

abas-ERP

Onlinehilfe



Neue Maskenbeschreibung

Neue Maskenbeschreibung.....	3
Konfiguration der GUI.....	3
Konvertieren der alten Maskenbeschreibung.....	3
Maskengenerierung.....	3
Mehrsprachenfähigkeit der neuen Maskenbeschreibung.....	4
Zugriff auf die Dateien der neuen Maskenbeschreibung.....	4
Vergleich mit der bisherigen Maskenbeschreibung.....	5
Bekannte Einschränkungen.....	5
Wichtige Hinweise.....	5
Maskeneditor.....	5
Installation des grafischen Maskeneditors.....	5
Einstellungen.....	7
EDP-Verbindung.....	7
Externe Konfiguration.....	7
Farben und Rahmenstile.....	7
Schriftart.....	7
Bearbeiten von Masken.....	7
Mehrsprachenfähigkeit des Maskeneditors.....	8
Aufbau des Fensters des Maskeneditors.....	8
Bearbeitungsbereich.....	9
Ändern einer Maske im Bearbeitungsbereich.....	9
Der Reiter Allgemein.....	9
Reiter Menü.....	10
Hauptmaske, Zeilenlupe, Submaske.....	10
Ansicht 'Variablen'.....	10
Ansicht 'Gliederung'.....	10
Ansicht 'Übersicht'.....	11
Ansicht 'Eigenschaften'.....	11
Ansicht 'Konsole'.....	11
Maskenaufbau.....	11
Einfügen in Zellen.....	11

Neue Maskenbeschreibung

Ab der abas-ERP-Version 2009 ist eine neue Maskenbeschreibung verfügbar sein. Vorteile gegenüber der bisherigen Maskenbeschreibung:

- Ein grafischer Maskeneditor ist verfügbar.
- Erweiterte Möglichkeiten beim Gestalten von Masken.
- Der Schwerpunkt liegt auf der Gestaltung von Masken, die in der GUI angezeigt werden. Es wird keine Rücksicht genommen auf die Einschränkungen der ASCII-Oberfläche.

Für Pilot-Kunden ist die neue Maskenbeschreibung bereits jetzt verfügbar. Es muss dabei jedoch noch mit Einschränkungen gerechnet werden. Bekannte Einschränkungen sind im Kapitel [Bekannte Einschränkungen](#) aufgeführt.

Konfiguration der GUI

Fügen Sie in die Datei [wineks.ini](#) die folgenden Zeilen ein:

```
[screenEditor]
screenEditorURL=http://localhost:9000
```

Dieser Eintrag ermöglicht es, in der GUI in einer Maske mit Hilfe des Kontextmenüs (rechte Maustaste) die Beschreibung der Maske im grafischen Maskeneditor zu öffnen.

Da der Maskeneditor die Masken mit Hilfe der EDP-Schnittstelle aus dem Mandanten liest und schreibt, muss der [EDP-Server](#) eingerichtet sein.

Konvertieren der alten Maskenbeschreibung

Viele Standardmasken liegen in der alten Maskenbeschreibung vor. Sie können nicht von Ihnen konvertiert werden. Eine Auslieferung aller Standardmasken in der neuen Maskenbeschreibung ist geplant.

Ihre individuellen Masken liegen ebenfalls in der alten Maskenbeschreibung vor, Sie können sie jedoch in die neue Maskenbeschreibung konvertieren. Wir empfehlen, zuerst nur einzelne Masken zu konvertieren.

Die Konvertierung für Infosystemmasken nehmen Sie in der Maske "Infosystem" vor. Laden Sie den entsprechenden Infosystemdatensatz in die Maske und klicken Sie den Button "Speichern und Maske konvertieren".

Die Konvertierung von Datenbankmasken nehmen Sie in der Maske "Variablentabelle" vor. Laden Sie die entsprechende Variablentabelle in die Maske und klicken Sie auf den Button "Maske". Wählen Sie dann den Menüpunkt "Neue Maskenbeschreibung erzeugen".

Alternativ können Sie zur Konvertierung Ihrer individuellen Masken das FOP MASK2XML verwenden. Damit können Sie einzelne Masken oder bestimmte Gruppen von Masken nach folgendem Muster konvertieren:

Aufruf	Ergebnis
<Text> MASK2XML 'nummer' 'prio' <zeigen>	Konvertiert eine bestimmte Maske. Es muss sich um eine individuelle Maske oder um die Maske eines individuellen Infosystems handeln.
<Text> MASK2XML OWNDB <zeigen>	Konvertiert alle individuellen Masken, (aber nur Datenbankmasken, keine Infosystemmasken).
<Text> MASK2XML OWNINFO <zeigen>	Konvertiert die Masken aller individuellen Infosysteme.

