

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

Inhaltsverzeichnis

0	Vorwort.....	2
1	Erster Programmstart nach erfolgter Installation	3
1.1	Einen Startbutton einrichten.....	3
1.2	Die M.O.T.-Anwendung starten	4
1.3	Die Lizenznummer bestätigen	6
1.4	Einen Turnierrahmen einrichten	7
2	Die M.O.T.-Anwendung „normal“ starten	12
3	Den Speicherort der M.O.T.-Daten verändern	14
4	Die M.O.T.-Daten auf einen anderen Rechner exportieren	
4.1	Die zu exportierende M.O.T.-Anwendung auf einen Datenträger kopieren	
4.2	Die kopierten Daten auf den Zielrechner einspielen.....	
4.3	Einen Startbutton auf den Zielrechner erstellen	
4.4	Die eingespielten Daten mit M.O.T. verbinden	

Hallo Ihr Lieben,

wir entwickeln die Dokumentation permanent weiter. Die interessanten Themen (Tz. 0 und 4) werden in den nächsten Tagen veröffentlicht.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

0 Vorwort

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

1 Erster Programmstart nach erfolgter Installation

1.1 Einen Startbutton einrichten

Bevor wir nun loslegen, sollten wir auf dem Bildschirm einen Startbutton für die M.O.T.-Anwendung einrichten.

Rufe den Explorer auf und lasse Dir das Unterverzeichnis „C:\OB“ anzeigen.

OS (C:) > OB **„C:\OB“**

M.O.T. internen Unterverzeichnisse

Name

- Daten
- Datensicherung
- DLausMOT-Internet
- Dokumentation
- Programm

Klicke auf das Unterverzeichnis „Programm“
Du erhältst als Anzeige

Name

- OB_Reglement

**Klicke mit der „rechten“ Maustaste auf den Eintrag.
Es öffnet sich ein Fenster. Klicke in dem Fenster auf den Eintrag „Verknüpfung erstellen“.**

Das Unterverzeichnis „Programm“ enthält danach einen weiteren Eintrag.

Name

- OB_Reglement - Verknüpfung
- OB_Reglement

Gehe mit der Maus auf den Eintrag „OB_Reglement – Verknüpfung“. Drücke die „linke Maustaste“ (gedrückt lassen) und ziehe den Eintrag mit gedrückter Maustaste auf den Bildschirm.

Name

- OB_Reglement

OB_Reglement - Verknüpfung

Als Folge ist der Eintrag aus dem Unterverzeichnis verschwunden und steht nun auf dem Bildschirm.

Als nächstes wollen wir noch den Text „OB_Reglement Verknüpfung“ in „M.O.T.-Obedience“ ändern.

Hierzu klicke mit der „**rechten Maustaste**“ auf den Eintrag auf dem Bildschirm. Es öffnet sich ein Fenster. Klicke auf den Eintrag „**umbenennen**“. Nun erscheint die Schrift in dem markierten Button blau unterlegt und Du kannst die Beschriftung über die Tastatur beliebig ändern. Wenn Du damit fertig bist, klicke auf irgendeine freie Stelle auf dem Bildschirm. Damit wird die Textänderung abgeschlossen.



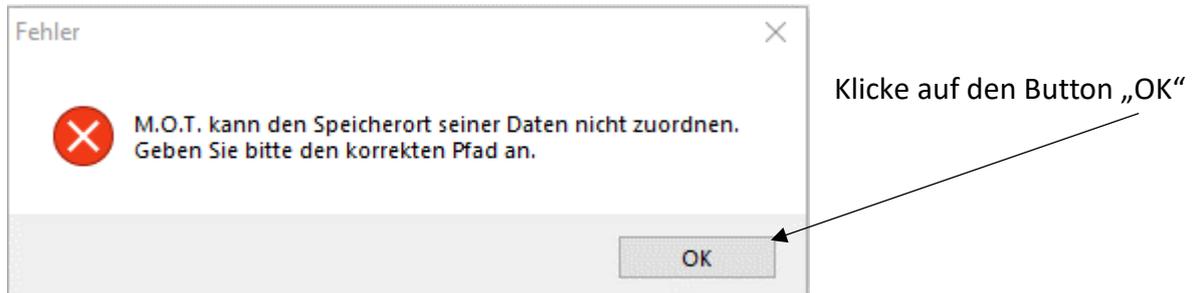
Dein eingerichteter Startbutton sieht nur so aus:

Die M.O.T.-Anwendung kannst Du nun mit einem Doppelklick auf den Button „M.O.T.-Obedience“ starten.

