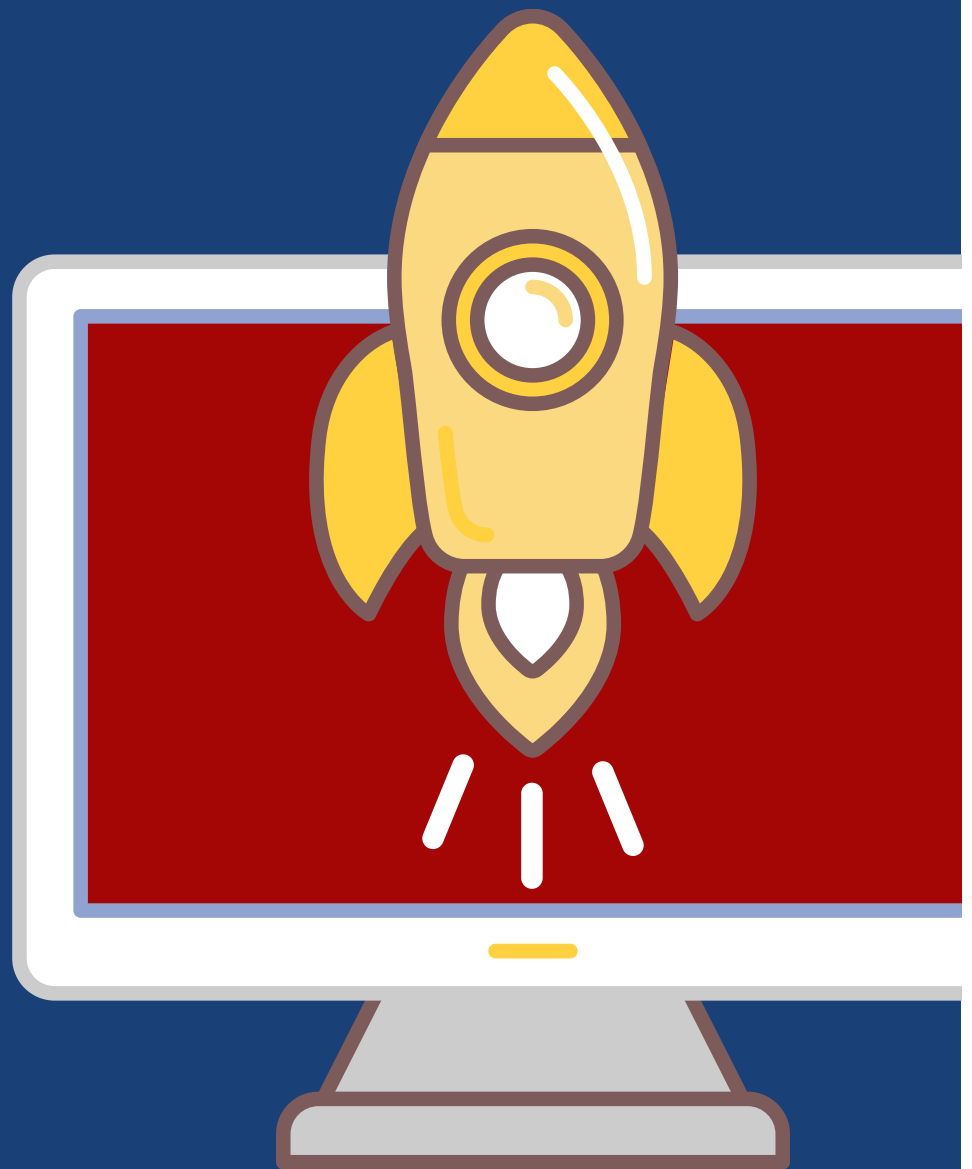


FM STARTER 2

das Handbuch



Startdatei für FileMaker Projekte

FM Starter 2 Handbuch

Handbuch zu FM Starter 2, englisch, Version 2.6

(Handbuch-Version synchronisiert mit Produkt-Version)

FM Starter 2 ist eine Startdatei für neue FileMaker-Projekte
und ein Produkt von Kursiv Software, Schweiz.

Entwickler: Karsten Risseuw.

Mehr erfahren

fmstarter.com

Kursiv kontaktieren

<https://kursiv-software.com/en/contact-2/>

Inhaltsverzeichnis

Produktdetails	1
Inhaltsverzeichnis	2
Einführung	5
Einführung	6
Passwörter	8
Neu in Version 2	10
Anforderungen und Haftungsausschluss	12
Lernvideos	13
Erste Schritte	14
Basiskonzepte	15
FileMaker's Sex-Appeal	16
Mehr Struktur, weniger Regeln	17
Beginne klein. Denke gross.	19
Sie benötigen ein Dashboard	21
Keine Konventionen	23
Hilfe Funktionen	26
Dieses Handbuch	27
Hilfe-Funktion	28
Kommentare in den Scripts	30
To-do Liste	31
Wie funktioniert das?	34
Arbeiten mit einer Struktur	35
Spezielle Fenster	36
Alles ist modular	37
Gestaltung mit Themen	39
Keine Einschränkungen	42
Ihr erstes Projekt	43
Das Wichtigste zuerst	44
Schritt für Schritt	47
Erstellen einer eigenen Lösung	48
Login	49
Dashboard Einstellungen	52
Anwendung und Über die Software	53

Grundeinstellungen.....	55
Startup Script.....	57
Navigation.....	60
Verwenden der FileMaker-Sicherheit.....	65
Sicherheitsgrundlagen.....	66
Sicherheitseinstellungen.....	67
Zugriffsberechtigungen.....	69
Weitere Sicherheitseinstellungen.....	72
Eigene Funktionalität.....	74
Tabellen hinzufügen.....	75
Scripts hinzufügen.....	76
Module hinzufügen.....	77
Strukturierung Ihrer Datei.....	81
Fenster.....	83
Weshalb Fenster?.....	84
Benutzerfenster.....	86
Hauptfenster.....	87
Hilfeanzeige.....	88
Entwickler Fenster.....	90
Entwickler Dashboard.....	91
Mehrere Entwickler.....	94
Toolbox.....	96
Help Edit Fenster.....	103
To Do Fenster.....	106
Module.....	111
Über Module.....	112
FM Unlock.....	114
FM Unlock: Einführung.....	115
FM Unlock: Test Modus.....	118
FM Unlock: Lizenztyp.....	126
FM Unlock: Wie es funktioniert.....	129
GNV Global Navigation.....	132
Die Navigationstabelle.....	134
Navigationseinstellungen.....	138
Wenn Sie weitere Einträge benötigen.....	140
Mehrere Plattformen.....	141

QFI QuickFind.....	142
QSO QuickSort.....	143
MTL Multilingual Text Labels.....	144
Wie funktioniert es?.....	145
Sprachen.....	147
Sprachen bearbeiten.....	148
Arbeiten mit der Toolbox.....	152
Wertelisten übersetzen.....	154
DeepL Übersetzungen.....	157
SBU Simple Backup.....	163
HLP Help Modul.....	166
UAC User Accounts.....	170
Benutzerkonten.....	172
Ablaufende Konto-Passwörter.....	174
Standard-Administrationskonto.....	178
Berechtigungen.....	179
GDPR-Konformität.....	181
Datentrennungsmodell.....	183
ToDo Entwickler.....	184
Plug-ins.....	189
Plug-ins: Installation.....	190
Plug-ins: Registrierung.....	192
Design.....	195
Über Design.....	196
Erstellen der Benutzeroberfläche.....	197
Was sind Themen?.....	198
Themen-Bereich.....	201
FMS01 Standard Thema.....	205
Support.....	208
Links.....	209

Einführung

Eine Einführung zu FM Starter 2.