Mit diesem FOP MASK2XML werden Maskenbeschreibungen lediglich konvertiert. Sie müssen danach wie üblich auch die Maskengenerierung über das Servicemenü aufrufen.

Maskengenerierung

Bei Infosystemmasken gilt für jede Maske einer der folgenden **zwei** Fälle:

- Die Maske liegt in der alten Maskenbeschreibung vor.
- Die Maske liegt in der neuen Maskenbeschreibung vor.

Bei Datenbankmasken gilt für jede Maske einer der folgenden **drei** Fälle:

- Die Maske liegt in der alten Maskenbeschreibung vor.
- Die Maske liegt in der neuen Maskenbeschreibung vor. Die alte Maskenbeschreibung wird automatisch generiert.
- Die Maske liegt in der neuen und in der alten Maskenbeschreibung vor. Änderungen müssen in beiden Beschreibungen durchgeführt werden.

Wenn Sie in der Maske "Variablentabelle" den Button "Maske" drücken, dann können Sie unter anderem festlegen, ob die alte Maskenbeschreibung automatisch generiert wird.

Hinweis

Wenn die alte Maskenbeschreibung aus der neuen generiert wird, dann werden alle Felder untereinander angeordnet. Die Maske können Sie dann zwar auch, wenn keine GUI zur Verfügung steht, für Wartungszwecke benutzen, wenn aber in Ihrem Unternehmen die ASCII-Oberfläche zur Dateneingabe verwendet wird, dann sollten Sie die alte Maskenbeschreibung der dort verwendeten Masken von Hand pflegen.

Beim Generieren der **GUI-Masken** wird folgendermaßen vorgegangen:

- Es werden alle Masken generiert, die nur in der alten Maskenbeschreibung vorliegen.
- Es werden alle Masken generiert, die in der neuen Maskenbeschreibung vorliegen. Dabei wird die neue Maskenbeschreibung verwendet.

Beim Generieren der **Masken für die ASCII-Oberfläche** wird folgendermaßen vorgegangen:

- Es werden alle Masken generiert, die nur in der alten oder in der alten und in der neuen Maskenbeschreibung vorliegen. Dabei wird die alte Maskenbeschreibung verwendet.
- Es werden alle Masken generiert, die nur in der neuen Maskenbeschreibung vorliegen. Dabei wird zuerst die alte Maskenbeschreibung aus der neuen generiert. Danach wird daraus die Maske generiert, die in der ASCII-Oberfläche verwendet wird.

Achtung

Wenn eine Maske in der neuen Maskenbeschreibung vorliegt, dann dürfen Sie nicht von der UNIX-Shell aus die Priorität der Maske in der Maskendatei der alten Maskenbeschreibung ändern. Verwenden Sie dazu den grafischen Maskeneditor.

Mehrsprachenfähigkeit der neuen Maskenbeschreibung

Jede Maske hat bei der neuen Maskenbeschreibung eine Quellsprache. Wenn eine Maske im Maskeneditor bearbeitet wird, dann werden die Anforderungstexte in der Quellsprache dieser Maske angezeigt. Neu eingefügte Texte müssen in der Quellsprache erfasst werden.

Die Quellsprache einer Maske kann einmalig im Maskeneditor geändert werden. Dazu gibt es im Reiter Allgemein einen entsprechenden Button. Wenn die Sprache geändert wurde, dann wird diese Maske in der GUI immer in dieser Sprache angezeigt, unabhängig davon, welche Bediensprache gewählt wurde. Eine Maske, deren Quellsprache geändert wurde, wird also nicht mehr übersetzt.

Achtung

Das Ändern der Quellsprache kann nicht rückgängig gemacht werden.

Meldungstexte innerhalb des Maskeneditors werden in der Bediensprache des Maskeneditors angezeigt (siehe [Mehrsprachenfähigkeit des Maskeneditors](#)).

Zugriff auf die Dateien der neuen Maskenbeschreibung

Für jede Maske gibt es in der neuen Maskenbeschreibung mehrere Dateien, die einen bestimmten Inhalt haben müssen. Bitte kopieren oder ändern Sie die Dateien der neuen Maskenbeschreibung nicht direkt von der UNIX-Shell aus, wie es mit der alten Maskenbeschreibung üblich war.

Benutzen Sie zum Bearbeiten von Masken nur den grafischen Maskeneditor. Wenn Sie Masken individualisieren oder löschen wollen, dann können Sie dies auch von der Maske "Variablentabelle" aus machen. Außerdem gibt es ein Infosystem zur Verwaltung der Maskendateien. Es hat das Suchwort MASKE und zeigt nach Eingabe einer Maskennummer an, ob es individuelle Maske gibt, bzw. welche Prioritäten es für diese Maske gibt. Sie können dort die Priorität ändern und Submasken anlegen oder löschen. Der grafische Maskeneditor benutzt dieses Infosystem beim Zugriff auf die Maskendateien.

