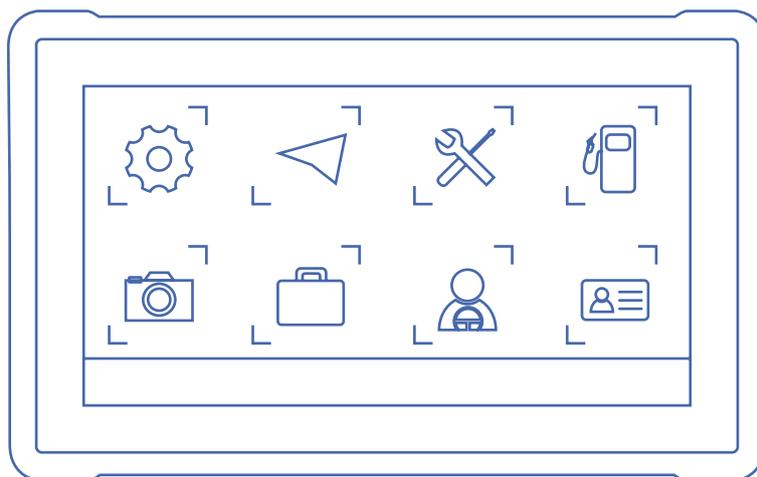


FleetApp & FleetDesigner



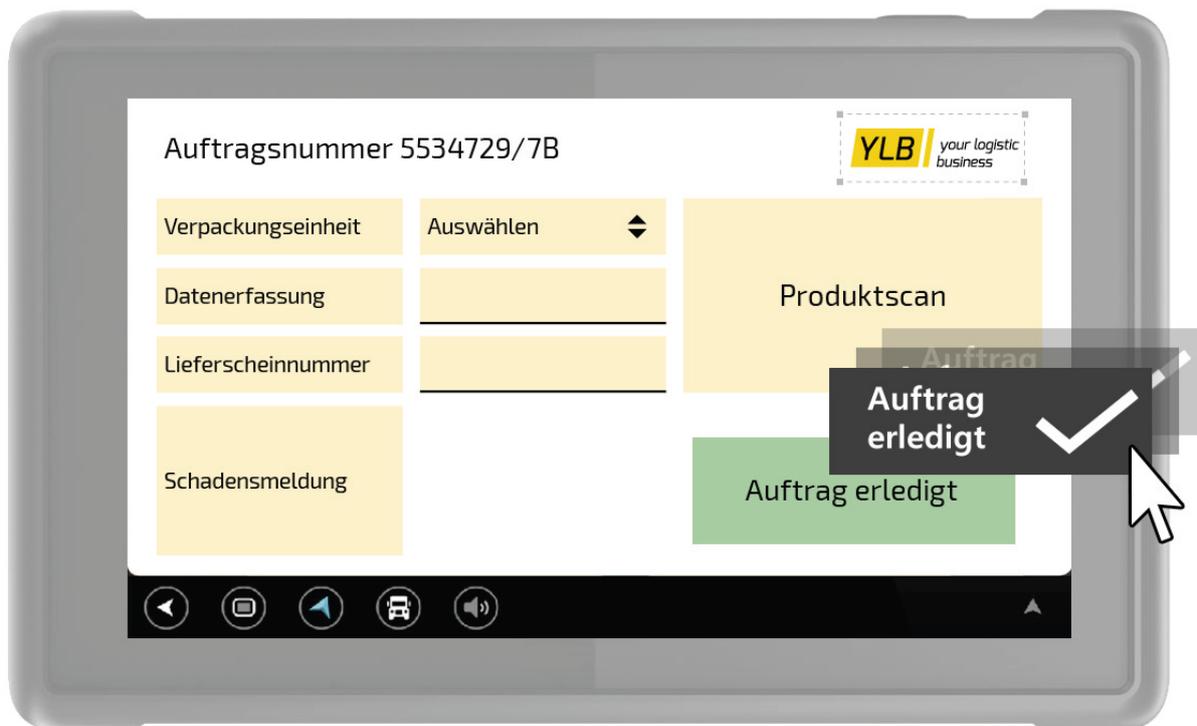
Benutzerhandbuch

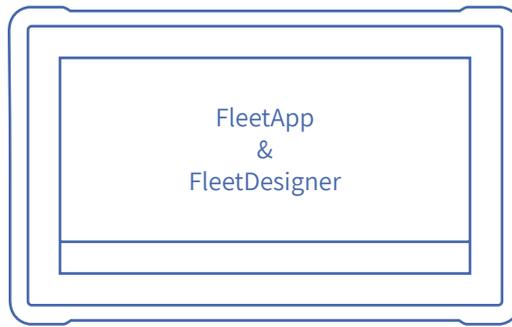
Wir von **systems for work** bieten mit **Fleet** alle Möglichkeiten, Lösungen sowie Prozessabläufe unternehmensspezifisch selbst zu erstellen. Ohne Programmierkenntnisse, auf Basis eines dynamischen Datenmodells und objektorientierter Architektur erzielt man ganz einfach, schnell und strukturiert Lösungen, ohne dabei selbst Software entwickeln zu müssen. Man erhält in Rekordzeit eine Lösung, die auf alle Anforderungen abgestimmt ist, ohne zeitaufwendige Entwicklungsprojekte vorfinanzieren zu müssen. Wem einfache Logik nicht genügt, kann mit einer eigens entwickelten Skript-Sprache alle erdenklichen Funktionen programmieren.

Funktionen wie beispielsweise Drucken, E-Mail und PDF mit Unterschriften und Bildern erzeugen, Scannen von Barcodes, digitale Kontrollen und Dokumentationen (z. B. Abfahrtskontrolle, Schadens- und Palettenerfassung) sind bereits heute Standardfunktionen der FleetApp und unterstützen viele Unternehmen bei deren Entlastung von täglichen Routineaufgaben.

Weitere Vorteile unserer FleetApp:

- Anpassbarkeit im laufenden Betrieb, nur wenige Daten sind nötig
- Nutzung unterschiedlicher Datenwege (Webfleet Solutions MDM, Link.Connect, FTP)
- Standardisierte Nachrichten in Webfleet Solutions WEBFLEET
- Datenbankintegration über Skript
- Fernsteuerung vom Navigationssystem (Aufruf unterschiedlichster Formulare)

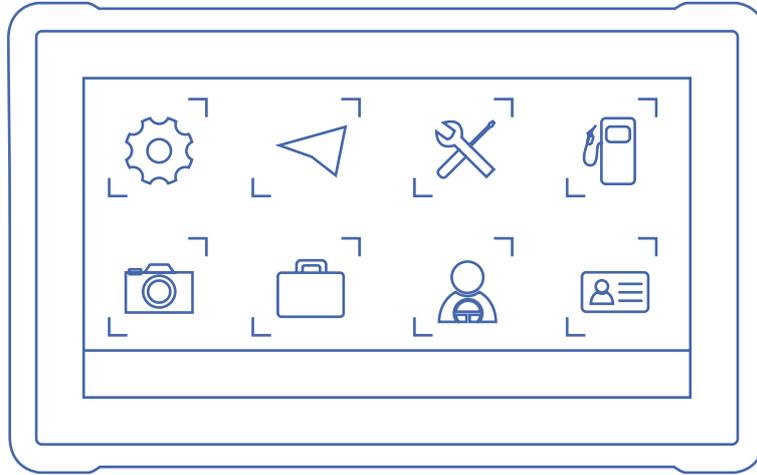




1 Einführung	6
2 Einrichtung	8
3 Datenübermittlung	9
4 Projekte	10
5 Formulare	11
6 Variablen	12
6.1 Projektvariablen im Auftrag (Prj)	13
6.2 WEBFLEET - Auftragsvariablen (Ord)	15
6.3 Anwendungsvariablen (App)	17
7 E-Mail	18
8 Elemente	19
8.1 Erweitertes Textfeld	21
8.2 Schaltfläche	23
8.3 Eingabefeld	25
8.4 DropDown - Menü	26
8.5 Auswahlfeld	28
8.6 Textfeld	29
8.7 Kamera	31
8.8 Zeichenfläche	33
8.9 Bild	35
9 Skript	36



Einrichtung eines neuen Projekts	42
Das Erweiterte Textfeld	44
Einfügen von Bildmaterial	45
Hinzufügen von Formularen	47
Datenübertragung	48
Das Eingabefeld	49
Das Schaltflächen - Element	50
Kopieren eines Formulars	53
Fertigstellung der Formulare	54
Übersicht der Formulare	56
Fertiges Projekt an Testgerät senden	57
Erstellen einer PDF-Datei	58



FleetApp & FleetDesigner

1 Einführung

Fleet wurde von uns entwickelt, um einfach, schnell und kostengünstig im laufenden Geschäftsbetrieb Abläufe erstellen und anpassen zu können. Registrieren Sie sich dazu kostenlos im [FleetPortal](https://portal.fleetapp.eu) (portal.fleetapp.eu). Außerdem benötigen Sie die [FleetApp](#) für das Webfleet Solutions PRO 827x/837x/847x.

Um die FleetApp nutzen zu können, müssen Sie Ihre Webfleet Solutions Endgerät mit der Seriennummer registrieren lassen. Dazu wenden Sie sich an Ihren Webfleet Solutions Händler oder direkt an uns.

• Voraussetzungen

Unsere Software ist webbrowsersbasiert und benötigt als Endgerät ein Webfleet Solutions PRO 827x/837x/847x mit LINK 245/640/740 verbunden mit Webfleet Solutions WEBFLEET. Verfügen Sie über einen eigenen FTP-Server, richten Sie dort einen Nutzer ein und legen ein 'in' und ein 'out' Verzeichnis an. Demo - Nutzerkonten erfragen Sie bitte unter Kontakt auf der Homepage (www.systemsforwork.de) oder per Anruf (Tel.: +49 6024 800 8165).

• Vorbereitung Webfleet Solutions WEBFLEET

In Ihrem WEBFLEET - Account benötigen Sie einen Benutzer, der die nötigen Rechte und eine Freischaltung als WEBFLEET.Connect - User besitzt. Über eine kostenlose LINK.Connect XS Freischaltung können Formular Daten ohne eigene Internetverbindung an das Webfleet Solutions PRO 827x/837x/847x versendet werden. Für den laufenden Betrieb und kleine Änderungen sollte dies ausreichend sein.

Wichtig:

Unter 'Einstellungen' > 'Aufträge' müssen folgende Änderungen festgelegt und gespeichert werden:

AUFTRÄGE

AUFTRAGSABLAUF-BENACHRICHTIGUNGEN

Wählen Sie aus, wie Sie benachrichtigt werden möchten, wenn ein bestimmter Status des Arbeitsablaufs erreicht wird.

Empfangen	Keine Nachricht	Gelesen	Keine Nachricht
Angenommen	Keine Nachricht	Begonnen	Keine Nachricht
Fortgesetzt	Keine Nachricht	Unterbrochen	Keine Nachricht
Abgebrochen	Keine Nachricht	Abgelehnt	Keine Nachricht
Abgeschlossen	Keine Nachricht		

STANDARD-AUFTRAGSABLAUF

Passen Sie die Aktionen an, die Fahrer beim Empfang von Aufträgen auf dem Driver Terminal durchführen müssen.

- Fahrer daran hindern, Aufträge abzulehnen oder abzubuchen
- Fahrer müssen Aufträge aktiv annehmen ⓘ
- Fahrer müssen Aufträge aktiv starten ⓘ
- Fahrer bitten, die Navigation nach dem Start der Aufträge aktiv zu starten ⓘ
- Fahrer bitten, nach Abschluss des vorherigen Auftrags mit dem nächsten Auftrag fortzufahren
- Vor dem Löschen eines abgeschlossenen Auftrags Fahrer informieren ⓘ

Nur für TomTom PRO 7100/7150/9100/9150/5150 Driver Terminals verfügbar

- Vor dem Starten der Navigation eine Zusammenfassung der Route anzeigen

ERWEITERTER AUFTRAGSABLAUF

Wählen Sie aus, welche erweiterten Schritte auf dem Driver Terminal für das Reporting verfügbar sein sollen.



AUFTRÄGE

Serviceauftrag-Status

<input checked="" type="checkbox"/>  Ankunft	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Arbeit begonnen	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Arbeit beendet	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abfahrt	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>

Abholauftrag-Status

<input checked="" type="checkbox"/>  Ankunft	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abholung begonnen	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abholung beendet	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abfahrt	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>

Lieferauftrag-Status

<input checked="" type="checkbox"/>  Ankunft	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Lieferung begonnen	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Lieferung beendet	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abfahrt	Keine Nachricht <input type="text" value="Keine Nachricht"/>

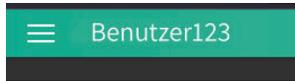
ANKUNFTSBENACHRICHTIGUNG

Erhalten Sie eine Benachrichtigung, wenn der Fahrer sich dem Auftragsziel nähert.

2 | Einrichtung

Besuchen Sie portal.fleetapp.eu und registrieren Sie sich kostenlos. Im FleetPortal haben Sie die Möglichkeit Projekte selbst zu erstellen oder von anderen Nutzern zu speichern, sowie an ausgewählte Endgeräte zu senden.

Öffnen Sie die Seitennavigation mit Klick auf die drei horizontalen Striche links oben, neben Ihrem Benutzernamen:



Klicken Sie danach auf 'KONTOEINSTELLUNGEN'.

Als erster Schritt sollten jetzt alle notwendigen persönlichen Daten eingetragen werden, in diesem Bereich können Sie z.B. auch festlegen ob ihr Profil privat oder für andere Nutzer sichtbar ist.

Richten Sie im nächsten Schritt Webfleet und FTP-Verbindungen ein.

Webfleet: Geben Sie hier Ihre Webfleet-Anmeldedaten ein

FTP: Sollten Sie keinen eigenen FTP-Server besitzen, kontaktieren Sie uns zur Einrichtung der FTP-Verbindung

Verbindungen

Registrieren Sie sich mit Ihrem WEBFLEET Zugang, um auf alle mit der FleetApp kompatiblen Geräte Ihrer Flotte zugreifen zu können. Dieser WEBFLEET Zugang muss die Freigabe für den Benutzer unter "Benutzerrechte" -> "Anwendungen" -> "WEBFLEET.connect" mit "Zugriff" haben.

WEBFLEET-Accountname	Benutzername	Passwort	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="password"/>	EINRICHTEN

FTP-Verbindung

Server	Port	Benutzer	Passwort	
<input type="text"/>	22	<input type="text"/>	<input type="password"/>	EINRICHTEN

Aktivieren Sie den FleetDesigner unter 'FleetDesigner'

FleetDesigner

Online FleetDesigner

Aktivieren/Deaktivieren des Online FleetDesigners. Volle Funktionalität und Kompatibilität mit der FleetApp ab Appversion 7.xx.



[FLEETDESIGNER HILFE](#)

Stellen Sie sicher, dass die richtige Designerversion für die entsprechend genutzte Appversion eingestellt ist.

FleetApp

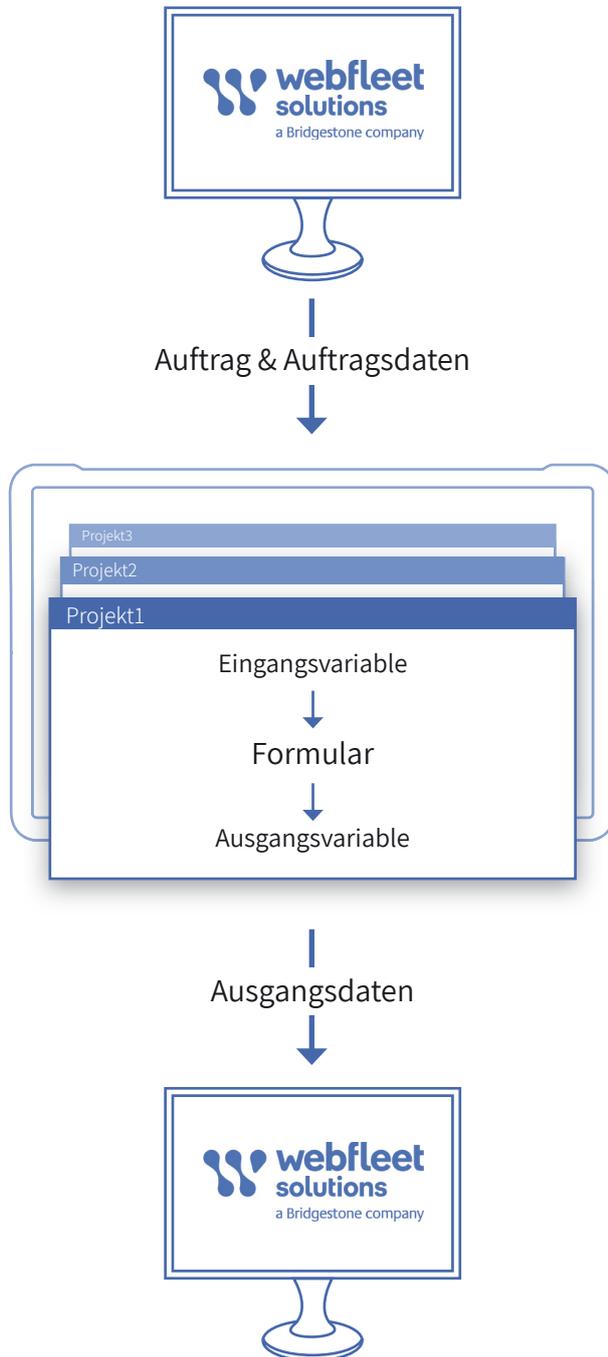
Wählen Sie aus, welche Version der FleetApp auf Ihren Geräten installiert ist.