Willkommen bei FM Starter 2

Hallo FileMaker Abenteurer. Schön, Sie an Bord zu haben!

Diese Einführung wird Ihnen helfen, das Beste aus FM Starter 2 herauszuholen. Wir werden kurz über FM Starter 2 sprechen, was es ist und was nicht, und wie Sie damit arbeiten. Der Rest des Handbuchs kann während der Arbeit mit der Software bei Bedarf herangezogen werden.

Was ist FM Starter?

FM Starter 2 ist eine Startdatei für neue FileMaker-Projekte. Es handelt sich um eine Reihe leistungsstarker und gut integrierter Module, die grundlegende Funktionen für fast jedes FileMaker-Projekt bieten. Dies ermöglicht es Ihnen, sich sofort auf Ihr eigentliches Projekt zu konzentrieren, anstatt Zeit mit den Grundlagen zu vergeuden. Starten Sie Ihr nächstes FileMaker-Projekt mit FM Starter 2!

FM Starter wird mit den folgenden Grundlagen geliefert:

- Datei-Struktur
- Module für Basisfunktionalitäten
- Standardthema für gutes Design
- Gute Integration aller Komponenten.

FM Starter 2 ist auch der perfekte Start, um besser mit FileMaker arbeiten zu lernen. Es ist eine offene Datei, gut dokumentiert, die Ihnen mindestens einen Einstieg in die Entwicklung zeigt. Wenn Sie mit FileMaker gerade einsteigen oder darüber nachdenken, wie Sie Ihre eigene Startdatei erstellen können, kann dies Ihren Vorstellungen einen Auftrieb verleihen.

Was ist FM Starter nicht?

FM Starter 2 ist keine einsatzbereite Lösung. Es handelt sich weder um eine Adressdatenbank noch um eine ERP-Lösung. Es bietet jedoch die Grundlage für die Entwicklung all dieser Dinge. Es ist wie ein leerer LKW – er fährt und trägt große Lasten, aber es liegt an Ihnen zu entscheiden, was Sie transportieren möchten. Als Ausgangspunkt ist es nicht für jeden denkbaren Einsatz perfekt. Möglicherweise müssen Sie das Design oder die Funktionen anpassen, Module hinzufügen oder Einstellungen ändern. FM Starter 2 ist genau dafür gedacht. So sollte es funktionieren. FM Starter 2 spart Ihnen tonnenweise Zeit, befreit Sie aber nicht von dem Aufwand, selbst zu entwickeln.

Wer es nutzt, dem nützt es!

Nächste Schritte

Schauen Sie sich die [Videoschulungen](#) an, um einen ersten Eindruck zu erhalten, oder gehen Sie zu [Erste Schritte](#), wo Sie mehr über die Konzepte hinter FM Starter erfahren.

Passwörter

Sie haben gerade FM Starter 2 heruntergeladen. Herzlichen Glückwunsch!

Wo sind die Passwörter?

Die Passwörter sind Bestandteil der Lieferung. Eine Textdatei mit den Namen und Passwörtern finden Sie im Ordner "FM Starter".

Beachten Sie, dass es 2 Arten von Namen und Passwörtern gibt:

1. Entwicklerpasswort für den vollen Zugriff
2. Administrator-Passwort, um einen regulären Benutzerzugriff zu simulieren.

Beachten Sie, dass diese Einstellungen nur eine Hilfe für den Einstieg sind. Machen Sie es sich mit der Verwendung vertraut und ändern Sie diese dann nach Belieben, um Ihr eigenes Sicherheitsniveau zu schaffen.

Entwicklerzugang

Um als Entwickler auf die Datei zugreifen zu können, müssen Sie das Popup-Fenster des Standard-FileMaker-Passworts erzwingen. Dies geschieht auf Mac, indem Sie beim Öffnen der Datei die ALT-Taste drücken. Unter Windows drücken Sie beim Öffnen der Datei die LINKS-SHIFT-Taste. Das Standard-FileMaker-Passwortfenster öffnet sich, Sie geben Name und Passwort ein und haben dann vollen Zugriff auf die Datei.

Alternative: Sobald die Datei geöffnet ist, auch über einen Administrator-Zugang, haben Sie eine Neuansmeldung in der Navigation. Dadurch wird ebenfalls das Standard-Anmeldefenster von FileMaker geöffnet.

Wenn Sie dies nicht wünschen, können Sie das Modul UAC Benutzerkonto deaktivieren und die Software beliebig ändern.

Administrator- und Benutzerzugriff

Wenn Sie nur auf die Datei doppelklicken, startet das [Modul der Benutzerverwaltung](#) und fordert Sie auf, ein gültiges Benutzerpasswort einzugeben. Die Datei hat eine Standardkonfiguration des Administratorkontos, die Sie ändern können (und sollten), wenn Sie die Lösung verwenden. Diese Benutzerverwaltung ist standardmäßig für die FM-Startdatei aktiviert, aber Sie können das Benutzerverwaltungsmodul im [Entwickler-Dashboard](#) deaktivieren, wenn Sie eine einfache Lösung haben, ohne ein umfassendes Benutzerverwaltungswerkzeug zu benötigen.

Bitte beachten Sie auch die [Videos](#).

Neu in Version 2

In vielen Softwarelösungen bringt jede neue Version eine Vielzahl neuer Funktionen mit sich. Produkte neigen dazu, größer und schwerer zu werden. Für FM Starter 2 haben wir den umgekehrten Ansatz gewählt. Mit dieser neuen Version erhalten Sie weniger – weniger Codes, weniger Komplexität, noch weniger Module. Dadurch ist FM Starter 2 leichter zu verstehen und zu bedienen.

Der schwierigste Teil der Softwareentwicklung ist die Vereinfachung. Es ist nicht schwer, die Dinge komplex, ja sogar kompliziert zu machen. Es braucht viel mehr, um die Dinge zu vereinfachen, sie schlank und sauber zu halten.

- Der grundlegende Ansatz mit einem separaten Entwickler-Dashboard blieb unverändert.
- Diese Version basiert ebenfalls stark auf dem Konzept der Module.
- Das Navigationsmodul wurde ersetzt und arbeitet nun global, ohne Beziehungen.
- Das Benutzerverwaltungsmodul wurde komplett neu geschrieben.
- Es ist jetzt eine Ein-Datei-Lösung.
- Einige Module aus Version 1 wurden weggelassen (zu finden unter fmstarter.com oder modularfilemaker.org)
- Neue Module konzentrieren sich auf die Bedürfnisse des Entwicklers und nicht auf die Anwendung (Hilfsmodul, To-Do-Liste, Plug-Installation und Registrierung).
- Verbessertes Design.