Vergleich mit der bisherigen Maskenbeschreibung

Alte Maskenbeschreibung	Neue Maskenbeschreibung
Standardmasken liegen in <code>\$HOMEDIR/txt/masken</code>	Standardmasken liegen in <code>\$HOMEDIR/screens</code>
Individuelle Maske liegen in <code><Mandant>/masken</code>	individuelle Maske liegen in <code><Mandant>/screens</code>
Eine bestimmte Maske wird durch eine Datei <code>mask.<nr>[.<prio>]</code> beschrieben.	Eine bestimmte Maske wird durch mehrere Dateien im Verzeichnis <code>screen/screen_<nr>/<prio></code> beschrieben.

Bekannte Einschränkungen

Die folgenden Einschränkungen bestehen zur Zeit und in einer späteren Version behoben:

- Es gibt keine Möglichkeit, beim Bearbeiten einer Maske auf eine vorbereitete Variablentabelle zuzugreifen.
- Sie können in der Maskenbeschreibung keine konfigurationsabhängige Bedingung angeben (alte Maskenbeschreibung: `#if`, `#endif`)
- Beim Erzeugen einer initialen Maske für ein Infosystem wird nur eine Maske in der alten Maskenbeschreibung erzeugt.
Abhilfe: Konvertieren Sie die initiale Maske durch Klick auf den Button "Speichern und Maske generieren" im Infosystem.

Wichtige Hinweise

Die Quellsprache einer Maske kann nur einmal geändert werden. Nach dem Ändern der Quellsprache einer Maske wird die Maske nicht mehr übersetzt. Die Anforderungstexte in dieser Maske werden dann in allen Bediensprachen immer in der Quellsprache angezeigt.

Maskeneditor

Mit dem Maskeneditor ist es möglich, GUI-Masken zu verändern.

Um den grafischen Maskeneditor benutzen zu können, benötigen Sie mindestens die Gesamtpriorität D im Passwortdatensatz. Daneben brauchen Sie Zugang zum Arbeitsbereich `sy` (System).

Installation des grafischen Maskeneditors

Der grafische Maskeneditor kann als zip-Archiv von der ABAS-Homepage heruntergeladen werden.

Unterstützte Betriebssysteme:

- Windows
Windows XP oder höher
Java 6 Runtime (muss bereits installiert sein; auf einem 64-bit-Windows muss die 32-bit-Java-Runtime installiert sein)
- Linux
Linux-Distribution, die für die abas-ERP-GUI freigegeben ist
Java 6 Runtime (muss bereits installiert sein; das bin-Verzeichnis der Java-Runtime muss in der Umgebungsvariablen PATH enthalten sein)

Die Version des Maskeneditors muss zur Version von abas-ERP passen. An der Versionsnummer des Maskeneditors können Sie die mindestens notwendige Version von abas-ERP ablesen:

Beispiel

Die Versionsnummer des Maskeneditors ist nach folgendem Schema aufgebaut:

```

2009.302.0
^----- Patchlevel
^^----- Nachtrag
^----- Release
^^^^----- (Haupt-)Version

```

In diesem Beispiel muss mindestens die Version 2009r3n02 von abas-ERP verwendet werden. Falls es Patchversionen zu dieser Version des Maskeneditors gibt (z. B. 2009.302.2), dann setzen diese Patchversionen ebenfalls die Version 2009r3n02 von abas-ERP voraus. Möglicherweise kann diese Version des Maskeneditors auch mit späteren Versionen (z. B. 2010r1) oder Nachtragsversionen von abas-ERP verwendet werden (z. B. 2009r4n07). Ob dies der Fall ist, kann nicht an der Versionsnummer abgelesen werden. Beim Start des Maskeneditors findet eine entsprechende Prüfung statt.

Packen Sie das passende Archiv in ein lokales Verzeichnis auf Ihrem Arbeitsplatzrechner aus, z.B. in C:\ScreenEditor bzw. in ~/ScreenEditor). Vor einem Netzlaufwerk aus ist der Maskeneditor eventuell nicht lauffähig.