FleetApp Version 6.xx

Aktivieren Sie diese Option sofern sich auf Ihren Geräten die FleetApp Version 6 befindet. Der Designer kann bei dieser Option nur im stark limitierten Funktionsumfang genutzt werden.

FleetApp Version 7.xx

Aktivieren Sie diese Option sofern sich auf Ihren Geräten die FleetApp ab Version 7 befindet, um das Portal und den Designer in vollem Funktionsumfang nutzen zu können.



Im WEBFLEET erstellte Aufträge werden mit Standarddaten zum Fahrerterminal übertragen. Zusätzliche durch die Formulare benötigte Daten können an die Auftragsdaten angehängt werden. Sie werden nur durch die FleetApp als zusätzliche Daten verarbeitet und behindern den Auftragsablauf im WEBFLEET nicht.

Alle in Formularen oder Skripten verwendeten Werte, welche vom und zum WEBFLEET gesendet werden, müssen in der Projekt-Variablenliste (**6.1 - Projektvariablen im Auftrag**) angelegt werden. Beim Aufruf eines Projektes auf dem Gerät werden die Daten zuerst aus den Auftragsdaten in die Projekt-Variablenliste übertragen und können dann in den einzelnen Formularelementen oder Skripten verwendet werden.

Dabei werden beim Aufruf einer Formularseite die Elementwerte aus den Eingangsvariablen gesetzt und beim Beenden die Elementwerte in die Ausgangsvariablen übertragen.

Beim Beenden eines Projektes werden die Daten anhand ihrer Definition z.B. als Auftragsstatusdaten zum WEBFLEET gesendet (siehe auch WEBFLEET-Dokumentation Auftragsstatus)

4 Projekte

Folgende Standards sind gegeben

Jedes Projekt hat eine ID und einen Namen. Projekte 2 bis 39 erscheinen auf der FleetApp im Dashboard und benötigen keinen externen Auftrag. Der Projektname ist automatisch die Beschriftung auf dem Dashboard der App. Sortiert werden die Projekte über die ID. Die Projekte 48 bis 9999 werden für Aufträge genutzt. Reserviert und deshalb nicht direkt nutzbar sind die Projekte 41 - 47. Das Projekt 40 wird für sogenannte globale Skripte verwendet, Projekt 41 für das Aussehen des Dashboards.

Hinweis: Ein Serviceauftrag - direkt aus dem WEBFLEET versendet - hat automatisch die ID 48, ein Abholauftrag die ID 49 und ein Lieferauftrag die ID 50. Der Name des Projektes erscheint im Dashboard als Icon-Bezeichnung und in der Auftragsliste auf dem Webfleet Solutions PRO (Auftragsübersicht) als Bezeichnung des Auftrages (für ID 48, 49, 50...).

Damit man auch weitere Projekte ab ID 51 nutzen kann, muss man im Auftragstext der FleetApp mitteilen, mit welchem Projekt der Auftrag gestartet werden soll. Dazu fügt man folgenden Code ein:

@@:projektid=(ID)

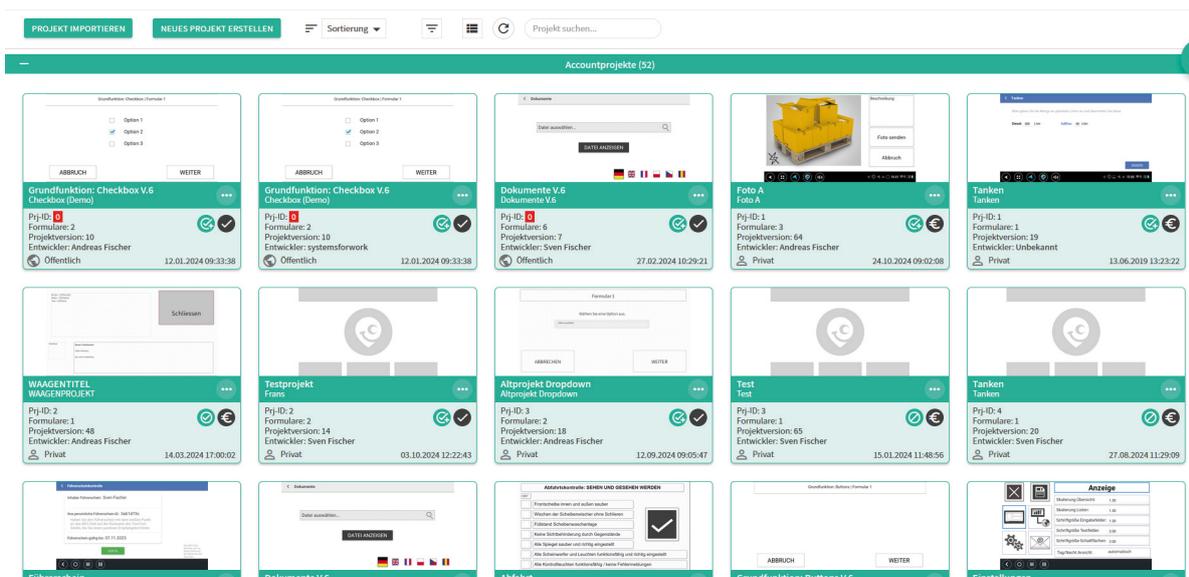
Übrigens werden so auch Vorgabewerte für Aufträge übermittelt.

Weiteres Beispiel: @@:projektid=52&Vpe=Paletten&LiefNr=56826428&VpeAnz=20

In der Navigation finden Sie unter dem Menüpunkt 'PROFIL' > 'MEINE PROJEKTE' alle Projekte, die sie selbst erstellt haben, von anderen Nutzern gespeichert haben oder abhängig von Ihrer Anmeldung benutzerübergreifend gespeichert werden.

Hier können Projekte importiert oder neu erstellt oder vorhandene Bearbeitet werden.

Sobald Sie ein neues Projekt erstellen oder bestehendes bearbeiten, wird automatisch der FleetDesigner als neues Browserfenster geöffnet. Mehr zum Erstellen von Projekten und allgemeinem Umgang mit dem FleetDesigner ab S.40 ('Eigenes Projekt').

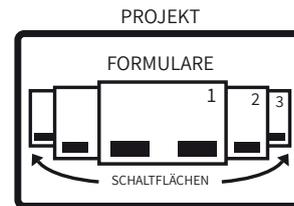


5 | Formulare

Formulare sind sozusagen die Anzeigemöglichkeiten der FleetApp und können verschiedene Elemente enthalten.

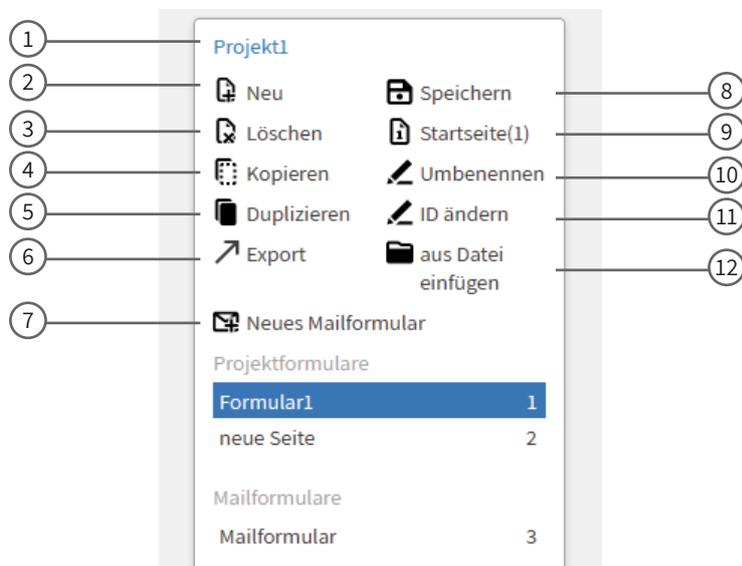
Ein Projekt kann wiederum unterschiedlich viele Formulare aufweisen.

Um in der Anwendung zwischen den Formularen wechseln zu können, ist die Schaltfläche das wichtigste Steuerelement.



In der Projektverwaltung (PROFIL > MEINE PROJEKTE) werden alle Projekte angezeigt, mit dazugehöriger Anzahl der Formulare.

Die Bearbeitung der Formulare erfolgt im FleetDesigner in der Werkzeugleiste für Formulare:



- ① Aktuell geöffnetes Projekt (Projektname).
- ② Legt ein neues, leeres Formular an.
- ③ Löscht das aktuell ausgewählte Formular.
- ④ Kopiert das aktuell ausgewählte Formular in die Zwischenablage. Dieses kann danach per STRG + V wieder eingefügt werden, auch in andere Projekte.
- ⑤ Fügt das aktuell ausgewählte Formular mit dem selben Inhalt erneut ein.
- ⑥ Speichert das aktuell ausgewählte Formular lokal als .txt.
- ⑦ Legt neues Mailformular an. Dieses Formular wird nicht auf dem Gerät angezeigt und dient zur Erstellung von E-Mail Vorlagen für dieses Projekt. Die hier angelegten Vorlagen können per Buttonereignis 'mail' versendet werden.
- ⑧ Speichert das Projekt.
- ⑨ Legt das aktuell ausgewählte Formular als Startseite fest. Diese bestimmt, welches Formular zuerst angezeigt wird, sobald das Projekt auf dem Endgerät geöffnet wird.
- ⑩ Umbenennen des aktuell ausgewählten Formulars.
- ⑪ Ändert die ID des aktuell ausgewählten Formulars. Vorsicht bei Verweisen auf die Formular-ID in eigenen Skripten.
- ⑫ Formular kann aus lokalem Speicher als .txt eingefügt werden, sofern vorhanden. (Siehe Punkt 5. Export).

6 Variablen

Variablen werden für übermittelte Auftragsdaten, zur Verarbeitung in der FleetApp oder auch zum Versenden der Rückmeldung benötigt und können unterschiedlich formatiert werden (z.B.: alphanumerisch, Integer, dezimal).

Gültigkeitsbereich von Variablen

- **Auftragsbereich:** Nur für jeweiligen Auftrag gültig, der Variablenname wird einfach geschrieben

`var_name` (z.B.: 'termin')

- **Projektvariablen:** Gültig für alle Aufträge in einem Projekt

`$var_name` (z.B.: '\$anhaenger')

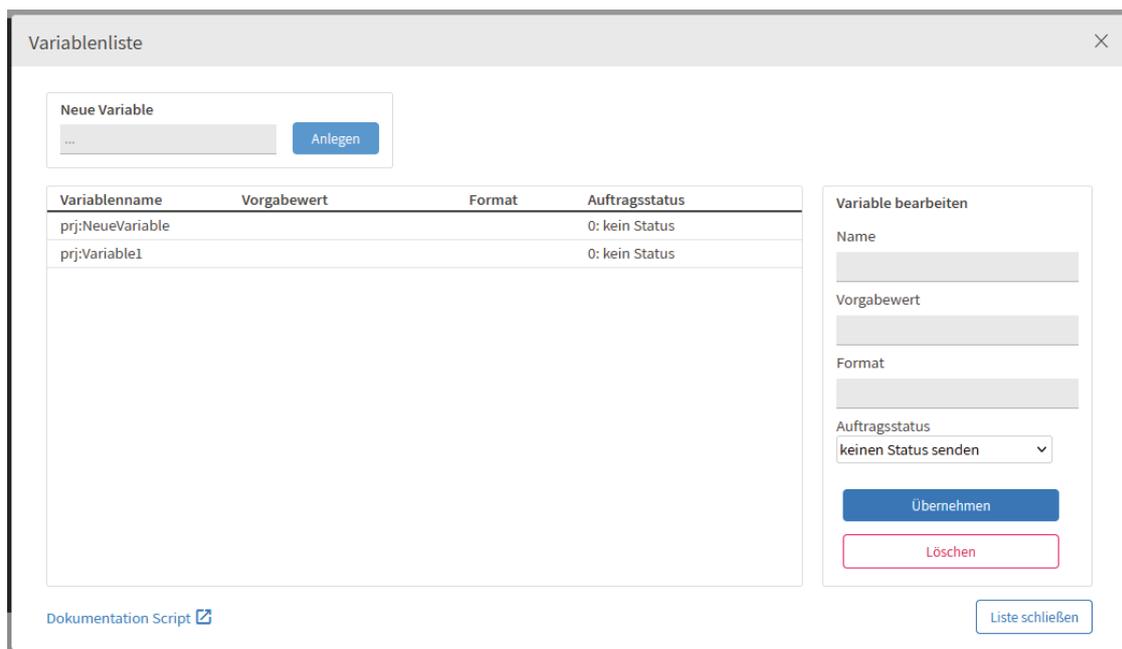
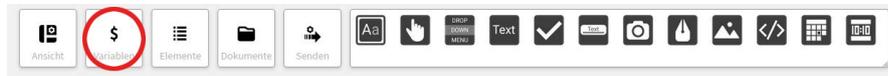
- **Appvariablen:** Gültig für alle Aufträge aller Projekte innerhalb der FleetApp

`$$var_name` (z.B.: '\$\$fahrzeugkennzeichen')

Mit geeigneten Ausgabeelementen (Text, formatierter Text, DropDown Menü, usw.) können die Variablen sichtbar oder als Vorgabewerte für Eingabeelemente gemacht werden. In den Eingabeelementen wird bestimmt in welcher Art und Weise die Eingaben der Benutzer übermittelt werden.

Variablen müssen vorher in der Variablenliste angelegt sein (siehe 6.1) damit sie beim Auftragsstart in das Projekt eingelesen werden können.

Variablen können entweder beim Einfügen und Bearbeiten entsprechender Elemente oder direkt per Variablenliste angelegt werden. Zum Öffnen der Variablenliste klicken Sie im Kopfbereich des FleetDesigners auf 'Variablen'.



6.1 Projektvariablen im Auftrag (Prj)

Nach Anlegen können unter 'Variable bearbeiten' Eigenschaften wie der Name, Vorgabewert, das Format sowie Auftragsstatus bestimmt werden. Projektvariablen können auch direkt in den Elementeneinstellungen verschiedener Elemente erstellt werden.

Variablenname: Benennen einer neuen Variable oder Umbenennen einer bereits vorhandenen.

Vorgabewert: Wert, der in Elementen angezeigt wird. Bei DropDown - Menüs kann zum Beispiel '**...bitte auswählen**' als Vorgabewert definiert werden. Soll auf ein array hingewiesen werden, muss hier '**Array()**' als Vorgabewert eingefügt werden.

Format: Bestimmen Sie, welche Werte beispielsweise in einem Eingabefeld eingegeben werden. Ohne Festlegung des Formats besitzt das Eingabefeld alphanumerische Eigenschaft, d.h. der Fahrer kann sowohl einen Text, als auch Zahlenwerte übermitteln.

Wollen Sie, dass der Fahrer in einem bestimmten Feld nur Zahlenwerte übermittelt (z.B. bei Erfassung von Tankdaten), schreiben Sie bei Format an erste Position ein **n**.

An zweiter Position kann die Anzahl der Ziffern bestimmt werden. Bleibt man bei dem Beispiel der Tankdatenerfassung, so wird bei Angabe von **000** ein dreistelliger Wert übermittelt.

Auch Nachkommastellen können gefordert werden.

Wird **000.00** angegeben, muss der Fahrer einen dreistelligen Wert mit zwei Nachkommastellen übermitteln. Abgetrennt werden die Nachkommastellen mit einem **.** (Punkt - kein Komma!).

Schließlich kann an dritter Position der Bereich des Wertes festgelegt werden. Geben Sie **999** an, ist dieser Wert der Maximalwert, den der Fahrer eingeben und übermitteln kann.

Wollen Sie zusätzlich einen Minimalwert (Beispiel **001**) angeben so muss dieser an Stelle des Maximalwertes auf dritte Position gesetzt werden. Der Maximalwert rückt dann auf vierte Position.

Format ohne Minimalwert: **n,000.00,999**

Format mit Minimalwert: **n,000.00,001,999**

Zusammenfassend:

n = Fahrer muss Zahl eingeben

000.00 = dreistellige Zahl mit zwei Nachkommastellen

001 = Fahrer muss mindestens 001 eingeben

999 = Fahrer kann 999 als Maximalwert eingeben

Abgetrennt werden diese Eigenschaften mit Komma; die vorgegebenen Positionen müssen eingehalten werden.

6.1 Projektvariablen im Auftrag (Prj)

Auftragstatus: Bei Auftragstatusangaben handelt es sich um Werte, die zuerst im WEBFLEET angelegt werden müssen (WEBFLEET > Einstellungen > Aufträge) und danach vom Fahrer mittels der Eingabelemente und Schaltflächen übertragen werden. Diese Status beinhalten die genaue Information zu den versendeten Daten und können z.B. ‚Artikel‘, ‚Menge_in_Liter‘, ‚Gewicht‘, ‚Menge in Tonnen‘ aber auch ‚Arbeitszeit‘ oder ‚genauer Standort Kunde‘ heißen. Die Statusmeldung in einem WEBFLEET-Auftrag sieht dann zum Beispiel so aus:

Daten: Artikel=12345&Menge_in_Liter=214...

Hinweis: Wählen Sie Variablennamen eindeutig aber kurz, z.B.: ‚art‘, ‚gew‘, ‚me_i_l‘ usw., denn Sie haben nur 500 Zeichen maximal (500 byte, da 1 Zeichen = 1 byte)

**AUFTRÄGE**

VORGEGEBENE AUFTRAGSNACHRICHT

Definieren Sie bis zu 15 Nachrichten, die Ihre Fahrer für das Reporting an WEBFLEET verwenden können. Sie können angeben, ob Sie eine separate Benachrichtigung erhalten möchten.

Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Daten	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Artikel	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Gewicht:	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
LS.-Nr.:	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Paletten geliefert	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Paletten zurück	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Arbeitszeit:	Keine separate Benachrichtigung	▼
Nachrichtentext	Benachrichtigungstyp	X
Gewicht in kg	Keine separate Benachrichtigung	▼

6.2 WEBFLEET - Auftragsvariablen (Ord)

Im WEBFLEET werden die Auftragsvariablen (Ord) vorgegeben. Die im Dialogfenster eingetragenen Daten bestimmen automatisch die Auftragsvariablen (Ord) in der FleetApp und sind nicht beschreibbar.

① **Auftragsdaten:** Typ: Auswählbar sind **Serviceauftrag**, **Abholauftrag** und **Lieferauftrag**

Auftragsvariable: `${order:type}`

Nummer: Festlegung der Auftragsnummer

Auftragsvariable: `${order:number}`

Auftragstext: Hier kann Infotext zum Auftrag eingefügt werden. Zusätzlich Variablen beschreiben Details. Die Syntax für Variablen ergibt sich immer aus **@@:** gefolgt von **var_name** (Variablenname) und dem **Wert** der Variable. Mehrere Variablen werden mit Semikolon (;) getrennt. Darüber hinaus können noch Details zu den Auftragsdaten festgelegt werden. Aufgelistet werden die Details mit einem **&**.

Ausnahme: @@:projektid (siehe Seite 9)

Schreiben Sie zum Beispiel **@@:projektid=52** so bekommt der Fahrer anstelle des standardmäßigen Serviceauftragprojekts das Projekt mit der ID 52 gesendet. Verwendet wird diese Option wenn es sich um ein spezifisches Projekt (z.B. Container) als Auftrag handelt (in diesem Fall mit der Projekt-ID 52).

Auftragsvariable: `${order:description}`

6.2 WEBFLEET - Auftragsvariablen (Ord)

Ausführung: Angabe, zu welchem Datum der Auftrag ausgeführt wird.

Auftragsvariable : `${order : orderDate}`

Ankunftszeit: Angabe, zu welcher Zeit der Fahrer am Zielort ankommt. Daraus wird errechnet, wann der Fahrer losfahren muss, um das Ziel zu gewünschter Ankunftszeit zu erreichen.

Auftragsvariable : `${order : orderTime}`

Weiterhin kann ein Toleranzwert festgelegt werden, ob die geplante Ankunftszeit um 15 Min, 30 Min, 1h oder 2h unter- oder überschritten werden darf, sowie eine Benachrichtigung mit Hinweis. Diese Funktionen und die der Fahrzeugbestimmung haben allerdings keine weitere Relevanz für die FleetApp.

- ② **Auftragsziel:** Hier wird neben dem **Land** die **Straße, Hausnummer, Postleitzahl** und **Ort** als Ziel ausgewählt. Außerdem besteht die Möglichkeit eine bereits bekannte Adresse auszuwählen.

Auftragsvariable: `${order : destinationPosition}`

- ③ **Kontakt:** Bestimmen Sie den für den Auftrag relevanten Ansprechpartner sowie dessen Rufnummer.

Kontaktname: Auftragsvariable : `${order : contactName}`

Telefonnummer: Auftragsvariable : `${order : contactTel}`

Lieferauftrag

Auftragsnummer: `${order:number}` am `${order:orderDate}` um `${order:orderTime}` Uhr
Beschreibung: `${order:description}`
Kontakt: `${order:contactName}` Telefon: `${order:contactTel}`
Ziel: `${order:destinationDescription}`

AUFTRAGSLISTE AUFTRAG ABLEHNEN AUFTRAG STARTEN

Erweiterte Einstellungen: Textanzeige

Elementname: Textfeld_1
Eingangsvariable:
Ausgangsvariable:
+ Variable anzeigen

Eigenschaften
Textskalierung: LS
 Element erforderlich

Vorschau des Elements im Formular

```
1 Auftragsnummer: ${order:number} am ${order:orderDate} um ${order:orderTime} Uhr  
2 Beschreibung: ${order:description}  
3 Kontakt: ${order:contactName} Telefon: ${order:contactTel}  
4  
5 Ziel: ${order:destinationDescription}
```

Abbrechen Speichern

Beispiel: Formular eines Lieferauftrag - Projekts mit geöffneten Textfeld - Elementeneinstellungen

6.3 | Anwendungsvariablen (App)

Bei den Anwendungsvariablen (App) handelt es sich um voreingestellte Variablen. Die Zuordnung kann in Eingabefeld, DropDown, Auswahlfeld, Textfeld, Kamera-Element und Zeichenfeld bestimmt werden.

Adresse Bluetooth® - Gerät:	<code>#{app:bluetoothAddressExtern}</code>
aktiver Auftrag: Anzeige von aktivem Auftrag aktivieren/deaktivieren	<code>#{app:customactiveorderactivity}</code>
Auftragsliste: Anzeige der Auftragsliste aktivieren/deaktivieren	<code>#{app:customorderlistactivity}</code>
Bluetooth® Zeitintervall Prüfung:	<code>#{app:bluetoothCheckTime}</code>
FTP-Passwort:	<code>#{app:ftpPassword}</code>
FTP-Port:	<code>#{app:ftpPort}</code>
FTP-Server:	<code>#{app:ftpServer}</code>
FTP-Transport nur bei WLAN:	<code>#{app:ftpOnWlan}</code>
FTP-User:	<code>#{app:ftpUser}</code>
Kennzeichen:	<code>#{app:registrationPlate}</code>
Mailbenutzer:	<code>#{app:mailUser}</code>
Mailpasswort:	<code>#{app:mailPassword}</code>
Mailserver:	<code>#{app:mailServer}</code>
Nachrichten: Anzeige der Nachrichten aktivieren/deaktivieren	<code>#{app:customtextmessageactivity}</code>
Netzwerkport:	<code>#{app:networkPort}</code>
Passwort Administrator:	<code>#{app:settingsPassword}</code>
Schriftgröße Eingabefelder:	<code>#{app:editTextScale}</code>
Skalierung Listen:	<code>#{app:activityScale}</code>
Skalierung Übersicht:	<code>#{app:dashboardScale}</code>

8 Elemente

Elemente sind zur Ausgabe, Eingabe, Steuerung und dem Start bestimmter Aktivitäten per drag and drop auswählbar, anpassbar und benennbar.

Die Skalierung und Positionierung jedes Elements erfolgt jeweils mithilfe der Werkzeugleiste für Elemente oder manuell durch Ziehen mit der Maus. Je nach Element können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Das Erweiterte Textfeld (Webview) hat mit Hintergrund- und Schriftfarbe sowie Einstellungen zum Rahmen die meisten grafischen Gestaltungsmöglichkeiten.

Befindet sich das Element auf dem Formular, wird durch Doppelklick auf das Element dessen Elementeneinstellungen als Dialog geöffnet.



Projekt links oben: Informationen zu Absender und Beladung, Möglichkeit Lieferung fortzusetzen oder Abweichungen an Zentrale zu melden.

Projekt links unten: Formular zur Überlieferung von Lade- und Wartezeiten



Projekt rechts unten: Formular einer Abfahrtskontrolle





Erweitertes Textfeld – Damit können Sie ein Element gestalten, welches einen Rahmen hat und Text enthält. Rahmen, Schriftgröße, Fett, Kursiv, Rahmen-, Schrift- und Hintergrundfarbe sind frei wählbar.



Schaltfläche – ist ein Steuerelement und ruft andere Formulare, Dokumente, Aktionen auf, startet die Navigation, schließt das Projekt mit Datenübergabe oder bricht es ab. Bis auf die Beschriftung ist der Button transparent.



Eingabefeld – wird für Text- oder Zahleneingaben benötigt. Wichtig ist, dass dem Eingabefeld eine eigene Variable und eine Auftragsstatusmeldung zugeordnet sind. Über die Auftragsstatusmeldung werden die Werte in das WEB-FLEET übermittelt.



DropDown - Menü – Liste von Texten, die einer Variable zugeordnet werden können. Es gibt Vorgabewerte oder auch über die Eingangsvariable und dem Auftragstext automatische Vorauswahl. Auch hier zur Übermittlung eine Auftragsstatusmeldung hinterlegen.



Auswahlfeld – einfache Ja / Nein Übermittlung. Ist das Feld markiert, wird die Variable gleich 1 gesetzt, ungesetzt ist der Wert 0.



Textfeld – wird zur einfachen Darstellung von festen Texten oder Variablen verwendet.



Kamera – Möglichkeit Fotos aufzunehmen, wenn das PRO Gerät eine Kamera hat. Unterschiedliche Auflösungen und Übertragungswege sind wählbar. In der Ausgangsvariable wird der Bildname hinterlegt. Er besteht aus der Seriennummer des Gerätes und dem Unix-Timestamp.



Zeichenfläche – dient zum Zeichnen, Markieren, Unterschreiben etc. Die Farbe ist in der App wählbar.



Bild – Element zur grafischen Gestaltung. Bilder können frei skaliert in die Formulare eingefügt werden.



Date- und Timepicker – Bedienfeld zur Auswahl von Datum und Uhrzeit



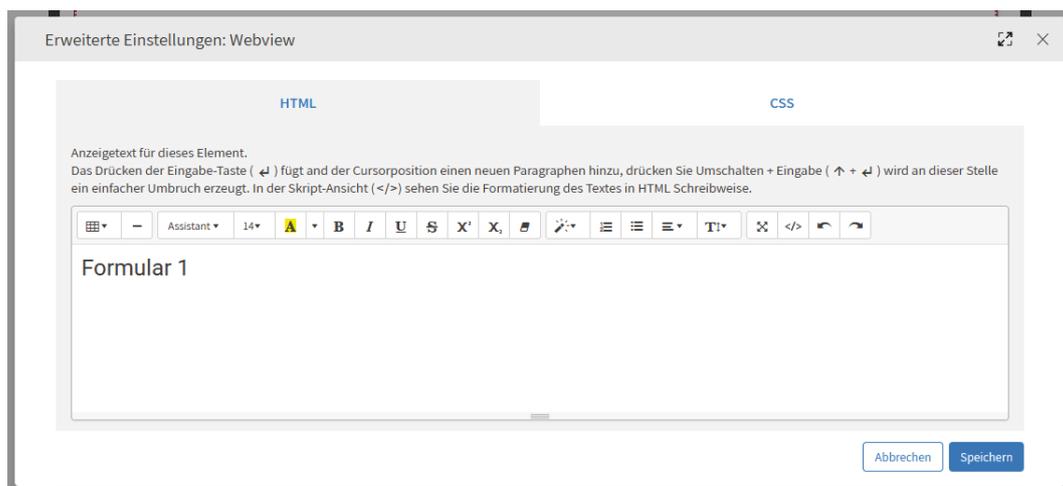
Script – erweitern Sie die Funktionen mittels von uns entwickelter Scriptsprache (mehr dazu im Kapitel [Script](#))

8.1 | Erweitertes Textfeld

Damit können Sie ein Element gestalten, welches einen Rahmen hat und Text enthält. Rahmen, Schriftgröße, Fett, Kursiv, Rahmenfarbe und -dicke, Schrift- und Hintergrundfarbe sind frei wählbar.



Das Erweiterte Textfeld kann nach Wunsch formatiert und angepasst werden. Gestalten Sie verschiedenste Formulare und passen Sie diese jederzeit mit nur wenigen Klicks den gegebenen Umständen an.



Bestimmen Sie in den Elementeeinstellungen den Textinhalt des Elements. Im Tab 'CSS' können Sie eigene CSS Attribute einfügen. Die Nutzung von CSS Attributen wird Nutzern empfohlen, die bereits Erfahrungen im Webdesign aufweisen.

8.1 Erweitertes Textfeld

Beispiele für die Verwendung des Erweiterten Textfelds:

Abfahrtskontrolle / Tankformular (Geöffneter Farbwähler)
Textfeld als Überschrift, Liste und Begrenzung



Abweichungen mit Buttons. (Lieferauftrag)
Textfeld als Überschrift und Rahmen für Buttons



Lieferschein
Textfeld als beschriebene Liste, Begrenzung und Rahmen



Rechnungszusammenfassung
Textfelder in Rechnungsformular



8.2 | Schaltfläche

Dieses Steuerelement legt einen bestimmten Bereich auf dem Display fest, welcher bei Berührung andere Formulare, Dokumente oder Aktionen aufruft, die Navigation startet, das Projekt mit Datenübergabe schließt oder es abbricht. Da die Schaltfläche (bis auf die Beschriftung, wenn vorhanden) transparent ist, kann man diese über Bilder oder Textfelder legen.



- ① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Text/Script:** Wechseln Sie die Tabs, um entweder den Anzeigetext der Schaltfläche festzulegen, oder deren Funktion mit eigenem Script anzupassen.
- ③ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext der Schaltfläche um den angegebenen Faktor.
- ④ **Aktion:** Hier wird bestimmt, welche Aktion nach betätigen der Schaltfläche erfolgt. Folgende Möglichkeiten sind dabei auswählbar:

- submit:** Beendet Projekt und sendet Daten. Mailformular kann ausgewählt werden.
- cancel:** Sie verlassen das aktuelle Projekt und gelangen direkt zum Dashboard oder in die Auftragsliste.
- document:** Dokument anzeigen. **Dateiname** muss jetzt ausgewählt werden.
- scan:** Scannen von Barcode. **Scanziel** muss jetzt festgelegt werden.
- navigate:** Momentan ohne Funktion
- command:** Benutzung nur von systems for work
- keine:** /
- ,Formular':** An unterster Stelle werden alle in Ihrem Projekt vorhandenen Formulare aufgelistet. Wählen Sie eines dieser Formulare als Ziel, um bei Betätigung der Schaltfläche auf dieses zu springen.

- ⑤ **Daten senden:** Erlaubt das Senden von Daten. Auswählbare Optionen:

Formulardaten senden:	Sendet alle Variablenwerte mit Auftragsstatusmeldungen (siehe S. 13) aus dem einzelnen Formular . Bei unterschiedlichen Statuszuordnungen können also mehrere Auftragsstatusmeldungen erzeugt werden.
alle Daten senden:	Sendet alle Variablenwerte mit Auftragsstatusmeldungen (siehe S. 13) aus dem ganzen Projekt . Bei unterschiedlichen Statuszuordnungen können also mehrere Auftragsstatusmeldungen erzeugt werden.
keine Daten senden:	Es werden keine Daten gesendet. (Wird genutzt bei alternativen Kommunikationswegen, z. B. FTP oder Mailformular)

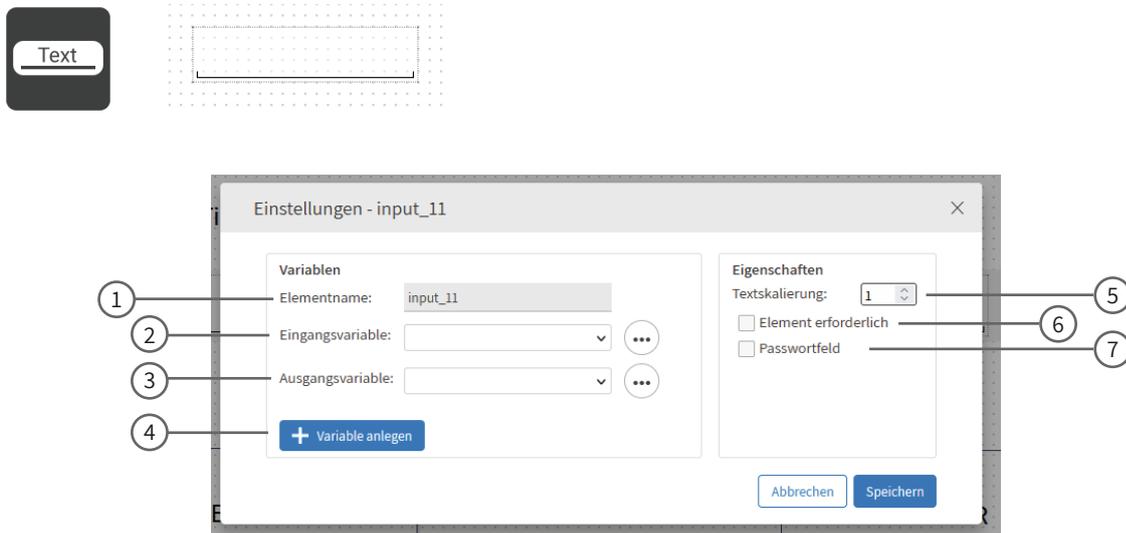
- ⑥ **Auftragsstatus:** Die Übermittlung von Auftragsstatus wird nur für das WEBFLEET verwendet. Dabei ist **wichtig**, dass im WEBFLEET unter Einstellungen » Auftragsverlauf auch die entsprechenden Statusmeldungen zur Verfügung stehen.

- Auftrag starten
- Auftrag unterbrechen
- Auftrag wiederaufnehmen
- Auftrag abrechnen
- Auftrag ablehnen
- Auftrag beendet
- Am Ziel angekommen
- Arbeit begonnen
- Arbeit beendet
- Am Ziel losgefahren

- ⑦ **Mailformular:** Diese Option ist nur verfügbar wenn die **Aktion submit** ist. In der Werkzeugleiste für Formulare können E-Mail Vorlagen mit Klick auf 'Neues Mailformular' erstellt werden (**siehe Seite 18 - E-Mail**).