Updates

Wenn Sie FM Starter 2 oder neuer kaufen, erwerben Sie eine Benutzerlizenz mit einem ganzen Jahr kostenlosen Upgrades. Möchten Sie nach diesem Jahr Support und neue Funktionen erhalten, müssen Sie eine neue Lizenz erwerben. Es gibt keine Updates, aber wir haben vielleicht spezielle Angebote für aktuelle Benutzer.

Anforderungen und Haftungsausschluss

Anforderungen

FM Starter 2 besteht aus einer einzigen FileMaker-Datei. Es funktioniert nicht an und für sich, sondern es benötigt eine Vollversion von FileMaker Pro, um die Datei verwenden zu können.

Mindestanforderung: FileMaker Pro 18 Advanced für Mac oder Windows.

Holen Sie sich Ihre FileMaker-Lizenz hier: filemaker.com

Haftungsausschluss

FM Starter ist nicht dazu bestimmt, einen bestimmten Zweck, eine bestimmte Aufgabe oder eine bestimmte Anforderung über das hinaus zu erfüllen, was die Datei beinhaltet. Sie erhalten eine Lösung in ihrer jetzigen Form, ohne weitere Garantien. Beachten Sie, dass es beabsichtigt ist, dass Sie die Funktionalität selbst erweitern und an Ihre Bedürfnisse anpassen.

Für jede spezifische Aufgabe können viele Varianten entwickelt werden. Um möglichst vielen FileMaker-Entwicklern zu dienen, integriert FM Starter nicht alle möglichen Optionen. Die Vereinfachung ist ein Freund des Entwicklers.

Dennoch freuen wir uns über Anregungen und Rückmeldungen via support@kursiv.com.

Lernvideos

Suchen Sie einen einfachen Einstieg? Schauen Sie sich die Dokumentation für dieses Produkt auf fmstarter.com an. Sie finden dort Videos und andere unterstützende Materialien.

Erste Schritte

Los geht's!

Basiskonzepte

Es ist einfacher, mit FM Starter zu arbeiten, wenn Sie einige der zugrunde liegenden Konzepte verstehen. Darum geht es in diesem Kapitel.

Verstehen, was vor sich geht

FM Starter ist das Ergebnis langjähriger FileMaker-Entwicklung. Mit der Zeit lernt man, welche Dinge gut funktionieren und welche nicht. Man sieht, dass bestimmte Entwicklungsansätze schneller, einfacher zu verstehen und besser zu handhaben sind. Obwohl FM Starter nur eine einzige Datei ist, ist es wie eine komprimierte Version dieser Erfahrung.

Eines der schwierigsten Dinge bei der Entwicklung ist es, die Dinge zu vereinfachen. Der Schritt vom FM Starter 1 zum FM Starter 2 ist hauptsächlich ein Schritt der Vereinfachung. Fast alle Teile wurden gestrafft, vereinfacht und neu gestaltet. FM Starter 2 ist kleiner, fokussierter, wartungsfreundlicher und einfacher zu verbessern. Das fällt natürlich nicht vom Himmel, sondern bedarf der Überlegung. Einige Konzepte erweisen sich als hilfreicher als andere.

Hier sind einige der Gedanken hinter FM Starter.

FileMaker's Sex-Appeal

FileMaker hat als Entwicklungsplattform einen großen Sexappeal. Es ist leicht zu bedienen für Anfänger und zieht daher viele Menschen mit den unterschiedlichsten Hintergründen an. Es leistet auf diese Weise eine fantastische Arbeit und ermöglicht es den Menschen wirklich, ihr Unternehmen zu verändern.

Je länger Sie mit FileMaker arbeiten und je mehr Sie lernen, desto mehr bemerken Sie, dass weitere Fähigkeiten erforderlich sind. Wenn Sie das Potenzial steigern und Ihre Projekte professionalisieren wollen, müssen Sie neue Dinge dazu lernen: Neue Techniken aufbauen, Designfähigkeiten entwickeln und vieles mehr.

An dieser Stelle kommt FM Starter ins Spiel. FM Starter wurde für diejenigen entwickelt, die – wie ich – einen ganz anderen und nicht-technischen Hintergrund haben und das Spiel weiterentwickeln wollen.

Andere typische Anwender von FM Starter sind Entwickler, die gerne ihre eigene Starterlösung erstellen würden, aber einfach nicht die Zeit dazu haben. FM Starter kann auch Ihr Leben vereinfachen.

FileMaker ist eine wirklich großartige Software, die entwickelt wurde, um Dinge möglich zu machen. FM Starter ermöglicht Ihnen einen schnelleren Einstieg in die FileMaker-Entwicklung.

Mehr Struktur, weniger Regeln

FM Starter ist nicht perfekt, und es ist sicherlich nicht der einzige Ansatz, um Dinge zu tun. Es gibt viele Entwickler da draussen, und fast jeder hat seine eigenen Vorlieben. Einige Entwickler arbeiten intuitiv und ihre Anwendungen haben ein organisches Wachstum. Andere sind eher Architekten und planen jedes Detail sorgfältig, bevor sie mit der Arbeit beginnen. Wiederum ziehen es andere vor, mit einer Art Regelwerk zu arbeiten, bis zu dem Punkt, an dem der größte Teil der Arbeit mit der Einhaltung dieser Regeln verbunden ist.

Ich werde keinen dieser Ansätze beurteilen. Wahrscheinlich werden wir alle mindestens einmal in unserem Berufsleben in jeder dieser Phasen sein. Einige Konzepte erweisen sich als hilfreich, während andere Einschränkungen haben. Überhaupt keine Struktur zu haben ist eine Einschränkung, aber eine Überregulierung kann die Dinge auch komplizieren. Eine Alternative zu diesen Extremen könnte darin bestehen, sich auf die **Transparenz** zu konzentrieren.

Um Transparenz zu schaffen, kann man beispielsweise Folgendes berücksichtigen:

- Halten Sie jeden Schritt oder jede Funktion einfach und fokussiert.
- Dokumentieren Sie jeden Schritt
- Eine einfache Struktur pflegen.

Transparenz sollte Ihnen dabei helfen, die richtigen Dinge zu tun. Es ist keine Erklärung von Details, sondern eine Art Herangehensweise. Anstatt sich im Detail zu verlieren, ist es eine große Hilfe, eine einfache Struktur zu erhalten. Eine Struktur beantwortet die Frage, wo man etwas findet, anstatt wie man etwas tut. Während Sie wahrscheinlich Ihre Programmierkenntnisse im Laufe der Zeit ändern und verbessern, müssen Sie nicht jeden einzelnen Schritt, den Sie jemals gemacht haben, neu erfinden. Mit Hilfe einer Struktur können Sie

Ihre Funktionen unabhängig von der Programmierung verfolgen und pflegen.

Module sind eine gute Art und Weise, aufzuzeigen, wie dies funktioniert.

Der Zweck einer Struktur ist es, Dinge zu organisieren. Um zu sehen, wie dies geschieht, werfen Sie einen Blick auf die folgenden Teile von FM Starter:

- Script-Fenster
- Layout Fenster.

Eine weitere Möglichkeit, eine einfache Struktur zu erstellen, ist die Verwendung **separater Fenster**, wie zum Beispiel für die Hauptanwendung und für die Entwickler-Einstellungen. Dadurch bleibt eine saubere und aufgeräumte Umgebung für Anwender und Entwickler erhalten, die einfacher zu warten ist als wenn Sie Entwickler-Funktionen auf den Benutzerseiten verstecken.