In der Datei `screeneditor.ini` im Unterverzeichnis `screeneditor` können Sie bei Bedarf die Bediensprache des Maskeneditors anpassen. Nach dem Auspacken enthält die Datei die folgenden Einträge:

```

-vmargs
-Dorg.eclipse.equinox.http.jetty.http.port=9000

```

Option	Bedeutung
-nl 'spr'	Bediensprache des Maskeneditors (ISO-Bezeichnung der Sprache, z. B. "en" oder "en_US"). Optional, muss vor <code>-vmargs</code> angegeben werden. Die Bediensprache muss in einer neuen Zeile stehen. Wenn diese Option fehlt, dann wird die Bediensprache des Betriebssystems auch im Maskeneditor verwendet. Die Sprache muss außerdem in der Konfiguration im Firmenstamm angeschaltet sein.
- Dosgi.instance.area.default='Ve	Verzeichnis, in dem die Einstellungen des Maskeneditors gespeichert werden. Optional, muss nach <code>-vmargs</code> angegeben werden. Standard: Unterverzeichnis "workspace" des Installationsverzeichnisses des Maskeneditors. Hier kann ein beliebiger relativer oder absoluter Pfad angegeben werden. Der Text "@user.home" ist ein Platzhalter für das Verzeichnis, in dem betriebssystemabhängig Benutzereinstellungen gespeichert werden (Linux: \$HOME, Windows Vista oder höher: "C:\Users\Benutzername")
- Dorg.eclipse.equinox.http.jetty.f	Portnummer des Maskeneditors. Optional, muss nach <code>-vmargs</code> angegeben werden. Standard: 9000 Der hier eingetragene Wert muss übereinstimmen mit der Portnummer, die bei <code>screenEditorURL=</code> in <code>wineks.ini</code> eingetragen wurde. Sie können die Portnummer auch in den Einstellungen des Maskeneditors setzen.
Hinweis Wenn mehrere Benutzer mit dem grafischen Maskeneditor auf demselben Rechner arbeiten (z. B. mehrere Remotedesktopsitzungen auf einem Windows Server), dann muß jeder Benutzer eine andere Portnummer verwenden.	

Beispiel

```

-nl
en
-vmargs
-Dorg.osgi.service.http.port=9000
-Dosgi.instance.area.default=@user.home/.screeneditor-settings

```

Die Optionen können auch als Kommandozeilenparameter angegeben werden. In diesem Fall darf die Option "-nl" fehlen; alle anderen Optionen müssen entweder gemeinsam angegeben werden oder gemeinsam weggelassen werden.

Beispiel

```
screeneditor -nl en_US  
screeneditor -vmargs -Dorg.eclipse.equinox.http.jetty.http.port=9001
```

Einstellungen

Starten Sie zuerst den grafischen Maskeneditor:

- Windows: screeneditor.exe
- Linux: screeneditor

Wählen Sie im Maskeneditor im Menü [Programm] den Menüpunkt [Benutzervorgaben], um den Einstellungsdialog zu öffnen.

EDP-Verbindung

Auf der Seite "EDP-Verbindung" können Sie die Verbindung zum abas-ERP-Mandanten konfigurieren, dessen Masken Sie im Maskeneditor bearbeiten wollen.

Klicken Sie unter "EDP-Verbindung" auf "Hinzufügen". Tragen Sie dann folgendes ein:

- den Namen der Verbindung (beliebig)
- den Rechnernamen des EDP-Servers
- den Namen des Mandanten
- die Portnummer des EDP-Servers
- Ihr abas-ERP-Passwort

Klicken Sie dann auf "Ok". Durch Klick auf den Button "Testen" können Sie die Verbindung überprüfen.

Sie können mehrere EDP-Verbindungen konfigurieren. Die zugehörigen Mandanten können zu verschiedenen abas-ERP-Installationen gehören. Die Version von abas-ERP muss kompatibel zur Version des Maskeneditors sein. Wenn dies nicht der Fall ist, dann wird nach Klick auf den Button "Testen" eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Externe Konfiguration

Auf der Seite "Externe Konfiguration" können Sie die Portnummer des Maskeneditors festlegen. Sie können die Portnummer auch in der Datei screeneditor.ini eintragen oder als Argument beim Aufruf des Maskeneditor angeben (siehe [Installation des grafischen Maskeneditors](#))

Der hier eingetragene Wert muss übereinstimmen mit der Portnummer, die bei screenEditorURL= in wineks.ini eingetragen wurde.

Farben und Rahmenstile

Auf der Seite "Farben und Rahmenstile" können Sie die Farben festlegen, die im Bearbeitungsbereich des Maskeneditors verwendet werden. Ausserdem können Sie die Breite der Rahmen um verschiedenen Elemente im Bearbeitungsbereich festlegen.

Schriftart

Auf der Seite "Schriftart" können Sie die Schriftarten festlegen, die im Bearbeitungsbereich des Maskeneditors verwendet werden.