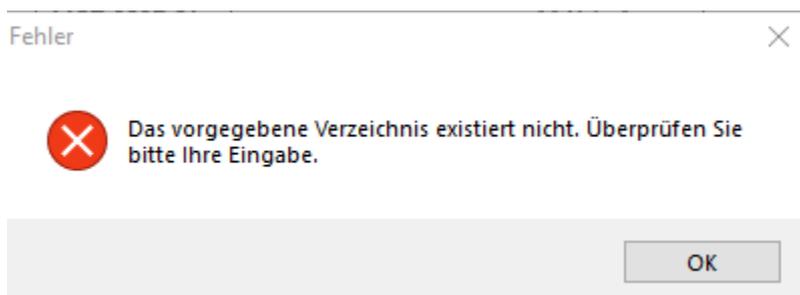
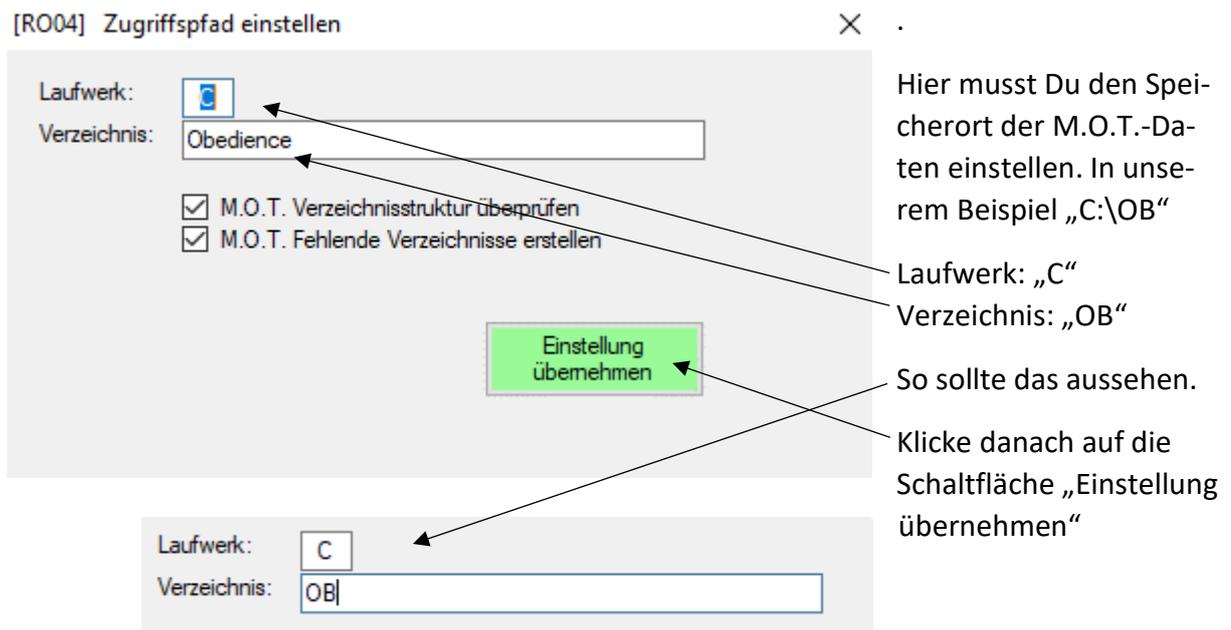
MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

1.2 Die M.O.T.-Anwendung starten

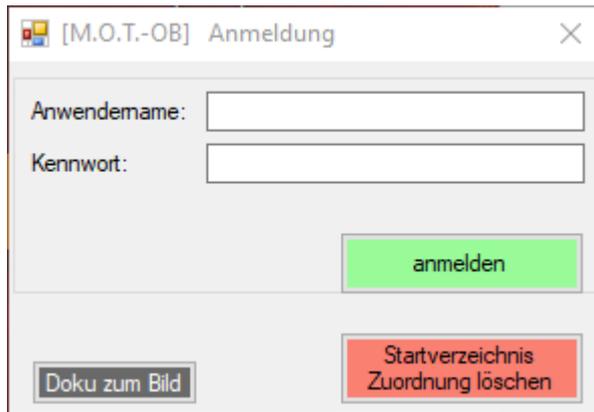
Klicke auf dem Bildschirm auf den Button „M.O.T.-Obedience“. Du erhältst folgende Antwort:



Du erhältst folgendes Bild:



MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

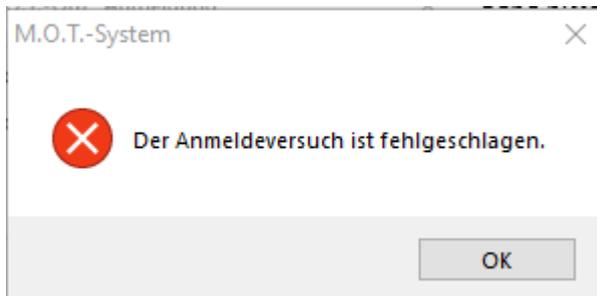


Gebe bitte in das Feld „Anwendername“ die Zeichenfolge **Administrator** ein und in das Feld „Kennwort“ die Zeichenfolge **Admin**.

Beachte die Groß- und Kleinschreibung.

Klicke danach auf die Schaltfläche „anmelden“.

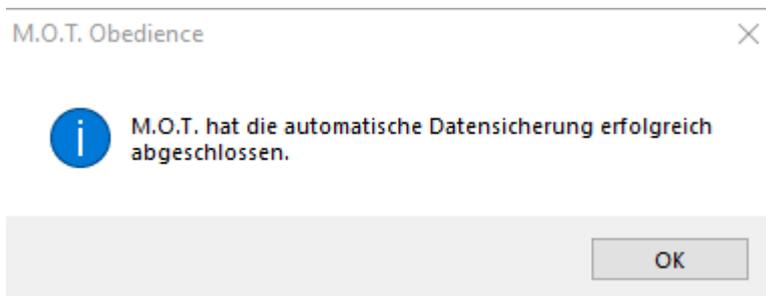
Wenn Du Dich bei der Eingabe „vertippt“ hast, erhältst Du die Fehlermeldung:



In diesem Fall, klicke auf „OK“ und versuche die Anmeldung einfach noch einmal. Wiederholt sich der Fehler mehrfach, nehme Kontakt mit der M.O.T.-Hotline auf.

Ansonsten merkt sich M.O.T. den vorgegebenen Speicherort in der Systemdatei „Registry“.

Hast Du die Hürde „Anmeldung“ genommen, erhältst Du beim **1. Start eines Tages** die Meldung:



Klicke auf „OK“

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

1.3 Die Lizenznummer anfordern

Als nächstes möchte M.O.T. von Dir die Lizenznummer zu Deiner Installation wissen.

Tippe bitte als Lizenznummer **12533** ein. Klicke danach auf die Schaltfläche „weiter“.

Normalerweise kommt diese Meldung. Solltest Du eine Fehlermeldung erhalten, kannst Du die Eingabe der Lizenznummer wiederholen.

Klicke auf die Schaltfläche „ok“

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

1.4 Einen Turnierrahmen einrichten

Als nächstes musst Du einen Turnierrahmen einrichten.

[RO02] Turnierrahmen bearbeiten

geplante Turniere

Lieber Anwender,
wir lassen alle denkbaren Änderungen freizügig zu. Berücksichtigen Sie bitte, dass die zu ändernden Daten in der Öffentlichkeit bereits bekannt sein können und sich Teams vielleicht aufgrund dieser Daten angemeldet haben. Ergreifen Sie die gebotenen Massnahmen, um Frust und Ärger bei den Teams zu vermeiden. Hierbei kann Sie M.O.T. aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten leider nicht unterstützen.

Termin	Tg.	Klassen: Erw./Jugend	FS-Nr	

auch bereits erfolgte Turniere anzeigen

Achtung:
Du hast noch kein Turnier als aktives Turnier eingestellt.

Doku zum Bild

neues Turnier anlegen

Klicke auf die Schaltfläche „neues Turnier anlegen“.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

[RO03] Turnierdaten bearbeiten

Turnier bearbeiten

Anzahl Tage:

1. Tag:

2. Tag:

3. Tag:

Logoname:

Logo Breite:

Logo Höhe:

Bitte das Seitenverhältnis der Vorlage angeben

Veranstalter:

Ausrichter:

Turniername:

Turnierort:

Fristschutz:

Pfgr. Leiter: MNr:

dieses Turnier als aktives Turnier festlegen

Doku zum Bild

zurück

Turnier speichern

Fülle den Beleg aus. Die Eingabefelder

1 Tag
Veranstalter
Turniername
Turnierort

sind Pflichtfelder.

