



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 Bautagebuch, die Generierung einer Word- oder Excel-Dokumenten, sowie die E-Mailfunktion, sind erst in Verbindung mit „PictureMap“ 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 Ordern

Multibutton

Durchschalten einzelner Funktionalitäten wie Dropbutton, Pingröße ändern, Serienablegemodus usw.

Bild vom gewählten Pin

Zusatzbilder können durch das rechts oder links wischen durchgeblättert werden.

Sprachnotiz

eigener Audio-recorder, gestartet über Kontextmenü

Pin

mit Blickrichtung und Farbinformationen

Dropbutton

(Frage, Info, Mangel)

Textnotiz



Infobereich, Logopanel und Anzeige der Fotos

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

Dateien

(PDF, Word, Excel etc.)

Mangel

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

Toolpanel

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

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 Verbesserungsvorschlägen.



Inhaltsverzeichnis

um Die Mobile App für das Android Betriebssystem	1
Installation und Einrichtung	3
Installation von PicMapToGo	3
Installation MobilServer für Zugriff via WLAN	3
Projekte Erstellen in PictureMap	4
Projekt öffnen.....	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.	5
Drahtlos per W-LAN	5
Offline per USB-Verbindung.....	5
Grundlagen der Bedienung	6
Ablegen und Ändern von Bildern und Dateien	8
Schlagworte anlegen und bearbeiten.	12
Schlagworte definieren	13
GPS und Kompassfunktion (in Bearbeitung)	15



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.

Schließen Sie Ihr Handy über USB Kabel an ihren Rechner 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. 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“ vom Handy deinstallieren, werden alle Projekte ungefragt gelöscht. Sichern oder Synchronisieren Sie daher bei Bedarf im Vorfeld die Daten. Achten Sie auch immer auf ausreichend freien Gerätespeicher bei der Verwendung von „PicMapToGo“

Installation MobilServer für Zugriff via WLAN

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

Beim Mobilserver handelt es sich um eine eigene Applikation, die auf einen Rechner installiert werden muss, auf den auch die Mobilteilnehmer via WLAN zugreifen können. Damit die Mobilteilnehmer darauf zugreifen können muss der Mobilserver selbstverständlich gestartet sein.

Weiter muss in den Eigenschaften ein Mobileverzeichnis¹ angegeben werden, auf das PictureMap und auch der Mobilserver zugreifen kann (z.B. c:\PictureMapMobil).

Bei nur einer einzigen PictureMap Instanz im Netzwerk, kann alternativ auch unter (**Datei -> Eigenschaften -> Reiter „Handy-App“**) ein Häkchen bei „**Mobilserver beim Programmstart starten**“ gesetzt werden, wodurch „**PictureMap**“ die Funktion des Mobilservers übernimmt.

Dies sollte jedoch nur erfolgen, wenn im gesamten Netzwerk PictureMap nur auf einem Rechner installiert ist. Unproblematisch ist dies jedoch, wenn in den Einstellungen von „**PicMapToGo**“ die IP oder der Hostname vom jeweiligen Rechner wo diese Instanz von PictureMap installiert ist angegeben wird **und das Mobileverzeichnis jeweils unterschiedlich ist**, was beim lokalen Laufwerk ja leicht möglich ist.

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 Mobilserver im netz zu finden, so dass keine Netzwerkeinstellung erforderlich ist. Der TCP Port dient der eigentlichen Datenübertagung.

¹ Das Mobileverzeichnis ist ein beliebiges Verzeichnis, auf das alle PictureMap-Instanzen und der PictureMap-Server zugreifen können. Der Pfad muss bei jeder Applikation angegeben werden.



Projekte Erstellen in PictureMap

Projekte werden nicht auf dem Handy erstellt, sondern lokal auf dem Rechner mit „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 aber aus dem PDF generiert werden.

Projekt öffnen

Das Öffnen eines Projekts erfolgt über die Funktion „Projekte öffnen“, zu erreichen über die Menüschaftfläche 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.

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 Menüschaftfläche im Handy. Es wird eine Liste aller mobil zur Verfügung stehender Projekte angezeigt. Es ist eine aktive WLAN-Verbindung erforderlich und der PictureMap-Server muss gestattet sein.