Bearbeiten von Masken

Um die Beschreibung einer Maske in den Maskeneditor laden haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Maskeneditor den Menüpunkt [Datei] [Öffnen].
- Öffnen Sie die Maske in der GUI und wählen Sie im Kontextmenü (rechte Maustaste) den Menüpunkt [Maske bearbeiten]. Der Menüpunkt wird nur angezeigt, wenn Sie die Datei 'wineks.ini' wie im Kapitel [Konfiguration der GUI](#) beschrieben geändert haben.
- Öffnen Sie in der GUI die Maske "Variablentabelle" und klicken Sie den Button "Maske bearbeiten".
- Öffnen Sie in der GUI die Maske "Infosystem" und klicken Sie den Button "Maske bearbeiten".

Wenn Sie im Maskeneditor den Menüpunkt auswählen, dann wird danach eine Auswahl aller konfigurierten EDP-Verbindungen angezeigt. Danach geben Sie zum Bearbeiten einer Datenbankmaske deren Maskennummer ein. Zur Bearbeiten einer Infosystemmaske geben Sie das Suchwort und den Arbeitsbereich ein. Wenn Sie eine Maske von der GUI aus zum Bearbeiten öffnen, dann muss im Maskeneditor eine EDP-Verbindung zu dem entsprechenden Mandanten konfiguriert sein.

Mit dem Maskeneditor können Sie nur Masken bearbeiten, die in der neuen Maskenbeschreibung vorliegen. Masken, die in der alten Maskenbeschreibung vorliegen, werden im Maskeneditor über das Menü [Datei] [Öffnen] nicht angezeigt. Um diese zu editieren, öffnet der Button "Maske bearbeiten" in der Variablentabelle und im Infosystem einen Texteditor mit der alten Maskenbeschreibung.

Nachdem Sie eine Maske bearbeitet haben, können Sie zur Kontrolle diese Maske in der GUI anzeigen. Wählen Sie dazu im Menü [Datei] den Menüpunkt [Vorschau]. Die Maske wird dabei im Testmodus geöffnet. Es wird kein Datensatz in die Maske geladen und es werden keine EFOPs ausgeführt. Sie können aber die Submasken und die Zeilenlupe öffnen (falls vorhanden).

Hinweis: Hinweis für Linux

Die Kommunikation zwischen GUI und Maskeneditor funktioniert nur, wenn die Umgebungsvariable **DISPLAY** in beiden Programmen denselben Wert hat. Falls GUI und Maskeneditor auf einem anderen Rechner laufen, auf den Sie mit `ssh -X` oder `ssh -Y` zugreifen, dann müssen GUI und Maskeneditor aus derselben ssh-Sitzung heraus gestartet werden sein, denn in jeder ssh-Sitzung hat **DISPLAY** einen anderen Wert.

Mehrsprachenfähigkeit des Maskeneditors

Der grafische Maskeneditor unterstützt die folgenden Bediensprachen:

- Deutsch
- Englisch
- Amerikanisches Englisch
- Französisch
- Spanisch
- Italienisch
- Ungarisch
- Rumänisch
- Chinesisch, vereinfacht
- Chinesisch, traditionell
- Türkisch

Meldungstexte innerhalb des Maskeneditors können in diesen Bediensprachen angezeigt werden. Um eine Bediensprache innerhalb des Maskeneditors verwenden zu können, muss sie im Mandanten installiert sein.

Die Anforderungstexte in der Maske werden in der Quellsprache der Maske angezeigt (siehe [Mehrsprachenfähigkeit der neuen Maskenbeschreibung](#)).

Aufbau des Fensters des Maskeneditors

Das Fenster des Maskeneditors besteht aus mehreren Bereichen:

- Bearbeitungsbereich
- Ansichten

- Variablen
- Gliederung
- Übersicht
- Eigenschaften
- Konsole

Innerhalb eines Fensters des Maskeneditor kann es mehrere Bearbeitungsbereiche geben. Sie werden durch Reiter unterhalb der Symbolleiste repräsentiert. Umgeschaltet wird durch Klick auf den entsprechenden Reiter. In jedem Bearbeitungsbereich ist jeweils eine GUI-Maske geöffnet. Alle Ansichten beziehen sich immer auf die Maske, deren Reiter aktiv ist.

Sind z.B. zwei GUI-Masken im Editor geöffnet, kann durch Anfassen eines Reiters mit der linken Maustaste und Ziehen des Reiters im Bearbeitungsbereich nach unten gezogen werden, bis das Maussymbol sich in einen schwarzen Pfeil ändert. Loslassen der Maustaste bewirkt, dass die Maske sich jetzt unterhalb der anderen öffnet. So ist ein Vergleich zweier Masken direkt möglich.

