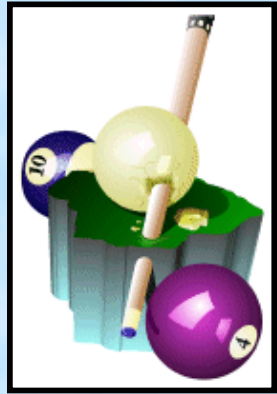


Billard Timer - Dokumentation



Programm :
Programm Version :
Dokumentation :
Datum :
Autor :
EMail :
Updates :

Grüße an :

Billard Timer - MIDlet

1.0.3 (d)

1.0.3 (d)

24.10.2004

Marcus Siegmund

MarcusSiegmund@WEB.de

<http://people.freenet.de/siegmund/Billard/Billard.htm>

1. PBF Mainz e.V. (<http://www.1PBF-Mainz.de>)

Last updated:

Inhaltsverzeichnis

- [Billard Timer - Dokumentation](#)
- [Inhaltsverzeichnis](#)
- [1. Über "Billard Timer"](#)
 - [1.1. Über dieses Dokument](#)
 - [1.2. Über das Programm](#)
 - [1.3. Einsatzgebiet](#)

- [1.4. Copyright](#)
- [1.5. Newsletter](#)
- [1.6. Über den Autor](#)
- [2. Hinweise](#)
 - [2.1. Systemvoraussetzungen](#)
 - [2.1.1. Mobiles Gerät \(z.B. Java-fähiges Handy\)](#)
 - [2.1.1.1. Referenzgerät](#)
 - [2.1.1.2. Testgeräte](#)
 - [2.1.1.3. Nicht kompatible Geräte](#)
 - [2.1.2. PC](#)
 - [2.1.3. Verbindungsmöglichkeit zwischen PC und mobilen Gerät](#)
 - [2.1.4. Installationssoftware](#)
 - [2.2. Kompatibilität mit vorherigen Versionen](#)
- [3. Installation](#)
 - [3.1. Erstinstallation](#)
 - [3.2. Update einer vorherigen Version](#)
 - [3.3. Beispielinstallation](#)
- [4. Persönliche Anpassungen als Standardeinstellungen definieren](#)
 - [4.1. Standardeinstellungen](#)
 - [4.2. Anpassungen vor Erstinstallation vornehmen](#)
 - [4.3. Anpassungen bei bestehender Installation nachträglich vornehmen](#)
 - [4.4. Anpassungen vornehmen](#)
 - [4.4.1. Persönliche Konfigurationsdatei editieren](#)
 - [4.4.2. JAR-Archiv umbenennen](#)
 - [4.4.3. ZIP-Archiv entpacken](#)
 - [4.4.4. Persönliche Konfigurationsdatei dem ZIP-Archiv hinzufügen](#)
 - [4.4.5. ZIP-Archiv aktualisieren](#)
 - [4.4.6. JAR-Archiv aktualisieren](#)
 - [4.4.7. JAD-Datei aktualisieren](#)
- [5. Benutzeroberfläche](#)
 - [5.1. Anzeigen und Menüs](#)
 - [5.1.1. Beispielbildschirme](#)
 - [5.1.2. Menüstruktur](#)
 - [5.2. Typische Aufgaben](#)
 - [5.2.1. Tarife anpassen](#)
 - [5.2.2. Spieler anpassen](#)
 - [5.2.3. Sitzungen verwalten](#)
 - [5.2.3.1. Sitzungsdetails](#)
 - [5.2.4. Kostenabrechnung](#)
- [Anhang](#)
- [A. Glossar](#)
 - [A.1. Allgemeine Definitionen](#)
 - [A.2. Spezielle Definitionen](#)
- [B. Historie](#)
 - [B.1. Neue Funktionen](#)
 - [B.2. Behobene Fehler](#)
 - [B.3. Bekannte Probleme](#)

1. Über "Billard Timer"

1.1. Über dieses Dokument

Dieses Dokument dient als Bedienungsanleitung für ‚Billard Timer‘. Es erklärt die Installation sowie die Benutzung der Java-Applikation auf dem mobilen Gerät.

1.2. Über das Programm

‚Billard Timer‘ ist konzipiert als praktisches Hilfsmittel zur genauen persönlichen Abrechnung der Spielkosten für Billardtische. ‚Billard Timer‘ ist eine Java-Applikation (MIDlet), welche auf allen Java-fähigen Handys laufen sollte. Eine Gewähr kann dafür allerdings nicht gegeben werden.

BillardTimer kann jederzeit beendet werden um z.B. ein Telefonat zu führen, zu SMSen, etc. Die Daten werden automatisch gespeichert und stehen beim nächsten Start wieder zur Verfügung.

1.3. Einsatzgebiet

‚Billard Timer‘ berechnet die jeweiligen Tischkosten minutengenau. Sollte die Abrechnung der Gesamttischkosten nach einem anderen Schema erfolgen, so ist dies mit diesem Programm derzeit nicht möglich. Die Kosten werden gleichmäßig auf alle an einer Sitzung teilnehmenden Spieler aufgeteilt.

Allgemein gilt der Grundsatz: für die Richtigkeit der Abrechnung, korrekte Funktionsweise wird aus rechtlichen Gründen keine Garantie übernommen ! Auch für Datenverlust oder ähnliches kann keine Haftung übernommen werden.

1.4. Copyright

- ‚Billard Timer‘ wird kostenfrei zur Verfügung gestellt und darf frei kopiert und weitergegeben werden.
- Änderungen an dem Software-Paket sind nur erlaubt an den enthaltenen Konfigurationsdateien zur Anpassung an persönliche Bedürfnisse.
- Eine Weitergabe der Software ist nur gestattet als komplettes Paket ohne Änderungen an der Originalversion.
- Es wäre nett Rückmeldung zu bekommen, auf welchem Gerät es läuft (zu rein statistischen Zwecken) und ob die Software etwas taugt oder ob es Probleme gibt. Sonst nix.

