

Scoutsystems Software

Schlüsselverwaltung

Kurzanleitung

Inhaltsverzeichnis

1 Grundaufbau der Benutzeroberfläche.....	3
2 Daten.....	5
2.1 Schlüssel.....	5
2.2 Türen.....	5
2.3 Zylinder.....	5
2.4 Schlüsselschränke.....	6
2.5 Gebäude.....	6
2.6 Schließanlagen.....	6
2.7 Zylindergruppen.....	6
2.8 Schließplan.....	6
3 Verwaltung.....	7
3.1 Ausgabe.....	7
3.2 Rückgabe.....	7
3.3 Verlust.....	7
3.4 Rückgabefristen.....	7
3.5 Protokoll.....	7
3.6 Personen.....	7
4 Einstiegsbeispiele.....	8
4.1 Einen Schlüssel erstellen.....	8
4.2 Einen Schlüssel an eine Person ausgeben.....	8

1 Grundaufbau der Benutzeroberfläche

Bei der Eingabe von Daten in das Programm gibt es zwischen den unterschiedlichen Karteikarten viele Gemeinsamkeiten. Diese Gemeinsamkeiten im Grundaufbau sollen im Folgenden am Beispiel der Schlüssel-Karteikarte näher erläutert werden. In der Abbildung sehen Sie typische Bereiche der Benutzeroberfläche.