Das Feld **Veranstalter** kannst Du mit dem Namen Deines Vereins überschreiben.

Wähle unbedingt das Markierungskästchen

dieses Turnier als aktives Turnier festlegen

aus. Das ausgewählte Markierungskästchen kennzeichnet den Turnierrahmen als aktiven Turnier.

Sinnvollerweise richtest Du einen Turnierrahmen zum Üben ein. Du solltest ein Datum wählen, das nicht

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

Beispiel für einen ausgefüllten Beleg:

[RO03] Turnierdaten bearbeiten ✕

Turnier bearbeiten

Anzahl Tage	<input type="text" value="1"/>	Logoname	<input type="text" value="MOT.bmp"/>	Bitte das Seitenverhältnis der Vorlage angeben
1. Tag	<input type="text" value="16.5.20"/>	Logo Breite	<input type="text" value="30"/>	
2. Tag	<input type="text"/>	Logo Höhe	<input type="text" value="30"/>	
3. Tag	<input type="text"/>			

Veranstalter	<input type="text" value="GHSV Rheydt e.V."/>		
Ausrichter	<input type="text"/>		
Turniername	<input type="text" value="Clubmeisterschaft 2020"/>		
Turnierort	<input type="text" value="MG-Rheydt"/>		
Fristschutz	<input type="text"/>		
Pfgr. Leiter	<input type="text" value="Funk, Heinz"/>	MNr	<input type="text" value="12345"/>

dieses Turnier als aktives Turnier festlegen

Doku zum Bild

zurück

Turnier speichern

Klicke auf die Schaltfläche „Turnier speichern“.

.Folgebild:

[RO02] Turnierrahmen bearbeiten
✕

geplante Turniere

Lieber Anwender,
wir lassen alle denkbaren Änderungen freizügig zu. Berücksichtigen Sie bitte, dass die zu ändernden Daten in der Öffentlichkeit bereits bekannt sein können und sich Teams vielleicht aufgrund dieser Daten angemeldet haben. Ergreifen Sie die gebotenen Massnahmen, um Frust und Ärger bei den Teams zu vermeiden. Hierbei kann Sie M.O.T. aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten leider nicht unterstützen.

Termin	Tg.	Klassen: Erw./Jugend	FS-Nr
16.05.2020	1		

auch bereits erfolgte Turniere anzeigen

Achtung:
Du hast noch kein Turnier als aktives Turnier eingestellt.

Doku zum Bild

neues Turnier anlegen

Der Turnierrahmen wurde gespeichert. Klicke auf das „X“ in der oberen rechten Bildecke.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

Folgebild: Programmsteuerung



Das ist ab sofort das reguläre Bild, das nach der Anmeldung (Administrator/Admin) folgt.

Der erste Start nach Installation ist beendet.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

2 Die M.O.T.-Anwendung normal starten

Der normale Start erfolgt, nachdem der 1. Start nach der Installation durchgeführt und fehlerfrei beendet wurde. Den Button „M.O.T.-Obedience“ haben wir zuvor auf dem Bildschirm eingerichtet (siehe Tz. 1.1).

Klicke auf dem Bildschirm auf den Button „M.O.T.-Obedience“. Du erhältst folgende Antwort:

Gebe bitte in das Feld „Anwendername“ die Zeichenfolge **Administrator** ein und in das Feld „Kennwort“ die Zeichenfolge **Admin**.

Beachte die Groß- und Kleinschreibung.

Klicke danach auf die Schaltfläche „anmelden“.

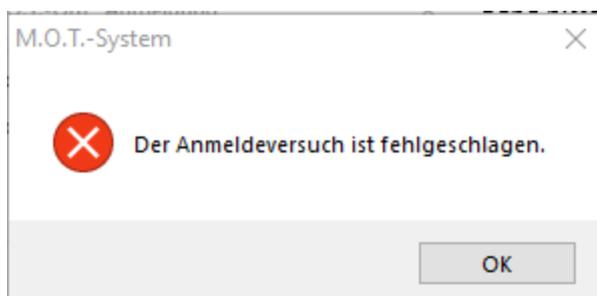
**Startverzeichnis
Zuordnung löschen**

M.O.T. speichert sich die Adresse seiner Daten in der Registry. Über diesen Button kannst Du den Eintrag löschen. Das kann notwendig sein, wenn Du die M.O.T.-Daten auf einen anderen Speicherort „verschoben“ hast, wenn Du mehrere M.O.T.-OB Installationen auf einem Rechner hast und in eine andere Installation wechseln möchtest.

anmelden

Über diesen Button meldest Du Dich mit den zuvor eingegebenen Daten Anwendername und Kennwort als „Teilnehmer“ an. M.O.T. prüft Deine Berechtigung und sendet Dir das Startbild mit den verfügbaren Funktionen.