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 und Dateien importiert werden, ist das entsprechende Häkchen zu setzen. Über die Schaltfläche „Alles“ werden alle Häkchen gesetzt.

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 entsprechen ihre 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). Die Projektübertragung via USB-Kabel ist einfacher zu handhaben als die WLAN-Funktion.

Ein Mobiles Projekt erhalten Sie im „**PictureMap**“ über die Schaltfläche „**Mobiles Projekt erhalten**“ im (Dateimenü -> Eigenschaften -> Reiter „Mobil“). Es öffnet sich ein Desktopfenster, mit dem Projektordner „Proj“. Die Bezeichnung „Proj“ können Sie beliebig ändern, um auch mehrere Projekte im Verzeichnis „**extern**“ zu haben. Nach dem erfolgreichen kopieren des Ordners löschen Sie bitte den Ordner im Desktopfenster um den Speicherplatz wieder freizugeben.

Das Entfernen der Projekte 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.

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 oder ein Bild oder eine Datei hinzugefügt wurde und eine WLAN Verbindung zum Server besteht, wird die Upload Schaltfläche grün angezeigt. Ein Klick darauf löst 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.

Änderungen werden aus Geschwindigkeitsgründen vorerst ins Mobileverzeichnis, in einen eigenen Ordner „**upload(nummer)**“ kopiert. Der Upload für das Handy ist erfolgreich abgeschlossen, wenn dieser Vorgang beendet ist. Die Daten wurden somit aber noch nicht ins Projekt geschoben, dies macht der Mobilserver in einem weiteren Schritt, der Synchronisation. Nach erfolgreicher Integration wird der Upload-Ordner automatisch gelöscht.

Sollte beim Vorgang der Synchronisation ein Fehler auftreten, erfolgt derzeit keine Benachrichtigung ans Handy, die hochgeladenen Daten liegen aber weiterhin im Mobilverzeichnis. Die Synchronisation dieser Daten kann jederzeit manuell über die Schaltfläche „Uploadaten erneut Synchronisieren“ im Dateimenü -> Eigenschaften -> Reiter „Mobil“ gestartet werden. Hier werden Sie auch über eventuelle Fehler informiert, so dass Sie darauf reagieren können. **Werfen Sie beim Upload immer einen Blick darauf, dass die Daten tatsächlich ins Projekt geladen wurden.**

Offline per USB-Verbindung

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

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



Grundlagen der Bedienung

Die wesentlichen Funktionen lassen sich über die 5 Schaltflächen auf der linken Seite erreichen und viele weitere Funktionalitäten lassen sich bei vielen Komponenten über Kontextmenüs aufrufen.



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 **und** das Handy eine WLAN-Verbindung zum Netzwerk hat, in dem sich der Mobilserver befindet **und** der Mobilserver aktiv ist. Ist die Schaltfläche grün dargestellt, startet ein Klick darauf den automatischen Upload, der Status wird über eine Fortschrittsanzeige angezeigt.



Die Kameraschaltfläche öffnet die Kamera-App auf dem Handy. Es können mehrere Bilder hintereinander erstellt werden. Über die Zurücktaste gelangt man wieder zur Hauptoberfläche. Die Bilder werden im Quellenfenster angezeigt, von wo dies per Drag & Drop **zum Ablegen** auf den Grundriss, **zum Löschen** auf den MultiButton oder **zum Anlegen als Hintergrund oder Grundriss** auf die Auswahl Schaltfläche gezogen werden.

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



Über die Auswahl Schaltfläche wählen Sie die gewünschte Auswahl (Ordner oder Grundriss). Wenn die Projektstruktur 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, um ein Kontextmenü mit der entsprechenden Auswahl zu öffnen (**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 fallengelassen wird. Auf dieser Ansicht lassen sich dann Detailfotos wie Typenschilder von Feldgeräten setzen (**mit dem Serienmodus geht das in wenigen Sekunden**).





Bei der linken unter Schaltfläche handelt es sich um den Multibutton, der mehrere nachfolgend beschriebene Funktionen beinhaltet. Die Funktionen werden einfach durch drauf tippen durchgeschaltet. Ein langer Klick darauf öffnet ein Kontextmenü, über das die gewünschte Aktion direkt gewählt werden kann.