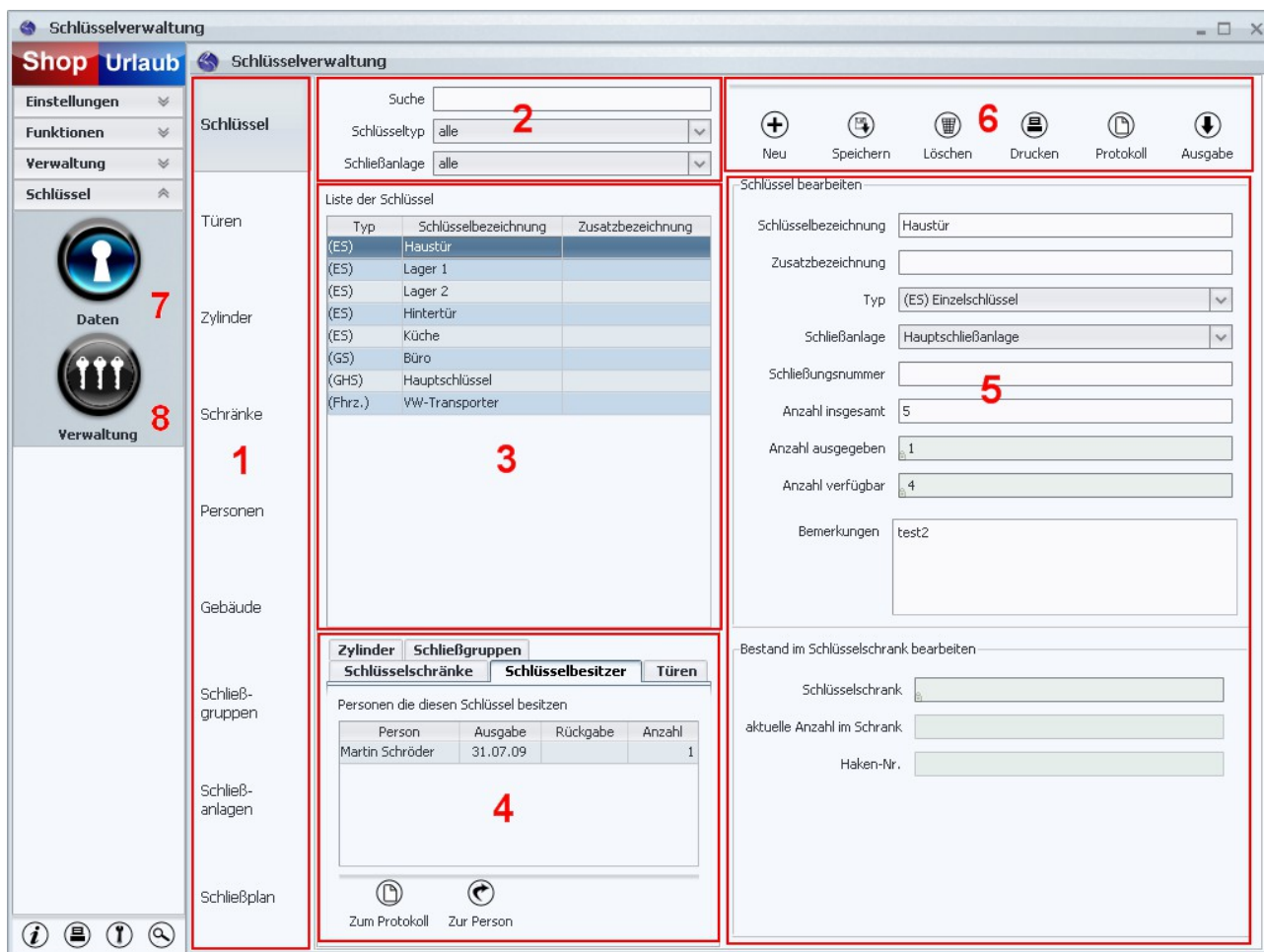


Abbildung 1: Der Grundaufbau am Beispiel der Schlüssel-Karteikarte

Erläuterungen:

1. Navigationsleiste:
dient zum Wechseln zwischen den Karteikarten
2. Suchmaske:
schränkt die angezeigten Daten bei Bedarf ein
3. Datenliste:
der hier markierte Eintrag wird in der Eingabemaske (5) angezeigt

4. Informationen:

zeigt weitere Informationen zum markierten Schlüssel an

Beispielsweise:

- welche Türen er öffnet
- an welche Personen er ausgegeben wurde

1. Eingabemaske:

erlaubt das Eingeben und Verändern von Daten

2. Werkzeugleiste:

Neu	setzt die Eingabemaske in den leeren Ausgangszustand zurück und ermöglicht eine neue Eingabe
Speichern	sichert die eingegebenen Daten
Löschen	löscht den in der Datenliste (3) markierten Schlüssel
Drucken	gibt alle Einträge in der Schlüsselliste auf dem Drucker aus
Protokoll	zeigt den Protokollverlauf für den markierten Schlüssel an
Ausgabe	öffnet den Dialog für die Ausgabe des markierten Schlüssels an eine Person

3. Daten:

hier befinden sich Karteikarten zur Eingabe von Daten

Sie können hier Beispielsweise:

- Schlüssel, Türen usw. anlegen
- festlegen, welche Schlüssel in das Schloss einer Tür passen

1. Verwaltung:

hier befinden sich Karteikarten zur Verwaltung der Schlüssel

Sie können hier Beispielsweise:

- Schlüssel an Personen ausgeben
- Rückgabefristen anzeigen

Beziehungen zu anderen Daten legen Sie im Informationsbereich (4) fest. Wenn Sie beispielsweise einen Schlüssel mit einer bereits in der Datenbank existierenden Tür verknüpfen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Markieren Sie den gewünschten Schlüssel in der Liste (3).
2. Klicken Sie im Bereich (4) auf *Türen*.
3. Jetzt erscheint ebenfalls in Bereich (4) die Liste der Türen, in die der markierte Schlüssel passt.
4. Um den Schlüssel in diese Liste aufzunehmen, klicken Sie auf *Türen zuweisen*
5. Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie nun die Türen markieren können, in die der Schlüssel passt
6. Nach einem Klick auf *OK* wird der Dialog wieder geschlossen, die markierten Türen erscheinen in der Liste, und sind mit dem markierten Schlüssel verknüpft.

2 Daten

Der Bereich *Daten* fasst alle Karteikarten zusammen, die dazu dienen, Daten in die Schlüsselverwaltungsdatenbank einzugeben. Hier können Sie beispielsweise Schlüssel, Türen oder Zylinder anlegen, um diese dann miteinander zu verknüpfen. Es folgt eine kurze Beschreibung der Karteikarten dieses Bereichs.