1.5. Newsletter

Auf Wunsch nehme ich auch die Email-Adressen in einen Newsletter auf, um über neue Versionen zu informieren. Diese stehen dann auf der oben angegebenen

Einfach mit folgendem Link eine Email an mich schicken :



[MarcusSiegmond@WEB.de : Billard Timer Newsletter Subscription](mailto:MarcusSiegmond@WEB.de)

Zum Abmelden bitte diesen Link benutzen :



[MarcusSiegmond@WEB.de : Billard Timer Unsubscribe Newsletter](mailto:MarcusSiegmond@WEB.de)

(Keine Angst vor Spam oder Viren : Die Adressliste wird NICHT mit MS Outlook verwaltet)

1.6. Über den Autor

- Beruf : Dipl. Informatiker
 - Cola : selten
 - Pizza : nie bei der Arbeit
 - Pickel : nur wenige und diese sind auch nicht übermäßig groß (und nässen auch nicht. Danke der Nachfrage !)
-

2. Hinweise

2.1. Systemvoraussetzungen

2.1.1. Mobiles Gerät (z.B. Java-fähiges Handy)

Ein Java-fähiges Handy oder ein kompatibles Gerät wird benötigt um das Programm ablaufen zu lassen. Da dieses Programm auf dem J2ME-Standard aufbaut unter Benutzung der Java-Standards MIDP 1.0 und CLDC 1.0, dürfte es auf allen gängigen Java-fähigen Handy laufen, oder eben auch nicht. Egal.

Denkbar wäre auch ein Einsatz auf anderen mobilen Geräten, die diese beiden Standards (MIDP und CLDC oder CDC) erfüllen. Ein Blick in das Handbuch des Gerätes sollte darüber Aufschluß geben.

2.1.1.1. Referenzgerät

Diese Applikation wurde entwickelt auf folgendem Gerät

- Nokia 5100

2.1.1.2. Testgeräte

Auf folgenden Geräten wurde die Applikation bis dato erfolgreich eingesetzt. Mit eurer Rückmeldung wird die Liste hoffentlich länger werden.

- Nokia 5100
- ...

2.1.1.3. Nicht kompatible Geräte

Folgende Geräte verweigern zur Zeit noch den Dienst.

- Alle Nicht-Java-fähigen Geräte
- Liste nicht kompatibler Geräte
 - bis dato keine bekannt

2.1.2. PC

Derzeit kann die Software nur unter Zuhilfenahme eines PC's auf dem mobilen Gerät installiert werden. Eine Installation über Web-Dienste direkt vom mobilen Gerät aus ist zur Zeit nicht geplant.

2.1.3. Verbindungsmöglichkeit zwischen PC und mobilen Gerät

Abhängig von der Ausstattung der beiden Geräte kann die Installation über eine Infrarotverbindung oder mittels eines speziellen Datenkabels erfolgen, welches man beim Hersteller des mobilen Gerätes erwerben kann.

2.1.4. Installationssoftware

Es wird eine Installationssoftware benötigt, welche das Programmpaket auf dem mobilen Gerät installiert.

Dies könnte z.B. die ‚Nokia PC Suite‘ sein oder ein vergleichbares Produkt von einem anderen Hersteller.

2.2. Kompatibilität mit vorherigen Versionen

Sollte ‚Billard Timer‘ bereits installiert sein, so überprüfen sie in diesem Abschnitt unbedingt die Kompatibilität ihrer Version mit der aktuellen Version !

Vergleichen sie dazu in der folgenden Tabelle die Versionen des internen Datenformats der beiden Versionen. Sind diese identisch, so kann ein Update ohne Datenverlust erfolgen.

Anderenfalls müssen Sie mit Datenverlusten rechnen (dies betrifft nur die Daten des Programms ‚Billard Timer‘ selbst !). In diesem Fall sollten Sie das Update nicht aufspielen bevor sie die aktuellen Spielerkosten abgerechnet haben.

Programmversion	Internes Datenformat
0.8.0-0.8.9	0.8
0.9.0-0.9.9	0.9
1.0.0-1.0.2	1.0

Ist die bereits installierte Version kompatibel mit der neuen Version, so kann die neue Version aufgespielt werden mit Übernahme der aktuellen Daten, die intern im Handy gespeichert sind. Um dies zu erreichen, darf ‚Billard Timer‘ vor dem Update nicht vom mobilen Gerät gelöscht werden ! Durch das Löschen des Programms gehen sonst alle internen Daten verloren.

Ist die bereits installierte Version NICHT kompatibel mit der neuen Version, so wird der Datenbestand nicht oder nur teilweise übernommen. In diesem Falle empfiehlt es sich, das Programm erst vom mobilen Gerät zu löschen und eine Neuinstallation vorzunehmen, oder nach dem Update im Menü ‚Information‘ einen ‚RESET‘ auszuführen. In beiden Fällen werden alle Daten gelöscht und die Standardeinstellungen wiederhergestellt.

3. Installation

Sollten sie zu der Personengruppe gehören, die wegen Speichermangel regelmäßig Java-Programme von ihrem mobilen Gerät entfernen, um sie später wieder mal aufzuspielen oder nur sehr ungern auf der Handy-Mäusetastatur herumtippen, so ist ein Abstecher nach Abschnitt ‚[4. Persönliche Anpassungen als Standardeinstellungen definieren](#)‘ empfohlen, um bei erneuten Aufspielen des Programms erneutes Eingeben des Datenbestandes zu vermeiden. Die dort durchzuführenden Aktionen sollten für das computertechnisch etwas erfahrenere Publikum kein Hexenwerk darstellen, jedoch ist auf exakte Einhaltung der Regeln zu achten !