Durch Ziehen mit gehaltener linker Maustaste kann die Maske wieder als Reiter neben den anderen Reiter gestellt werden.

Alle Ansichten können durch Anklicken, Festhalten der Titelleiste mit der linken Maustaste und Ziehen innerhalb des Gesamtfensters beliebig verschoben werden. Sie können auch außerhalb des Gesamtfensters platziert werden.

Befindet sich eine Ansicht innerhalb des Gesamtfensters, führt ein Doppelklick auf die jeweilige Titelleiste dazu, dass sich die Ansicht auf die maximal zur Verfügung stehende Fläche des Gesamtfensters vergrößert. Ein weiterer Doppelklick stellt den Ausgangszustand wieder her.

Ansichten können durch Anklicken des Kreuzes in der Titelleiste geschlossen werden. In der Statusleiste des Maskeneditors befindet sich links ein Button. Wenn Sie diesen Button anklicken, dann wird eine Liste aller Ansichten geöffnet. Hier können Sie eine Ansicht anzeigen, die zuvor geschlossen wurde.

Bearbeitungsbereich

Ist eine Maske geladen, sind am unteren Rand des Bereichs Maske folgende Reiter sichtbar:

- Allgemein
- Menü
- Hauptmaske
- Zeilenlupe
- Submaske m

Die Reiter stehen nicht immer alle gleichzeitig zur Verfügung:

Allgemein	Dieser Reiter steht immer zur Verfügung.
Menü	Dieser Reiter steht immer dann zur Verfügung, wenn es im Kopf oder in der Tabelle der Maske eine Funktionsleiste gibt.
Hauptmaske	Dieser Reiter steht immer zur Verfügung.
Zeilenlupe	Dieser Reiter steht nur dann zur Verfügung, wenn eine Zeilenlupe vorhanden ist.
Submaske m	Diese Reiter stehen nur dann zur Verfügung, wenn mindestens eine Submaske vorhanden ist.

Ändern einer Maske im Bearbeitungsbereich

Innerhalb des Bearbeitungsbereichs können je nach angeklicktem Reiter unterschiedliche Arbeiten vorgenommen werden.

Grundsätzlich stehen unabhängig vom Reiter in der Symbolleiste Icons zum Anlegen von bis zu zehn Submasken zur Verfügung, die auch wieder über das entsprechende Icon gelöscht werden können.

Eine bereits vorhandene Zeilenlupe kann über das entsprechende Icon gelöscht werden. Ist keine vorhanden, lässt das passende Icon das Hinzufügen einer Zeilenlupe zu, sofern die geöffnete Maske eine Tabelle hat.

Der Reiter Allgemein

Ist dieser Reiter angeklickt, können Sie die **Priorität** einer Maske ändern. Durch Klick auf den Button "Priorität ändern" kann die gewünschte Priorität aus einer Liste übernommen werden.

Geändert werden kann an dieser Stelle auch die **Sprache** der Maske. Durch Klick auf den Button "Sprache ändern" kann die gewünschte Sprache aus der Liste der im Mandanten installierten Sprache übernommen werden.

Bitte beachten Sie die Hinweise im Abschnitt [Mehrsprachenfähigkeit der neuen Maskenbeschreibung](#)

Existiert ein individuelles **Hilfekapitel** zur Maske, kann es direkt ins Feld "Individuelles Hilfekapitel" eingetragen werden.

Reiter Menü

Der Bearbeitungsbereich zeigt getrennt nach Kopf und Tabelle den Inhalt der jeweiligen Funktionsleiste an. Sie haben die Möglichkeit, existierende Einträge zu löschen, Einträge hinzuzufügen und die Reihenfolge der Anordnung zu verändern. Nutzen Sie die entsprechenden Buttons mit den Pfeilen, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Den **Text** eines Buttons in der Funktionsleiste ändern Sie, indem Sie in die Spalte klicken, in der der zu ändernde Text sich befindet. Er lässt sich direkt editieren.

Durch Markieren des Felds in der Spalte "In Toolbar?" lässt sich steuern, dass der Button auch im Toolbar erscheint.

Hauptmaske, Zeilenlupe, Submaske

Ist einer dieser Reiter aktiv, wird im Bearbeitungsbereich eine Hauptmaske, eine Zeilenlupe oder eine Submaske angezeigt. Allen gemeinsam ist, dass alle Maskeninhalte in einem Raster dargestellt sind, das verändert werden kann. Alle Einträge in der Maske, Felder, Anforderungstexte, Buttons und Trenner, stehen jeweils in einer Zelle. Eine Zelle kann angeklickt und als Zelle markiert werden. Dass die Zelle markiert ist, wird angezeigt durch zwei schwarze Pfeilspitzen mit einem eingekreisten Minuszeichen in der Mitte. Die Markierung der Zelle steht an deren linker Seite und ist sowohl senkrecht als auch waagrecht vorhanden.