2.1 Schlüssel

Um die Schlüssel verwalten zu können, müssen die Schlüssel zunächst in die Datenbank eingetragen werden. Genau das ist die Aufgabe der Schlüssel-Karteikarte. Darüber hinaus können Sie hier Schlüssel mit Türen, Schränken, Zylindern und Zylindergruppen in Beziehung setzen. Die Benutzung dieser Beziehungen ist nicht zwingend erforderlich, bietet Ihnen später aber zusätzliche Informationen.

2.2 Türen

Diese Karteikarte ermöglicht das Eingeben von Türen in die Datenbank. Diese können dann, ähnlich wie Schlüssel in der Schlüssel-Karteikarte, mit anderen Daten in Beziehung gesetzt werden. Wenn Sie zum Beispiel angeben welcher Schlüssel eine Tür öffnet, lässt sich später nach der Ausgabe des Schlüssels feststellen, welche Personen in der Lage sind die Tür zu öffnen.

2.3 Zylinder

Zylinder oder auch Schlösser sind wie Türen optional und können mit Hilfe dieser Karteikarte eingegeben werden. Sie lassen sich mit Schlüsseln, Türen und Zylindergruppen kombinieren. Wird ein Zylinder von einem bestimmten Schlüssel geschlossen, und ist der Zylinder in mehrere Türen eingebaut, erkennt das Programm, dass der Schlüssel diese Türen öffnet.

2.4 Schlüsselschränke

Schränke sind im Schlüsselverwaltungsprogramm die Aufbewahrungsorte für Schlüssel. Auch die Benutzung von Schränken ist optional. Mit dieser Karteikarte können Sie Schränke erstellen und zu ihnen Schlüssel hinzufügen.

2.5 Gebäude

Auf dieser Karteikarte können sie Gebäude erstellen. Gebäude sind optional, und fassen im Programm Türen zusammen, und können Schließanlagen enthalten. Werden Türen ihren Gebäuden zugeordnet, lassen sie sich schneller wiederfinden.

2.6 Schließanlagen

Zylinder gehören oft zu Schließanlagen. Dieser Dialog ermöglicht Ihnen das Erstellen von Schließanlagen. Außerdem können Sie hier festlegen, zu welchem Gebäude die Schließanlage gehört und welche Zylinder, Schlüssel und Zylindergruppen sich ihr zuordnen lassen.

2.7 Zylindergruppen

Um Zylindergruppen zu erstellen, benutzen Sie diese Karteikarte. Zylindergruppen fassen mehrere Zylinder zu einer Gruppe zusammen. Wenn ein Schlüssel mit einer Zylindergruppe verknüpft wird, schließt er alle Zylinder die zu dieser Zylindergruppe gehören. Eine Zylindergruppe kann auch mehrere andere Zylindergruppen (Untergruppen) zusammenfassen. In diesem Fall gehören zur erstgenannten Gruppe alle Zylinder der Untergruppen.

Nehmen wir ein Mehrfamilienhaus als kleines Beispiel für die Anwendung von Zylindergruppen: Für Vordereingang, Hintereingang und Keller bilden wir die Gruppe 'Haus', und für zwei einzelne Wohnungen die Gruppen 'Wohnung A' und 'Wohnung B'. Der Schlüssel für Wohnung A wäre dann natürlich mit 'Wohnung A' verknüpft - Schlüssel B mit 'Wohnung B'. Die Gruppe 'Haus' können wir dann mit beiden Schlüsseln verknüpfen, da hier beide Schlüssel passen. Sie können die Zylindergruppen und ihre Bezeichnungen frei wählen. Das Programm bietet zusätzlich auch die Möglichkeit auf Zylindergruppen zu verzichten und Zylinder direkt zu verknüpfen. Falls kein Schließplan vorliegt, lassen sich auch Türen mit Schlüsseln direkt verknüpfen.

2.8 Schließplan

Im Schließplan werden auf einen Blick die Schlüssel und Zylinder einer Schließanlage dargestellt. Das setzt jedoch voraus, daß die Schlüssel und Zylinder einer Schließanlage zugeordnet sind.

Welche Schlüssel in welche Zylinder passen, erkennen Sie am Häkchen im entsprechenden Kästchen. Die grau hinterlegten Kästchen können nicht verändert werden, da sie sich aus den Beziehungen ergeben, die mit Hilfe der Karteikarten im Bereich *Daten* festgelegt wurden. Alle nicht grau hinterlegten Kästchen können per Mausklick verändert werden. Dies entspricht dann einer einfachen Verknüpfung des Schlüssels mit der entsprechenden Tür.