8.3 Eingabefeld

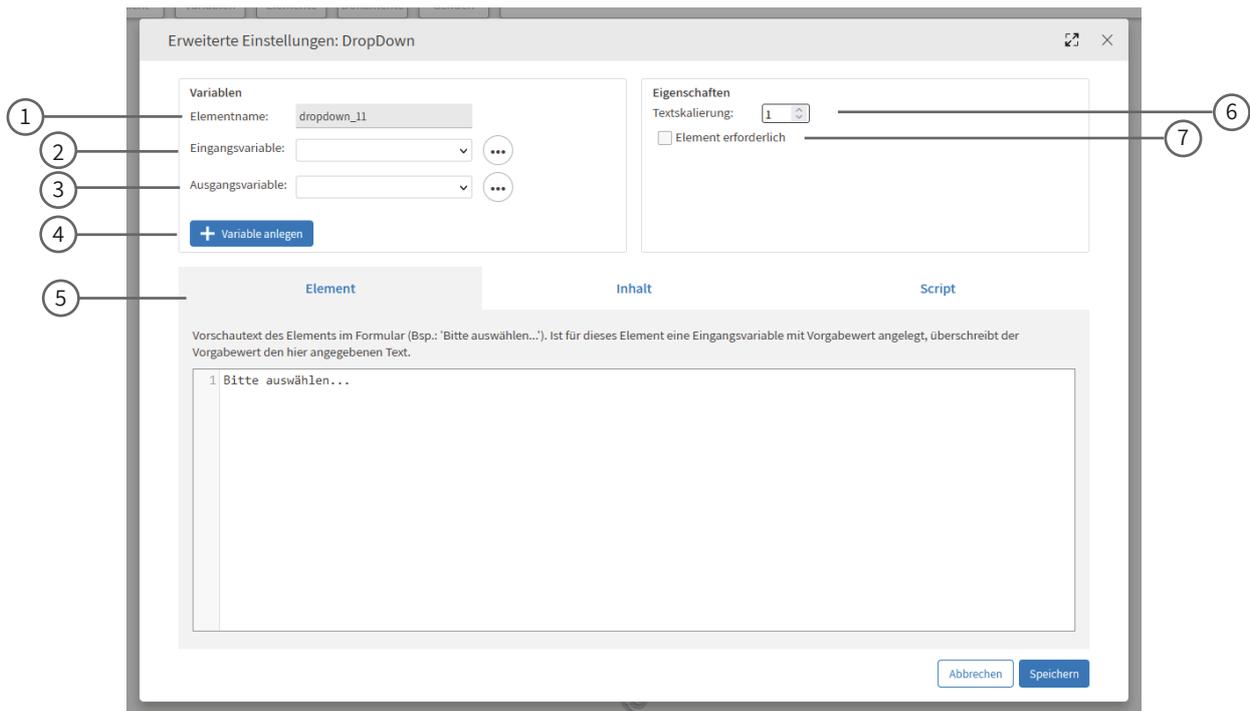
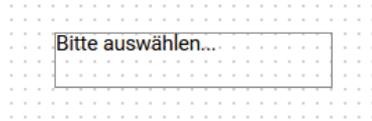
Das Eingabefeld wird für Text- oder Zahleneingaben benötigt. Wichtig ist, dass dem Eingabefeld eine eigene Variable und eine Auftragsstatusmeldung zugeordnet sind. Über die Auftragsstatusmeldung werden die Werte in das WEBFLEET übermittelt.



- ① **Elementname:** Erstellen eines eindeutigen Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss. Der Elementname wird für die Skript - Befehle `SetText`, `GetText` und `SetActive` genutzt.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - EditText_1).
Mit Klick auf **...** können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - EditText_1).
Mit Klick auf **...** können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- ⑤ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext des Eingabefelds um den angegebenen Faktor.
- ⑥ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- ⑦ **Passwortfeld:** Macht die Eingabe mit * unsichtbar.

8.4 DropDown - Menü

Liste von Texten, die einer Variable zugeordnet werden können. Es gibt Vorgabewerte oder auch eine über die Eingangsvariable und dem Auftragstext automatische Vorauswahl. Auch hier muss zur Übermittlung eine Auftragsstatusmeldung hinterlegt werden.



- ① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - DropDown_1).
Mit Klick auf  können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - DropDown_1)
Mit Klick auf  können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.

8.4 DropDown - Menü

- ⑤ **Element:** Bestimmen Sie den Vorschautext des DropDown - Menüs. (Bsp.: 'Bitte auswählen...'). Ist für dieses Element eine Eingangsvariable mit Vorgabewert angelegt, überschreibt der Vorgabewert den hier angegebenen Text.

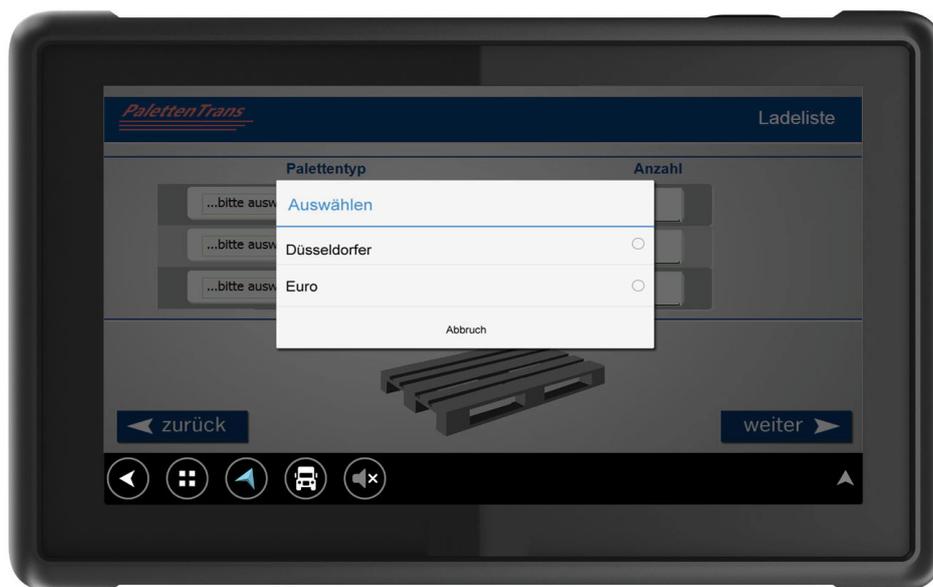
Inhaltsbeschreibung: Bestimmen Sie den Inhalt des DropDown - Menüs. Dabei kann es sich zum Beispiel um verschiedene Artikel, Mengen oder einfache 'Ja/Nein/Keine Angabe' - Abfragen handeln. Falls ein Skript vorhanden ist, wird dieses Feld unausgefüllt gelassen.

Script: Bestimmen Sie **Auftrags- Anwendungen** und **Projektvariablen**.

Erweitern Sie die Funktion des DropDown - Menüs mittels eigenen Skripts. Hier können zum Beispiel Datenbankinhalte eingefügt werden (siehe www.fleetapp.eu/script/ > SQLite-Funktionen), die das DropDown - Menü dynamisch gestalten.

- ⑥ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext des Dropdown - Menüs um den angegebenen Faktor.
- ⑦ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.

Beispiel für Verwendung des DropDown - Menüs: Ladeliste mit Palettenauswahl



8.5 Auswahlfeld

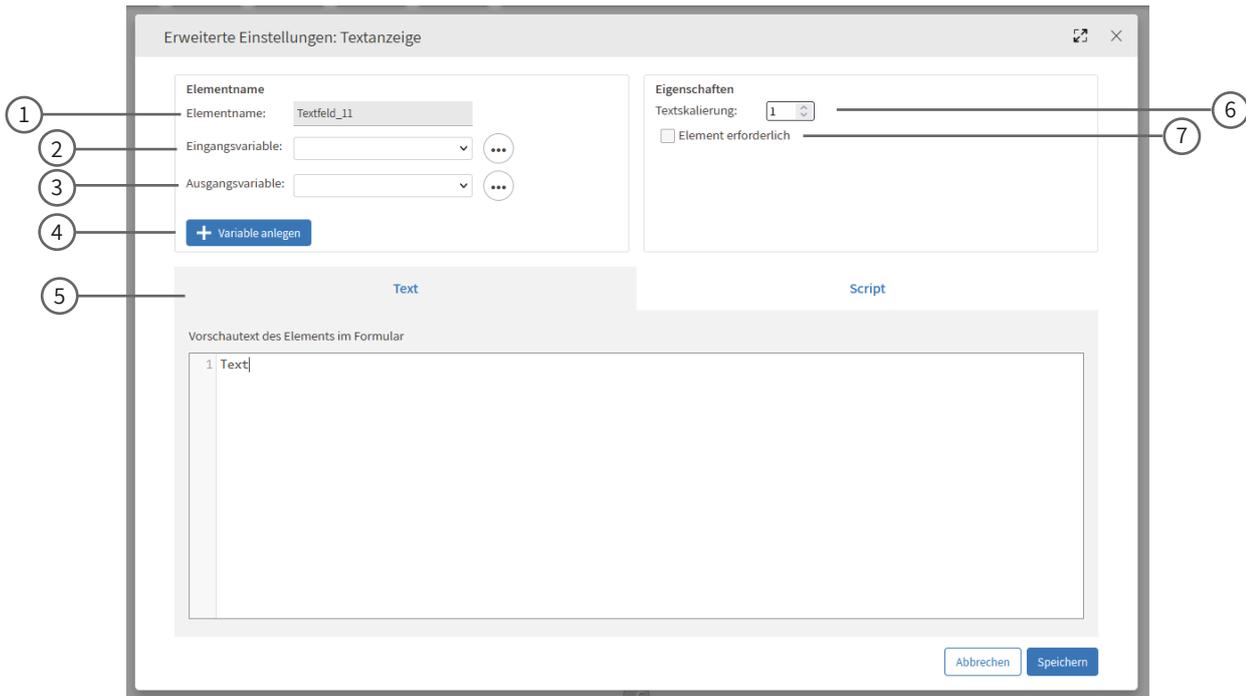
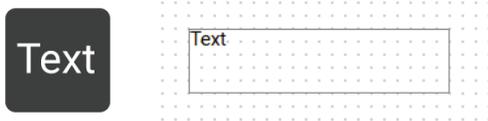
Dieses Element dient zur einfachen Ja / Nein Übermittlung. Ist das Feld markiert, wird die Variable gleich 1 gesetzt, ungesetzt ist der Wert 0.



- ① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - Checkbox_1).
Mit Klick auf **...** können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - Checkbox_1).
Mit Klick auf **...** können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- ⑤ **Skalierung:** Skaliert das Anzeigehäkchen des Auswahlfelds um den angegebenen Faktor. Im allgemeinen Fall wird die voreingestellte Skalierung empfohlen.
- ⑥ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.

8.6 | Textfeld

Das Textfeld wird zur einfachen Darstellung von festen Texten oder Variablen verwendet. Der Text kann vom Fahrer nicht bearbeitet werden. Häufige Verwendung findet dieses Element in Liefer-, Abhol-, und Serviceprojekten bei der dynamischen Anzeige von Kundendaten wie Name des jeweiligen Kunden, Adresse, Firma, Kontaktdaten, Datum der Ausführung sowie der Beschreibung des Auftrags. Dazu gehört auch die Anzeige von Artikeln, Mengen oder zusätzliche relevante Auftragsinformationen.



- ① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - TextView_1).
Mit Klick auf  können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - TextView_1).
Mit Klick auf  können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- ⑤ **Text/Script:** Wird die Eingangsvariable nicht benutzt, kann der eigentlich darzustellende Text hier angegeben werden. Variablenwerte werden mit `${variable}` maskiert.
- ⑥ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext des Textfelds um den angegebenen Faktor.
- ⑦ **Element erforderlich:** keine Funktion für dieses Element.

Beispiel für Verwendung des Textfelds: Ansicht eines Lieferauftrag-Formulars im FleetDesigner

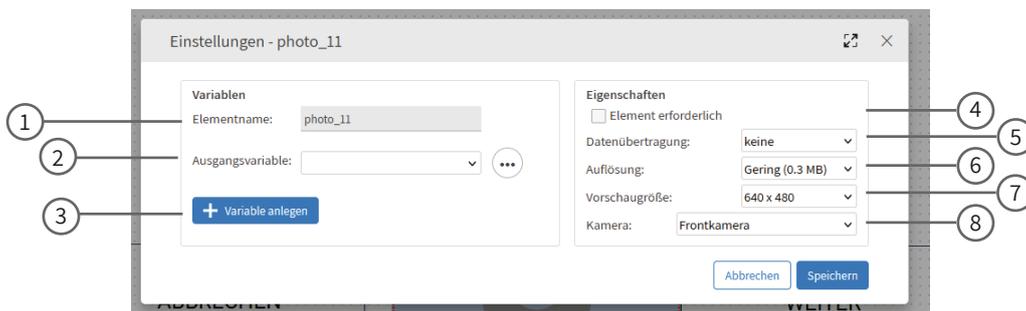
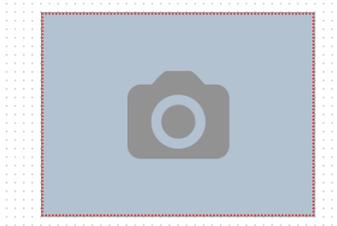


Ansicht eines Lieferauftrag-Formulars in der FleetApp



8.7 Kamera

Möglichkeit Fotos aufzunehmen, wenn das Endgerät eine Kamera hat. Unterschiedliche Auflösungen und Übertragungswege sind wählbar. In der Ausgangsvariable wird der Bildname hinterlegt. Dieser besteht aus der Seriennummer des Gerätes und dem Unix-Timestamp.



① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.

② **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - CameraView_1).

Mit Klick auf **...** können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.

③ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.

④ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.

⑤ **Datenübertragung:** Wählen Sie aus auf welchem Weg eine Datenübertragung erfolgen soll.

- keine
- FTP
- Connect

⑥ **Auflösung:** Voreinstellung, mit welcher Auflösung das Bild gemacht wird. (Hohe Auflösung → größere Datei)

- 640 px * 480 px (ca. 0.34 MB)
- 1280 px * 768 px (ca. 1 MB)
- 2592 px * 1944 px (ca. 6 MB)

8.7 Kamera

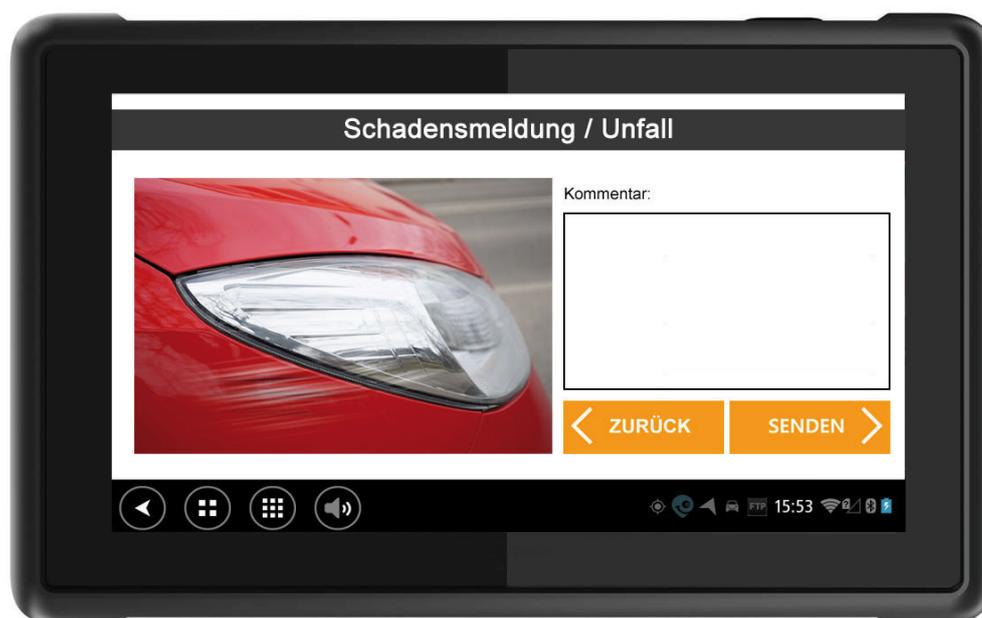
⑦ Vorschaugröße: Auswählbare Optionen:

- 320 px * 240 px
- 384 px * 288 px
- 640 px * 480 px

⑧ Kamera: Auswählbare Optionen:

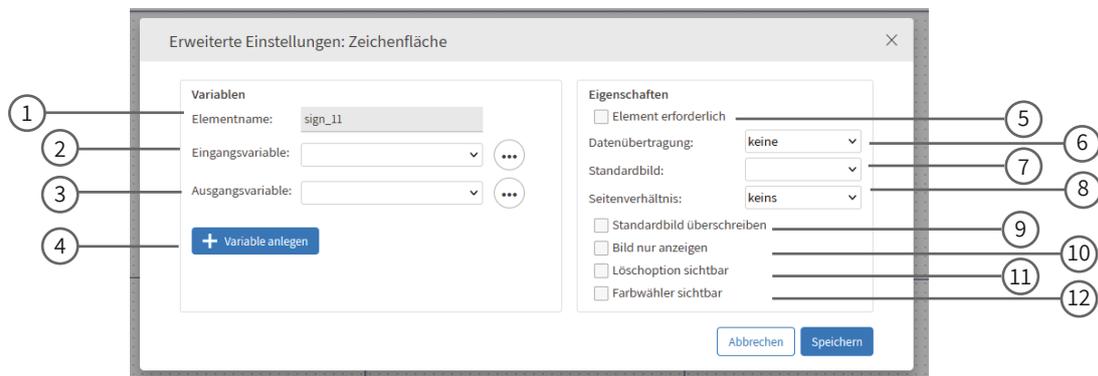
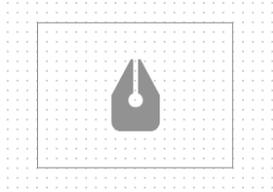
- Standard Webfleet Solutions PRO 8275/8375 Frontkamera
- Rückfahrkamera / Rückfahrkamera (Autoauslöser) (wenn an Fahrzeug angebracht & verbunden)

Beispiel für Verwendung des Kamera - Elements: Formular zur Schadenserfassung



8.8 Zeichenfläche

Dieses Element dient zum Zeichnen, Markieren, Unterschreiben etc. Die Farbe ist in der FleetApp wählbar. Die Auflösung wird durch die Größe der Zeichenfläche oder des Hintergrundbilds bestimmt.