Beginne klein. Denke gross.

Ein Haus lässt sich beispielsweise mit Bausteinen bauen. Die gleiche Idee kann auch bei der Erstellung einer Software angewendet werden.

Fokussiere die Entwicklung auf die Lösung eines einzelnen Details. Baue daraus grössere Teile. Fange klein an. Denke gross. Auf diese Weise werden komplexe Abläufe vereinfacht. Stattdessen alles auf einmal zu bauen, erstellen Sie Teile oder Module und bauen diese dann zusammen – ganz nach Ihren Bedürfnissen.

Diese Idee wurde im FM Starter auf verschiedene Weise genutzt. Entscheidend ist der Einsatz von **Modulen**. Jedes Modul löst eine bestimmte Aufgabe. Es verlässt sich (meist) nur auf sich selbst, und es kann fast überall eingesetzt werden. Dies gilt für die **globale Navigation**, die **mehrsprachigen Textbeschriftungen** und viele weitere Bausteine.

Module funktionieren in sich selbst. Sie haben ihre eigenen Tabellen, Layouts, Scripts, usw. Dadurch ist es sehr einfach, ein Modul von einem anderen Modul und eine Funktion von einer anderen zu unterscheiden. Es ist sinnvoll, Scripts für ein bestimmtes Modul zu bündeln. Sie fangen an, in Gruppenfunktionalität zu denken. Wenn Ihre Aufgabe klar definiert werden kann, ist es logisch, eine Tabelle für diese spezifische Aufgabe hinzuzufügen, auch wenn sie nur wenige Felder enthält. Eigene Tabellen, eigene Layouts, eigene Scripts – um die Dinge ordentlich und aufgeräumt zu halten.

Früher hatte ich viele Tabellen für bestimmte Zwecke, die Einstellungen für alle erdenklichen anderen Teile der Anwendung speicherten. Eine zentrale Tabelle für alles, sozusagen. Es stellte sich heraus, dass diese Lösungen sehr schwierig zu warten sind. Wenn man jemals einen bestimmten Teil der Lösung herausnehmen will, um sie anderswo zu verwenden, steckt man in diesen

seltsamen ausserirdischen Beziehungen zu anderen Tabellen fest. Daher ist es viel eleganter, modulare Gruppen von Tabellen, Scripts und Funktionen zu erstellen.

Klein anfangen und gross denken ist ein Ansatz, der mit der eigenen Entwicklung wachsen kann. Wenn sich Ansprüche ändern ist noch nichts verloren. Dieser Ansatz wird Sie begleiten und Sie werden in der Lage sein, Ihren Weg aus neuen Herausforderungen herauszufinden.

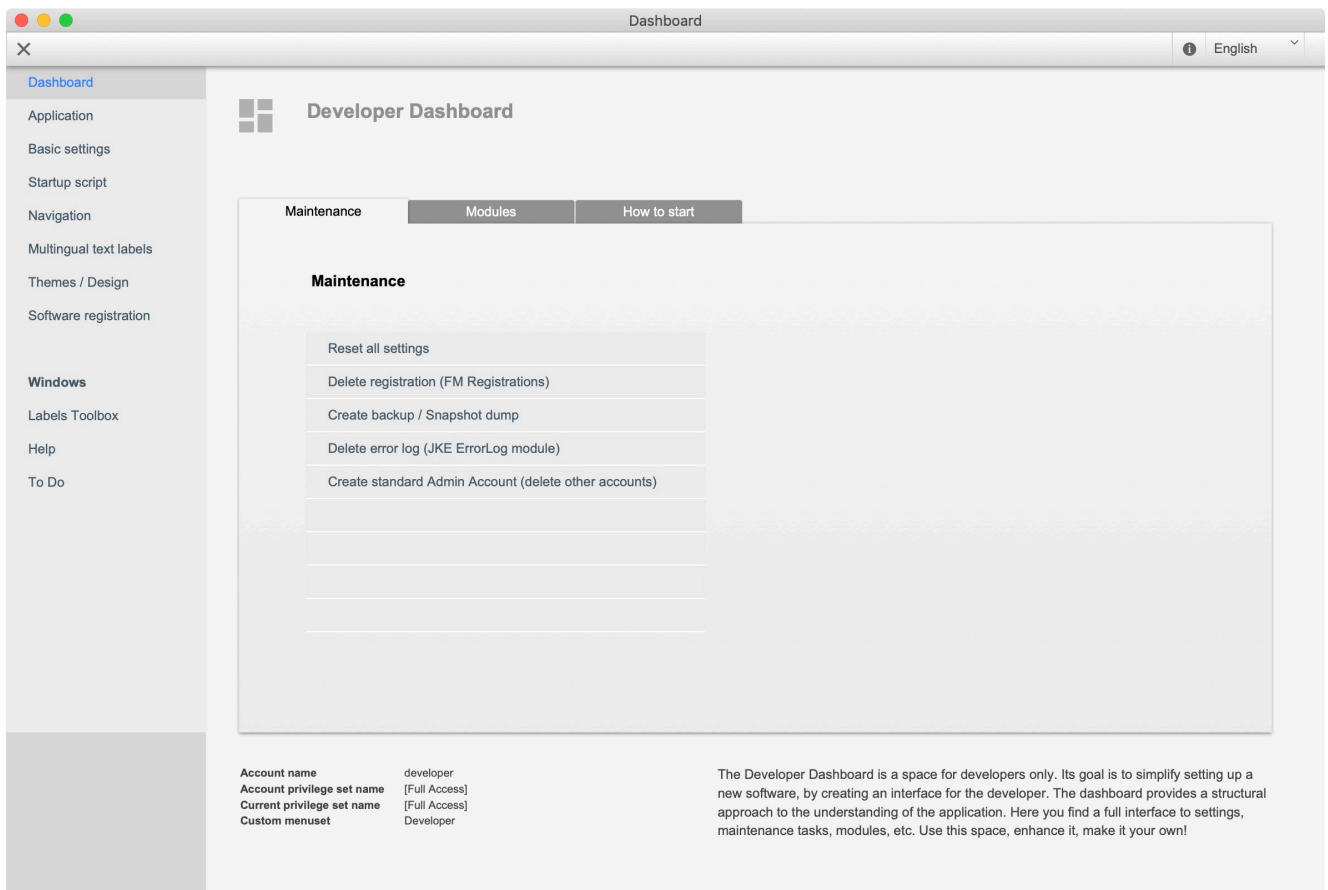
FM Starter ist kein System, sondern ein Baukasten und eine Struktur.

Cockpit

Als Entwickler benötigen Sie ein Dashboard. Das Dashboard ist eine Benutzeroberfläche, die nur für Sie bestimmt ist. In FM Starter gibt es ein eigenes Fenster, in dem Sie alle Ihre Einstellungen, Wartungsskripte und andere Dinge vorfinden, die Sie benötigen. Das Dashboard ist wie ein Cockpit für den Entwickler.