 **Der Dropbutton** ist ein Pin, der als ,  oder  auf dem Grundriss angezeigt wird und eine Dokumentationsmöglichkeit ohne Bild bietet. Die Schaltfläche lässt sich einfach auf einen Grundriss oder ins Verzeichnis ziehen. Es 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.


 **Selektionsmodus** unterdrückt das Zoomen und Verschieben des Grundrisses und erlaubt das Aufziehen eines Rahmens um die Pins, die ausgewählt werden sollen. Auch wird in diesem Modus beim Tippen auf einen Pin der Selektionsstatus gewechselt. Aktuell gibt es noch keine sinnvolle Funktion. Zeitnah wird jedoch eine E-Mailfunktion umgesetzt, für die Pins gefiltert oder gewählt werden müssen.

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

 **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.



Grundriss und Ordneransicht

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

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 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 gedrückt wurde oder auf eine leere Fläche im Grundriss oder Ordner. Nachfolgende Funktionen können 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**, 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.

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 oder drücken Sie auf die Schaltfläche „ohne Richtungsangabe“, um den Ablege-Dialog zu öffnen.



Abbildung 1: Blickrichtung setzen

Zum genauen Positionieren zoomen Sie vorher einfach etwas in den Grundriss hinein.

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. 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.

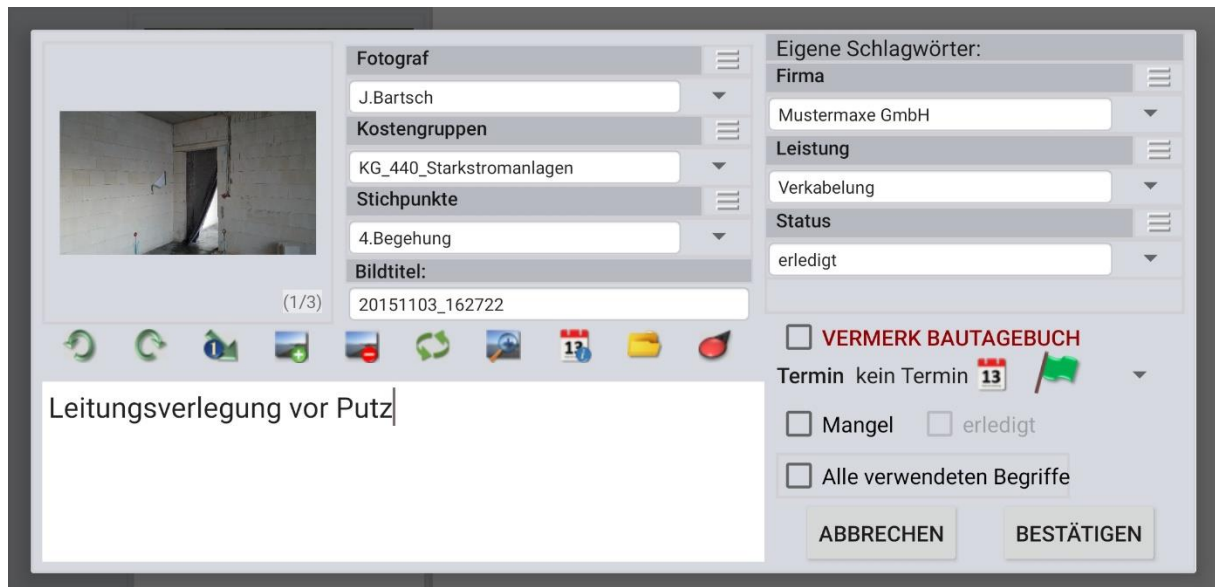


Abbildung 2: Datei und Bilderablegedialog

Mit Ausnahme von Zeitangaben sind alle Werte variabel. 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. Je nachdem ob ein Bild oder eine Datei abgelegt bzw. geändert wird,



werden verschiedene Funktionen über Schaltflächen bereitgestellt. Steht eine Funktion z. B. das Setzen von Markierungen in einem Verzeichnis, nicht zur Verfügung, wird die dazugehörige Schaltfläche einfach ausgeblendet.