3.1. Erstinstallation

Bei der Erstinstallation sind keine speziellen Aspekte zu beachten, daher geht es gleich weiter nach Abschnitt ‚[3.3. Beispielinstallation](#)‘.

3.2. Update einer vorherigen Version

Sollten sie eine vorherige Version updaten wollen, so sollten Sie unbedingt den Abschnitt ‚[2.2. Kompatibilität mit vorherigen Versionen](#)‘ lesen, um Datenverluste zu vermeiden !

Bei einem Update einer kompatiblen Vorgängerversion wird der aktuelle Datenbestand beibehalten. Ist dies gewünscht, so darf die Vorgängerversion nicht vom mobilen Gerät entfernt werden, da dies zur Löschung des Datenbestandes führt.

3.3. Beispielinstallation

Die eigentliche Installation findet mit einem Programm statt, das man in der Regel beim Hersteller des Handy oder aus dem Internet beziehen kann.

An dieser Stelle wird eine Beispielinstallation auf ein Nokia-Handy beschrieben, unter Verwendung der Nokia PC-Suite.

Teil dieser Suite ist der Nokia Application Installer, der das Programm auf dem Handy installiert.

1. Starten Sie den ‚Nokia Application Installer‘
2. Verbinden Sie das Handy mit dem PC via Infrarot oder Datenkabel
3. Aktivieren sie im Menü ‚Datei‘ den Punkt ‚Installation‘ und wählen Sie die Datei ‚Billard.JAD‘ aus
4. Die Installation startet automatisch
5. und meldet die erfolgreiche Installation (Wenn nicht müssen sie sich mit der Installationssoftware auseinandersetzen und nicht mit mir !)