Alles editierbar machen

Das Dashboard ist ein Ort, an dem Sie Ihre Anwendung konfigurieren können. Wie ist das möglich? Die Antwort ist einfach: Es wurde so konzipiert. Mit anderen Worten: Wo immer es sinnvoll ist, werden die Einstellungen in Ihrem Script nicht fest verdrahtet, sondern in ein Einstellungsfeld oder eine Variable ausgelagert, die über eine geeignete Schnittstelle oder ein anderes Script konfiguriert werden kann.



Konfigurieren statt editieren

Die Idee, alles editierbar zu machen, besteht nicht darin, einen zusätzlichen Arbeitsaufwand zu schaffen, sondern das Leben nach dem Einrichten zu erleichtern. Ein gutes Beispiel ist die Verwendung von mehrsprachigen Textbeschriftungen. Anstatt die Informationen direkt in das Layout hineinzuschreiben, können Sie dynamisch aufbauen. Welche Standardsprache sollte beispielsweise gelten? Nun, Sie können dies im Entwickler-Dashboard konfigurieren. Ändern Sie die Sprache aus einem Popup, drücken Sie Speichern, und schon sind Sie fertig. Ebenso können Sie jedem Benutzerkonto ein Sprachfeld hinzufügen, das zum Zeitpunkt der Anmeldung ausgewertet wird. So erhält jeder Benutzer beim Anmelden die gewünschte Sprache.

Die Zentrale

Alles konfigurierbar zu machen, ist eine gute Sache. Es wird Ihnen in Zukunft viel Zeit sparen. Es wird Ihre Kunden glücklich machen. Alle anderen Einstellungen der Anwendung werden ebenfalls im Dashboard aufgelistet:

- Unterhaltsscripts
- Alle Module und ihre Einstellungen
- Themes und ihre Beschreibungen

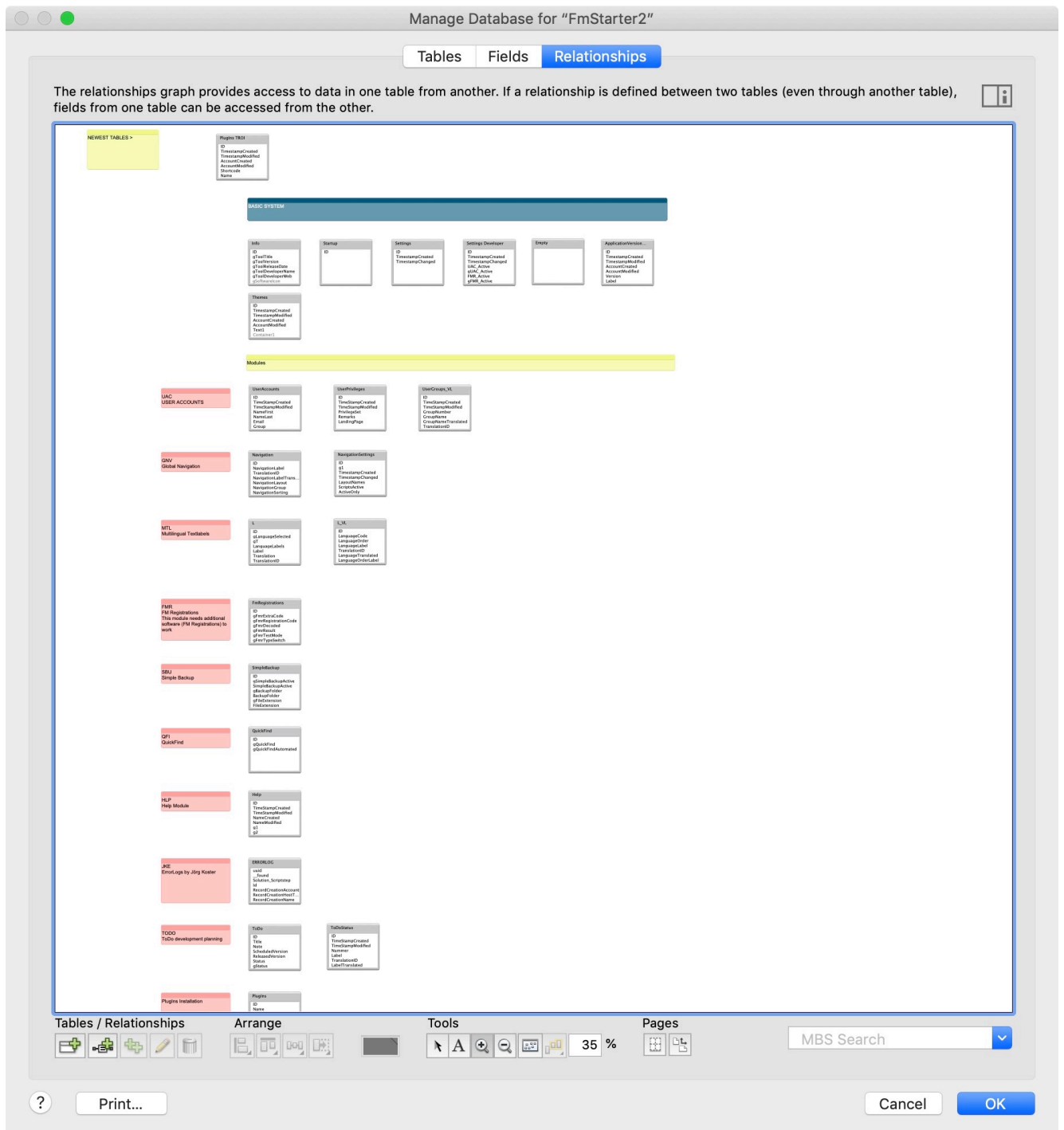
Im Entwickler-Dashboard können Sie Ihre Anwendung zurücksetzen, ein Backup erstellen, die Version einstellen, Ihre To-Do-Liste überprüfen und vieles mehr. Wenn Sie anfangen, Ihre eigenen Tools zur Lösung hinzuzufügen, sollten Sie in Betracht ziehen, diese auch im Entwickler-Dashboard aufzulisten.

Keine Konventionen

FM Starter ist von jeglichen Konventionen unabhängig. Sie werden nur eine Struktur finden, wie einen Weihnachtsbaum, an dem Sie Ihren eigenen Glitzer und Zauber befestigen können.

- Es gibt keine Konvention für Dateinamen, Feldnamen, usw.
- Es gibt keine Vorgabe, Dinge auf eine bestimmte Weise zu beschreiben.
- Es gibt kein Relationenmodell wie Selector-Connector oder etwas anderes, das Sie verwenden müssen, damit es funktioniert.

Um es Ihnen einfach zu machen, können Sie all diese Dinge nach Belieben hinzufügen. Sie können genau so arbeiten, wie Sie möchten. FM Starter selbst ist völlig unabhängig von jeglichen Konventionen. Wenn Sie sich z.B. den Beziehungendiagramm ansehen, sehen Sie überhaupt keine Beziehungen!



FM Starter hat keine Beziehungen. Sie braucht sie nicht, denn sie will die Dinge vereinfachen. In Ihrer Lösung werden Sie höchstwahrscheinlich Beziehungen hinzufügen wollen, aber Sie sind frei, dies genau so zu tun, wie Sie es wünschen. Sie sind nicht verpflichtet, sich an eine bestimmte Ansicht oder ein bestimmtes System zu halten.

