrisstouch anzeigen
- Kompass bei Grundriss anzeigen

Abbildung 20: aktuell umgesetzte Optionen für GPS und Kompass


Beim Verwenden der GPS-Funktion werden aktuell die Positionsdaten vorrangig aus dem Bild ausgelesen, da diese meistens genauer ist. Achten Sie daher darauf, dass in Ihren Kameraeinstellungen das Speichern der GPS-Informationen aktiviert ist. Sollte keine Standortinformation im Bild enthalten sind, wird die GPS-Position direkt durch die App ermittelt, insofern die entsprechende Berechtigung erteilt wurden. Zur Anzeige der GPS-Position auf dem Grundriss, wird bereits der interne GPS-Tracker eingesetzt.

Damit der aktuelle Grundriss die GPS-Position anzeigt und Bilder automatisch abgelegt werden können, müssen im Vorfeld zwei Referenzpunkte mit jeweils der Angabe der GPS-Koordinaten gesetzt werden. Diese Funktion finden Sie im Hauptmenü unter dem Menüpunkt „GPS-Referenzpunkte setzen“. **Der Menüpunkt ist nur dann sichtbar, wenn die GPS-Funktion in den Eigenschaften aktiviert ist.**

	Breitengrad	Längengrad	
POS 1	52.6941873	13.285779	AKTUELLE POSITION EINTRAGEN
POS2	P2 Latitude	P2 Longitude	AKTUELLE POSITION EINTRAGEN

Buttons: Abbrechen, OK, Info (i)

Abbildung 21: Dialog zum Setzen der GPS-Referenzpunkte

 Beinhaltet ein im Vorschaufenster angezeigtes Bild die GPS-Position, wird dies durch den GPS-Marker angezeigt (insofern aktiviert). Ist die Färbung des GPS-Markers grün, befindet sich die Position des Bildes innerhalb des Grundrisses. Tippen Sie zweimal genau auf den GPS-Marker, um das Bild an der entsprechenden Position abzulegen.

Die Kompassfunktion kann ebenfalls in den Eigenschaften aktiviert werden, dient aktuell jedoch lediglich zur Anzeige eines Kompasses auf dem Grundriss. Im Rahmen der Entwicklung wurde festgestellt, dass die Genauigkeit der Kompassfunktion nicht sehr gut ist (zumindest bei den von uns getesteten Geräten). Dies kann sich in Zukunft ändern, so dass wir die Richtungsangabe mit dieser Funktion automatisieren können.



Kleine weitere Helfer



Finde ID, ermöglicht das schnelle Finden eines Pins mit der entsprechenden ID. Befindet sich der Pin auf einer anderen Auswahl als der aktiven, wird entsprechend auf die Auswahl gewechselt. Bitte beachten Sie, dass die ID auf verschiedenen Geräten unterschiedlich sein kann.



Finde Raum, ermöglicht das schnelle Finden von Räumen anhand der Raumbezeichnung (insofern Räume in PictureMap definiert wurden). Als Platzhalter kann „*“ voran- oder nachgestellt werden. Werden mehrere Räume gefunden, werden diese in einer Liste angezeigt, aus der Sie den gewünschten Raum wählen können. Der Raum wird durch eine kleine Blinkanimation hervorgehoben. Befindet sich der Raum auf einem anderen Grundriss als dem aktiven, wird die Auswahl entsprechend gewechselt.



Distanz messen, bietet eine einfache Möglichkeit Abstände z.B. Raumabmessungen ermitteln zu können. Dazu müssen auf dem Grundriss zwei Referenzpunkte (inkl. der Angabe des Abstands) gesetzt sein. Die Referenzpunkte können aktuell nur in „PictureMap“ gesetzt werden.



Fläche ermitteln, bietet eine einfache Möglichkeit Flächen z.B. Raumgrößen ermitteln zu können. Dazu müssen auf dem Grundriss zwei Referenzpunkte (inkl. der Angabe des Abstands) gesetzt sein. Die Referenzpunkte können aktuell nur in „PictureMap“ gesetzt werden.



Aufgabe erstellen, ermöglicht das Erstellen einer Aufgabe, indem die Dropschaltfläche direkt auf den Grundriss gezogen wird. Vor dem Öffnen des Ablege-Dialogs öffnet sich der Dialog zur Auswahl, Anlegen und Bearbeiten einer Aufgabe. Die Aufgabenübersicht kann auch direkt durch Tippen auf diese Schaltfläche geöffnet werden.



Mangel erstellen, ermöglicht das Erstellen eines Mangels, indem die Dropschaltfläche direkt auf den Grundriss gezogen wird. Vor dem Öffnen des Ablege-Dialogs öffnet sich der Dialog zur Auswahl, Anlegen und Bearbeiten eines Mangels. Die Mangelübersicht kann auch direkt durch Tippen auf diese Schaltfläche geöffnet werden.



Anhang

Problembehandlung

PicMapToGo befindet sich noch auf einem recht frühen Stand der Entwicklung. Insbesondere durch die Vielzahl an unterschiedlichen mobilen Geräten kann es zu unentdeckten Fehlern kommen. Sollte tatsächlich ein Fehler auftreten, bitten wir um Mitteilung, damit wir diesen Fehler schnellstmöglich beseitigen können.

Fehler beim Öffnen eines Projekts in PictureMap.

Beschreibung folgt noch:

Fehler beim automatischen Upload

Beschreibung folgt noch: