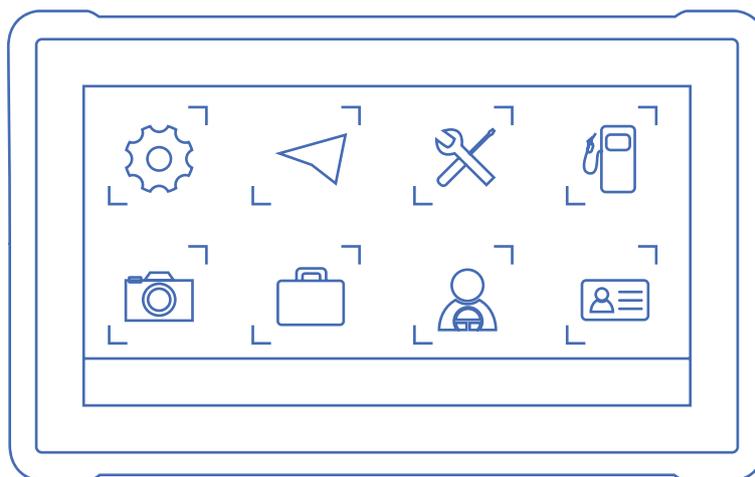


# FleetApp & FleetDesigner



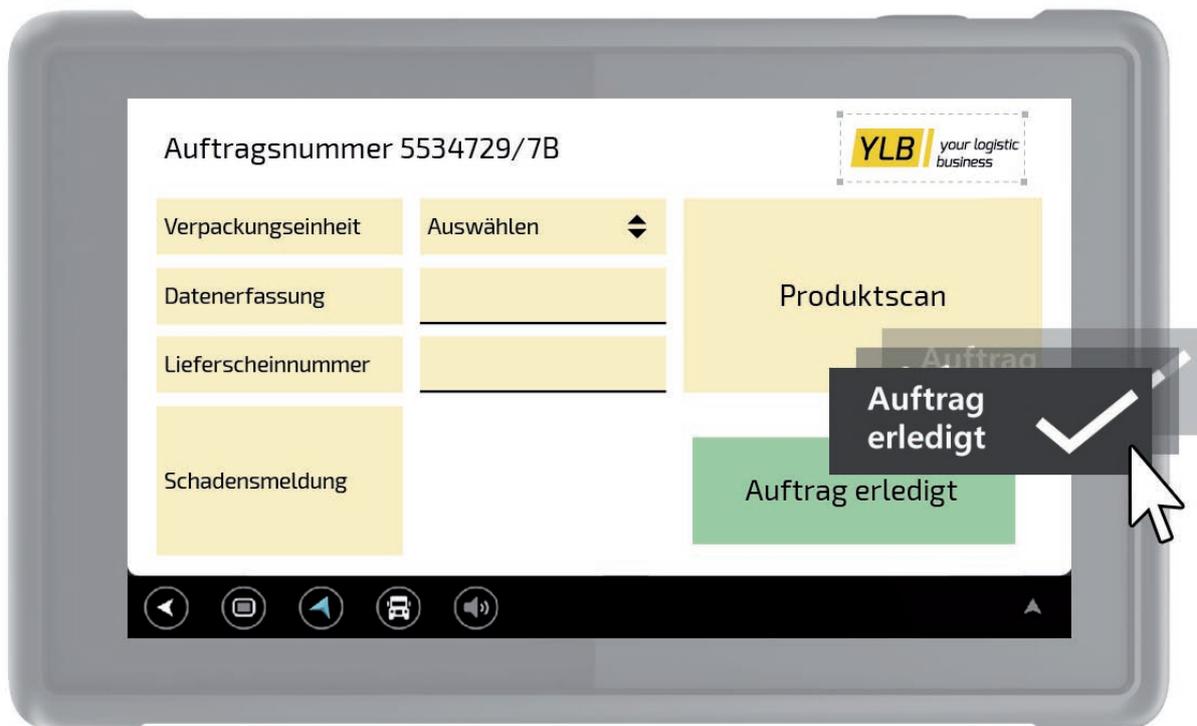
## Benutzerhandbuch

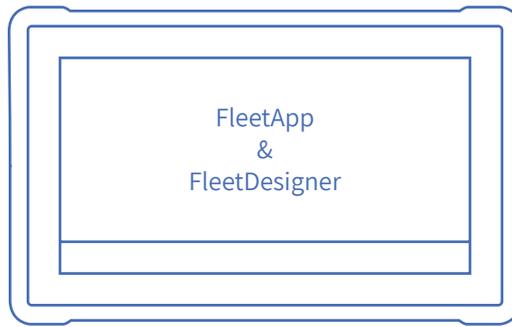
Wir von **systems for work** bieten mit **Fleet** alle Möglichkeiten, Lösungen sowie Prozessabläufe unternehmensspezifisch selbst zu erstellen. Ohne Programmierkenntnisse, auf Basis eines dynamischen Datenmodells und objektorientierter Architektur erzielt man ganz einfach, schnell und strukturiert Lösungen, 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 Kontrolle und Dokumentation (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, denn wenige Daten verändern Aussehen
- Nutzung unterschiedlicher Datenwege (Webfleet Solutions MDM, Link.Connect, FTP)
- Standardisierte Nachrichten in Webfleet Solutions WEBFLEET
- Datenbankintegration über Skript
- Fernsteuerung vom Navigationssystem (Aufruf unterschiedlichster Formulare)

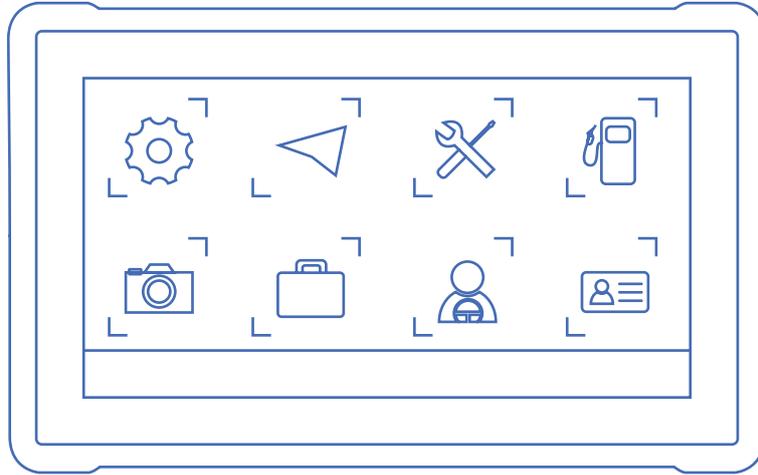




1 Einführung	6
2 Installation	8
3 Datenübermittlung	9
4 Projekte	10
5 Formulare	11
6 Variablen	12
6.1 Projektvariablen im Auftrag (Prj)	13
6.2 WEBFLEET - Auftragsvariablen (Ord)	15
6.3 Anwendungsvariablen (App)	17
7 E-Mail	18
8 Elemente	19
8.1 Erweitertes Textfeld	21
8.2 Schaltfläche	23
8.3 Eingabefeld	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
Fertigstellung des Projekts	_____	57
Erstellen einer PDF-Datei	_____	58



## FleetApp & FleetDesigner

Fleet wurde von uns entwickelt, um einfach, schnell und kostengünstig im laufenden Geschäftsbetrieb Abläufe erstellen und anpassen zu können. Dazu brauchen Sie den [FleetDesigner](#) für den PC und [FleetApp](#) für das Webfleet Solutions PRO 827x/837x. Beide Programme finden Sie auf [www.fleetapp.eu/download.php](http://www.fleetapp.eu/download.php) kostenlos zum Download.

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 benötigt als Computerbasis Windows 7, 8 oder 10 mit Internetverbindung, einen Webbrowser und als Endgerät ein Webfleet Solutions PRO 827x/837x mit LINK 410/510 /610/710 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](http://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 Formularaten ohne direkte Internetverbindung an das Webfleet Solutions PRO 827x/837x 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 abzubrechen
- 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"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Arbeit begonnen	Keine Nachricht <input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Arbeit beendet	Keine Nachricht <input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/>  Abfahrt	Keine Nachricht <input type="text"/>

### Abholauftrag-Status

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

### Lieferauftrag-Status

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

### ANKUNFTSBENACHRICHTIGUNG

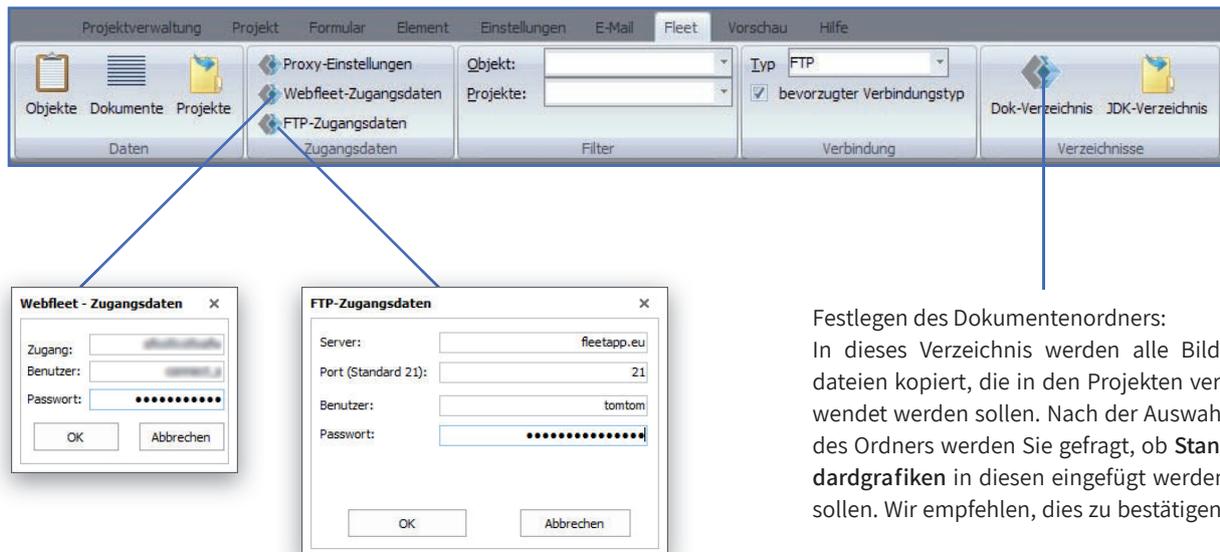
Erhalten Sie eine Benachrichtigung, wenn der Fahrer sich dem Auftragsziel nähert.

## 2 Installation

Extrahieren Sie den Download „FleetDesigner.zip“ in ein Verzeichnis auf der Festplatte und starten Sie anschließend die [FleetDesigner.exe](#). Je nach Sicherheitseinstellungen des Betriebssystems müssen Sie vollen Zugriff von FleetDesigner.exe dauerhaft in den Systemüberwachungselementen zulassen (Firewall, Virens Scanner usw.).

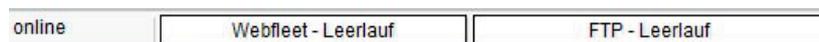
### • Einrichtung FleetDesigner

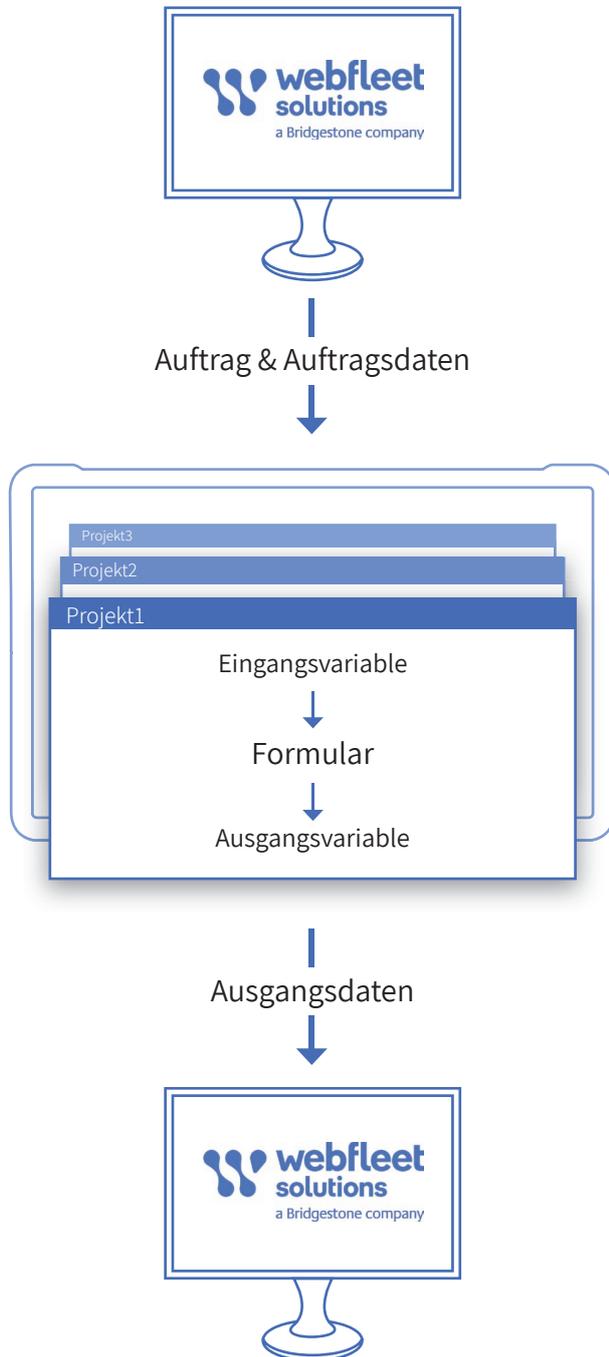
Nachdem das Programm gestartet wurde, sollten Sie direkt zu Beginn unter dem Navigationspunkt [Fleet](#) die FTP- und WEBFLEET.Connect - Zugangsdaten einrichten und einen Dokumentenordner festlegen.



Festlegen des Dokumentenordners:  
In dieses Verzeichnis werden alle Bilddateien kopiert, die in den Projekten verwendet werden sollen. Nach der Auswahl des Ordners werden Sie gefragt, ob **Standardgrafiken** in diesen eingefügt werden sollen. Wir empfehlen, dies zu bestätigen.

Ist alles korrekt eingerichtet, wird nach ca. 1 Minute in der unteren Statusleiste das Wort „Testmode“ gegen „online“ getauscht.





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 nutzbar sind die Projekte 41 - 47. Das Projekt 40 wird für sogenannte globale Skripte verwendet.

**Hinweis:** Ein Serviceauftrag - direkt aus dem WEBFLEET versendet - hat automatisch die ID 48, ein Abholauftrag die ID 49 und ein Lieferauftrag die ID 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

Dazu später mehr.

Damit Sie gleich starten können, haben wir ein paar Beispiele zur Verfügung gestellt. Öffnen Sie in der Projektverwaltung ein Projekt mittels Doppelklick mit der Maus. Ist ein Projekt geöffnet, können Sie dem Projekt einen neuen Namen geben, speichern, unter einer anderen ID speichern, Versionsnummer ändern oder es einfach schließen.

Liste der Projekte mit Kurzinfo

Projekte in Formularansicht

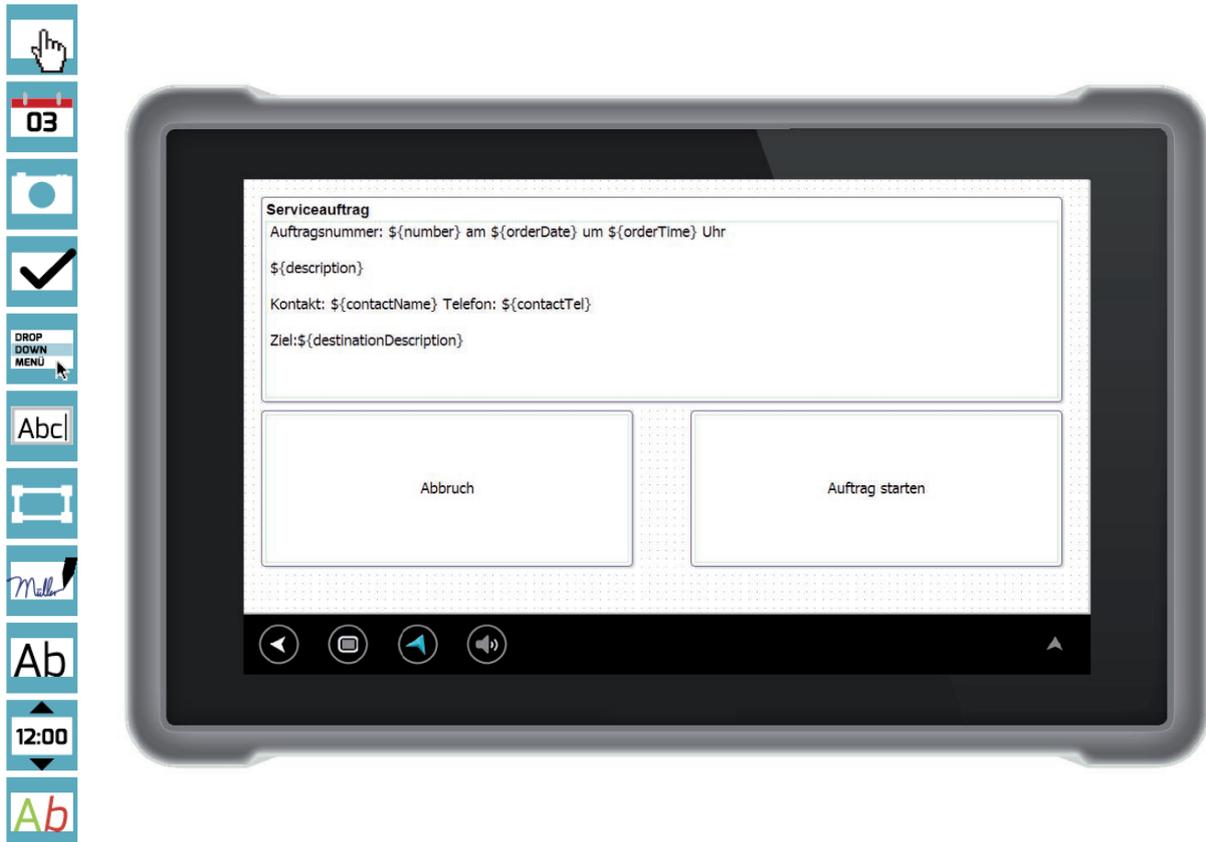
The screenshot displays the FleetApp interface. On the left side, there is a sidebar titled 'Projektverwaltung' containing a list of projects with their names, IDs, and last update dates. On the right side, the main area shows a grid of project forms, each representing a different project type or task, such as 'Umfeldmeldung', 'Servicemeldung', 'Schadensmeldung', 'Fahrerzeichen', 'Container- und Objektverwaltung', 'Stellen', 'Lagererfassung', 'Lager', 'sehen', 'fahrzeug', 'ladung', 'an\_bord', 'abfrage\_winter', 'winter', 'abfrage\_kuehl', 'kuehl', 'signalor', 'Start', 'Start', 'Container gestellt', 'Container geleert', 'Container aufnehmen / abstellen', 'Info', 'Paletten', 'Schaden', 'Unterschrift', 'Abfahrt', 'Auswahl', 'AdbUse', 'Diesel', 'Anzeigeeinstellungen', and 'Netzwerkeinstellungen'. The interface includes a top navigation bar with options like 'Projektverwaltung', 'Projekt', 'Formular', 'Element', 'Erstellungen', 'E-Mail', 'Fleet', 'Vorschau', and 'Hilfe'. The bottom status bar shows the current project ID, page number, and other system information.

## 5 | Formulare

Erstellen Sie zunächst ein neues Projekt oder wählen Sie ein bereits vorhandenes zur Bearbeitung aus. Klicken Sie in der Navigationsleiste auf **Formular** und Sie sehen auf der linken Seite eine Auflistung der Formulare. Diese können beliebig umbenannt werden.

In der Mitte ist jetzt ein Webfleet Solutions PRO 827x dargestellt und links daneben die möglichen Elemente zum Einfügen.

**Hinweis:** 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...).



Formulare sind sozusagen die Anzeigemöglichkeiten der FleetApp und können verschiedene Elemente enthalten. Um in der Anwendung zwischen den Formularen wechseln zu können, ist die Schaltfläche das wichtigste Steuerelement.

In der Projektverwaltung werden alle Projekte angezeigt, mit dazugehöriger Anzahl der Formulare.

## 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.

Variable	Vorgabewert	Format	Auftragsstatus
Prj - Anzahl			Gewicht:
Prj - Artikel_ins_Fahrzeug			Artikel
Prj - CameraViewLicense			Artikel
Prj - CameraViewSchaden			Daten
Prj - CameraViewService			Daten
Prj - CameraViewUnfall			Daten
Prj - DDStellenWas			Daten
Prj - DDStellenWo			Artikel
Prj - DrawviewLicense			Daten
Prj - EditText_19			Artikel
Prj - Fehlercode			Artikel
Prj - Kunde_ja			Daten
Prj - Kunde_nein			Artikel

## 6.1 Projektvariablen im Auftrag (Prj)

In der Kategorie „Formular“ befindet sich die **Variablenliste**. Dort werden verschiedenste Projektvariablen benannt und angelegt. Nach Anlegen können unter ‚Einstellungen‘ 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‘, ‚Beton 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.

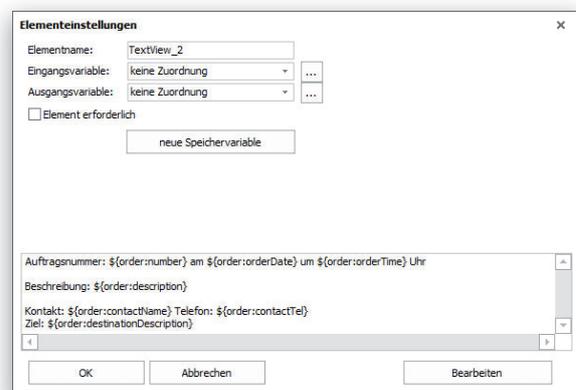
- ② **Auftragsziel:** Hier wird neben dem **Land** die **Straße, Hausnummer, Postleitzahl** und **Ort** als Ziel ausgewählt. Außerdem besteht die Möglichkeit eine bereits bekannte Adresse auszuwählen.

Auftragsvariable: `${order : destinationPosition}`

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

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

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



Beispiel: Formular eines Serviceauftrag - Projekts mit geöffneten Textfeld - Elementeinstellungen

## 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>

## 7 | E-Mail

Sobald Sie ein Projekt für die Bearbeitung ausgewählt haben, können Sie für dieses Projekt, unter der Kategorie **E-Mail**, Mailformulare erstellen und als Vorlage abspeichern. Bestimmen Sie einen oder mehrere Empfänger, den Betreff (z.B. Schadensmeldung, Lieferschein,...) sowie den eigentlichen Inhalt der E-Mail.

Zusätzlich können Bilder von Unterschriften oder von der Kamera des Webfleet Solutions PRO Geräts als Anhang beigefügt werden.

Dazu muss lediglich im Projekt eine passende Variable angelegt sein.

**Beispiel:** Der Fahrer bekommt die Aufgabe beschädigte Ware zu fotografieren und seinen Mitarbeiter darüber zu informieren.

Zuerst wird z.B. für ein Auftragsprojekt ein neues Mailformular angelegt (Kategorie **E-Mail** » Neu). Empfänger können bereits festgelegt werden.

Innerhalb des Projekts wird unter der Kategorie **Formular** ein Formular zur Schadensmeldung erstellt. Dieses setzt sich zusammen aus einem Kamera - Element, einem Textfeld, damit der Fahrer einen kurzen Kommentar verfassen kann und einem Schaltflächenelement.

Für das Kamera - Element wird in den Elementeinstellungen (Doppelklick auf eingefügtes Element) die Ein- und Ausgangsvariable **Prj - schaden** angelegt.

Für das Textfeld wird in den Elementeinstellungen die Ein- und Ausgangsvariable **Prj - kommentar** angelegt.

In den Elementeinstellungen des Schaltflächenelements wird **submit** als Aktion und anschließend ‚Mail1‘ als Mailformular ausgewählt.

Wieder in der Kategorie E-Mail wird als Inhalt eingefügt:

Folgendes Bild wurde übermittelt:

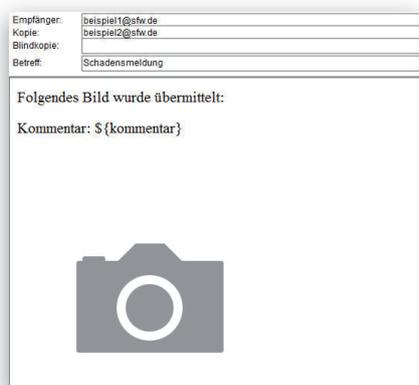
← siehe Seite 12/13 - Projektvariablen

Kommentar:  $\${\text{kommentar}}$

Klicken Sie danach auf ‚Foto‘ um ein Vorgabefeld für das Bild zu definieren. Die Skalierung des Feldes bestimmt die Auflösung des Bildes in der E-Mail.

Per Doppelklick auf das Feld öffnen sich die Einstellungen. Hier wird schließlich noch die Variable **Prj - schaden** ausgewählt.

Vorlage in der Kategorie E-Mail



Formular zur Schadenserfassung



Elemente sind zur Ausgabe, Eingabe, Steuerung und dem Start bestimmter Aktivitäten per drag and drop auswählbar, anpassbar und benennbar. Um sich später die Arbeit einfacher zu machen, können Sie unter „Einstellungen“ jedem Element eine Standardgröße zuweisen. Außerdem ist für die Kopierfunktion der Pixelabstand vordefinierbar.

Tipp: Für Hintergrundelemente wie Rahmen, Textfeld oder formatierbares Textfeld empfehlen wir 10 Pixel Abstand. Für Eingabelemente sind dann folglich 20 Pixel Abstand zum kopieren genau richtig, um einen regelmäßigen Abstand zu erhalten.

Die Skalierung und Positionierung jedes Elements erfolgt jeweils unter der Kategorie ‚Element‘ oder manuell durch Ziehen mit der Maus. Bei Eingabefeld, DropDown - Menü, Auswahlfeld, Textfeld, Kamera und Zeichenfeld wird zusätzlich durch Doppelklick auf das Element dessen Elementeneinstellungen als separates Fenster geöffnet.



Abb. links: Kurierfahrt - Projekt: Informationen zu Absender und Beladung, Möglichkeit Lieferung fortzusetzen oder Abweichungen an Zentrale zu melden. Zudem Formular zur Überlieferung von Lade- und Wartezeiten sowie Formular eines Abfahrtskontrolle - Projekts.





**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. Die Auflösung wird durch die Größe der Zeichenfläche oder des Hintergrundbilds bestimmt.



**Rahmen** – einfaches Gestaltungselement um Texteingaben, Auswahlfelder etc. zu umrahmen.



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



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

## 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.



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



**Position und Größe:** Die Angabe der Position und Größe des Erweiterten Textfelds wird in Pixeln beschrieben.

**Schrift:** Hier kann für jedes Erweiterte Textfeld **Schriftfarbe**, **Schriftgrad**, **Abstand**, **zentrierter Satz**, **links- oder rechtsbündiger Satz** sowie **fett**, **kursiv** und **unterstrichen** festgelegt werden.

**Hintergrund:** Bestimmen Sie die **Hintergrundfarbe** des Textfelds.

**Rahmen:** Gestaltung des Rahmens. Einstellbar sind **Rahmenfarbe**, **Breite** und **Style** (voll, gepunktet, gestrichelt).

**Tipp:** Erstellen Sie eigene Buttons, indem Sie eine Schaltfläche über ein selbst gestaltetes Erweitertes Textfeld legen.

## 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

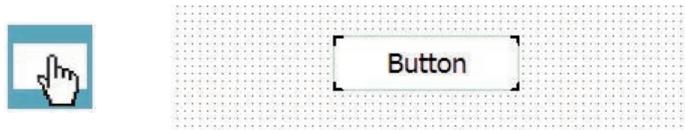


Rechnungszusammenfassung  
Textfelder in Rechnungsformular



## 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 eindeutigen Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss.
- ② **Eingangsvariable:** Ergibt sich aus Elementnamen nach Anlegen der neuen Speichervariable (Bsp.: Prj - Button\_1).  
Mit Klick auf  können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Ergibt sich aus Elementnamen nach Anlegen der neuen Speichervariable (Bsp.: Prj - Button\_1).  
Mit Klick auf  können **Vorgabewert**, **Format** und **Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- ⑤ **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- ⑥ **Dialogfeld (Editor):** Bestimmen Sie **Auftrags-** **Anwendungs** und **Projektvariablen**.

Erweitern Sie die Funktion der Schaltfläche mittels eigenen Skripts.

- ⑦ **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.

- ⑧ **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)

- ⑨ **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 abbrechen  
Auftrag ablehnen  
Auftrag beendet  
Am Ziel angekommen  
Arbeit begonnen  
Arbeit beendet  
Am Ziel losgefahren

- ⑩ **Mailformular:** Diese Option ist nur verfügbar wenn die **Aktion submit** ist. Unter ‚E-Mail‘ in der Hauptnavigation können E-Mail Vorlagen erstellt werden (siehe Seite 18 - E-Mail).
- ⑪ **Druckvorschau:** Noch nicht verfügbar.
- ⑫ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext der Schaltfläche um den angegebenen Faktor.

## 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.



**Elementeinstellungen**

1 Elementname: EditText\_1

2 Eingangsvariable: keine Zuordnung

3 Ausgangsvariable: keine Zuordnung

4  Element erforderlich

5  neue Speichervariable

6 EditText

7  Passwortfeld

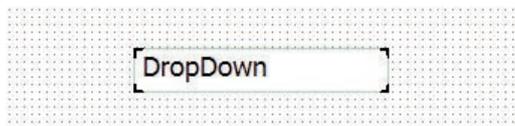
8 0 Textskalierung (0 keine)

OK Abbrechen Bearbeiten

- 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 **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- 5 **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an. Dabei wird der Elementname als Variablenname übernommen.
- 6 **Dialogfeld (Editor):** Bestimmen Sie **Auftrags-** **Anwendungen** und **Projektvariablen**.  
Erweitern Sie die Funktion des Eingabefelds mittels eigenen Skripts. Beginnen Sie die Eingabe mit `@@:`
- 7 **Passwortfeld:** Macht die Eingabe mit \* unsichtbar.
- 8 **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext des Eingabefelds um den angegebenen Faktor.

## 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 eindeutigen 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 **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- ⑤ **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an.
- ⑥ **Dialogfeld (Editor):** Bestimmen Sie **Auftrags-** **Anwendungs** und **Projektvariablen**.

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

## 8.4 DropDown - Menü

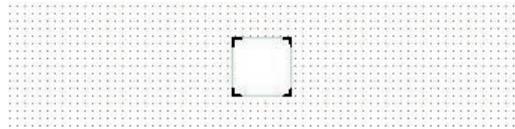
- ⑦ **Inhaltsbeschreibung:** Bestimmen Sie den Inhalt des DropDown - Menüs. Dabei kann es sich zum Beispiel um verschiedene Artikel, Mengen oder einfache ‚Ja/Nein/Keine Angabe‘ - Abfragen handeln. Falls ein Skript vorhanden ist, wird dieses Feld unausgefüllt gelassen.

Beispiel für Verwendung des DropDown - Menüs: Ladeliste mit Palettenauswahl



## 8.5 Auswahlfeld

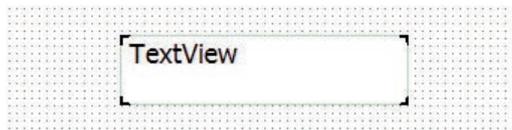
Dieses Element dient zur einfachen Ja / Nein Übermittlung. Ist das Feld markiert, wird die Variable gleich 1 gesetzt, ungesetzt ist der Wert 0.



- ① **Elementname:** Erstellen eines eindeutigen 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 **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- ⑤ **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an.
- ⑥ **Textskalierung:** Skaliert das Anzeigehäkchen des Auswahlfelds um den angegebenen Faktor.