FM Starter möchte, dass Sie so schnell und einfach wie möglich loslegen können. Deshalb entscheidet sie sich dafür, unabhängig von jeglichen Konventionen zu sein.

Natürlich haben wir für uns selbst einfache Konventionen verwendet, aber keine davon ist notwendig, um eigene Lösungen zu schaffen. Schauen Sie sich einfach an, wie FM Starter aufgebaut ist. Lernen Sie davon und nehmen Sie davon an, was Ihnen gefällt. Passen Sie FM Starter Ihren eigenen Bedürfnissen an.

Hilfe Funktionen

FM Starter verfügt über mehrere Hilfsfunktionen, sowohl für Sie als Entwickler als auch für den Endverbraucher Ihres Produkts.

Als erste Anlaufstelle, um die Dinge zu verstehen, haben Sie dieses Handbuch. Es ist als Referenz gedacht, vor allem, um einen Ausgangspunkt zu finden, wenn etwas für Sie völlig neu ist. Nutzen Sie auch die Videos auf der Website fmstarter.com oder die Hilfe-Funktionen direkt in FM Starter.

Wenn Sie sich fragen, wie Sie Ihre eigenen Handbücher erstellen können, haben Sie viele Möglichkeiten. Dieses Handbuch wurde mit Scrivener geschrieben, das die Vorteile eines offline vielseitigen Schreibwerkzeugs mit konfigurierbaren Ausgabeoptionen bietet.

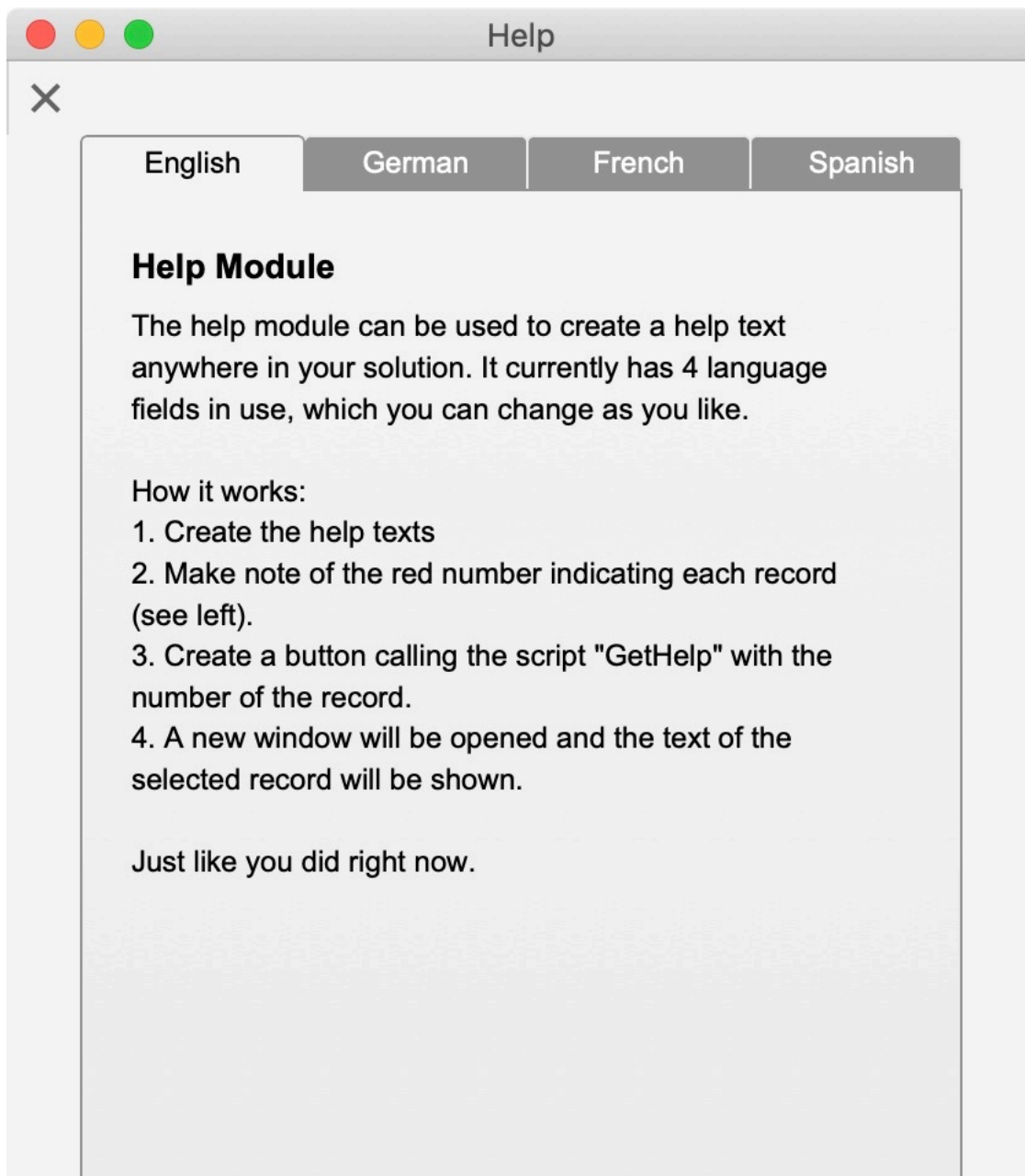
- Literatureandlatte.com

Hilfe-Funktion

Der Help Viewer ist eine einfache Möglichkeit, Hilfe direkt in der Anwendung zu geben. In der Standardausführung von FM Starter wird das Modul Help Viewer verwendet, um Teile von FM Starter zu erklären, z.B. im Entwickler Dashboard. Sie können es genauso gut nutzen, um Hilfe in deiner eigenen Lösung zur Verfügung zu stellen.

Durch Anklicken einer Schaltfläche wird ein neues Hilfefenster geöffnet und ein mit dieser Schaltfläche verknüpfter Hilfetext angezeigt. Das Hilfemodul ist so eingerichtet, dass es mit den 4 Basissprachen arbeitet und automatisch den entsprechenden Text anzeigt. Screenshots oder andere Bilder können zu jedem der Hilfetexte hinzugefügt werden, auch spezifisch für die jeweilige Sprache. Mehr über das Hilfemodul finden Sie hier:

- [Help module](#)



Kommentare in den Scripts

Überprüfen Sie immer die Scripts für weitere Informationen. Scripts haben umfangreiche Kommentare, und Module haben sogar komplette Read-me-Scripts. Alle Kommentare sind auf Englisch.

ToDo

Die To-Do-Liste ist eine Hilfe für Entwickler. Verlinkungen auf das Tool werden sichtbar, sobald Sie sich mit einem Entwicklerkonto anmelden. Die To-Do-Liste finden Sie im Dropdown-Menü Developer oder in der Dashboard-Navigation (Entwicklerfenster).

Die To-Do-Liste hilft Ihnen, den Überblick über Probleme und Funktionen zu behalten, an denen Sie arbeiten müssen. Sie können jedes Thema einer Freigabeversion zuordnen und einen Status vergeben. Dieses kleine Tool hat ein eigenes Fenster, in dem Sie es überprüfen können, während Sie in einem anderen Fenster arbeiten.