- ① **Elementname:** Erstellen eines Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - Drawview_1).
Mit Klick auf können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - Drawview_1).
Mit Klick auf können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Variable anlegen:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- ⑤ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.

8.8 Zeichenfläche

- ⑥ **Datenübertragung:** Wählen Sie aus auf welchem Weg eine Datenübertragung erfolgen soll.
- keine
 - FTP
 - Connect
- ⑦ **Standardbild:** Hinterlegen eines Standardbilds als Zeichenfläche aus ‚documents‘ Ordner.
- ⑧ **Seitenverhältnis:** Voreinstellung Seitenverhältnisse - Auswählbare Optionen:
- keins
 - 5:3 (1,66)
 - 4:3 (1,33)
- ⑨ **Standardbild überschreiben:** ...
- ⑩ **Bild nur anzeigen:** ...
- ⑪ **Löschoption sichtbar:** Aktiviert: Möglichkeit für den Fahrer die Zeichnung rückgängig zu machen.
- ⑫ **Farbwähler sichtbar:** Aktiviert: Der Fahrer kann verschiedene Farben auswählen.

Beispiel für Verwendung des Zeichenfelds: Unterschriftenformular



8.9 Bild

Element zur grafischen Gestaltung. Fügen Sie eigene Bilder oder Ihr Firmenlogo in Ihre Formulare ein. Wahren Sie die Corporate Identity des Unternehmens, indem Sie eigene Formular - Layouts, Buttons oder Icons hinzufügen. Durch individuelle Anpassung wird nicht nur die Visualisierung der Oberfläche verfeinert, zusätzlich garantieren anschauliche Formulare dem Fahrer eine angenehme Bedienung der FleetApp.



Bild auswählen

Elementname: image_11

Ausgewählte Datei:

Standardbild: Bitte auswählen...

Eigene Bilder: Bitte auswählen...

Abbrechen Übernehmen

Ziehen Sie zunächst das 'Bild' - Symbol auf das Formular. Danach kann per Doppelklick auf das eingefügte Bild die gewünschte Datei ausgewählt werden.

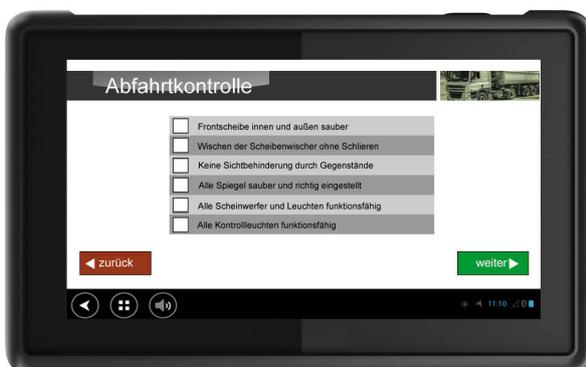
Unter 'Standardbild' können Bilder aus dem systems for work Archiv gewählt werden.

Die im FleetPortal hochgeladenen Bilder im Bereich 'Dokumente' werden in der Auswahl 'Eigene Bilder' aufgelistet.

Auch im FleetDesigner finden Sie diese Bilder im Kopfbereich unter dem Menüpunkt 'Dokumente'

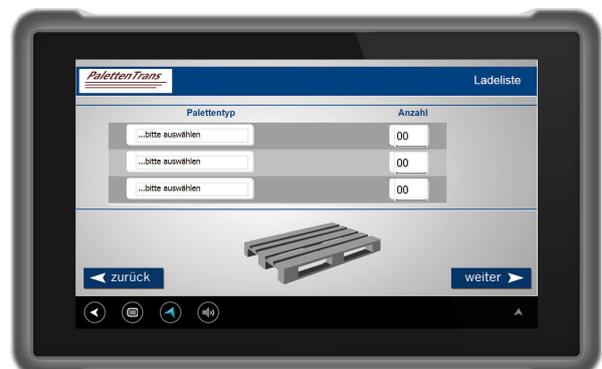


Beispiele für Verwendung von Bildern:



Abfahrtkontrolle

Eigene Überschrift, LKW als .png, eigene Buttons



Palettenliste

Palettenicon als .png, eigene Buttons, Hintergrund als .jpg, Firmenlogo

Verwenden Sie die von uns entwickelte Skript-Sprache bei Elementen wie Schaltflächen, Textfeld, Eingabefeld und Drop-Down - Menü um die Funktionen der FleetApp individuell zu erweitern. Es folgen zunächst grundlegende Regeln zu Syntax und Form, danach werden verschiedenste Funktionen aufgelistet und beschrieben.

Verwendung von Zahlen, Zeichenketten und Variablen

- es wird streng zwischen Klein- und Großschreibung unterschieden
- Zulässige Zeichen sind a-z,A-Z,[,],_,.,\$ für Zeichenketten, +,-,0..9 und . für Zahlen
- Zeichenketten werden durch " umschlossen
- Kommentare beginnen mit '
- Dezimalstellen von Zahlen werden durch einen Punkt abgetrennt, kein Komma

Zuweisungen

Die Zuweisung eines Wertes erfolgt durch ein =. Ein doppeltes == steht für einen Vergleich. Befindet sich auf der linken Seite des = ein vollständiger Ausdruck, so wird dessen Inhalt als Variablenname betrachtet (indirekte Zuweisung).

Rechenoperationen

- Grundrechenarten +,-,*,/
- Es wird **nicht** nach Vorrangregeln gearbeitet, d.h. 1+2*2 wird wie ein (1+2)*2 gerechnet
- Zahlen werden bei Addition addiert, ab der Verwendung werden die sich ergebenden Zeichenketten zusammengesetzt

Hinweis: Zeichenketten können schneller mit & zusammengesetzt werden, da die Prüfung auf Zahl entfällt.

z.B.: b = "A" & "Hello"

Vergleichsoperatoren

- <>,<=,>==,!=,<> liefert einen Wahrheitswert 0 oder 1 zurück
- Bei Zeichenketten erfolgt der Vergleich nach C-Logik

Ausdrucksauswertung

Alle Ausdrücke werden bis zu ihrem kleinsten Ausdruck aufgelöst, .d.h. a + (b*c) besteht aus drei Ausdrücken (hier Variablen) und zwei Rechenoperationen. Die Klammern bestimmen die Auflösung der Ausdrücke, was vor allem bei nachfolgenden Fluss- und Entscheidungsbedingungen deutlich wird.

Sprungmarken / call und return

Sprungziele werden durch eine eindeutige Bezeichnung mit nachfolgendem Doppelpunkt dargestellt, z.B. fehler:

Verwendung

goto fehler

Es kann eine Sprungmarke durch ein call aufgerufen werden. Die Rückkehr erfolgt durch return.

Das letzte return beendet das Programm.

Beispiel:

```

1 | call Ausgabe
2 |     print("Ende")
3 | return
4 |
5 |     print("Ausgabe")
6 | return

```

Fehlerbehandlung

On Error goto sprungmarke
 OnError(sprungmarke)

Es ist bei `On Error` derzeit nur ein `goto` implementiert. Der letzte Aufruf überschreibt alle vorherigen. Dies geschieht schon beim Parsen und nicht zur Laufzeit, d.h. nur eine Angabe ist sinnvoll. Bei Verwendung der Funktion `OnError (sprungmarke)` kann die Fehlerbehandlungsadresse jederzeit geändert werden.

Fluss- und Zahlschleifen

For-Schleifen

```
1 | for Variable = Ausdruck1 to Ausdruck2 [step Ausdruck3]
2 |   Anweisungsblock
3 | next Variable
```

Die Angabe `step` ist optional, bei Nichtangabe wird Schrittweite 1 verwendet. Sollte die Abbruchbedingung schon erfüllt sein, wird die Schleife nicht durchlaufen.

Beispiel:

```
1 | for i = 1 to 5 step 0.5
2 |   print(i)
3 | next i
```

While-Schleifen

```
1 | while Ausdruck1 Vergleichsoperator Ausdruck2
2 |   Anweisungsblock
3 | wend
```

Beispiel:

```
1 | i = 1
2 | while i < 5
3 |   print(i)
4 |   i = i + 1
5 | wend
```

If-Blöcke

```
1 | if Ausdruck1 Vergleichsoperator Ausdruck2 then
2 |   Block1
3 | else
4 |   Block2
5 | endif
```

Der `else`-Zweig ist Optional. Vereinfacht kann auch ein `if` ohne `then` gefolgt von `call`, `goto`, `continue` oder `break` verwendet werden.

Achtung: Das Ende wird als `endif` geschrieben, nicht als `'end if'`.

```

1 | i = 4
2 | if i < 5 then
3 |     print("i ist kleiner 5")
4 | else
5 |     print("i ist größer/gleich 5")
6 | endif
    
```

if-Ausdrücke

if xxx call sub
if xxx goto

Block-Unterbrechung und Weiterführung – break / continue

In for- oder while-Schleifen kann ein Ausbrechen oder ein Fortführen am Start notwendig sein:

```

1 | i = 10
2 | k = 5
3 | while i < 10
4 |     i = i + 1
5 |         if i == 4 break
6 |         if i == 3 continue
7 |     print i
8 | wend
    
```

Abbruch der ‚while‘-Schleife, Fortsetzung nach dem ‚wend‘
Fortsetzen am ‚while‘

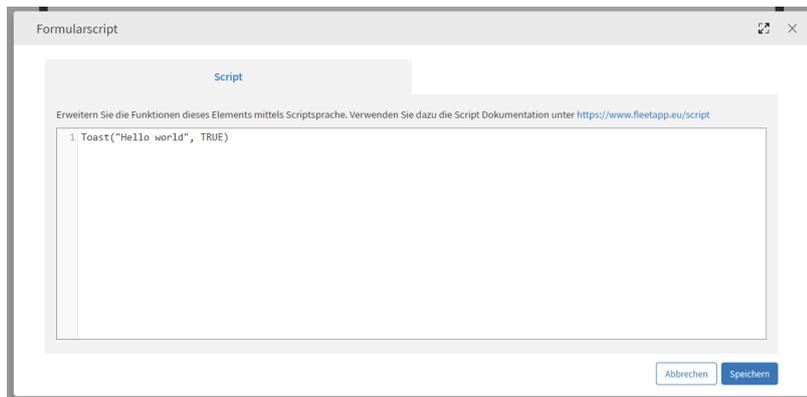
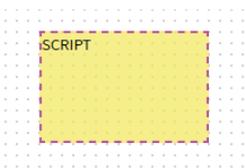
Funktionen

Neben den integrierten Funktionen kann der Funktionsumfang durch weitere Funktionen angepasst werden.

Funktion(Ausdruck als Parameter) wird wie eine interner Ausdruck behandelt und aufgelöst.
Die Rückgabe der Funktion kann verworfen werden (Verwendung als `void` bzw. `procedure`).

Start SCRIPT

Das Scriptelement kann jeweils einmal pro Formular eingefügt werden und wird beim öffnen des Formulars auf dem Endgerät sofort ausgeführt. So können z. B. gleich zu Beginn des Auftrags mithilfe von [SQLite-Funktionen](#) Datenbanken geholt, aktualisiert oder auch gelöscht werden.



Alle Funktionen werden aufgelistet unter: <https://www.fleetapp.eu/script/>

BooleanValue Connect(StringValue hostname, NumberValue port)

Öffnet eine TCP/IP-Verbindung über den angegebenen Port zum Server (hostname) für Testausgaben.

```
success = Connect ("192.168.1.1", 1234)
```

StringValue GetResult()

Gibt das globale Skriptergebnis als Zeichenkette zurück. Der Inhalt entspricht dem Wert des Aufrufes von setResult.

```
name = setResult ()
```

BooleanValue LoadVariables([StringValue filename])

Lädt alle Variablen aus einer Datei, Standard in variables.bin.

```
loaded = LoadVariables ("settings.bin")
```

BooleanValue SaveVariables([StringValue filename])

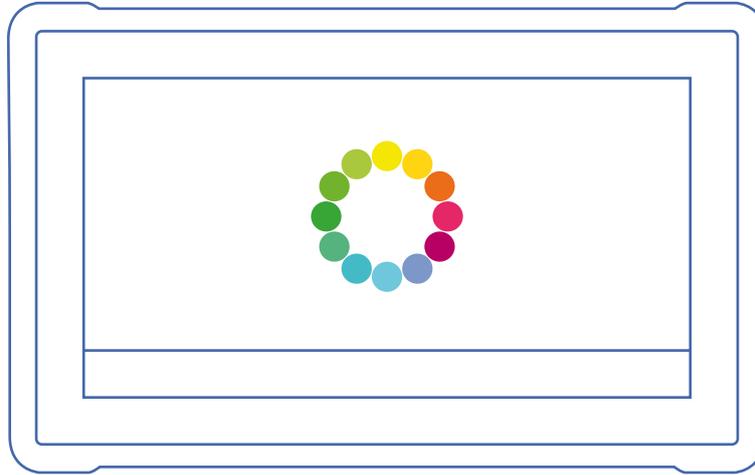
Speichert alle Variablen in einer Datei, Standard in variables.bin.

```
saved = SaveVariables ("settings.bin")
```

Value setResult(Value value)

Setzt das globale Skriptergebnis. Dieses kann von anderen Teilen der App abgefragt werden und entspricht damit dem Rückgabewert einer Funktion.

```
setResult ("Herr Müller")
```



Eigenes Fleet - Projekt

Im Folgenden wird der Ablauf zur Erstellung eines eigenen Projekts mithilfe des FleetDesigners in einfach nachzuvollziehenden Schritten gezeigt. Bei dem hierbei vorgestellten Beispiel handelt es sich um ein Projekt, mit welchem der Fahrer die Menge an getankten Litern AdBlue oder Diesel von seinem Webfleet Solutions PRO 827x/837x/847x Gerät an die Zentrale übermitteln kann (Dashboard Projekt ohne Anbindung an Auftrag; es erfolgt kein Datentransfer von WEBFLEET zum Gerät). Ein vollständiges Auftragsprojekt finden Sie als Anwendung im FleetDesigner, dieses Tutorial dient nur als eine Art Einstiegs-hilfe; im Vordergrund steht dabei die Veranschaulichung der grundlegenden Funktionen sowie der Einstieg zur Bedienung des FleetDesigners. Bei der genauen Festlegung des Layouts, der Logik zwischen verknüpften Formularen sowie Inhalte jeglicher Projekte und deren Formularen sind Ihrer Kreativität dabei keine Grenzen gesetzt.

Vorbereitung

Für eine erfolgreiche Datenübertragung müssen im WEBFLEET Auftragsstatusmeldungen angelegt werden (siehe Seite 13).
In diesem Beispiel:

- Menge in Liter

Projektnamen und deren Icons

Bestimmte Projektnamen sind bestimmten Dashboard-Icons zugeordnet. Der Projektname kann unter 'Meine Projekte' festgelegt werden. Öffnen Sie dazu den Einstellungsdialog des gewünschten Projekts mit Klick auf Projektbild, Projekttitel oder den Optionen Button (...)

Nennen Sie das Projekt 'Tanken', wird es auf dem FleetApp Dashboard mit dem Tanken-Icon dargestellt.

Liste der Icons mit eindeutigem Projektnamen:



Icon für sonstige, beliebige Projektnamen:



Mein Projekt

Speichern

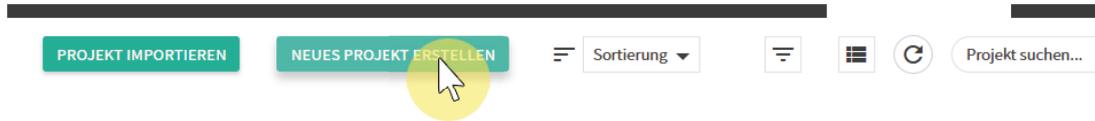
Regelmäßiges Speichern nach Arbeitsschritten wird empfohlen, um sicherzustellen, dass kein Fortschritt verloren geht. Klicken Sie dazu auf den 'Speichern'-Button im Designer oben rechts. Alternativ können Sie die Tastenkombination STRG+S nutzen und das anschließend erscheinende Popup bestätigen.