Start des Installationsprogrammes



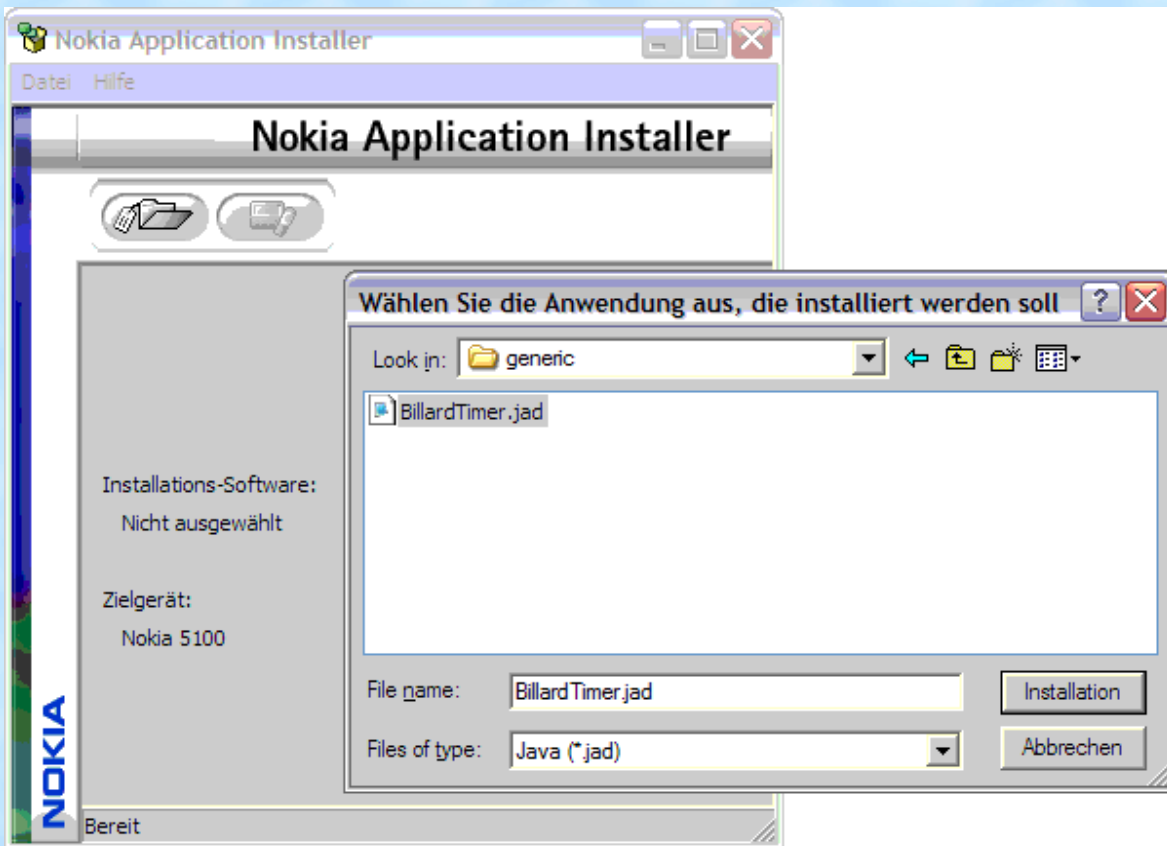
Schritt 1

Verbindungsaufbau



Schritt 2

Auswahl der Installationsdatei



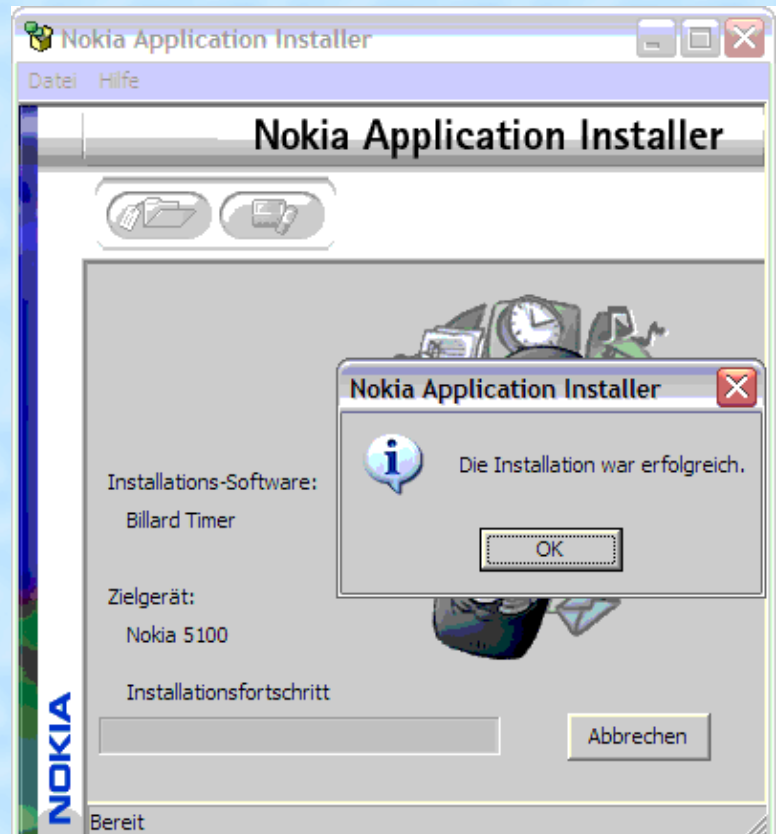
Schritt 3

Installation



Schritt 4

Fertig



Schritt 5

4. Persönliche Anpassungen als Standardeinstellungen definieren

Dieses Kapitel beschreibt, wie man die Standardeinstellungen dauerhaft den persönlichen Bedürfnissen anpasst.

Dauerhaft bedeutet : die Einstellungen werden bei einem RESET der Software wiederhergestellt und werden auch bei einer Neuinstallation übernommen.

4.1. Standardeinstellungen

Regeln bei der Durchführung der Änderungen:

- Die Struktur der Datei ist beizubehalten
- Die Abschnitte [Config], [Players] und [Rates] sind in eckige Klammern [] zu fassen.
- Leerzeilen sind erlaubt
- Abschnitt [Config]
 - Das Format ist **Schlüssel=Wert**
 - Verwendung des Gleichheitszeichens (=) Zeichens innerhalb des Schlüssels oder Wertes ist nicht zulässig
 - Der Abschnitt ‚Config‘ dient der allgemeinen Konfiguration und wird derzeit umgebaut.
 - Besser nix anfassen, das meiste wird derzeit sowieso nicht verwendet !
- Abschnitt [Players] (Spielerliste)
 - Das Format ist **Kürzel;Voller Name**
 - Verwendung des Semikolons (;) innerhalb des Kürzels oder Namens ist nicht zulässig
 - Die Liste kann mit fortlaufender Nummerierung erweitert werden
 - Die Liste sollte praktischerweise mit der eigenen Person und den häufigeren Mitspielern beginnen
- Abschnitt [Rates] (Tarifliste)
 - Das Format ist **Kürzel;Voller Name;Stundenpreis in €Cent**
 - Verwendung des Semikolons (;) innerhalb des Kürzels oder Namens ist nicht zulässig
 - Der Stundenpreis ist in €Cent anzugeben, d.h 6,40 Euro/Stunde à 640 €Cent
 - Die Liste kann mit fortlaufender Nummerierung erweitert werden
 - Die Liste sollte praktischerweise mit dem am meisten verwendeten Tarifen beginnen
- Eine Beispiel-Konfigurationsdatei ist im Anschluß abgebildet

Beispieldatei: BillardTimer.CFG

```
[Config]
CURRENCY=€
CURRENCY_CENT=¢
USE_AMPM=false
```

```
[Players]
Marcus;Marcus Siegmund
Harry;Harry Potter
AEN;Alfred E. Neumann
Klausi;Klaus Kinski
Kall;Karl
DKsF;Dem Kalle sei Frau
```



```
[Rates]
T;Club Training Billard;320
C;Club Billard;500
B;Billard;640
S;Snooker;640
K;Karambolage;750
```

4.2. Anpassungen vor Erstinstallation vornehmen

Bei der Erstinstallation sind keine speziellen Aspekte zu beachten, daher geht es gleich weiter zu ‚Anpassungen vornehmen‘

4.3. Anpassungen bei bestehender Installation nachträglich vornehmen

Es ist möglich, die Standardeinstellungen bei einer existierenden Installation nachträglich vorzunehmen.

Diese Änderungen werden in diesem Fall nicht automatisch aktiviert, sondern erst bei einem RESET der Software (zu finden im Menü ‚Information‘ des Programms) durch den Benutzer.

Dabei gehen allerdings alle Daten des Programms (Spieler, Tarife, Kosten, etc.) verloren.

Aus technischen Gründen ist es NICHT möglich, die aktuelle Konfiguration aus dem mobilen Gerät auszulesen und zu sichern.

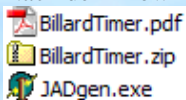
Nehmen Sie die Änderungen wie im folgenden Abschnitt beschrieben vor und installieren Sie die Software mit den neuen Standardeinstellungen auf das mobile Gerät.

- Starten Sie das Programm
- Bei Bedarf und wenn sie sicher sind, dass sie alle laufenden Sitzungen korrekt abgerechnet haben, wählen Sie im Menü ‚Informationen‘ den Punkt ‚RESET‘.Daraufhin werden alle internen Daten gelöscht und durch die neuen Standardeinstellungen ersetzt.
- De fakto entspricht ein RESET einer Neuinstallation des Programms.

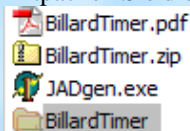
Fehlt der Menüpunkt 'RESET', so liegt das daran, daß keine Konfigurationsdatei gefunden werden konnte. Zum Schutz der eigenen Einstellungen ist ein RESET somit nicht möglich.