3 Verwaltung

Im Bereich *Verwaltung* können beispielsweise offene Rückgabefristen und Protokolle angezeigt, oder Schlüssel ausgegeben werden. Hier lassen sich also die eigentlichen Aufgaben der Schlüsselverwaltung erledigen. Der Bereich wird im folgenden erläutert.

3.1 Ausgabe

Dieser Dialog wird verwendet um einen Schlüssel an eine Person auszugeben. Dabei können Sie auch ein Rückgabedatum festlegen, und eine Quittung drucken lassen. Jede Ausgabe wird im Protokoll gespeichert.

3.2 Rückgabe

Die Rückgabe von Schlüsseln funktioniert ähnlich wie auch die Ausgabe. Es ist ebenfalls möglich eine Quittung zu drucken, und auch die Rückgabe eines Schlüssels wird im Protokoll gespeichert.

3.3 Verlust

Wenn jemand einen Schlüssel verloren hat, kann er ihn natürlich nicht mehr zurückgeben. In diesem Fall benutzen Sie diesen Dialog. Der Verlust wird dann im Protokoll vermerkt.

Wurde der Schlüssel wiedergefunden oder nachbestellt, können Sie ebenfalls diesen Dialog benutzen um auch diese Dinge im Protokoll festzuhalten.

3.4 Rückgabefristen

Auf dieser Karteikarte erhalten Sie eine detaillierte Übersicht über alle ausgegebenen Schlüssel. Hier finden Sie die Information, wer welchen Schlüssel bis wann zurückgeben muss. Außerdem können Sie die Liste der Rückgabefristen einschränken und beispielsweise nur die Fristen anzeigen, die bereits überschritten wurden.

3.5 Protokoll

Protokolle lassen sich in diesem Dialog anzeigen. Sie können den Protokollauszug auf einen Zeitabschnitt begrenzen, und verschiedene Aktionen heraus filtern. Das Protokoll lässt sich auch auf einen bestimmten Schlüssel oder eine bestimmte Person begrenzen, wenn Sie die entsprechende Bezeichnung im Suchtext eingeben.

3.6 Personen

Auf dieser Karteikarte werden die Personen angezeigt, die im Besitz eines Schlüssels sind. Darüber hinaus wird, soweit dem Programm bekannt, angezeigt zu welchen Räumen die Personen Zugang haben, und ob es offene Rückgabefristen gibt.

4 Einstiegsbeispiele

4.1 *Einen Schlüssel erstellen*

- Wechseln Sie im Bereich *Daten* zur Karteikarte *Schlüssel*.
- Klicken Sie, in der Werkzeugleiste, auf die Schaltfläche *Neu*.
- Füllen Sie rechts das Eingabefeld *Schlüsselbezeichnung* aus.
- Klicken Sie die, in der Werkzeugleiste, auf die Schaltfläche *Speichern*.

4.2 *Einen Schlüssel an eine Person ausgeben*

- Um automatisch von der Schlüsselkarteikarte zum Ausgabedialog zu wechseln, markieren Sie einen vorhandenen Schlüssel in der Liste der Schlüsselkarteikarte, und betätigen Sie die Schaltfläche *Ausgabe* in der Werkzeugleiste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Neuer Besitzer*.
- Wenn die Person bereits in der Datenbank vorhanden ist, können Sie diese über den Menüpunkt *Aus Kontakten wählen* einfügen.
- Ist die Person noch nicht vorhanden, wählen Sie den Menüpunkt *Neu anlegen*. Es erscheint ein Dialog für die Eingabe der Personendaten. Wenn Sie alle gewünschten Angaben für die Person gemacht haben, betätigen Sie oben rechts die Schaltfläche *OK*, um die Personendaten zu Speichern.
- Die Person sollte jetzt im Anzeigefeld unten rechts angezeigt werden.
- Alle weiteren Angaben sind optional.
- Um den Übergabevorgang abzuschließen, klicken Sie unten rechts auf die Schaltfläche *Ausführen*.