Die Auswahlmöglichkeiten für den Fotograf, der Kostengruppe, dem Stichpunkt oder der eigenen Schlagworte werden über das PictureMap angelegt (siehe Doku PictureMap). Über den Schlagworteinrichtungsassistenten Menü -> Schlagwortassistent können Sie darüber hinaus noch zusätzliche Schlagworte und Begriffe für das aktuelle Projekt hinzufügen. Alternativ können Texteingaben auch direkt in das Textfeld erfolgen.

Ist 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.



Textpfeile setzen: Es öffnet sich ein kleiner Editor mit dem aktuellen Bild. Im Bild können Pfeile aufgezoogen 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. Auch wird die Tastatur geöffnet, damit die Texteingabe direkt erfolgen kann (Nutzen Sie die **Spracheingabe** von Android (Mikrofonsymbol in der Tastatur), die Erkennungsgenauigkeit ist hervorragend).

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 gelöscht (**Achtung ohne Mitteilung**).

Über die 4 Schaltflächen oben links können Sie: Das Bild im Bildbetrachtungsprogram des Handys anschauen, mit der Zoomschaltfläche zwischen dem Zoommodus oder Pfeilsetzmodus umschalten, die Änderung Löschen oder Bestätigen.

Die auf dem Bild gesetzten Pfeile werden beim Bilderablegen oder Ändern nur gespeichert, wenn der Bilderablegen Dialog bestätigt wird und nicht bereits, wenn der Bildeditor bestätigt wird. Beim Aufruf des Editors aus dem Infobereich, werden die Textpfeile direkt beim Bestätigen gespeichert.