4.4. Anpassungen vornehmen

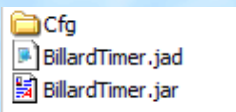
- Nach dem Download aller benötigten Dateien sollten im Download-Verzeichnis folgende Dateien vorhanden sein.



- Entpacken Sie die Datei BillardTimer.zip in ein neues Verzeichnis



- Dieser Ordner enthält folgende Dateien

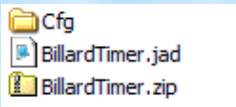


4.4.1. Persönliche Konfigurationsdatei editieren

- Öffnen sie den Ordner 'Cfg' in der Verzeichnisstruktur
- Darin enthalten ist die Datei 'BillardTimer.CFG'
- Die Datei 'BillardTimer.CFG' kann mit einem beliebigen Texteditor (z.B. Notepad) bearbeitet werden.
- Verwenden sie lieber NICHT Word oder vergleichbare Office-Produkte.
- Beachten Sie das im vorangegangenen Abschnitt beschriebenen Vorgehen beim Editieren der Datei

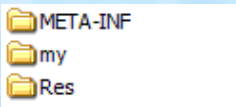
4.4.2. JAR-Archiv umbenennen

- Suchen sie auf ihrem PC die Datei 'BillardTimer.JAR'
- Erzeugen sie eine Sicherheitskopie dieser Datei (z.B. 'BillardTimerBackup.JAR')
- Benennen sie die Datei 'BillardTimer.JAR' in 'BillardTimer.ZIP' um.



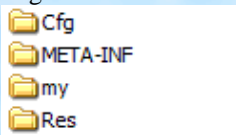
4.4.3. ZIP-Archiv entpacken

- Die Datei 'BillardTimer.ZIP' lässt sich nun mit fast jedem beliebigen Packprogramm entpacken, das das ZIP-Format beherrscht (z.B. Winzip)
- Entpacken Sie die Datei in ein Verzeichnis (z.B. 'BillardTimer').
Die Verzeichnisstruktur darin sieht wie folgt aus.



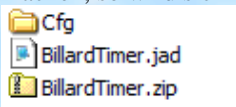
4.4.4. Persönliche Konfigurationsdatei dem ZIP-Archiv hinzufügen

- Fügen Sie das Verzeichnis 'Cfg' mit der Konfigurationsdatei dieser Verzeichnisstruktur hinzu



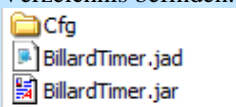
4.4.5. ZIP-Archiv aktualisieren

- Packen Sie diese Verzeichnisstruktur wieder in das Archiv 'BillardTimer.ZIP'.
- Stellen Sie sicher, dass die Verzeichnisstruktur des Archivs mit dem ursprünglichen Archiv übereinstimmt! Sollten Sie dabei einen Fehler machen, so wird sich das Programm nicht auf dem mobilen Gerät installieren lassen.



4.4.6. JAR-Archiv aktualisieren

- Benennen Sie das Archiv wieder in 'BillardTimer.JAR' um, sodaß sich 'BillardTimer.JAR' und 'BillardTimer.JAD' wieder im gleichen Verzeichnis befinden.

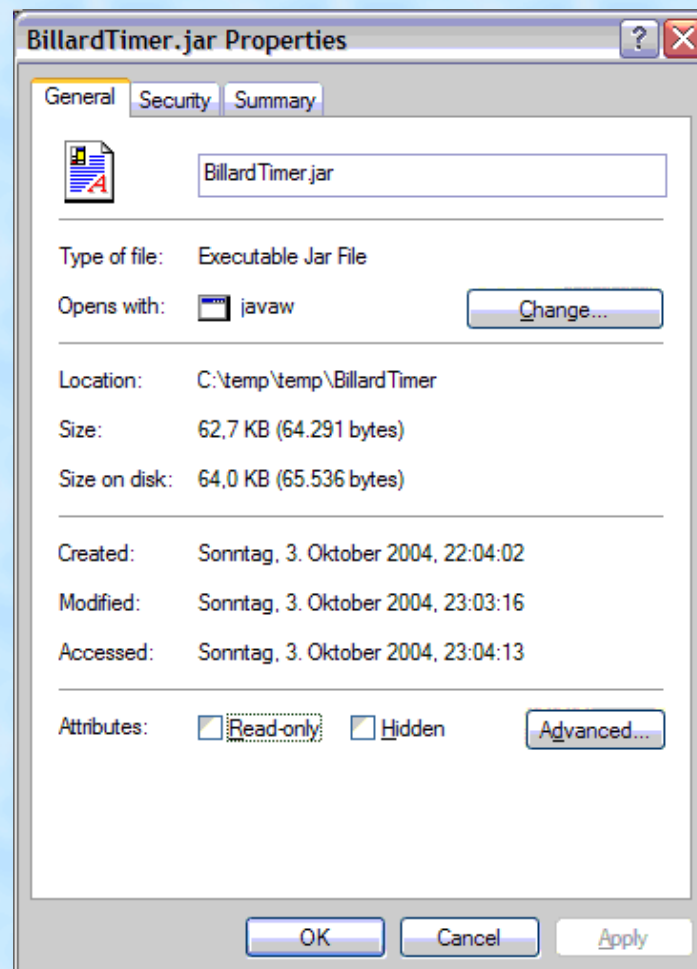


4.4.7. JAD-Datei aktualisieren

- Tragen Sie die neue Größe der JAR-Datei in der Datei 'BillardTimer.JAD' ein
 - Dies kann automatisch geschehen, wenn Sie das Programm 'JADgen.exe' mit heruntergeladen haben, indem Sie die neue 'BillardTimer.JAR'-Datei auf das Symbol für den JAD-Generator ziehen.
 - oder aber manuell :
 - Öffnen Sie die Datei 'BillardTimer.JAD' Wordpad oder einem vergleichbaren Editor
 - Tragen sie die neue Größe der 'BillardTimer.JAR' Datei EXAKT in der Zeile `MIDlet-Jar-Size:XXXXX` ein, so wie sie im Eigenschafts-Dialog der Datei angezeigt wird (siehe Abbildung unten), anderenfalls wird sich die Applikation nicht installieren lassen. Die Größe der Datei darf zudem 65.536 Bytes nicht übersteigen, und lässt sich sonst ebenfalls nicht installieren.