## 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 eindeutigen Elementnamens, welcher überschrieben werden kann, aber im Formular eindeutig sein muss. Möchten Sie für das Formular ein Start-Skript hinterlegen, benutzen Sie den Elementnamen ‚SCRIPT‘. Alle Anweisungen im Dialogfeld werden beim Öffnen des Formulars ausgeführt (siehe Seite 37 - Start-Skript).
- 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 **Element erforderlich:** ohne Auswirkung.
- ⑤ **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an.
- ⑥ **Dialogfeld (Editor):** Wird die Eingangsvariable nicht benutzt, muss der eigentlich darzustellende Text hier eingegeben werden. Variablenwerte werden mit `${variable}` maskiert.
- ⑦ **Textskalierung:** Skaliert den Anzeigetext des Textfelds um den angegebenen Faktor.

## 8.6 | Textfeld

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

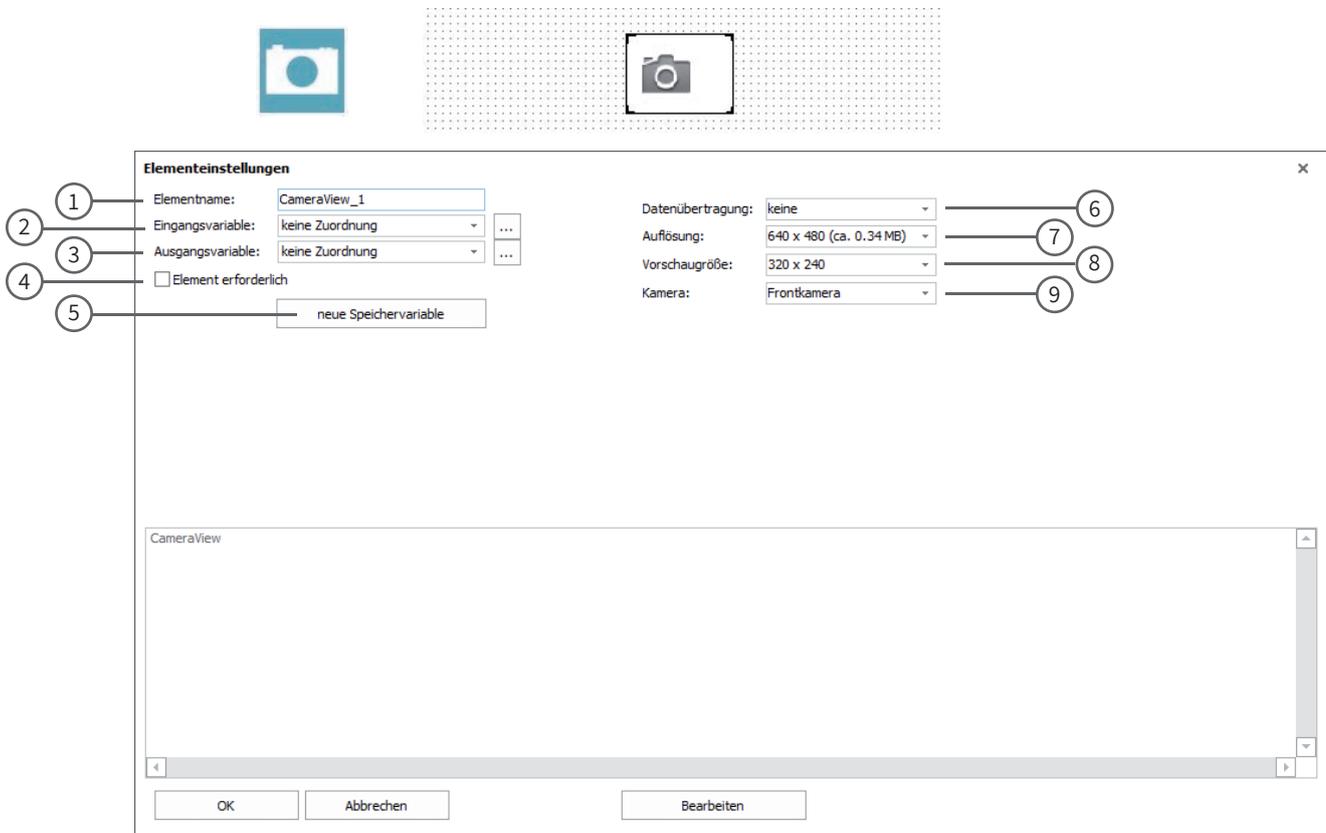


Ansicht eines Lieferauftrag-Formulars in der FleetApp



## 8.7 Kamera

Möglichkeit Fotos aufzunehmen, wenn das PRO Gerät 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:** Der hier eingegebene Name legt die Benennung der Ein- und Ausgangsvariable fest.
- ② **Eingangsvariable:** Zuordnung der Eingangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - CameraView\_1).  
Mit Klick auf  können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ③ **Ausgangsvariable:** Zuordnung der Ausgangsvariable (Auftrags-, Anwendungs- oder Projektvariable) (Bsp.: Prj - CameraView\_1).  
Mit Klick auf  können **Vorgabewert, Format und Auftragsstatus** festgelegt werden.
- ④ **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- ⑤ **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an.
- ⑥ **Datenübertragung:** Wählen Sie aus auf welchem Weg eine Datenübertragung erfolgen soll.

- keine
- FTP
- Connect

## 8.7 Kamera

⑦ **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 **Vorschaugröße:** Auswählbare Optionen:

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

⑨ **Kamera:** Auswählbare Optionen:

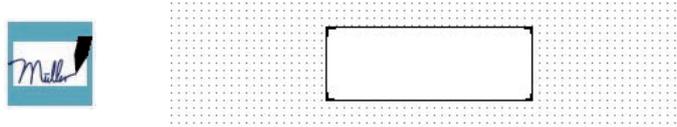
- Standard Webfleet Solutions PRO 8275/8375 Frontkamera
- Rückfahrkamera / Rückfahrkamera (Autoauslöser) (wenn an Fahrzeug angebracht & verbunden)

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.



**Elementeinstellungen**

1 Elementname: Drawview\_1

2 Eingangsvariable: keine Zuordnung

3 Ausgangsvariable: keine Zuordnung

4  Element erforderlich

5 neue Speichervariable

6 Datenübertragung: keine

7 Standardbild:

8 Seitenverhältnis: keins

9  Standardbild überschreiben:

10  Bild nur anzeigen:

11  Löschoption sichtbar:

12  Farbwähler sichtbar:

Drawview

OK Abbrechen Bearbeiten

- 1 **Elementname:** Der hier eingegebene Name legt die Benennung der Ein- und Ausgangsvariable fest.
- 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 **Element erforderlich:** Festlegung, ob Fahrer dieses Element betätigen muss, um fortfahren zu können.
- 5 **neue Speichervariable:** Legt neue Ein- und Ausgangsvariable an.

## 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: Unterschriftsformular



## 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.



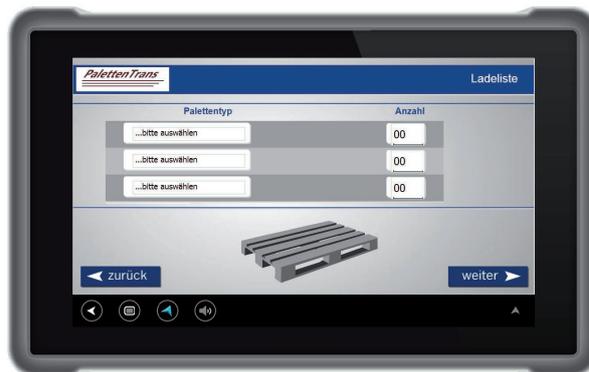
Ziehen Sie zunächst das ‚Bild‘ - Symbol auf das Formular. Danach kann per Doppelklick auf das eingefügte Bild die gewünschte Datei ausgewählt und unter ‚Element‘ skaliert und positioniert werden. In der Auswahl erscheinen alle Dateien, welche sich im Ordner ‚FleetDesigner‘ » ‚documents‘ auf Ihrem PC befinden.

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‘

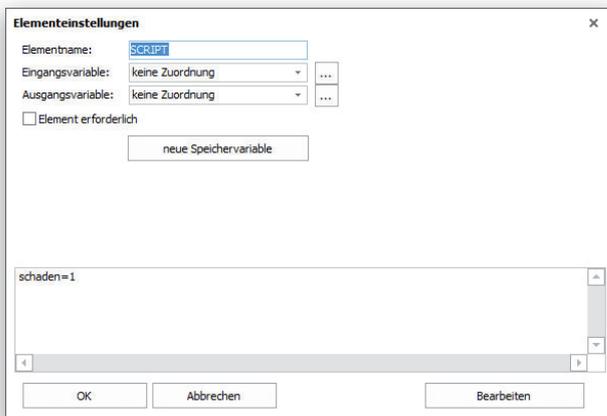
**Funktionen**

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**

Wird einem Element der Elementname `SCRIPT` gegeben, so wird das im Element enthaltene Skript bei Öffnen des Formulars 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: [www.fleetapp.eu/script](http://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)