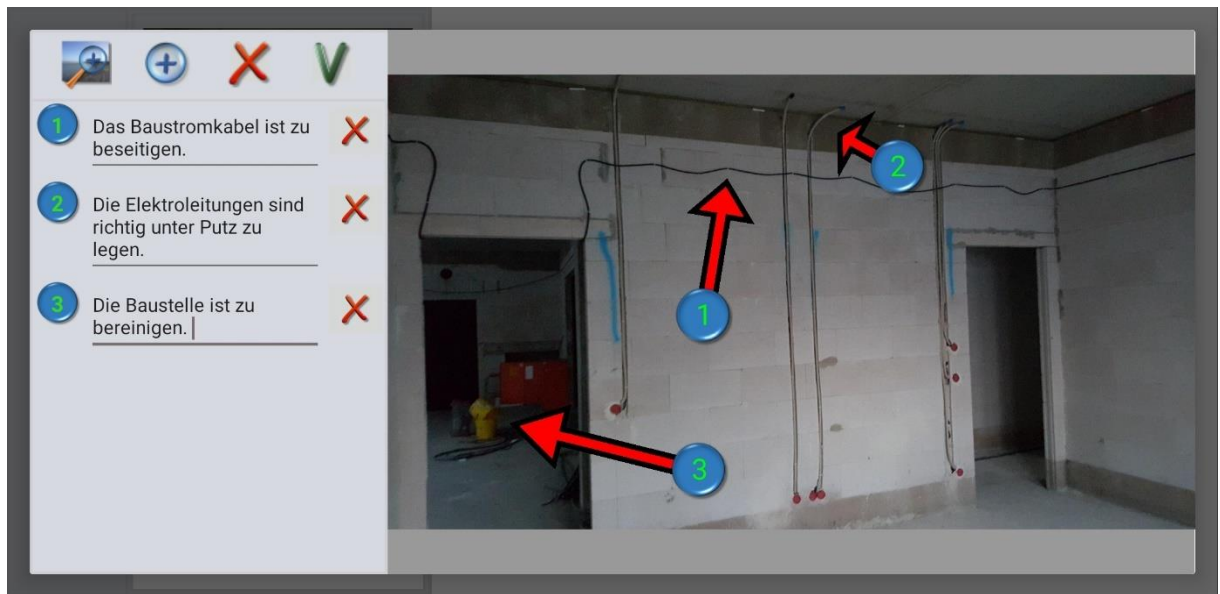


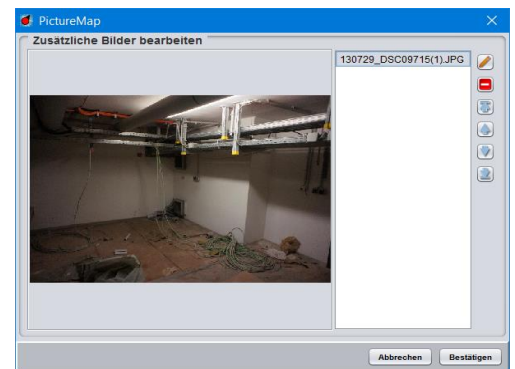




Abbildung 3: Editor für Textpfeile


 **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 dokumentiert werden. Ist ein zusätzliches Bild hinterlegt und wird das Bild im Infowindow angezeigt, dann werden dort Schaltflächen eingeblendet, über die ein durchschalten erfolgen kann.

 **Zusätzliches Bild bearbeiten und entfernen.** Sind einem Bild weitere zusätzliche Bilder hinterlegt, kann über diese Schaltfläche ein kleiner Dialog eingeblendet werden, über den die Reihenfolge oder die Anmerkungen von Zusatzbildern geändert werden kann. Hier ist auch 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.

 **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 bleibt. Sich wiederholende Eingaben müssen somit nur einmal getätigt werden. Über die Schloss-Schaltfläche in der Schaltflächenreihe kann der Zustand aller Schlösser zusammen angepasst werden.

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



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 rechts gezeigte Dialog.

Sind mehrere Begriffe für ein Schlagwort vergeben, wird im Infofenster hinter dem jeweiligen Textfeld ebenfalls eine kleine Schaltfläche angezeigt, über die die einzelnen Eingaben in einer Liste angezeigt werden.

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.

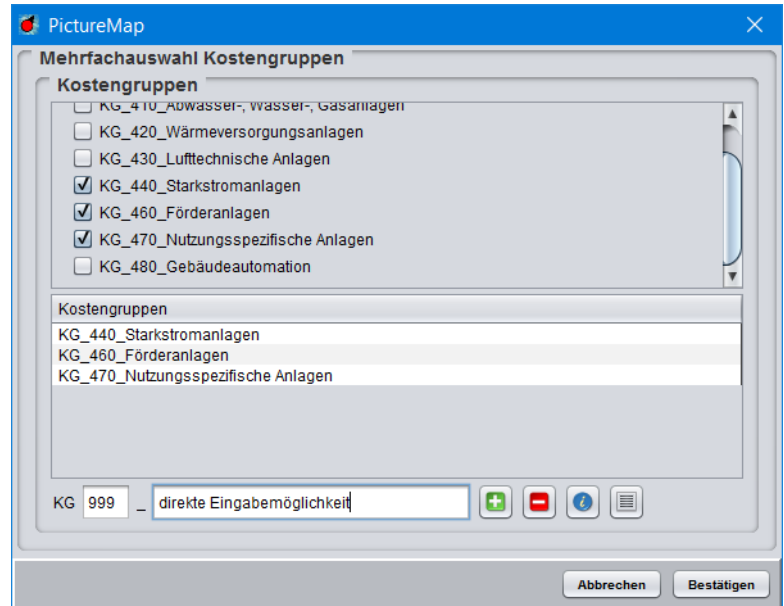




Abbildung 5: Dialog für Mehrfacheingabe

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

 Pin als Mangel deklarieren. Damit haben Sie die Möglichkeit, den Pin als Mangel zu 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 erledigt (grün) oder offen (rot).

 Über diese Schaltfläche lässt sich ein Termin setzen. Dieser Termin lässt sich auch in Outlook durch das Setzen des entsprechenden Häkchens eintragen.

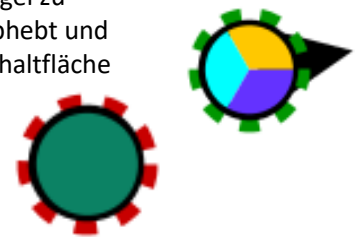


Abbildung 6: Darstellung als Mangel deklarierter Pin

Vielen Dank für Ihr Interesse und ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren. Ich hoffe Sie mit PicMapToGo überzeugen zu können.

Schlagworte anlegen und bearbeiten.

Schlagworte vereinfachen und beschleunigen des Bilderablegen wesentlich, da häufig verwendete Begriffe einfach ausgewählt werden können. Über die Mehrfachauswahlschaltfläche können sogar mehrere Begriffe durch Semikolon getrennt einfach zusammengeklickt werden.