Ein Klick auf die nach oben zeigende Pfeilspitze fügt eine neue Zeile über der markierten Zelle ein.

Ein Klick auf die nach unten zeigende Pfeilspitze fügt eine neue Zeile unterhalb der markierten Zelle ein.

Ein Klick auf die nach links zeigende Pfeilspitze fügt eine neue Spalte links von der markierten Zelle ein.

Ein Klick auf die nach rechts zeigende Pfeilspitze fügt eine neue Spalte rechts von der markierten Zelle ein.

Ein Klick auf das Minuszeichen löscht entweder die Zeile oder die Spalte, in der sich die markierte Zelle befindet.

Hat die Zelle einen Inhalt, d.h. einen Anforderungstext, ein Feld, oder einen Button, kann entweder die Zelle selbst oder ihr Inhalt markiert werden. Wird der Inhalt markiert, kann er gelöscht oder in andere Zellen verschoben werden. Texte können geändert werden, Buttons und Felder können in der Größe variiert werden, Felder auch in ihrem Schreibschutz. Die meisten dieser Änderungen können per Mausklick, Markieren und Mausbewegungen stattfinden. Die Größe kann sowohl direkt in der Zelle grafisch als auch in der Ansicht "Eigenschaften" durch Eingabe von Werten erfolgen. Der Originalzustand kann über das Kontextmenü wiederhergestellt werden. Der Schreibschutz von Feldern kann nur in der Ansicht "Eigenschaften" geändert werden.

Ansicht 'Variablen'

In der Ansicht "Variablen" wird eine Liste aller Variablen angezeigt, die in der Maske zur Verfügung stehen, die also in der entsprechenden Variablentabelle bzw. im Infosystem definiert sind.

Das Eingabefeld lässt die Suche nach Variablen zu. Sie können nach dem Namen, der Art oder der Beschreibung einer Variablen suchen. Ist die gewünschte Variable gefunden, wird sie mit der linken Maustaste in eine Zelle der Maske gezogen und dort fallen gelassen.

In der Funktionsleiste können Sie die Anzeige der Variablen steuern. Sie können sich alle Variablen, die die Variablentabelle beinhaltet anzeigen lassen, die in der Maske verwendeten Variablen oder die in der Maske nicht genutzten Variablen, oder die individuellen Variablen.

Ansicht 'Gliederung'

In der Ansicht "Gliederung" werden als Baumstruktur alle Elemente der Maske angezeigt. Wenn Sie ein Element auswählen, dann wird es im Bearbeitungsbereich sichtbar gemacht und ausgewählt. In der Ansicht "Eigenschaften" werden die Eigenschaften des Elements angezeigt.

Ansicht 'Übersicht'

In der Ansicht "Übersicht" wird die gesamte Maske angezeigt. Durch Bewegen des Rechtecks können Sie den Ausschnitt der Maske ändern, der im Bearbeitungsbereich angezeigt wird. Da viele Masken größer sind als der Bearbeitungsbereich bietet Ihnen diese Ansicht eine Möglichkeit, die gesamte Maske zu begutachten.

Ansicht 'Eigenschaften'

Die Ansicht "Eigenschaften" steht zur Verfügung, um Eigenschaften von Zelleninhalten ändern zu können. Wird ein Zelleninhalt, z.B. eine Variable ausgewählt, lässt sich je nach Variable die Größe des Felds und der bestehende Schreibschutz verändern.

Ist ein Submaskenbutton markiert, kann die Größe des Buttons, sein Text und die Submasken, die er öffnet, geändert werden.

Grundsätzlich sind die in der Ansicht "Eigenschaften" angebotenen Änderungsmöglichkeiten vom markierten Kontext abhängig. Die meisten Änderungen können auch direkt im Bearbeitungsbereich durchgeführt werden.

Ansicht 'Konsole'

In der Ansicht "Konsole" werden Fehlermeldungen und Hinweise angezeigt, die der EDP-Server liefert. Für jede EDP-Verbindung wird eine eigene Seite der Ansicht geöffnet. In der Funktionsleiste der Ansicht befindet sich ein Button, mit Hilfe dessen eine andere Seite der Ansicht angezeigt werden kann.