To Do

×

+

To Do's

English

▼

Select

▼

×

Number

Version Scheduled

Title

Status

1 To do

10009

1.0

German manual

1 To do

▼

3 In progress

10008

1.0

English manual

3 In progress

▼

4 Done

10007

2b096

Developer Window optimized

4 Done

▼

10006

2b096

Plug-in registration implemented

4 Done

▼

10004

2b095

Basic theme simplified

4 Done

▼

10005

2b095

UAC Edit Email bugfix

4 Done

▼

10003

2b094

Startup script simplified

4 Done

▼

10002

2b093

UAC Bugfixes

4 Done

▼

10000

2b092

GNV removed relations

4 Done

▼

10001

2b092

ToDo module basics

4 Done

▼

Obwohl das Modul sehr einfach ist, können Sie darauf aufbauen, um so etwas wie eine Kundenansicht auf der Liste zu erstellen, oder es zu einem Hilfesystem erweitern, damit Benutzer Fehler melden können.

Man kann es sich so vorstellen:

"ToDo" ist kurz vor "TaDa!"

Wie funktioniert das?

Tauchen Sie ein in einige andere Aspekte von FM Starter.

Arbeiten mit einer Struktur

FM Starter ist einfach zu bedienen, aber es ist wichtig, die Konzepte zu verstehen. Da die meisten Funktionen in kleinere Teile aufgeteilt sind, die alle logisch gruppiert sind, ist es ratsam, sich zunächst die Struktur genauer anzusehen.

Die Struktur des FM Starter zu verstehen bedeutet dies:

- Kennen und verstehen Sie die Funktionen der einzelnen **Fenster**.
- Wissen und Verstehen, was **FileMaker-Module** sind und wie sie aufgebaut sind. (modularfilemaker.org)
- Verstehen Sie die **Funktion** der einzelnen Module von FM Starter und **wo** sie auftauchen.
- Werfen Sie einen Blick auf das **Scriptfenster**, um zu sehen, wie alles organisiert ist.
- Werfen Sie einen Blick auf das **Layoutfenster**, um zu sehen, wie alles organisiert ist.
- Werfen Sie einen Blick auf die **Beziehungsgrafik**, um zu sehen, wie alles organisiert ist.
- Beherrschen Sie Ihre **FileMaker-Grundlagen** und wenden Sie sich an filemaker.com, wenn Sie etwas benötigen..

Keine Panik

Wenn Sie neu bei FileMaker sind oder wenn FM Starter für Sie etwas überwältigend aussieht, machen Sie sich keine Sorgen. Als Anregung: Machen Sie eine Kopie Ihrer FM Starter-Datei und spielen Sie damit. Lernen durch Probieren ist ein guter Weg, um ein besseres Verständnis zu erlangen. Starten Sie ein Kleinstprojekt, nur um zu lernen, wie man FM Starter benutzt. Gehen Sie zum Abschnitt "[Ihr erstes Projekt](#)", wenn Sie eine Anleitung wünschen.

Spezielle Fenster

Im FM Starter wurden die Dinge aufgeteilt. Die Verwendung von speziellen Fenstern für bestimmte Aufgaben ist eine solche Vereinfachung. Der Entwickler hat z.B. ein eigenes Fenster, das Dashboard genannt wird, in dem die meisten Einstellungen für jedes Modul oder für die Anwendung einfach eingestellt werden können. Der Benutzer hat ein weiteres Fenster, das der Hauptanwendung. Diese beiden Fenster getrennt zu halten, ist eine Hilfe zu verstehen, wo Sie Dinge aufbewahren oder anzeigen sollten.

Liste der Fenster

- Hauptfenster (Ihr Anwendungsfenster, die Startseite)
- Developer Dashboard (alle Entwicklereinstellungen)
- Toolbox (ein kleines Fenster zum Erstellen und Suchen von mehrsprachigen Textbeschriftungen)
- Hilfefenster (Anzeige von Hilfetexten)
- Hilfe Bearbeitungsfenster (Erstellen von Hilfetexten)
- To-Do-Fenster (eine Liste der Aufgaben für den Entwickler).

FM Starter ist trotzdem eine Einzelfenster-Anwendung. Siehe dazu auch das Kapitel "[Fenster](#)".

So funktioniert es

Wenn ein Benutzer die Anwendung startet, wird nur das Hauptfenster angezeigt. Alle Funktionen sind für die Ausführung in diesem Fenster vorgesehen. Vom Setup des FM Starter gibt es nur eine Ausnahme: Das Hilfefenster. Die Hilfetaste öffnet ein neues Fenster neben dem Hauptfenster und zeigt einen Hilfetext an. Alle anderen Fenster sind nur für Entwickler.

Alles ist modular

Als Todd Geist 2013 auf seiner Website modularfilemaker.org die Idee der FileMaker-Module vorstellte, ging es darum, die FileMaker-Entwicklung flexibler und transportabler zu gestalten. Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen erlaubt FileMaker nicht die Erstellung von Code-Schnipseln. Alles in FileMaker ist in Fenster, Layouts usw. eingebettet. Die Idee der FileMaker-Module ist die Rettung.

Die Modularität hat sich als eine hervorragende Arbeitsweise erwiesen. Deshalb ist in FM Starter alles übersichtlich in "Modulen" organisiert.

FileMaker-Module

FileMaker-Module kombinieren in einer einzigen unabhängigen Datei alles, was Sie benötigen, um eine bestimmte Funktionalität zu erreichen. Es kann etwas Kleines sein, wie eine Suchfunktion, oder etwas Größeres, wie eine Benutzerverwaltungslösung. Jedes Modul verfügt über eigene Tabellen, Layouts, Scripts und benutzerdefinierte Funktionen und ist in eine einzige FileMaker-Datei eingebettet.

1 Modul = 1 Datei

In FM Starter sind nun mehrere Module in der Startdatei zusammengefasst. Die Module haben eine einfache Struktur, die auch die Funktionalität von den Einstellungen trennt. Diese Trennung macht sie sowohl verständlich als auch einfach zu konfigurieren. Last but not least: jedes Modul hat eine Dokumentation in seinem eigenen Script-Ordner.

Mit Modulen arbeiten

Diese Konzepte sind eine wichtige Grundlage für FM Starter. Da sie so gut funktionieren, wurden viele Funktionen im FM Starter als Modul eingerichtet.

Alle Module haben den gleichen Aufbau. Das Verständnis einer einzigen Modulstruktur bedeutet automatisch, dass Sie auch alle anderen Module verstehen werden.

FM Starter verwendet diese Konzepte und stellt die Einstellungen über das Entwicklerfenster (das Dashboard) zur Verfügung, um die Benutzerfreundlichkeit weiter zu verbessern und die Bereitstellung zu beschleunigen.

Add-ons

Seit Version 19.1 bietet FileMaker etwas Neues an, das Add-ons genannt wird. Add-ons sind die nächste Stufe nach den Modulen. Es gibt viele Ähnlichkeiten zwischen Add-ons und Modulen. Add-ons kann man direkt in FileMaker erstellen und sehr einfach integrieren. FM Starter hat Module integriert, ähnlich wie Add-ons dies heute tun würden. Suchen Sie im Internet nach weiteren Ressourcen, oder besuchen Sie fmstarter.com für weitere Ideen.