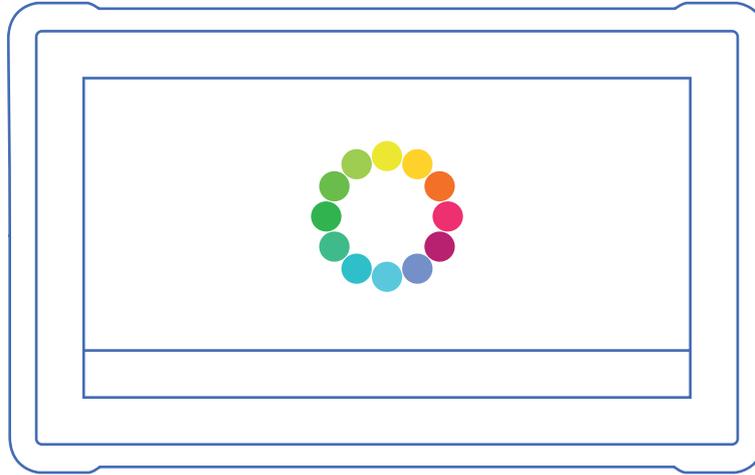
Speichert alle Variablen in einer Datei, Standard in variables.bin.

```
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 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 Einstiegshilfe; 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

Speichern Sie zunächst Bilddateien (.gif, .jpg, .png) auf der Festplatte in Ihrem FleetDesigner Verzeichnis in den Ordner „documents“. Dort werden alle Bilddateien eingefügt, die Sie in FleetDesigner und FleetApp verwenden möchten.

In diesem Beispiel:

- tanken\_adblue.png
- tanken\_diesel.png

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 dem Menüpunkt „Projekt“ » „Speichern“ » 'Projekt ID ändern' festgelegt werden. 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:

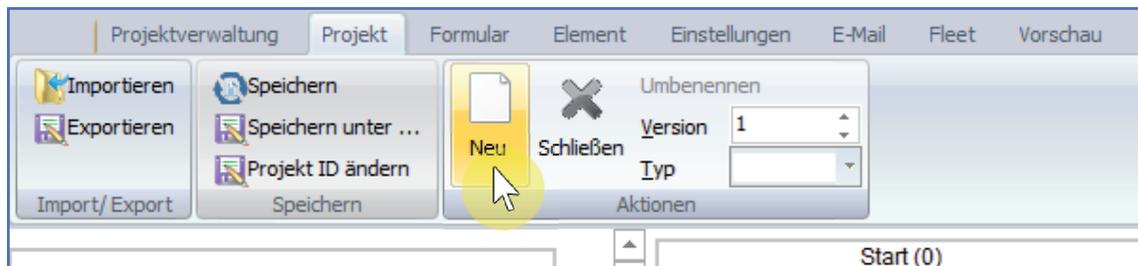


Mein Projekt

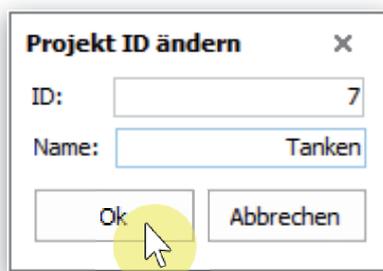
## Einrichtung eines neuen Projekts

Starten Sie zunächst die [FleetDesigner.exe](#), wie zu Beginn des Benutzerhandbuchs beschrieben (siehe Seite 7).

1. Wählen Sie unter der Kategorie „Projekt“ ein neues Projekt aus.



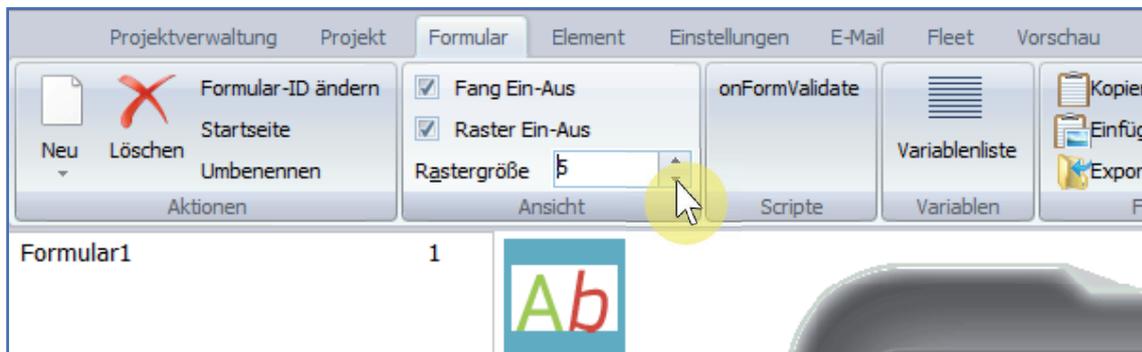
Wählen Sie unter dem Menüpunkt „Projekt“ die Option 'Projekt ID ändern' aus und legen Sie eine ID zwischen 2 und 39 fest (näheres dazu siehe Seite 9 - [Projekte](#)). Der darunter eingegebene Name wird auf dem Dashboard der FleetApp erscheinen. Wird das Projekt wie in diesem Beispiel 'Tanken' benannt, so wird das Projekt auf dem Dashboard automatisch mit passendem 'Tanken'- Icon dargestellt (siehe Seite 40) .



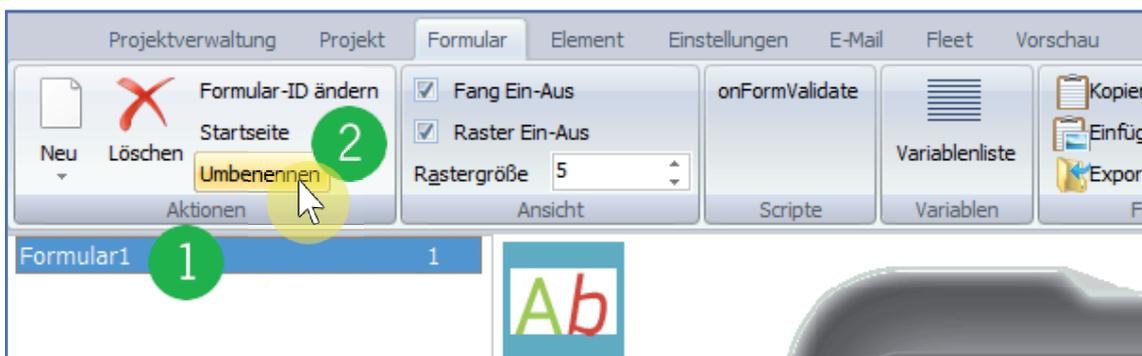
Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit 'OK'.

## Einrichtung eines neuen Projekts

2. Unter „Formular“ bieten sich zur vereinfachten Bearbeitung folgende Einstellung zur Ansicht der Oberfläche an. „Fang“ hilft später Elemente auf pixelgenau gleiche Höhen zu setzen, das Raster dient als Vorlage. Aktivieren Sie „Fang“ (Häkchen gesetzt) und legen Sie die Rastergröße auf **5** fest.



Auf der linken Seite wird eine Liste der Formulare angezeigt. Nach auswählen von 'Formular1' (1), haben Sie die Möglichkeit dieses umzubenennen (2). Wählen Sie als Name für das Formular: **Auswahl**.



## Das Erweiterte Textfeld

3. Wählen Sie aus der linken vertikalen Leiste das Symbol  und ziehen Sie das Erweiterte Textfeld per drag and drop auf das Formular. Fügen Sie als Text ‚Tanken‘ ein, indem Sie die Beschriftungsfunktion per Doppelklick auf das Textfeld aktivieren.

Unter der Kategorie „Element“ werden folgende Einstellungen für dieses Element vorgenommen:

**Position und Größe:**

Breite: 220

Höhe: 50

Abstand oben: 20

Abstand links: 400

**Schrift:**

Schriftfarbe: Schwarz

Fett

Zentriert

Schriftgrad: 30

Abstand: 5

**Rahmen:**

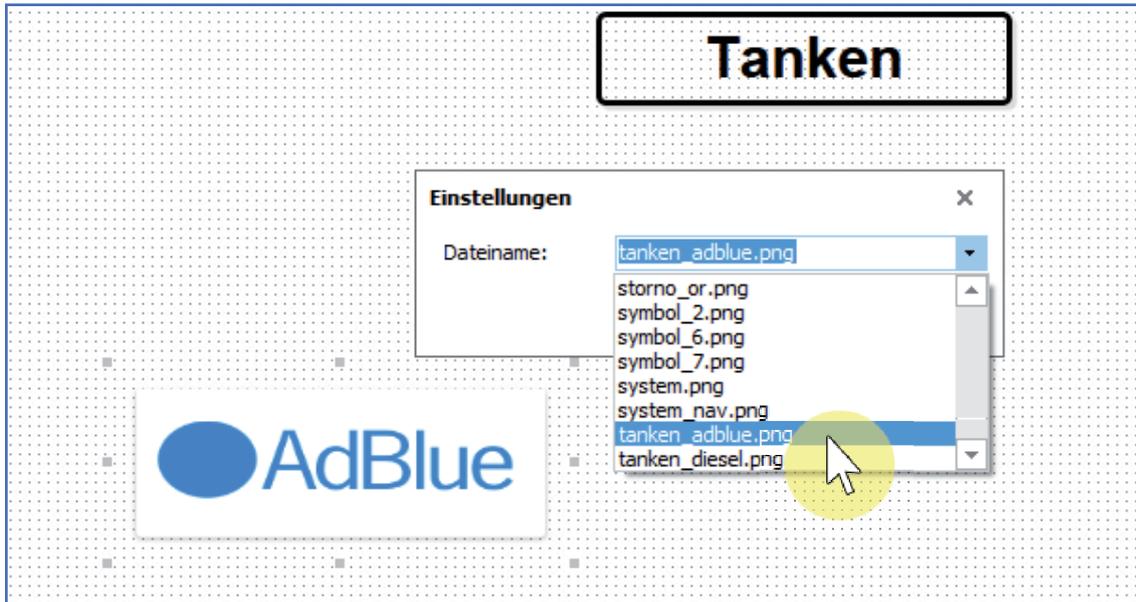
Rahmenfarbe: Schwarz

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 die gewünschte Bilddatei (tanken\_adblue.png) aus.



Wenn das Bild nach dem Einfügen noch nicht die gewünschte Größe und Position hat, wählen Sie es zuerst aus und skalieren es dann mithilfe des „Position und Größe“ - Bedienfelds.

(Falls Sie das Bild kleiner als in der Ursprungsgröße verwenden möchten, skalieren Sie das Bild zunächst manuell, indem Sie eine Kante des Bildes mit der Maus anklicken, gedrückt halten und durch Ziehen auf die gewünschte Größe adjustieren. Damit keine Verzerrung entsteht und das Bild trotz Skalierung die richtigen Proportionen beibehält, wird eine Rechtsklick auf das Bild getätigt und „Seitenverhältnis wiederherstellen“ ausgewählt).

Grundsätzlich ist es vorteilhaft die eigentliche Größe der Bilddatei einzustellen, um die bestmögliche Auflösung beizubehalten. Wählen Sie zunächst die Bilddatei aus und geben danach folgende Werte ein:

### **Position und Größe:**

Breite: 450

Höhe: 220

Abstand oben: 170

Abstand links: 50