Maskenaufbau

Die gestaltbare Fläche einer Maskenseite ist mit einem regelmäßigen Gitter aus einzelnen Zellen überzogen. Diese Zellen werden benutzt, um eine Maske zu gestalten. Das Gitter kann jederzeit durch das Einfügen von Zeilen oder Spalten erweitert werden. Die einzelnen Zellen nehmen Inhalte auf. Inhalte können Anforderungstexte, Variablen (Felder) oder Buttons sein. Eine Sonderform sind Trenner, die einzelne Bereiche der Maske optisch voneinander trennen.

Das Gitter ist gleichmäßig, d.h. alle Zellen sind zunächst gleich groß. Erhalten die Zellen Inhalte, passen sie sich in ihrer Größe an die Inhalte an. Wird z.B. ein 90 Zeichen großer Anforderungstext in eine Zelle gestellt, so verbreitert sich die Zelle so weit, dass sie neunzig Zeichen aufnehmen kann.

Hinweis

Wird eine Zelle verbreitert, z.B. durch Aufnahme eines breiteren Inhalt, betrifft diese Verbreiterung immer die ganze Spalte, d.h. eine Spalte ist immer so breit wie ihre breiteste Zelle.

Wird eine Zelle in ihrer Höhe verändert, z.B. durch Aufnahme eines mehr Höhe erfordernden Inhalts, betrifft diese Vergrößerung immer die ganze Zeile, d.h. eine Zeile ist immer so hoch wie ihre höchste Zelle.

Einfügen in Zellen

Sobald im Bearbeitungsbereich des Maskeneditors einer der Reiter Hauptmaske, Zeilenlupe oder Submaske geöffnet ist, wird in diesen Bereich ein Fenster Palette integriert. Die Palette bietet die Möglichkeit, Anforderungstexte, Trenner, und Buttons für Submasken in Zellen aufzunehmen.

Um dies zu tun, doppelklicken Sie im Fenster Palette auf die entsprechende Möglichkeit und klicken anschließend in die Zelle, die den ausgewählten Inhalt aufnehmen soll.

Bevor der Inhalt eingefügt wird, geben Sie noch den konkreten Anforderungstext oder den Button- oder Trennzeilentext ein. Bei Buttons wird zusätzlich die Angabe verlangt, in welche Submaske Sie mit dem Button verzweigen wollen.

Nach diesen Angaben klicken Sie in die Zelle, die den Inhalt aufnehmen soll. Eine Zelle kann mehrere, auch unterschiedliche Inhalte aufnehmen. In der Regel sollten Sie pro Zelle allerdings nur einen Inhalt einstellen. In diesem Fall kann z.B. das spätere Aussehen der Maske feiner gesteuert werden.

Texte und Buttons werden immer linksorientiert in die Zelle eingefügt. Die Länge des Texts bestimmt in der Regel die Breite der Zelle. Fügen Sie einen Trenner ein, geschieht Folgendes: Nach Klick in eine Zelle werden alle Zellen der Zeile bis zur nächsten mit Inhalt versehenen Zelle verbunden. Die so entstandene Zelle wird blau hinterlegt und als Beschriftung wird

der zuvor eingetragene Text verwendet. Im Extremfall umfasst der Trenner eine komplette Zeile oder nur eine einzige Zelle. Mehrere Trenner pro Zeile, können angelegt werden. Der Trenner ist so hoch wie die höchste Zelle der Zeile.

In die Maske können Variable aus der zugrundeliegenden Variablentabelle eingefügt werden. Zur Auswahl der Variablen steht die Ansicht "Variablen" zur Verfügung. Stehen Sie im Reiter Hauptmaske, werden dort alle Variablen angezeigt. Im Reiter Zeilenlupe nur Tabellenvariablen und in den Submasken in der Regel nur Kopfvariablen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Variable, halten Sie die Taste gedrückt und ziehen Sie die Variable in die gewünschte Zelle und lassen Sie sie dort fallen.

Das Feld wird Inhalt der Zelle. Bei der Übernahme wird der Text Bedeutung aus der Variablentabelle mitübernommen. Er dient als erster Vorschlag für einen Anforderungstext. Ist die Zelle links von der Zelle, in die die Variable eingefügt wurde, leer, wird dieser Text in die leere linke Zelle gestellt. Ist die Zelle nicht leer, wird er in dieselbe Zelle gestellt wie die Variable.

Hinweis: Einfügen von Variablen der Art Bool

Wird eine Bool-Variable platziert, wird der Anforderungstext rechts vom Feld in dieselbe Zelle übernommen. Text rechts vom Ankreuzfeld zu platzieren ist häufig verwendete Praxis. Der Text lässt sich löschen und in einer beliebigen anderen Zelle neu erstellen.

Für Variable der Art Bool steht in der Ansicht "Eigenschaften" auch die Eingabe und Änderung von Text (rechts vom Feld in derselben Zelle) zur Verfügung.