Beispieldatei : `BillardTimer.JAD`

```
MIDlet-Version: 1.0.0 MIDlet-Name: Billard Timer MIDlet-Jar-Size: 65047
MIDlet-Jar-URL: BillardTimer.JAR MIDlet-1:
BillardMIDlet,/Res/Billard8.PNG,my.Billard.BillardMIDlet MIDlet-Vendor:
Marcus Siegmund MIDlet-Description: Billard Timer (c) 2004/09/30
```



5. Benutzeroberfläche

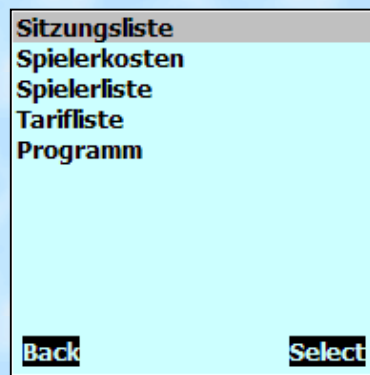
Die Abbildungen zu diesem Kapitel sind zu Dokumentationszwecken einem Emulationsprogramm (mit englischsprachigen Standardmenüs) entnommen und erscheinen auf einem realen Gerät in einem anderen Maßstab.

Zudem kann sich die Darstellungsweise und Benutzerführung in den Menüs je nach Gerätes (und Hersteller) unterscheiden.

Ausgangspunkt für alle beschriebene Aktionen soll das Hauptmenü sein. Das Erscheinungsbild und die Anordnung der verschiedenen Menüpunkte kann je nach verwendetem Gerät unterschiedlich sein, weshalb die Beschreibung der Menüs, etc. allgemein gehalten ist.



Hauptmenü



Menü-Optionen Hauptmenü

Das Hauptmenü (siehe oben links) bietet mit seinen Menüoptionen (oben rechts) Zugang zu allen wichtigen Funktionen der Applikation.

5.1. Anzeigen und Menüs

5.1.1. Beispielbildschirme

<p>Startbildschirm</p> <p>Abbildung 1</p>	<p>Startmeldung</p> <p>Abbildung 2</p>	<p>Hauptmenü</p> <p>Abbildung 3</p>	<p>Menü Hauptmenü</p> <p>Abbildung 4</p>
<p>Spielerliste</p> <p>Abbildung 5</p>	<p>Menü Spielerliste</p> <p>Abbildung 6</p>	<p>Spieler Anzeigen</p> <p>Abbildung 7</p>	<p>Spieler Ändern</p> <p>Abbildung 8</p>

Spieler Neu

Spieler 6/6

Kürzel:

Name:

Übernehmen

Abbrechen

Abbildung 9

Tarifliste

Tarife : 5

1 T : 320

2 C : 500

3 B : 640

4 S : 640

5 K : 750

Hauptmenü

Menu...

Abbildung 10

Menü Tarifliste

Hauptmenü

Anzeigen

Ändern

Löschen

Neu

Back

Select

Abbildung 11

Tarif Anzeigen

Tarif 1

Kürzel : T

Name : Club Training Billard

Preis/Std : 320

Tarifliste

Menu...

Abbildung 12

Tarif Ändern

Tarif 1/5

Kürzel:

Name:

Preis/Std (€):

Übernehmen

Abbrechen

Abbildung 13

Tarif Neu

Tarif 6/6

Kürzel:

Name:

Preis/Std (€):

Übernehmen

Abbrechen

Abbildung 14

Sitzungsliste leer

Sitzungen : 0

TOTAL : 0

0:00h = 0.00€

Details

Menu...

Abbildung 15

Sitzungsliste

Sitzungen : 1

* [T#17-T320]

0:03h/2=0.09€

TOTAL : 1

0:03h = 0.18€

Details

Menu...

Abbildung 16

Menü Sitzungsliste

Details

Hauptmenü

Spalten

Neu

Alle Beenden

Alle Löschen

Back

Select

Abbildung 17

Sitzung Details (1)

Tisch 17 1/1

Status : Offen

Dauer : 0:02 Std.

Kosten : 0.15 €

Pro Spieler : 0.07 €

Tisch:

Start:

Übernehmen

Menu...

Abbildung 18

Sitzung Details (2)

Tisch 17 1/1

Tisch:

Start:

Ende : --:-- Tarif : T 320

Anzahl Spieler:

Übernehmen

Menu...

Abbildung 19

Menü Sitzungsdetails

Übernehmen

Stop

Löschen

Mitpieler

Tarif

Abbrechen

Back

Select

Abbildung 20



5.1.2. Menüstruktur

Unten abgebildet ist die Struktur der Menüs ausgehend vom Hauptmenü.
 Der Pfeil ← bedeutet, daß man mit dem entsprechenden Menüpunkt in einen vorherigen Bildschirm zurückkommt.