## Einfügen von Bildmaterial

5. Per Rechtsklick lässt sich das Element als Kopie einfügen. Wählen Sie diese Kopie mit Doppelklick an und ändern die Datei zu 'tanken\_diesel.png'. Danach werden folgende Eigenschaften für dieses Element festgelegt:

**Position und Größe:**

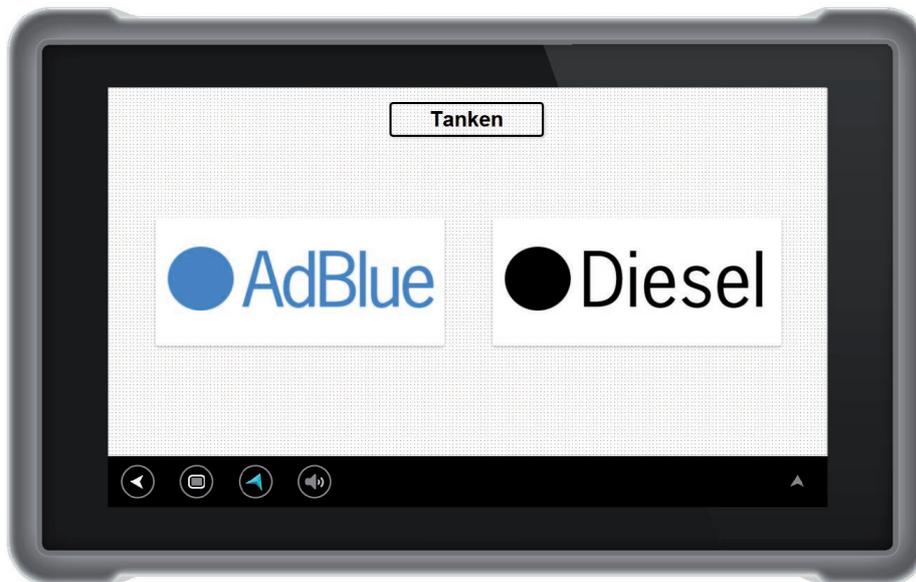
Breite: 450

Höhe: 220

Abstand oben: 170

Abstand links: 530

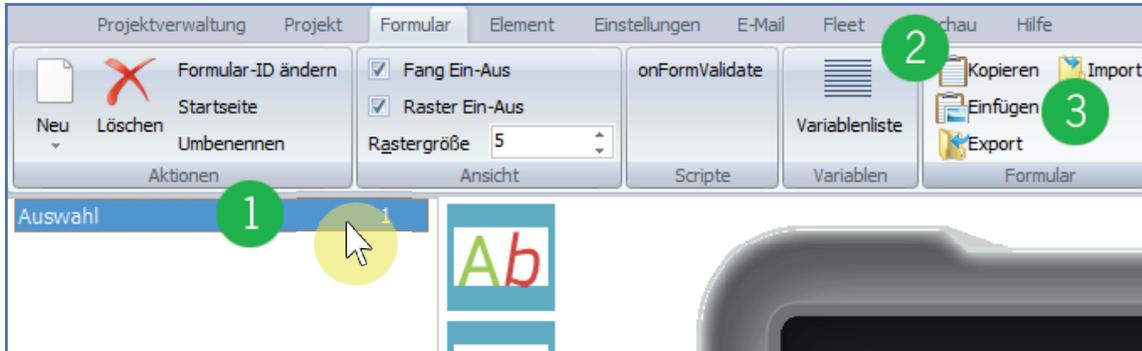
Soweit das bisherige Layout des Formulars 'Auswahl':



## 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 (1), um es kopieren (2) und danach einfügen (3) zu können.



Ein zweites 'Auswahl'-Formular erscheint in der Liste und kann nun wie in vorangegangenen Schritten umbenannt werden (in diesem Fall 'AdBlue'). Unter „Formular“ » „Ansicht“ sollte wieder Fang eingeschaltet und das Raster auf **5** gesetzt werden. Das Formular 'AdBlue' kann jetzt bearbeitet werden.

Löschen Sie im nächsten Schritt zunächst das im 'AdBlue' - Formular vorhandene 'tanken\_diesel.png' (Element mit der Maus auswählen und Entf - Taste drücken). 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 oben: 250  
Abstand links: 590

### Schrift:

Schriftfarbe: Schwarz  
Linksbündig  
Schriftgrad: 24  
Abstand: 10

### Rahmen:

Rahmenfarbe: Grau  
(Farbe definieren » r:128, g:128, b:128)  
Breite: 1



7. Beginnen Sie damit, das Symbol  auszuwählen und mit der Maus auf das Formular zu ziehen. Folgende Werte können übernommen werden:

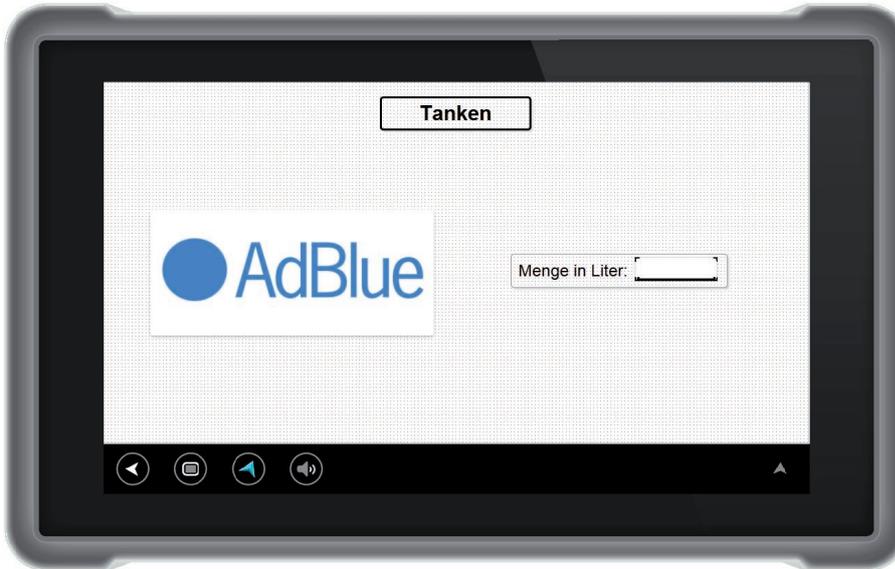
**Position und Größe:**

Breite: 130

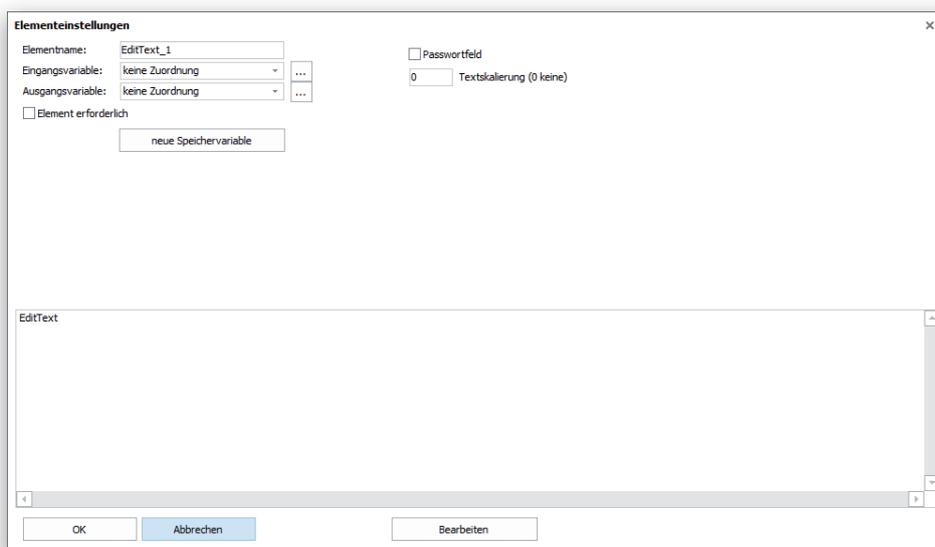
Höhe: 35

Abstand oben: 255

Abstand links: 765



Das nun eingefügte Eingabefeld erlaubt später dem Fahrer die getankte Menge AdBlue bzw. Diesel anzugeben. Da momentan das 'AdBlue' - Formular bearbeitet wird, werden zuerst die Einstellungen zur Übertragung der AdBlue - Menge festgelegt. Mit Doppelklick auf das Eingabefeld öffnet sich folgendes Fenster (Elementeinstellungen):



## Das Eingabefeld

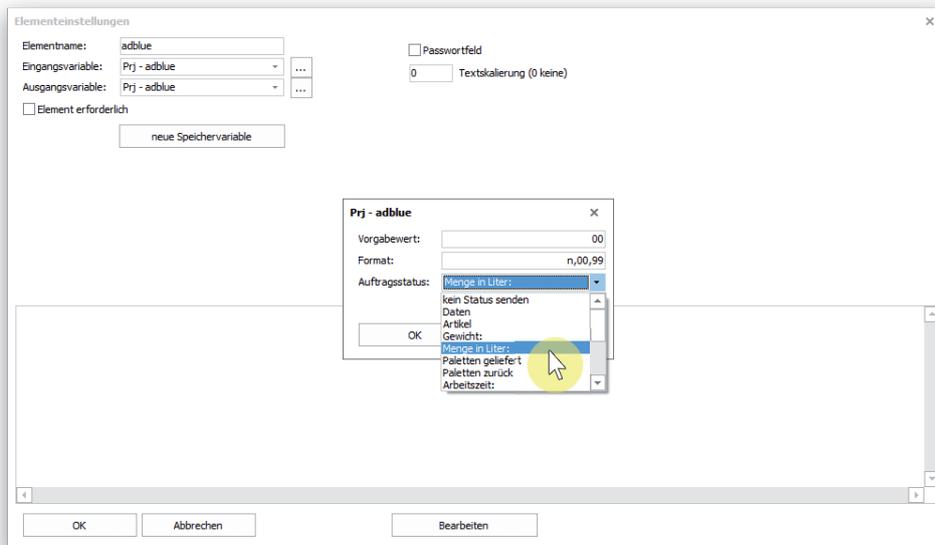
8. Schrittweise können folgende Änderungen festgelegt werden:

- ‚EditText‘ im unteren Dialogfeld wird gelöscht
- Elementname ‚EditText\_1‘ wird geändert in ‚adblue‘
- Klicken auf ‚neue Speichervariable‘ legt neue Ein- und Ausgangsvariable an (‚Prj - adblue‘)

Variableneinstellungen werden mit Klicken auf  festgelegt;

Folgende Änderungen werden dabei vorgenommen:

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



Bestätigen Sie anschließend mit 'OK'.

## Das Schaltflächen - Element

9. 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  auf das Display und geben für das Element folgende Einstellungen an:

**Position und Größe:**

Breite: 250

Höhe: 80

Abstand oben: 430

Abstand links: 15

**Schrift:**

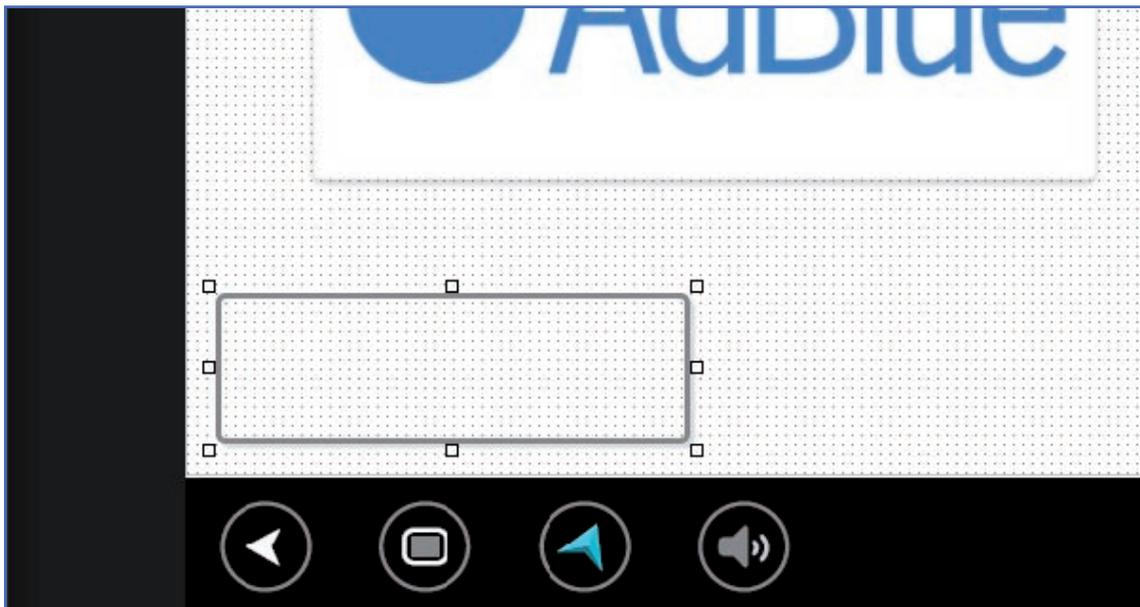
---

**Rahmen:**

Rahmenfarbe: Grau

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

Breite: 3



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



## Das Schaltflächen - Element

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

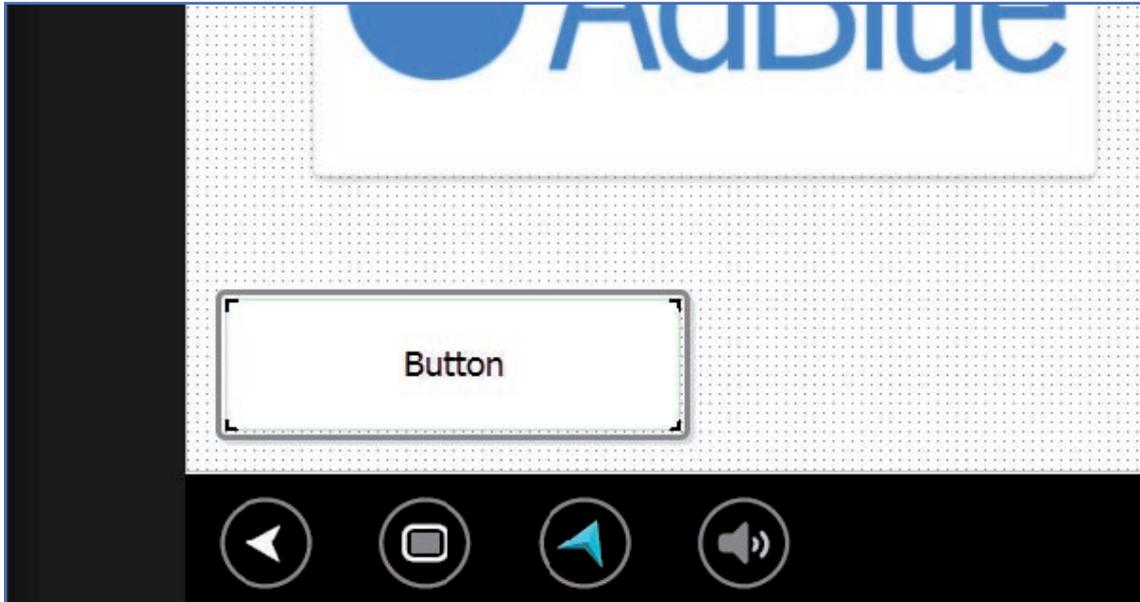
**Position und Größe:**

Breite: 250

Höhe: 80

Abstand oben: 430

Abstand links: 15



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**.

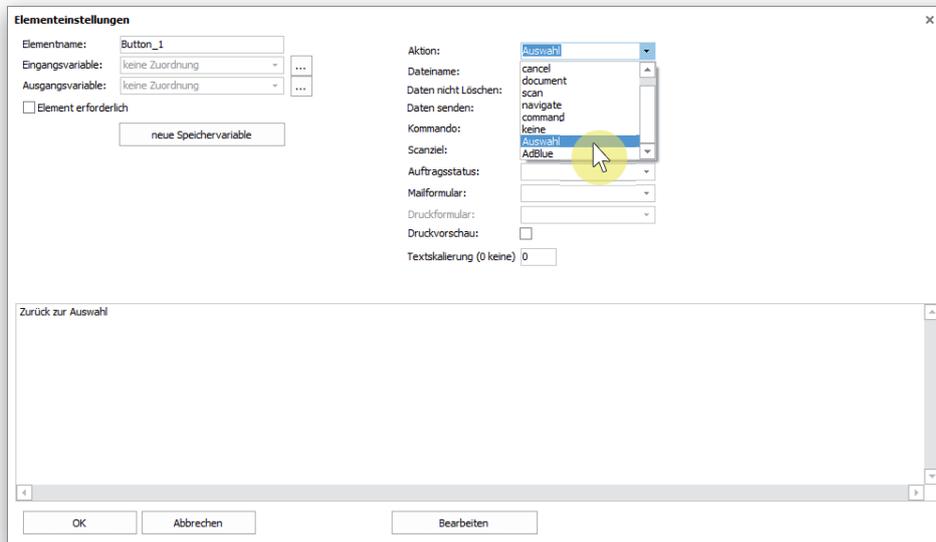


## Das Schaltflächen - Element

11. 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:

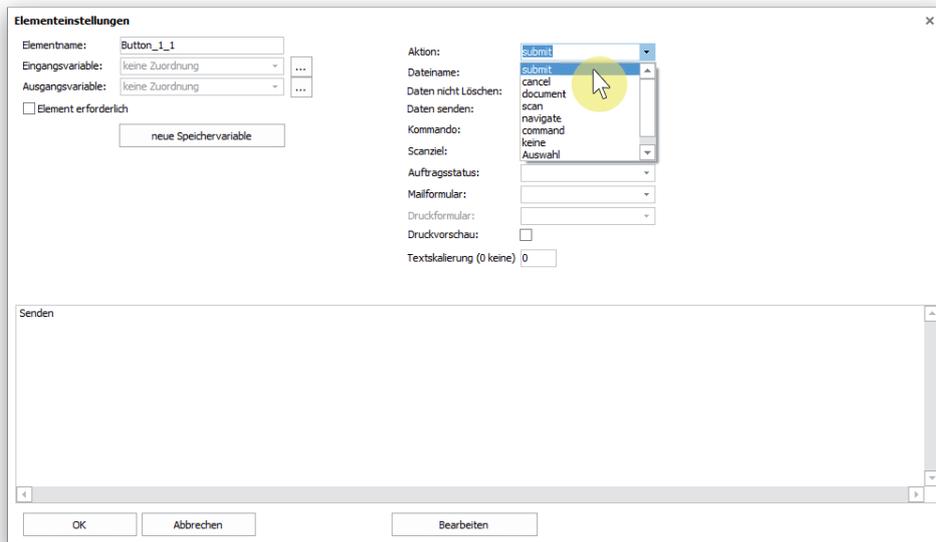
- Beschreibung von ‚Button‘ ändern zu ‚Zurück zur Auswahl‘ (alternativ: ‚zurück‘, ‚Abbruch‘,...)
- Aktion: ‚Auswahl‘ (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu ‚Auswahl‘ - Formular)



Bestätigen Sie die Eingaben mit 'OK'.

### Für die Schaltfläche RECHTS:

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



Bestätigen Sie die Eingaben mit 'OK'.

## Kopieren eines Formulars

12. Das fertige 'AdBlue'-Formular kann jetzt als Vorlage für das ausstehende 'Diesel'-Formular verwendet werden indem Sie es kopieren (siehe Seite 47) und die Kopie umbenennen (siehe Seite 43) zu 'Diesel'. Auch hier sollte wieder 'Fang' eingestellt und das Raster auf **5** gesetzt werden.