Erkennt M.O.T. eine fehlerhafte Anmeldung, erhältst Du folgende Nachricht:



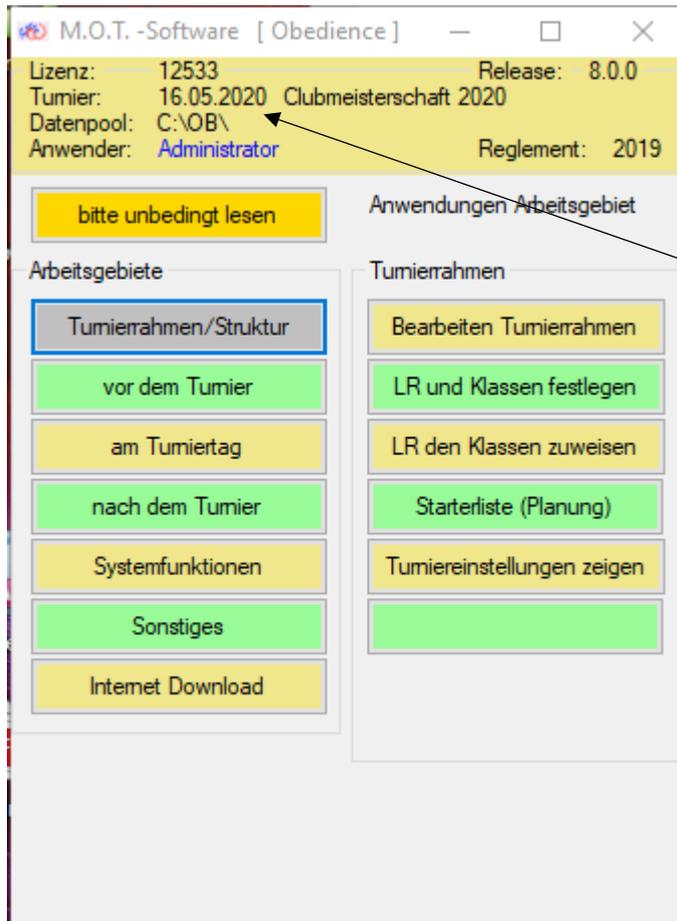
In diesem Fall, klicke auf „OK“ und versuche die Anmeldung einfach noch einmal. Wiederholt sich der Fehler mehrfach, nehme Kontakt mit der M.O.T.-Hotline auf.

Wichtiger Hinweis:

Bei jedem ersten Programmstart eines Tages erstellt M.O.T. automatisch eine Datensicherung und protokolliert sie mit einer entsprechenden Nachricht. Du musst die Nachricht per Klick bestätigen.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

Folgebild nach erfolgter Anmeldung



Wichtiger Sicherheitshinweis

In M.O.T.-OB kannst Du beliebig viele Turnierrahmen verwalten. Nur 1 Turnierrahmen kann „aktiv“ sein und wird in dem gelb unterlegten Datenblock angezeigt.

Vergewissere Dich, dass das Turnier, das Du bearbeiten möchtest, auch das „aktive“ ist.

MOT-Software	Erster Programmstart einer M.O.T.-Anwendung	04.05.2020
MOT-0027-01		

3 Den Speicherort der M.O.T-Daten verändern

Bei der Installation von M.O.T. hast Du den Speicherort der M.O.T.-Dateien vorgegeben. Diesen vorgegebenen Speicherort hat sich M.O.T. in der Registry „gemerkt“. Bei jedem Start holt sich M.O.T. den in der Registry hinterlegten Speicherort.

Änderst Du diesen Speicherort, musst Du M.O.T. natürlich informieren. Im Nachfolgenden zeigen wir Dir, was Du das bewerkstelligen kannst.

Starte M.O.T.-OB ganz normal