- Hauptmenü
 - Sitzungsliste
 - Details
 - Übernehmen

- Stop/Stop aufheben
 - Löschen
 - Mitspieler
 - Markieren/Aufheben
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Tarif
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Abbrechen
- Hauptmenü ←
- Splitten
- Neu
- Alle Beenden
- Alle Löschen
- Spielerkosten
 - Hauptmenü ←
 - Sitzungliste ←
- Spielerliste
 - Hauptmenü ←
 - Anzeigen
 - Spielerliste ←
 - Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Löschen
 - Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Löschen
 - Neu
 - Übernehmen
 - Abbrechen
- Tarifliste
 - Hauptmenü ←
 - Anzeigen
 - Tarifliste ←
 - Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Löschen
 - Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Löschen
 - Neu
 - Übernehmen
 - Abbrechen
- Programm
 - Hauptmenü ←
 - Information
 - Programm ←
 - Anzeigen
 - Programm Info
 - Hilfe Info
 - Display Info
 - Speicher Info
 - Daten Info
 - Einstellungen Info
 - Midlet Info

- Java Info
- RESET
- Ende

5.2. Typische Aufgaben

Zu den ersten Aufgaben gehört es, die Liste der verfügbaren Tarife und die Liste möglicher Mitspieler einzugeben. Sollte dies nicht schon wie in Kapitel [4. Persönliche Anpassungen als Standardeinstellungen definieren](#) geschehen sein (was vorzuziehen wäre weil es einige Vorteile mit sich bringt !), so kann dies auch direkt mit der Applikation auf dem mobilen Gerät nachgeholt werden. Es lohnt sich von Anfang an alle Angaben auf einen Schlag zu erfassen, um nicht immer wieder irgendetwas/irgendwem nachtragen zu müssen.

An dieser Stelle werden alle Schritte besprochen, welche zum Bedienen des Programmes notwendig sind.

5.2.1. Tarife anpassen

Um letztendlich eine Abrechnung der Tischkosten zu erreichen, sind zunächst die möglichen Tarife zu erfassen, welche in den besuchten Spiellokalen gängig und relevant sind.

Dazu öffnet man über das Menü des Hauptmenüs die 'Tarifliste'. Bereits vorhandene Tarife können angezeigt, editiert und gelöscht werden oder man wählt 'Neu' um einen neuen Tarif zu erstellen.

Jeder Tarif besteht aus folgenden Informationen:

- Kürzel (max. 2 Zeichen)
- Voller Name
- Stundenpreis (in Euro-Cent !)

Das Kürzel identifiziert den Tarif und muß daher eindeutig sein.

Als Name kann ein beliebiger Text eingetragen werden.

Der Stundenpreis ist praktischerweise in Cent einzugeben, nicht in Euro !

5.2.2. Spieler anpassen

Um die Kosten den Mitspielern anrechnen zu können, müssen diese ebenfalls erfaßt werden.

Dazu öffnet man über das Menü des Hauptmenüs die 'Spielerliste'. Bereits vorhandene Spieler können angezeigt, editiert und gelöscht werden oder man wählt 'Neu' um einen neuen Spieler zu erstellen.

An dieser Stelle kann man unter folgenden Optionen wählen:

- Hauptmenü ←
- Anzeigen
 - Spielerliste ←
 - Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
 - Löschen
- Ändern
 - Übernehmen
 - Abbrechen
- Löschen
- Neu
 - Übernehmen
 - Abbrechen

Jeder Spieler besteht aus folgenden Informationen:

- Kürzel (max. 10 Zeichen)
- Voller Name

Das Kürzel identifiziert den Tarif und muß daher eindeutig sein.
Als Name kann ein beliebiger Text eingetragen werden.

5.2.3. Sitzungen verwalten

Als Sitzung wird ein durchgehender Zeitabschnitt bezeichnet mit genau einem Tarif, optionaler Tischnummer und fester Mitspielerliste. Ändern sich während einer Sitzung die Bedingungen (Mitspieler verläßt die Sitzung oder ein neuer Spieler tritt dem Spiel bei oder der Tarif ändert sich), so ist die laufende Sitzung zu beenden und eine neue zu starten.

Die Liste der Sitzungen kann über das Hauptmenü mit der Option 'Sitzungsliste' eingesehen werden.

Angezeigt wird die Liste aller Sitzungen mit Zeitdauer, Anzahl der Spieler und Kosten pro Spieler für diese Sitzung (in Euro) bis zum aktuellen Zeitpunkt. Weiterhin wird die Gesamtdauer aller Sitzungen sowie die Gesamtkosten angezeigt. Neue Einträge erscheinen in der Liste zuerst, alte Einträge an deren Ende.


Offenen (nicht beendeten) Sitzungen wird ein '*' vorangestellt.

Enthält eine Sitzung nicht benannte Spieler (durch explizites Setzen der Spieleranzahl statt Auswahl der Mitspieler aus der Spielerliste), so wird diesen zudem ein '!' vorangestellt.

An dieser Stelle kann man unter folgenden Optionen wählen:

- Details
 - Zeigt Details der ausgewählten Sitzung an
 - Hier können spezifische Angaben gemacht werden, z.B. Tarif und Mitspieler wählen
- Hauptmenü ←
- führt zurück ins Hauptmenü
- Splitten
 - Beendet die gewählte Sitzung zum aktuellen Zeitpunkt und startet eine neue Sitzung mit den gleichen Bedingungen (Tarif, Tischnummer, Mitspielerliste) zum gleichen aktuellen Zeitpunkt
- Neu
 - Startet eine neue Sitzung mit Standardwerten (mit 2 unbekannten Mitspieler bei Standardtarif) zum aktuellen Zeitpunkt
- Alle Beenden
 - Beendet alle noch offenen Sitzungen zum aktuellen Zeitpunkt
- Alle Löschen
 - Löscht alle beendeten Sitzungen und damit auch die entstandenen Kosten unwiderruflich (!) aus dem Programm !
 - nicht beendete Sitzungen bleiben davon unberührt

5.2.3.1. Sitzungsdetails

In der Detailansicht lassen sich einige Angaben direkt durch die Navigationstasten  des Geräts ansteuern und ändern.