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

- Doppelklick auf AdBlue-Grafik: 'tanken\_adblue.png' ändern zu '**tanken\_diesel.png**'
- Doppelklick auf Eingabefeld - Element: - Elementname ‚adblue‘ ändern zu ‚diesel‘
  - Klicken auf ‚neue Speichervariable‘ legt neue Ein - und Ausgangsvariable an (‚Prj - diesel‘)

Variableneinstellungen werden mit Klicken auf  festgelegt.

Folgende Änderungen werden dabei vorgenommen:

- Vorgabewert: 000
- Format: n, 000, 999
- Auftragsstatus: Menge in Liter

Bestätigen Sie die Angaben mit 'OK'

## Fertigstellung der Formulare

13. 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:

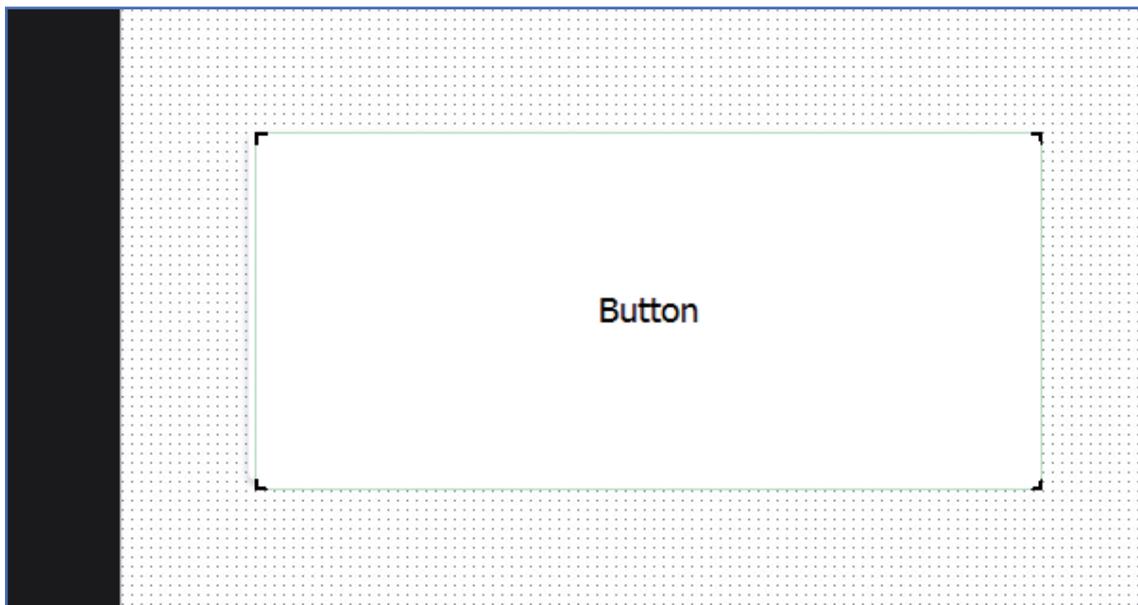
### Position und Größe:

Breite: 415

Höhe: 190

Abstand oben: 185

Abstand links: 70



Wieder lässt sich mit Rechtsklick auf das eben eingefügte Element die Option 'Element nach rechts kopieren' auswählen. Es erscheint ein Dialogfenster mit Information zum neuen Namen der Kopie. Bestätigen Sie mit 'OK'. Ändern Sie danach 'Abstand links' dieses kopierten Elements zu **545**.

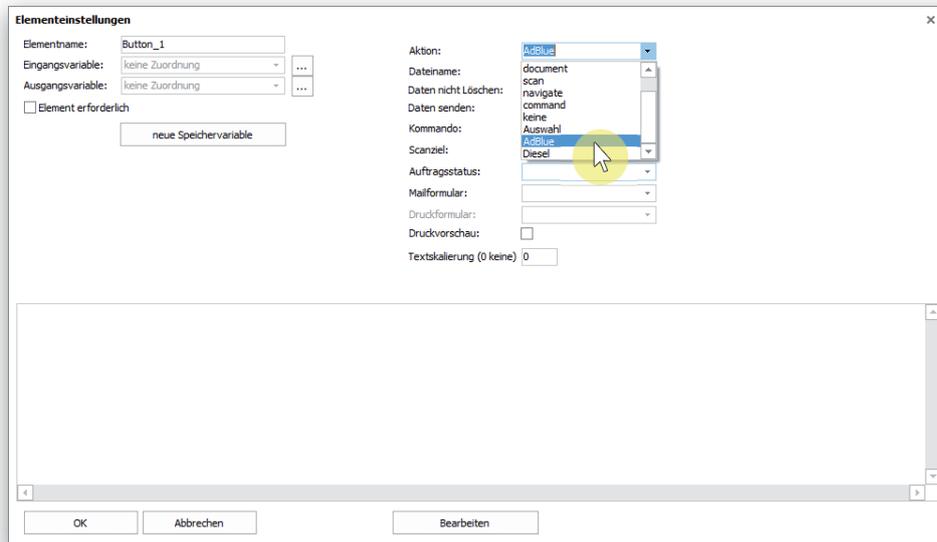


## Fertigstellung der Formulare

14. 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:

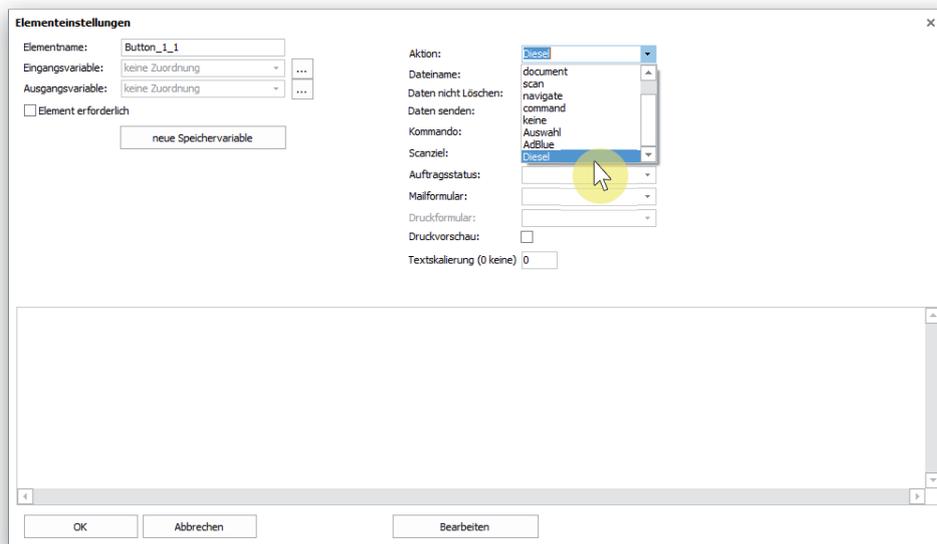
- Beschreibung ‚Button‘ löschen
- Aktion: ‚AdBlue‘ (→ Bei tippen auf Schaltfläche Wechsel zu 'AdBlue' - Formular)



Bestätigen Sie die Eingaben mit 'OK'.

### Für die Schaltfläche RECHTS:

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

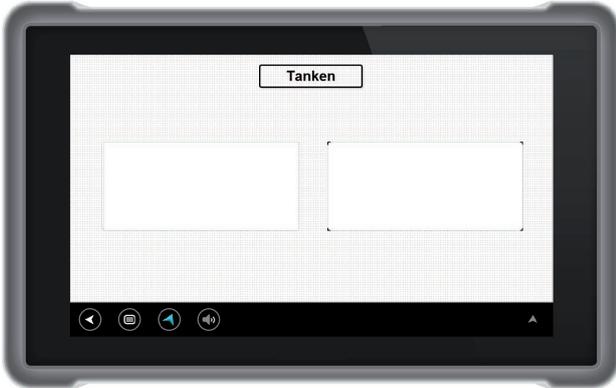


Bestätigen Sie die Eingaben mit 'OK'.

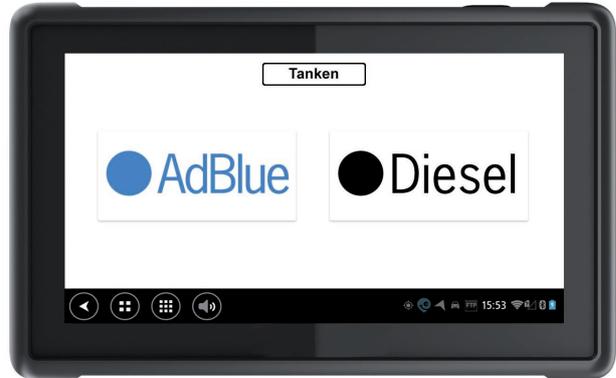
# Übersicht der Formulare

Folgende drei Formulare wurden zu einem Projekt fertiggestellt:

**Ansicht im FleetDesigner:**



**Ansicht in der FleetApp:**

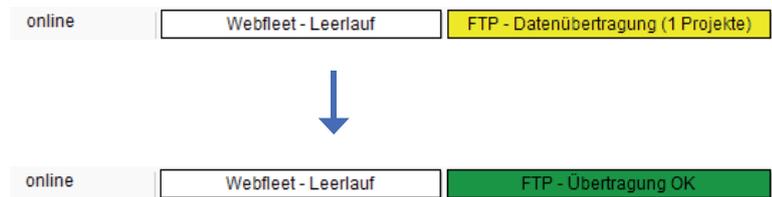


## Fertigstellung des Projekts

15. In der Kategorie „Projekt“ sehen Sie alle in diesem Projekt erstellten Formulare als Übersicht.

Wählen Sie 'Speichern'.

Wählen Sie nach erfolgreichem Speichern den Menüpunkt „Fleet“ aus. Hier finden Sie das erstellte Projekt mit ID und Namen und können es auf die Geräte ziehen (linker Rand), für die Sie dessen Verwendung vorgesehen haben. Achten Sie auf die Bestätigung (unterer Bildschirmrand) der korrekten Datenübertragung.



Falls wie in diesem Beispiel Bilddateien verwendet werden, klicken Sie oben links im Bedienfeld „Daten“ auf Dokumente, wählen entsprechende Dateien aus (tanken\_adblue.png; tanken\_diesel.png) und ziehen diese ebenfalls per drag and drop auf die jeweiligen Geräte. Achten Sie hierbei wieder auf die Bestätigung am unteren Bildschirmrand.

Das Projekt ‚Tanken‘ befindet sich jetzt auf ausgewählten Webfleet Solutions Geräten.

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.

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

## Erstellen einer PDF-Datei

Zuerst muss innerhalb eines Projektes eine Schaltfläche in ein Formular platziert werden, welche die Aktion, eine PDF-Datei zu drucken, hervorruft. Ziehen Sie dazu das Schaltflächen Symbol im FleetDesigner auf das ausgewählte Formular und öffnen Sie mithilfe eines Doppelklicks auf die Schaltfläche das Fenster mit dessen Elementeneinstellungen. Als Elementname kann zum Beispiel ‚pdf\_print‘ vergeben werden. Wechseln Sie außerdem die Aktion zu ‚command‘ und schreiben Sie als Kommando: ‚pdf:print‘.

Als nächstes kann folgendes Skript in das Dialogfeld (Editor) eingefügt werden:

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, Strasse)
19 PdfText( 125, 45, 3, PLZ & " " & Ort)
20 PdfText( 125, 48, 3, "www.systemsforwork.de")
21 PdfText( 125, 54, 3, "Telefon: " & Telefon)
22 PdfText( 125, 57, 3, "Telefax: " & Fax)
23 PdfText( 125, 60, 3, "Email: " & EMail)
24
```