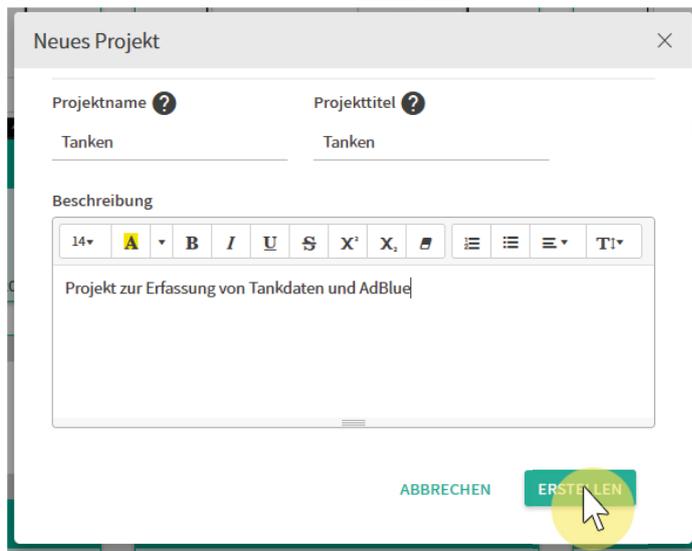
Einrichtung eines neuen Projekts

Navigieren Sie im FleetPortal zu PROFIL > MEINE PROJEKTE

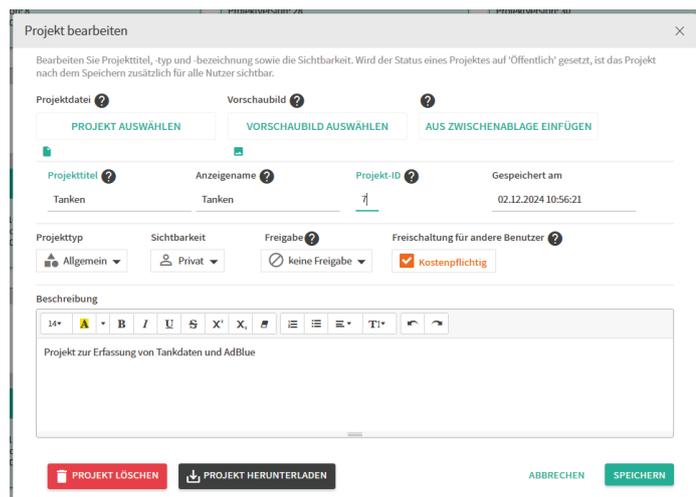
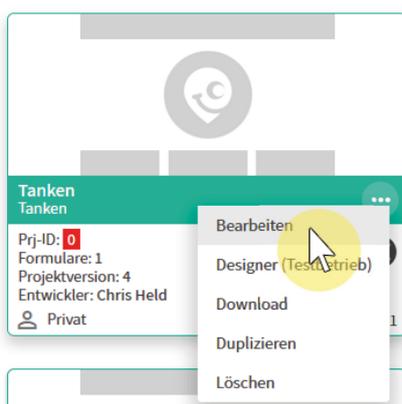
1. Wählen Sie 'NEUES PROJEKT ERSTELLEN'.



Geben Sie im Dialog Projektname, Projekttitel und Beschreibung an und bestätigen Sie, indem Sie auf 'ERSTELLEN' klicken. Wird das Projekt wie in diesem Beispiel 'Tanken' benannt, so wird das Projekt auf dem Dashboard automatisch mit passendem 'Tanken'-Icon dargestellt (siehe Seite 40)



2. Das Projekt befindet sich jetzt in Ihrer Projektliste. Klicken Sie anschließend in der Kachel auf die drei Punkte (...) und 'Bearbeiten' um die erweiterten Einstellungen für das Projekt zu öffnen



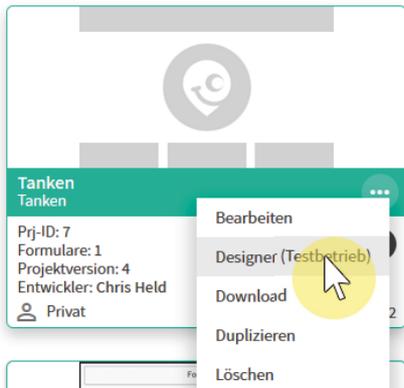
Hier können weitere Details für das Projekt wie Vorschaubild im FleetPortal, Projekttyp, Sichtbarkeit oder auch Freigabe für andere Nutzer festgelegt werden.

In diesem Fall wird lediglich eine Projekt-ID zwischen 2 und 39 (näheres dazu siehe Seite 9 - Projekte) festgelegt, in diesem Beispiel ID = 7.

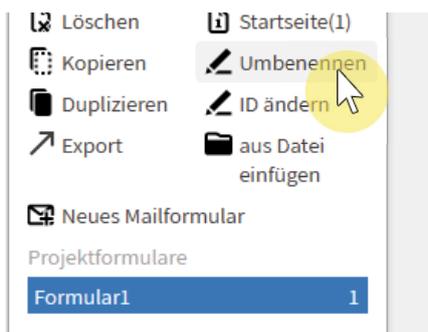
Speichern Sie anschließend den Dialog.

Einrichtung eines neuen Projekts

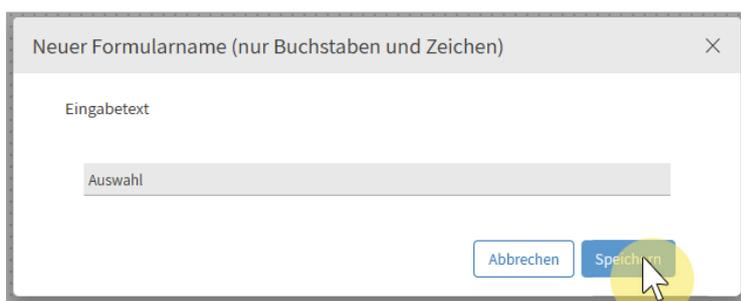
3. Klicken Sie erneut in der Kachel auf die drei Punkte (...) und wählen Sie dieses Mal 'Designer' aus. Das Projekt wird jetzt im FleetDesigner in einem neuen Browserfenster geöffnet.



4. Auf der linken Seite wird eine Liste der Formulare angezeigt. Nach auswählen von 'Formular1', haben Sie die Möglichkeit dieses umzubenennen.



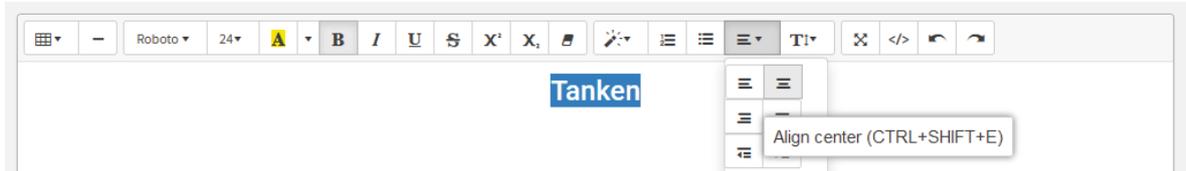
Wählen Sie als Name für das Formular 'Auswahl' und speichern Sie anschließend den Dialog.



Das Erweiterte Textfeld

5. Wählen Sie aus oberen horizontalen Elementeiste das Symbol  und ziehen Sie das Erweiterte Textfeld per drag and drop auf das Formular. Fügen Sie als Text ‚Tanken‘ ein, indem Sie per Doppelklick auf das erweiterte Textfeld den Elementeinstellungsdialog öffnen.

Markieren Sie den Text, wählen Sie in der Werkzeugleiste die Schriftgröße 24 und Schriftstil 'Fett' (B) aus und zentrieren Sie den Text mithilfe des Formatierungswerkzeugs:



Klicken Sie rechts unten auf 'Speichern'.

Jetzt können Sie mithilfe der vertikalen Werkzeugleiste das Element positionieren, skalieren und den Rahmen anpassen. Übernehmen Sie dabei folgende Werte und stellen Sie sicher, dass das zu bearbeitende Element ausgewählt ist. Ausgewählte Elemente werden mit einem rot gestrichelten Rahmen markiert.

Position und Größe:

Breite: 220

Höhe: 50

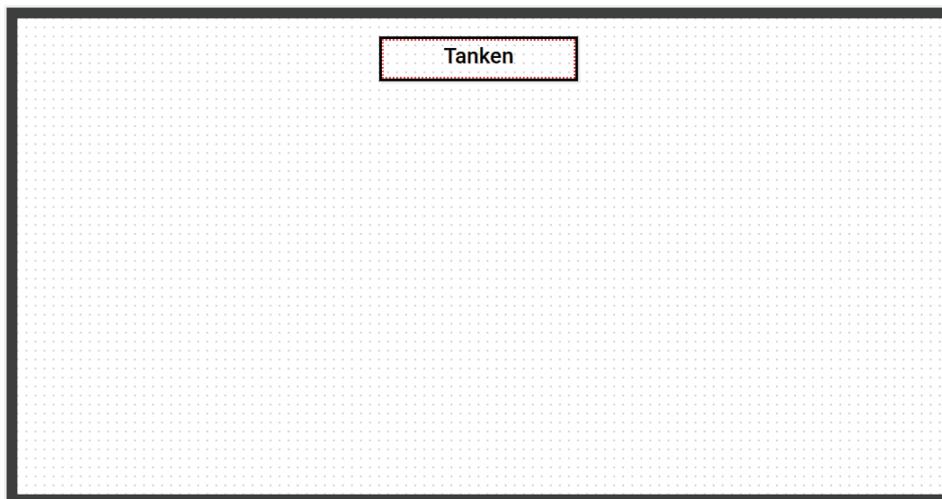
Abstand links: 400

Abstand oben: 20

Rahmen:

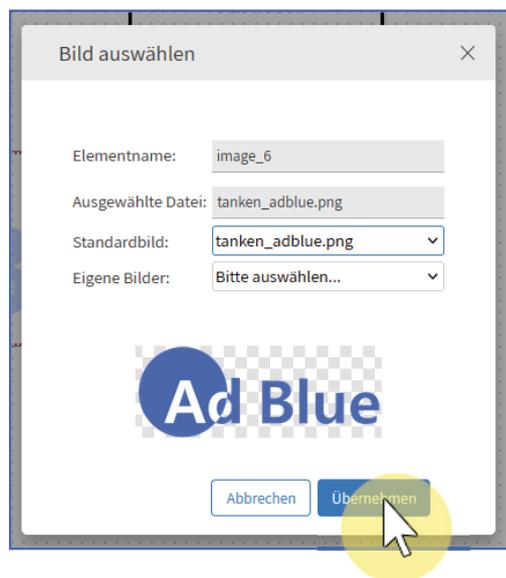
Rahmenfarbe: Schwarz (#000000)

Breite: 3



Einfügen von Bildmaterial

4. Der nächste Schritt besteht aus dem Einfügen von Bildmaterial. Ziehen Sie das das Symbol  auf das Formular und wählen Sie aus 'Standardbild' die Datei **tanken_adblue.png** aus.



Wählen Sie das Bild aus, sodass es mit rotem Rahmen markiert ist und übernehmen Sie folgende Werte in der Werkzeugleiste

Position und Größe:

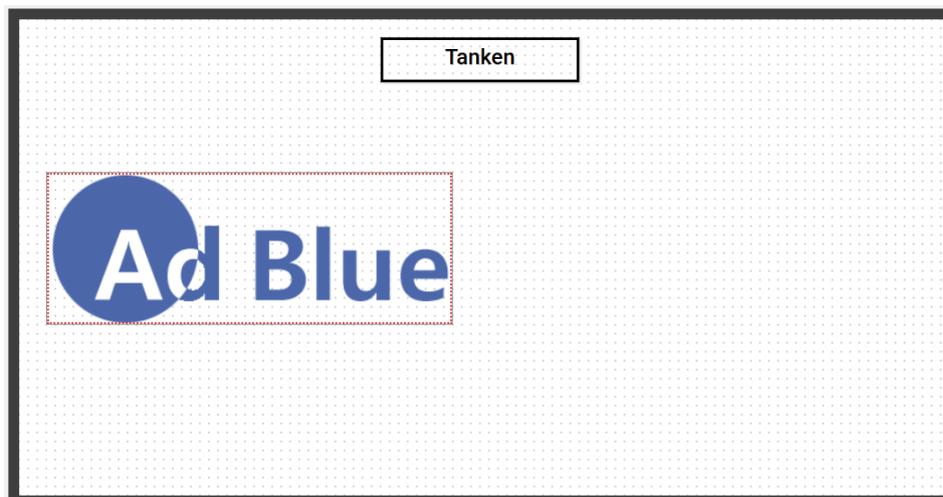
Breite: 450

Höhe: 170

Abstand links: 30

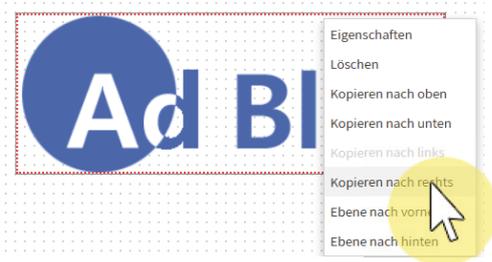
Abstand oben: 170

Hinweis: Grundsätzlich ist es vorteilhaft originale Größe der Bilddatei einzustellen, um die bestmögliche Auflösung beizubehalten.

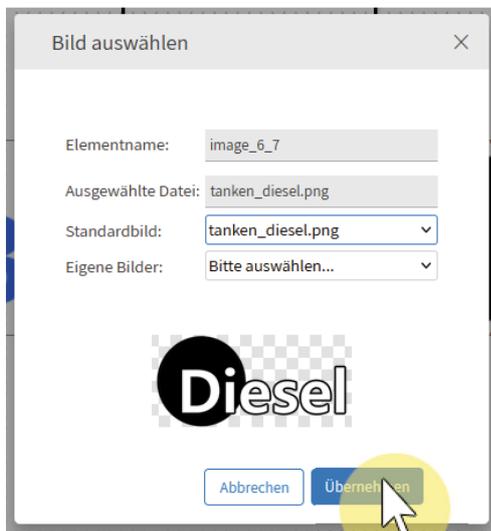


Einfügen von Bildmaterial

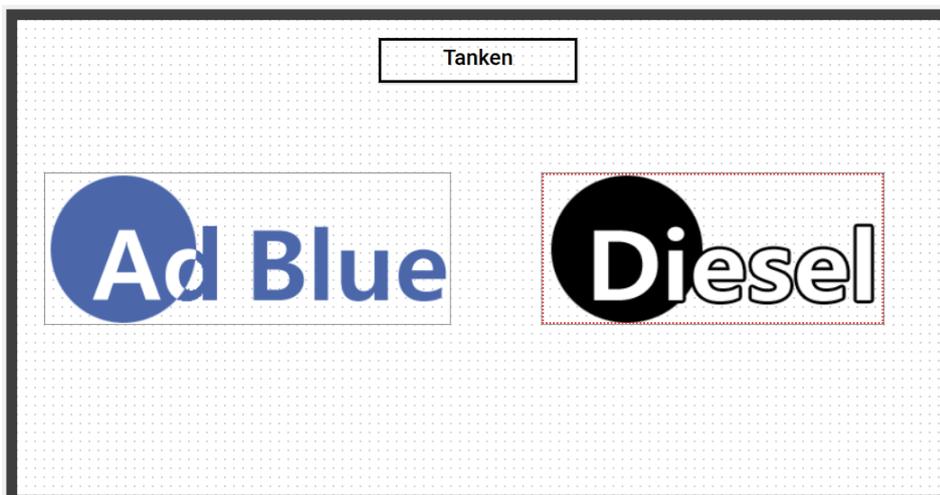
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das markierte Bildelement, um das Zusatzmenü zu öffnen. Wählen Sie hier 'Kopieren nach rechts'.



Wählen Sie das rechte, eben kopierte Bildelement aus und öffnen Sie dessen Einstellungsdialog per Doppelklick auf das Element. Wählen Sie hier unter 'Standardbild' statt adblue_bg.png die Datei **tanken_diesel.png** und klicken Sie auf 'Übernehmen'.



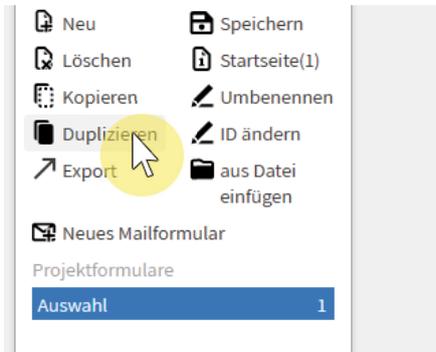
Wählen Sie das neue Bildelement (tanken_diesel.png) aus und ändern Sie in der Werkzeugleiste 'Breite' auf **380px** sowie 'Abstand links' auf **580px**. 'Höhe' und 'Abstand oben' bleiben unverändert.



Hinzufügen von Formularen

Im späteren Verlauf wird noch einmal auf das 'Auswahl' - Formular eingegangen. Zunächst aber gilt es, jeweils ein Formular zur Eingabe der Tankdaten von AdBlue und Diesel zu gestalten.

6. Wählen Sie dazu das Formular 'Auswahl' in der Liste aus und klicken Sie auf 'Duplizieren'.



Jetzt wird automatisch ein Dialog geöffnet. Geben Sie hier **AdBlue** als Name für das duplizierte Formular an und bestätigen Sie. Stellen Sie sicher, dass in der Formularliste links das Formular **AdBlue** zur Bearbeitung ausgewählt ist.

Hinweis: Sollte das duplizierte Formular nicht identisch zum Original sein, löschen Sie die Kopie wieder, speichern Sie das Projekt, schließen das Projekt bzw. den gesamten Designer und öffnen Sie es erneut. Wiederholen Sie jetzt den Vorgang der Duplizierung.

7. Ändern Sie den Text im oberen erweiterten Textfeld von 'Tanken' zu 'Tanken Adblue'.

Löschen Sie im nächsten Schritt das im AdBlue-Formular vorhandene 'tanken_diesel.png' (Element mit der rechten Maustaste anklicken und im Zusatzmenü auf 'Löschen' klicken).