Beim Übertragen eines Projektes von „PictureMap“ auf das Handy werden auch die Projektschlagworte übertragen. Die Programmschlagworte bleiben jedoch unberücksichtigt, können jedoch im Handy neu angelegt und bearbeitet werden. Über das Menü können Sie die Funktion Projekt- oder Programmschlagworte bearbeiten auswählen, es öffnet sich der nachfolgend gezeigte Dialog.

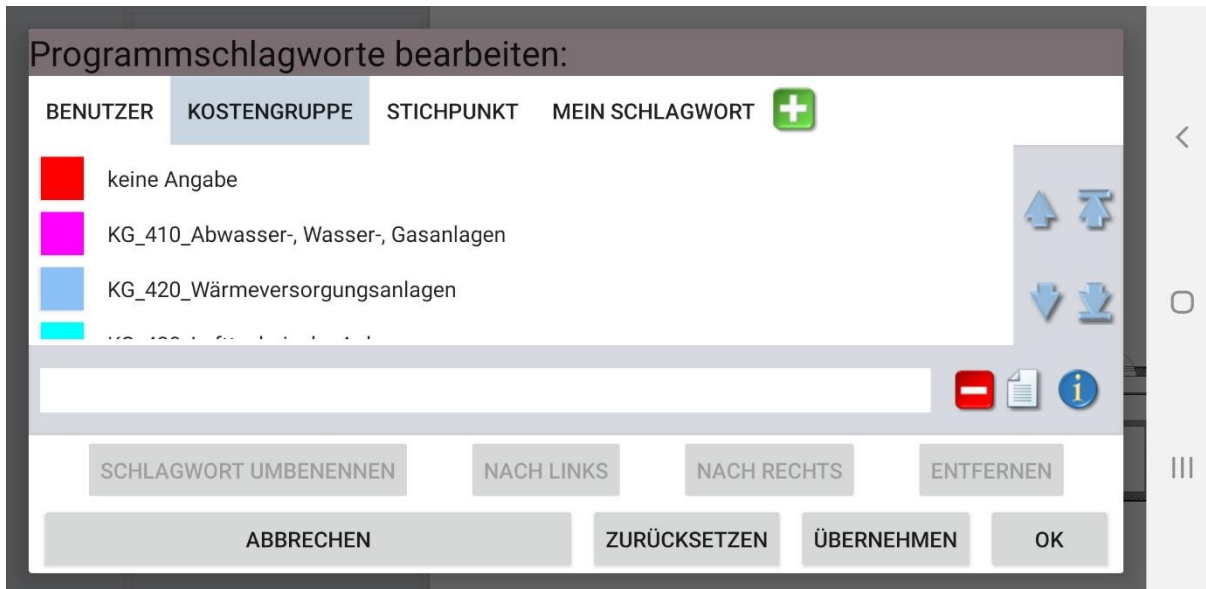


Abbildung 7: Dialog zur Bearbeitung der Programmschlagworte

Schlagworte definieren

Ein Schlagwort besteht grundsätzlich aus einer Bezeichnung, sowie mehreren Begriffen.

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.

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



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 vorgegebenen 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 wird und dann über die Pfeiltasten verschoben wird.



Eins Hoch: bewegt ausgewählte Begriffe eine Position nach oben



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



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.

GPS und Kompassfunktion (in Bearbeitung)

PicMapToGo unterstützt die GPS und Kompassfunktion. Diese muss jedoch jeweils in den Eigenschaften aktiviert werden.

- !** 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.

Beim verwenden der GPS-Funktion werden aktuell die Positionsdaten noch aus dem Bild ausgelesen, achten Sie daher darauf, dass in Ihren Kameraeinstellungen das Speichern der GPS-Informationen aktiviert ist. 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“.

Beinhaltet ein im Vorschauenfenster angezeigtes Bild die GPS-Position, wird dies durch den GPS-Marker angezeigt. Ist die Färbung des GPS-Markers grün, befindet sich die Position des Bildes innerhalb des Grundrisses. Tippen Sie zweimal 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 vom Kompass auf dem Grundriss.