## Erstellen einer PDF-Datei

Danach erfolgt das Layout der Lieferadresse (Kunde):

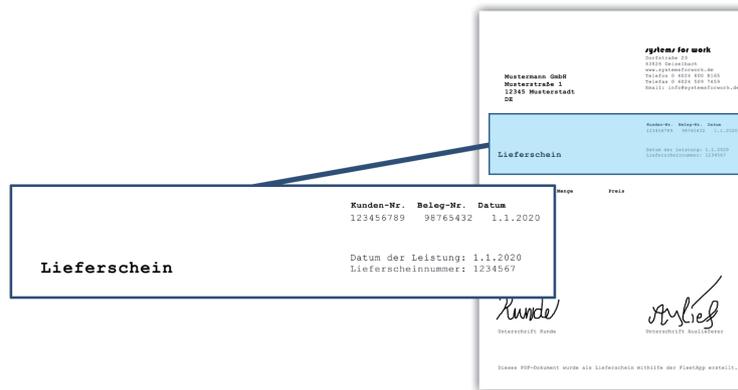
```
25 | 'Adresse
26 | PdfSetFont("Courier-Bold")
27 | PdfText( 20, 56, 4, Name)
28 | PdfText( 20, 64, 4, street)
29 | PdfText( 20, 68, 4, ort)
30 | PdfText( 20, 72, 4, land)
31 |
```



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, KdNr)
40 | PdfText( 150, 95, 3, Belegnr)
41 | PdfText( 180, 95, 3, datum)
42 |
43 |
44 |
45 | PdfText( 125, 105, 3, "Datum der Leistung: " & datum)
46 | PdfText( 125, 107, 3, "Lieferscheinnummer: " & order:number)
47 |
48 |
49 | PdfSetFont("Courier-Bold")
50 |
51 | PdfText( 15, 107, 6, "Lieferschein")
52 |
```

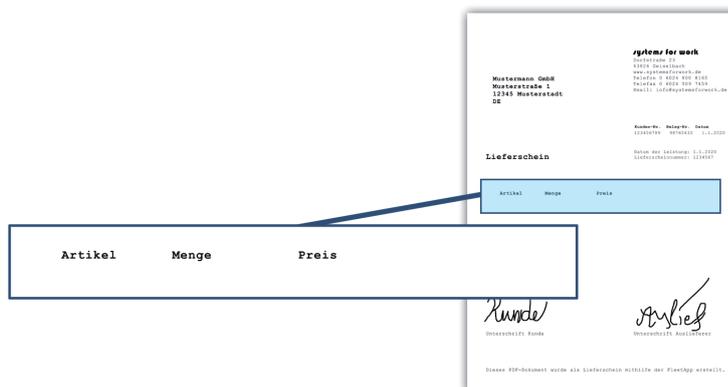
# Erstellen einer PDF-Datei



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 jene, die im Unterschriftenformular des jeweiligen Projekts erstellt werden. 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](http://www.systemsforwork.de)

[www.fleetapp.eu](http://www.fleetapp.eu)