Fügen Sie danach ein neues Erweitertes Textfeld hinzu, indem Sie das Symbol des Elements auf die Arbeitsfläche ziehen. Beschriften Sie es mit ‚Menge in Liter:‘. Folgende Elementeinstellungen werden bei diesem Erweiterten Textfeld festgelegt:

Position und Größe:

Breite: 315

Höhe: 50

Abstand links: 590

Abstand oben: 250

Schrift:

Schriftfarbe: Schwarz (#000000)

Format: Linksbündig

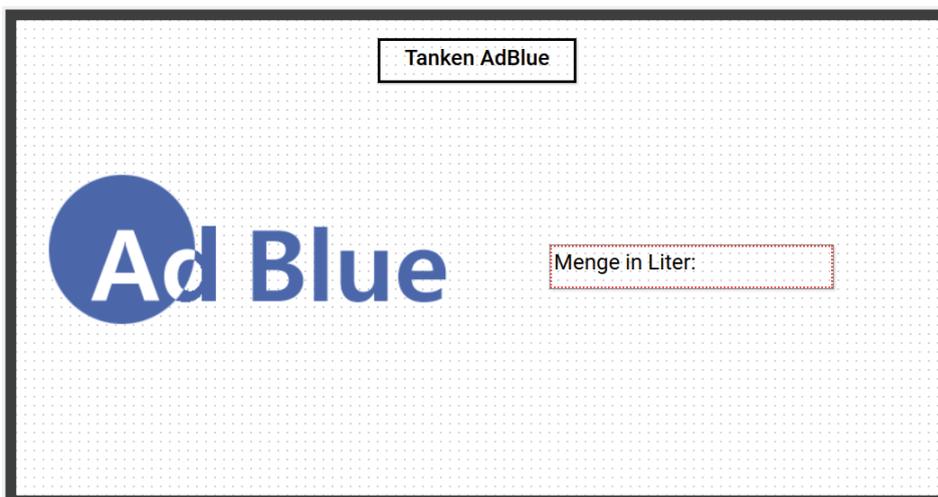
Schriftgrad: 24

Rahmen:

Rahmenfarbe: Grau

(Farbe definieren » r:128, g:128, b:128)

Breite: 1



8. Als nächstes wird ein Element zur Eingabe von Daten zum Formular 'AdBlue' hinzugefügt. Beginnen Sie damit, das Symbol  auszuwählen und mit der Maus auf das Formular zu ziehen.

Stellen Sie sicher, dass das neue Element ausgewählt ist und übernehmen Sie folgende Werte:

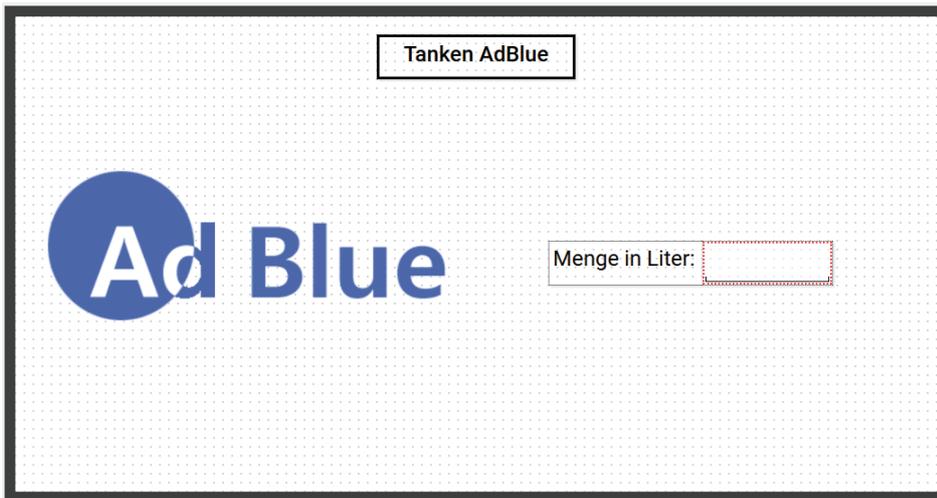
Position und Größe:

Breite: 135

Höhe: 50

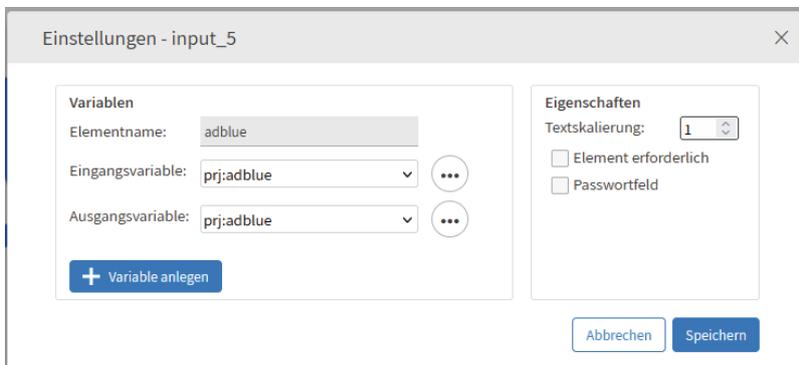
Abstand links: 760

Abstand oben: 250



9. Öffnen Sie die Elementeinstellungen dieses Elements per Doppelklick auf das Element. Alternativ können die Einstellungen per Rechtsklick auf das Element > Eigenschaften geöffnet werden. Nehmen Sie schrittweise folgende Änderungen vor:

- Elementname 'input...' ändern zu 'adblue'
- Klicken Sie auf 'Variable anlegen'
- Klicken Sie auf 'Speichern' rechts unten



Das Eingabefeld

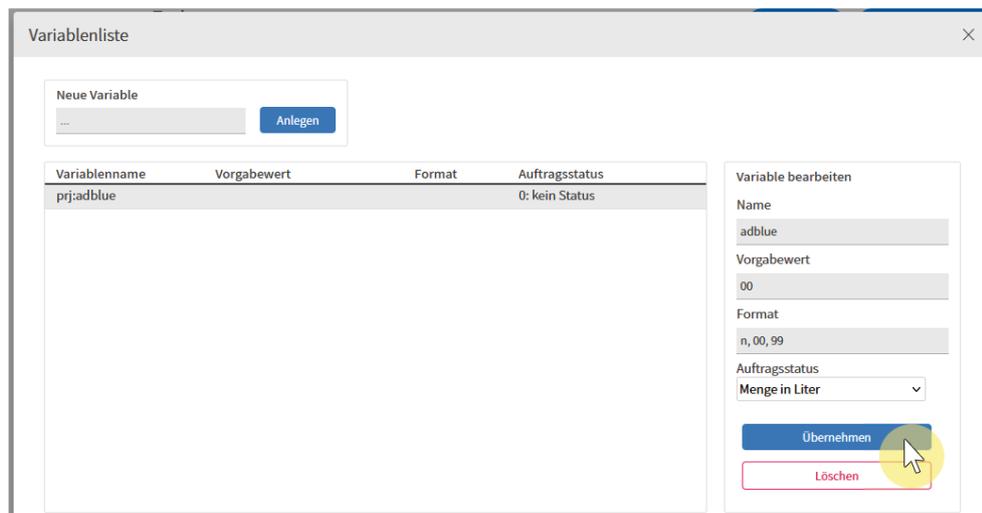
10. Öffnen Sie die Variablenliste per Klick auf 'Variablen' in der Kopfzeile des Designers



Wählen Sie die Zeile mit der Variable prj-adblue, sodass diese grau markiert ist. Jetzt können auf der rechten Seite des Dialogs unter 'Variable bearbeiten' folgende Änderungen vorgenommen werden:

- Vorgabewert: 00
- Format: n, 00, 99
- Auftragsstatus: Menge in Liter

Klicken Sie jetzt auf 'Übernehmen'



Anschließend kann die Liste mit Klick auf 'Liste schließen' bzw. mit Klick auf das x-Symbol rechts oben geschlossen werden.

Das Schaltflächen - Element

10. Um zwischen den Formularen wechseln zu können oder Aktionen hervorzurufen, wird das Schaltflächen-Element benötigt. Ziel ist es, auf der linken Seite des 'AdBlue'-Formulars einen Button für die Option 'Zurück zur Auswahl' und auf der rechten Seite einen Button für die Option 'Senden' zu erstellen. Da das Schaltflächen-Element auf dem Display im FleetDesigner sichtbar, in der FleetApp allerdings nicht sichtbar (transparent, bis auf Beschreibung) ist, wird zuerst ein Erweitertes Textfeld in das Formular 'AdBlue' eingefügt, welches der Schaltfläche als Rahmen dient.

Ziehen Sie dazu das Symbol  auf das Display und geben für das Element folgende Einstellungen an:

Position und Größe:

Breite: 250

Höhe: 80

Abstand links: 15

Abstand oben: 430

Schrift:

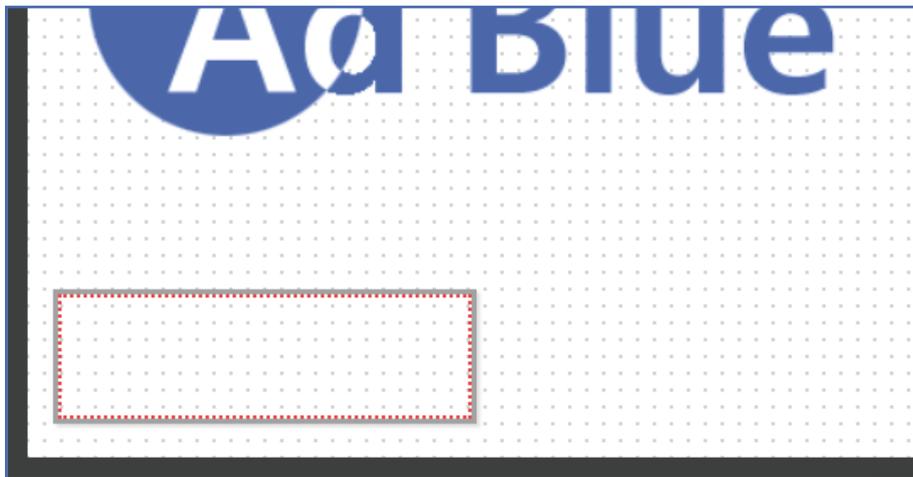
(Löschen Sie den Textinhalt, indem Sie den Einstellungsdialog öffnen, den Text entfernen und den Dialog wieder speichern)

Rahmen:

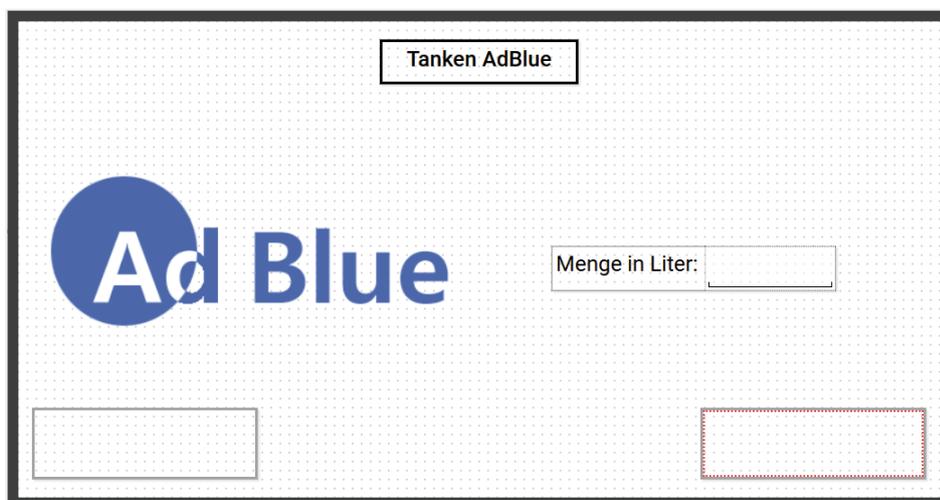
Rahmenfarbe: Grau

(Farbe definieren » r:153, g:153, b:153)

Breite: 3



Mit Rechtsklick auf das eben eingefügte Element lässt sich die Option 'Kopieren nach rechts' auswählen. Ändern Sie darauf lediglich 'Abstand links' dieses kopierten Elements zu **755**.



Das Schaltflächen - Element

11. Ziehen Sie das Symbol  auf das Formular und legen Sie folgende Werte für dieses Element fest:

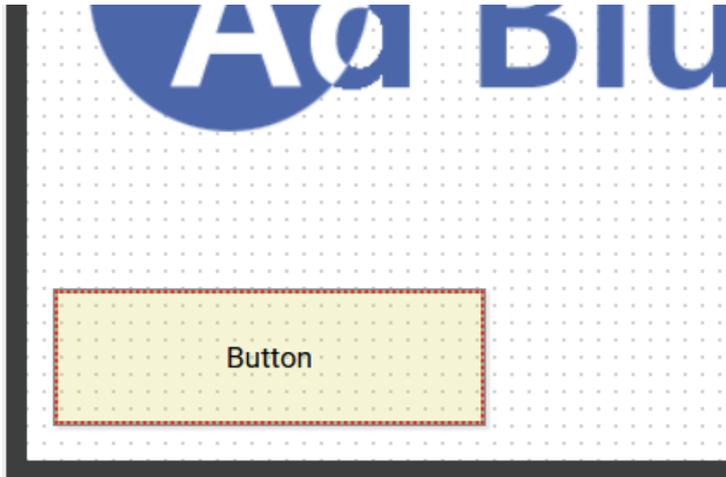
Position und Größe:

Breite: 250

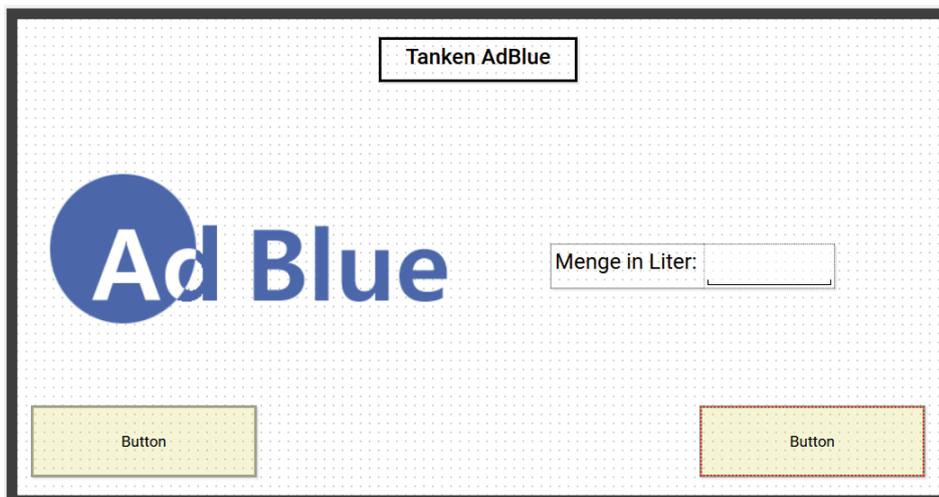
Höhe: 80

Abstand links: 15

Abstand oben: 430



Auch in diesem Fall lässt sich mit Rechtsklick auf das eben eingefügte Element die Option 'Element nach rechts kopieren' auswählen. Ändern Sie 'Abstand links' dieses kopierten Elements zu **760**.



Hinweis: Lediglich im Designer erscheinen die Schaltflächen farblich, in der FleetApp werden Sie bis auf die Beschriftung transparent dargestellt.

12. Öffnen Sie zur Festlegung der Funktionen der Schaltfläche wieder das Fenster 'Elementeinstellungen' per Doppelklick auf das jeweilige Schaltflächen - Element. Folgende Änderungen sollten dabei vorgenommen werden:

Für die Schaltfläche LINKS:

- Beschreibung von 'Button' ändern zu 'ZURÜCK'
- Aktion: 'form' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular)
- Zielformular: 'Auswahl' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular 'Auswahl')

The screenshot shows the 'Einstellungen - button_8' dialog box. The 'Elementname' field is 'button_8'. The 'Eigenschaften' section has 'Textskalierung' at 0, 'Aktion' set to 'form', and 'Zielformular' set to 'Auswahl'. The 'Anzeigetext der Schaltfläche' field contains '1 ZURÜCK'. The 'Speichern' button is highlighted with a yellow circle and a mouse cursor.

Bestätigen Sie die Eingaben mit Klick auf 'Speichern'.

Für die Schaltfläche RECHTS:

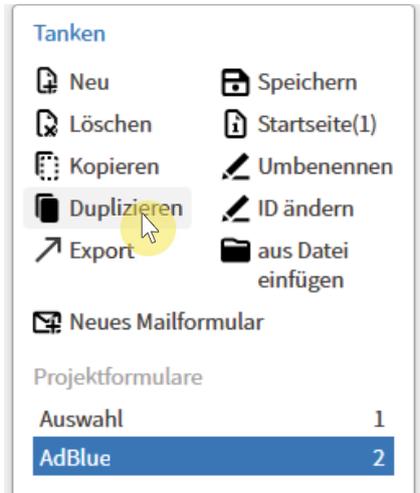
- Beschreibung von 'Button' ändern zu 'SENDEN'
- Aktion: 'submit' (→ Bei Betätigung werden Daten gesendet und das Projekt geschlossen)

The screenshot shows the 'Einstellungen - button_8_9' dialog box. The 'Elementname' field is 'button_8_9'. The 'Eigenschaften' section has 'Aktion' set to 'submit'. The 'Anzeigetext der Schaltfläche' field contains '1 SENDEN'. The 'Speichern' button is highlighted with a yellow circle and a mouse cursor.

Bestätigen Sie die Eingaben mit Klick auf 'Speichern'.

Kopieren eines Formulars

13. Das fertige 'AdBlue'-Formular kann jetzt als Vorlage für das ausstehende 'Diesel'-Formular verwendet werden. Stellen Sie sicher, dass in der Formularliste das Formular 'AdBlue' ausgewählt ist und klicken Sie auf 'Duplizieren'



Geben Sie im erscheinenden Popup den Namen 'Diesel' für das neue Formular an und bestätigen Sie den Dialog.

Hinweis: Sollte das duplizierte Formular nicht identisch zum Original sein, löschen Sie die Kopie wieder, speichern Sie das Projekt, schließen das Projekt bzw. den gesamten Designer und öffnen Sie es erneut. Wiederholen Sie jetzt den Vorgang der Duplizierung.