Dazu gehören :

- Startzeit
- Stopzeit (nur falls die Sitzung schon beendet ist)
- Tischnummer (optional)
- Stundenpreis (nur falls der 'Freie Tarif' ohne fixen Stundenpreis mit Kürzel '?' angewählt ist)
- Anzahl der Spieler (dient nur für den Fall, daß man die Spieler noch nicht angeben möchte und wird bei Auswahl der Mitspieler aus der Spielerliste automatisch geändert)

Wenn man an dieser Stelle Änderungen durchführt, so sollte man in jedem Fall die Änderungen erst übernehmen, bevor man andere Aktionen aus dem Menü durchführt (z.B. Tarif und Mitspieler auswählen), da sonst die Angaben verloren gehen.

Die Sitzungsdetails-Ansicht bietet folgende Menü-Optionen:

- Übernehmen
 - Übernimmt die Angaben aus der Detail-Ansicht und führt zurück in die Sitzungsliste
- Stop/Stop aufheben
 - Stoppt die Sitzung, bzw. hebt den Stop wieder auf
- Löschen
 - Löscht die Sitzung und die damit verbundenen Kosten für die Spieler
- Mitspieler
 - Ruft die Spielerliste auf, aus der man die Mitspieler auswählen kann
- Tarif
 - Ruft die Tarifliste aus, aus der man den Tarif auswählen kann
- Abbrechen
 - Verwirft die in der Detail-Ansicht gemachten Änderungen und führt zurück in die Sitzungsliste

5.2.4. Kostenabrechnung

Die laufenden Kosten können über das Hauptmenü mit der Option 'Spielerkosten' eingesehen werden.

Es werden die Kosten pro Spieler (identifiziert durch sein Kürzel) in Euro angezeigt, sowie die Gesamtkosten aller erfaßten Sitzungen. Sollte eine Sitzung einen nicht identifizierten Spieler enthalten, so wird ein zusätzlicher Eintrag mit dem Kürzel '?' angezeigt zusammen mit den nicht zugeordneten Kosten.

Spielern, welche an einer noch nicht abgeschlossenen Sitzung teilnehmen, wird ein '*' vorangestellt.

Anhang

A. Glossar

A.1. Allgemeine Definitionen

- J2ME
 - Java 2 Micro Environment
 - Eine spezielle Version der Java Version 2 Laufzeitumgebung für 'kleine integrierte Geräte'.
 - Offiziell abgesegnet durch den JCP Prozess
- JCP
 - Java Community Process
 - Öffentlicher Prozess zur Gestaltung zukünftiger Fähigkeiten der Java-Plattform
- MIDP
 - Mobile Information Device Profile
 - Ein J2ME konformes Profil für kleine integrierte sprachorientierte Geräte ohne komfortable Tastatur (z.B. Handys oder PDA's basierend auf Linux, Palm OS, Pocket PC oder Windows 32)
- MIDlet
 - Akronym aus *MIDP* und *Applet*
 - Eine MIDP konformes J2ME-Applikationchen, welches auf einem C(L)DC-konformen Gerät läuft
- CLDC
 - Connected Limited Device Configuration
 - Eine J2ME konforme Konfiguration für kleine integrierte Geräte mit sehr begrenztem Speicher (z.B. Handy's)
- CDC
 - Connected Device Configuration
 - Eine J2ME konforme Konfiguration für kleine integrierte Geräte mit begrenztem Speicher (z.B. PDA's)
- Archiv
 - Nichts anderes als eine gepackte Datei
- Reset
 - Zurücksetzen eines Programmes oder Gerätes auf funktionstüchtige Standardwerte

A.2. Spezielle Definitionen

- Sitzung
 - Ein Zeitabschnitt mit durchgängigen Randbedingungen wie z.B. Anzahl und Identität der Spieler, gewählter Tarif und Tischnummer
 - Splitten
 - Eine Sitzung beenden und zeitgleich eine andere Sitzung mit den gleichen Einstellungen neu starten. Dies ermöglicht es, die Randbedingungen für die neue Sitzung ab dem bewußten Zeitpunkt zu ändern, z.B. um Spieler hinzuzufügen oder zu entfernen oder den Tarif zu ändern.
 - Tarif
 - Ein Tarif beschreibt die Zahlungsmodalitäten (sprich Kosten pro Stunde)
-

B. Historie

B.1. Neue Funktionen

Version	Funktionalität	Bemerkung
1.0.1	'Freier Tarif' hinzugefügt, um den Stundenpreis manuell angeben zu können ohne die Tarife anpassen/erweitern zu müssen. Nützlich, wenn man mal woanders spielt als im 'Hauslokal'.	Tarifkürzel : ?
1.0.1	Basiskonfigurationsdatei ausgelagert zum Schutz vor unabsichtlichem Löschen persönlicher Einstellungen und Übernahme leerer Standardwerte. 'RESET' nur möglich bei Vorhandensein einer Konfigurationsdatei.	siehe Datei 'BillardTimer.CFG'
1.0.2	Genereller Code-Review und Speicheroptimierung	
1.0.2	Vereinfachte Benutzerführung bei der Sitzungsverwaltung	

B.2. Behobene Fehler

Version	Problem	Bemerkung
1.0.0	Das Programm überprüft beim Erstellen nicht auf doppeltes Vorhandensein von Spielern und Tarifen.	gefixt in 1.0.2
1.0.0	'Abbrechen' funktioniert nicht beim Erstellen eines Spielers oder Tarifs. Der entsprechende Eintrag muß manuell gelöscht werden.	gefixt in 1.0.2
1.0.0	Das Programm erlaubt es, Spieler und Tarife zu löschen oder das Kürzel zu verändern, die noch in Sitzungen gelistet sind, was zu Inkonsistenzen in der Abrechnung führt.	gefixt in 1.0.2
1.0.2	Erstellen von Spielern, Tarifen nicht möglich	gefixt in 1.0.3

B.3. Bekannte Probleme

Version	Problem	Bemerkung
---------	---------	-----------