14. Legen Sie schrittweise im neuen Formular 'Diesel' folgende Änderungen fest:

- Doppelklick auf AdBlue-Grafik: 'tanken_adblue.png' ändern zu 'tanken_diesel.png'
-> Hier 'Breite' auf 380px ändern
- Doppelklick auf Erweitertes Textfeld 'Tanken Adblue'
-> Ändern zu 'Tanken Diesel'
- Doppelklick auf Eingabefeld - Element:
 - Elementname 'adblue' ändern zu 'diesel'
 - Klicken auf 'Variable anlegen' legt neue Ein- und Ausgangsvariable an ('Prj - diesel')
 - Variablenliste öffnen
 - Variable prj-diesel auswählen
 - Unter 'Variable' bearbeiten folgende Änderungen vornehmen:
 - Vorgabewert: 000
 - Format: n, 000, 999
 - Auftragsstatus: Menge in Liter
 - Bestätigen Sie die Angaben mit Klick auf 'Übernehmen' und schließen Sie die Variablenliste

Fertigstellung der Formulare

15. Zurück zum 'Auswahl'-Formular. Dieses kann jetzt mit Schaltflächen - Elementen ausgestattet werden damit der Fahrer von dort aus zu den Formularen 'AdBlue' und 'Diesel' gelangen kann (Ziel ist es, jeweils eine Schaltfläche über die AdBlue-Grafik sowie Diesel-Grafik zu legen). Ziehen Sie dazu ein Schaltflächen - Element auf das 'Auswahl'-Formular und legen Sie folgende Einstellungen fest:

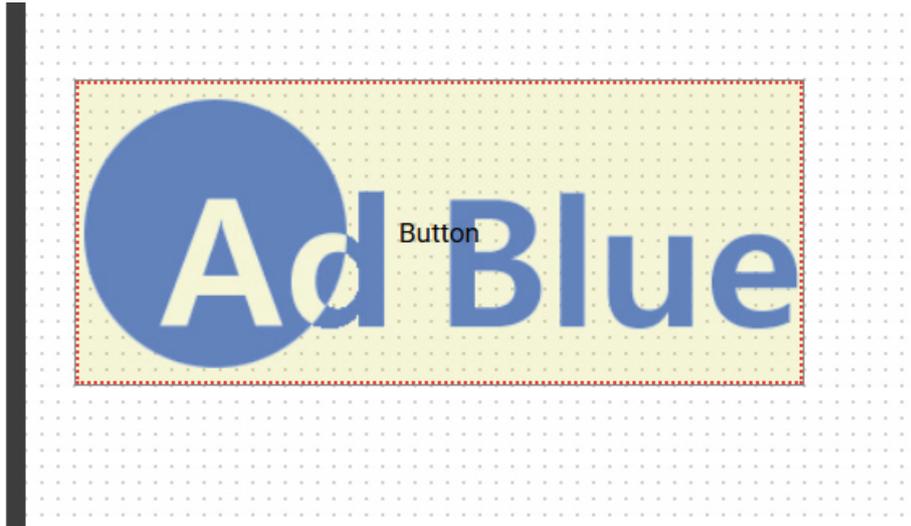
Position und Größe:

Breite: 450

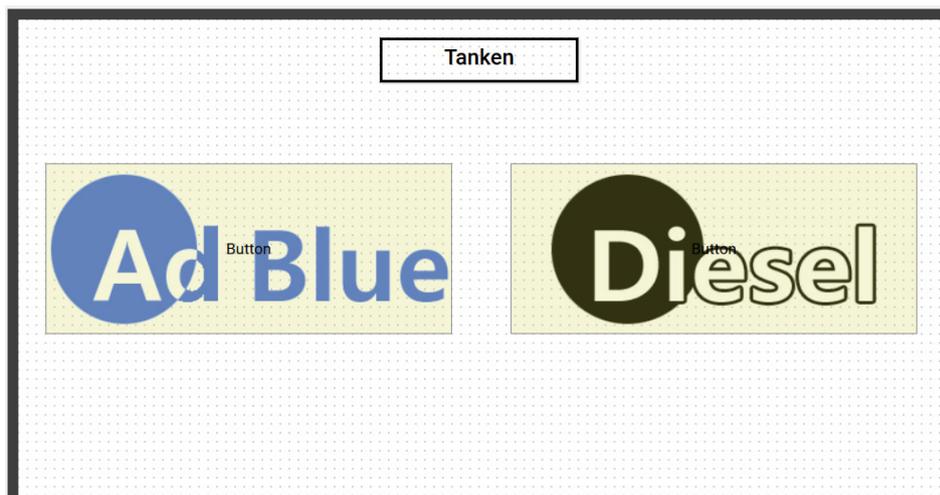
Höhe: 190

Abstand links: 30

Abstand oben: 160



Wieder lässt sich mit Rechtsklick auf das eben eingefügte Element die Option 'Kopieren nach rechts' auswählen. Wählen Sie das kopierte Schaltflächenelement und ändern Sie danach 'Abstand links' dieses kopierten Elements zu **545px**.



16. Öffnen Sie zur Festlegung der Funktionen der Schaltfläche wieder das Fenster ‚Elementeinstellungen‘ per Doppelklick auf das jeweilige Schaltflächen - Element. Folgende Änderungen sollten dabei vorgenommen werden:

Für die Schaltfläche LINKS:

- Beschreibung 'Button' löschen
- Aktion: 'form' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular)
- Zielformular: 'AdBlue' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular 'Adblue')

The screenshot shows the 'Einstellungen - button_5' dialog box. The 'Elementname' field contains 'button_5'. The 'Eigenschaften' section has 'Textskalierung' set to 0, 'Aktion' set to 'form', and 'Zielformular' set to 'AdBlue'. The 'Anzeigetext der Schaltfläche' field contains the number '1'. The 'Speichern' button is highlighted with a yellow circle.

Bestätigen Sie die Eingaben mit Klick auf 'Speichern'.

Für die Schaltfläche RECHTS:

- Beschreibung 'Button' löschen
- Aktion: 'form' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular)
- Zielformular: 'Diesel' (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu Formular 'Diesel')

The screenshot shows the 'Einstellungen - button_5_6' dialog box. The 'Elementname' field contains 'button_5_6'. The 'Eigenschaften' section has 'Textskalierung' set to 0, 'Aktion' set to 'form', and 'Zielformular' set to 'Diesel'. The 'Anzeigetext der Schaltfläche' field contains the number '1'. The 'Speichern' button is highlighted with a yellow circle.

Bestätigen Sie die Eingaben mit Klick auf 'Speichern'.

Übersicht der Formulare

Folgende drei Formulare wurden zu einem Projekt fertiggestellt:

Formular 'Auswahl'

Das Formular 'Auswahl' zeigt eine Auswahlmöglichkeit für Tankarten. Oben ist ein Button mit der Aufschrift 'Tanken' zu sehen. Darunter sind zwei Auswahlmöglichkeiten dargestellt: 'Ad Blue' (blauer Kreis) und 'Diesel' (schwarzer Kreis). Die 'Diesel'-Option ist durch eine gestrichelte rote Linie hervorgehoben.

Formular 'AdBlue'

Das Formular 'AdBlue' zeigt die Eingabe der Menge in Liter. Oben ist ein Button mit der Aufschrift 'Tanken AdBlue' zu sehen. Darunter ist das 'Ad Blue' Logo (blauer Kreis) zu sehen. Rechts daneben befindet sich ein Textfeld mit der Aufschrift 'Menge in Liter:' und einem numerischen Eingabefeld mit dem Wert '00'. Unten links befindet sich ein Button mit der Aufschrift 'ZURÜCK' und unten rechts ein Button mit der Aufschrift 'SENDEN'.

Formular 'Diesel'

Das Formular 'Diesel' zeigt die Eingabe der Menge in Liter. Oben ist ein Button mit der Aufschrift 'Tanken Diesel' zu sehen. Darunter ist das 'Diesel' Logo (schwarzer Kreis) zu sehen. Rechts daneben befindet sich ein Textfeld mit der Aufschrift 'Menge in Liter:' und einem numerischen Eingabefeld mit dem Wert '00'. Unten links befindet sich ein Button mit der Aufschrift 'ZURÜCK' und unten rechts ein Button mit der Aufschrift 'SENDEN'.

Fertiges Projekt an Testgerät senden

15. Klicken Sie im Kopfbereich des Designers auf 'Senden' um ein Endgerät festzulegen, zu welchem das Projekt mithilfe der Schnellsenden Funktion übertragen werden soll.



Wählen Sie im Dialog ein gewünschtes Endgerät aus (Gerät muss ordnungsgemäß eingerichtet und im Webfleet Account registriert sein, sowie mit der FleetApp ausgestattet.) und speichern Sie.

Das Projekt kann jetzt per Klick auf den Button 'Senden über FTP an (...xyz)' übertragen werden. Stellen Sie dabei sicher, dass das Endgerät über eine aktive Datenverbindung verfügt.



Das Senden wird mit folgendem Popup bestätigt:



Erstellen einer PDF-Datei

Um mithilfe der FleetApp ein PDF-Dokument erstellen zu können (siehe Abbildung unten), werden im Folgenden die wichtigsten Schritte erklärt. Hierbei handelt es sich um ein Skript mit Beispielwerten (z. B. Adresse, Artikel, Menge, Preis, etc.), die nach eigenem Ermessen verändert werden können.

Mustermann GmbH Musterstraße 1 12345 Musterstadt DE	systems for work Dorfstraße 23 63826 Geiselbach www.systemsforwork.de Telefon 0 6024 800 8165 Telefax 0 6024 509 7459 Email: info@systemsforwork.de	
	Kunden-Nr. Beleg-Nr. Datum 123456789 98765432 1.1.2020	
Lieferschein	Datum der Leistung: 1.1.2020 Lieferscheinnummer: 1234567	
Artikel	Menge	Preis
		
Unterschrift Kunde		
		
	Unterschrift Auslieferer	
Dieses PDF-Dokument wurde als Lieferschein mithilfe der FleetApp erstellt.		

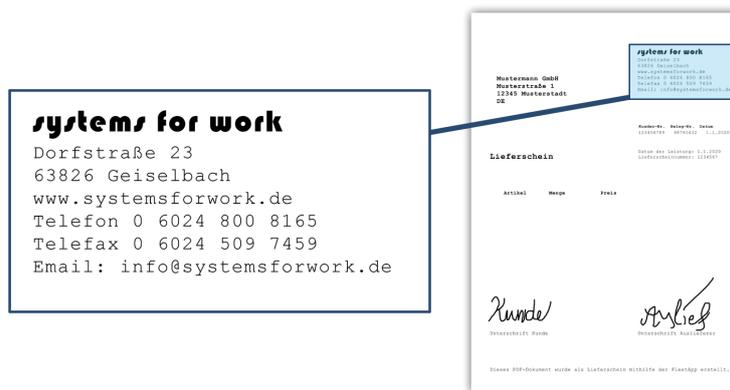
Erstellen einer PDF-Datei

Zum erstellen einer PDF-Datei kann nachfolgendes Skript in das Dialogfeld (Editor) eines beliebigen Schaltflächen-Elements eingefügt werden. Der Befehl zum erstellen lautet dabei `FileWrite("pdfname.pdf", pdfData)` und wird am Ende des Skripts platziert (siehe S.62). In diesem Beispiel ist der Dateiname **print.pdf**.

Möchten Sie die erstellte PDF anzeigen lassen, benötigen Sie eine zweites Schaltflächen-Element. Geben Sie in dessen Einstellungen bei Aktion 'document' und bei Dateiname den von Ihnen bestimmten Namen an ("pdfname.pdf").

Im ersten Teil des Skripts wird der Briefkopf definiert:

```
1 @@:
2 call onSubmit
3 return
4
5
6 onSubmit:
7
8     datum = SimpleDate(now())
9
10 'PDF Kopf
11     PdfNew()
12
13 'Briefkopf rechts
14
15     PdfAddImage(125, 30, 35, 20, "documents/systemsforwork_logo.png", 0)
16     PdfSetFont("Courier-Bold")
17     PdfSetFont("Courier")
18     PdfText( 125, 42, 3, "Dorfstraße 23")
19     PdfText( 125, 45, 3, "63826 Geiselbach")
20     PdfText( 125, 48, 3, "www.systemsforwork.de")
21     PdfText( 125, 51, 3, "Telefon: 0 6024 800 8165")
22     PdfText( 125, 54, 3, "Telefax: 0 6024 509 7459")
23     PdfText( 125, 57, 3, "Email: info@systemsforwork.de")
24
```



Erstellen einer PDF-Datei

Danach erfolgt das Layout der Lieferadresse (Kunde):

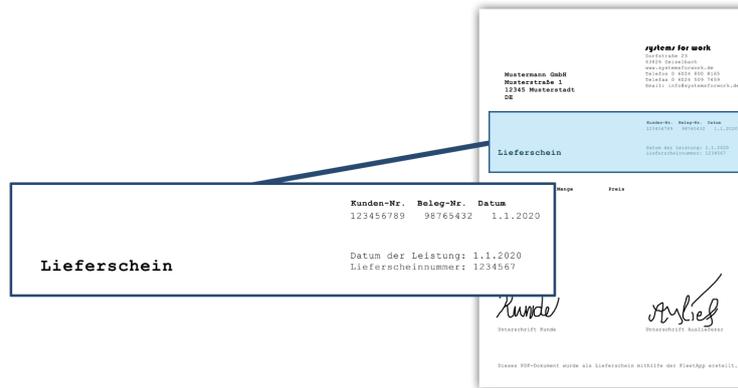
```
25 | 'Adresse
26 | PdfSetFont("Courier-Bold")
27 | PdfText( 20, 56, 4, "Mustermann GmbH")
28 | PdfText( 20, 64, 4, "Musterstraße 1")
29 | PdfText( 20, 68, 4, "12345 Musterstadt")
30 | PdfText( 20, 72, 4, "DE")
31 |
```



Auch spezifische Daten zum Kunden können angegeben werden:

```
32 | 'Lieferscheinkopfdaten rechts
33 | PdfSetFont("Courier")
34 | PdfSetFont("Courier-Bold")
35 | PdfText( 125, 90, 2.5, "Kunden-Nr.")
36 | PdfText( 150, 90, 2.5, "Beleg-Nr.")
37 | PdfText( 180, 90, 2.5, "Datum")
38 | PdfSetFont("Courier")
39 | PdfText( 125, 95, 3, "123456789")
40 | PdfText( 150, 95, 3, "98765432")
41 | PdfText( 180, 95, 3, "1.1.2020")
42 |
43 |
44 |
45 | PdfText( 125, 105, 3, "Datum der Leistung: 1.1.2020")
46 | PdfText( 125, 107, 3, "Lieferscheinnummer: 1234567")
47 |
48 |
49 | PdfSetFont("Courier-Bold")
50 |
51 | PdfText( 15, 107, 6, "Lieferschein")
52 |
```

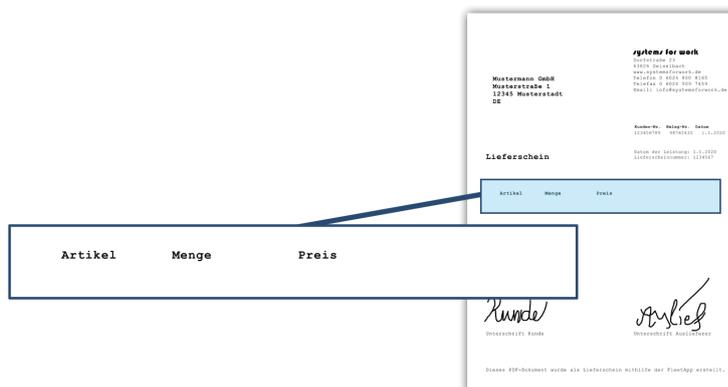
Erstellen einer PDF-Datei



Zeilen und Spalten für alle wichtigen Lieferdaten wie Artikel, Menge Preis etc. können definiert werden. Die eigentlichen Werte darunter ergeben sich aus den im FleetDesigner vordefinierten festen Werten:

```

53 | 'Kopf Lieferzeilen
54 |
55 |     spalte1 = 25
56 |     spalte2 = 60
57 |     spalte3 = 100
58 |
59 |     PdfText( spalte1, 140, 3, "Artikel")
60 |     PdfText( spalte2, 140, 3, "Menge")
61 |     PdfText( spalte3, 140, 3, "Preis")
62 |
  
```



Erstellen einer PDF-Datei

Zuletzt werden mithilfe der FleetApp digital erzeugte Unterschriften als Bilddatei angegeben. Diese sind keine festen Bilddateien sondern werden per Zeichenflächen-Element des jeweiligen Projekts erstellt. Zusätzlich kann eine Art Fußzeile mit Sonderinformationen oder Ähnlichem vorgegeben werden:

```
63 'Unterschriften
64 PdfText( 15, 250, 3, "Unterschrift Kunde")
65 PdfText( 130, 250, 3, "Unterschrift Auslieferer")
66 PdfAddImage(15, 238, 15, 20, "orders/" & order:id & "/" & sig_kunde, 0)
67 PdfAddImage(130, 238, 15, 20, "orders/" & order:id & "/" & sig_lief, 0)
68
69
70 '1. Fuß
71 PdfText( 15, 280, 3, "Dieses PDF-Dokument wurde als Lieferschein mithilfe der
72 FleetApp erstellt.")
73
74
75 pdfData = PdfGetDocument()
76
77 FileWrite("temp/print.pdf", pdfData)
78
79 return
80
```



systems for work

Dorfstraße 23
63826 Geiselbach
Tel. +49 6024 800 8165
Fax +49 6024 509 7459
info@systemsforwork.de

www.systemsforwork.de

www.fleetapp.eu