Eine grossartige Benutzererfahrung schaffen

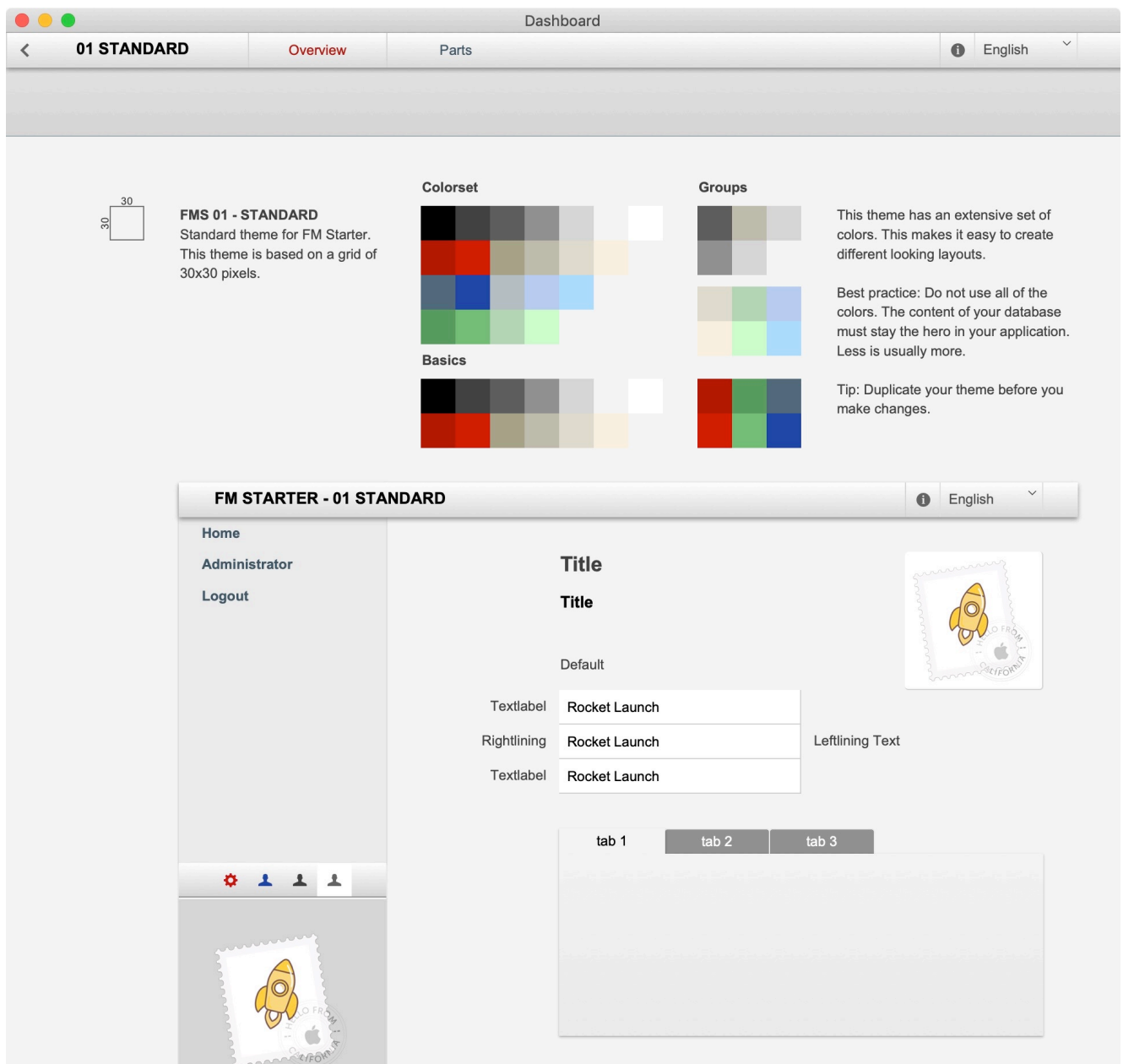
Die Benutzeroberfläche ist wahrscheinlich der wichtigste Teil bei der Erstellung einer Lösung. Eine konsistente und gut gestaltete Benutzeroberfläche ist eine der am meisten unterschätzten Herausforderungen beim Entwickeln einer Software. Für den Benutzer Ihrer Lösung steht jedoch die Oberfläche im Mittelpunkt des Erlebnisses. Wie man navigiert, wie man die wichtigsten Teile jedes Bildschirms findet, wie man Feedback über durchgeführte Aktionen erhält - all diese Dinge schaffen einen Eindruck. Sie möchten, dass diese Erfahrung und dieser Eindruck ausgezeichnet sind? Dann müssen Sie über das Design nachdenken.

FileMaker hat sehr gute Layoutoptionen, die jetzt mit Stilen und Themen verknüpft sind. Die Einstellung eines beliebigen Objekts kann konfiguriert und als "Stilvorlage" Es gibt Stile für Textobjekte, für Schaltflächen, für Layoutbereiche und alles andere, was man sich vorstellen kann. Eine Reihe von Stilen kann als Thema gespeichert werden. Themen können Layouts zugeordnet werden.

Starter-Thema inklusive

FM Starter wird mit einem Standardthema (FMS01 Standard) ausgeliefert, mit einer Reihe von Optionen für jeden Objekttyp und mit einem Satz von Grundfarben. Während die detaillierten Einstellungen dieses Themas nur durch Anklicken eines Objekts und Anzeigen seiner Parameter im Inspektor überprüft werden können, gibt es im Entwicklerfenster (Dashboard) zwei Seiten zu diesem Thema.

Weitere Informationen finden Sie [hier](#).



FM Designer

Ergänzend zu FM Starter gibt es auch FM Designer. FM Designer bietet 10 Themes sowie eine Entwicklungsumgebung für eigene Themes. Alle Themes sind 100% kompatibel mit FM Starter. Man kann also beispielsweise eine Seite mit dem Standard-Theme in FM Starter gestalten, und nach laden eines Zusatz-Themes aus FM Designer die ganze Gestaltung mit ein paar Klicks umschalten.

Weiteres zu FM Designer liest sich > [hier](#).

Keine Einschränkungen

FM Starter hat keine Einschränkungen. Es bietet Ihnen alle Grundlagen und lässt den Rest weg. Die Vorteile liegen auf der Hand: Kürzere Lernkurve, sofortige Ergebnisse, schnellere Anpassung. Reduzieren Sie auf das Maximum!

Grundlagen

- Software-Registrierung (optional, bei FM Registrations)
- Login und Benutzerverwaltung
- Navigation
- Mehrsprachige Textbeschriftungen
- Zusatzmodule für häufig verwendete Aufgaben
- Standardthema für Design und Layout.

Es gibt weder eine Überflutung an Optionen, aus denen man wählen kann, noch einen starren Rahmen, den man einhalten muss. Die Stärke von FM Starter liegt in der einfachen Handhabung. Dies ist ein Ergebnis der alleinigen Verwendung einer Struktur und der Arbeit mit Bausteinen (wie: Modulen).

Jenseits der Grundlagen

So wie FM Starter aus Modulen besteht, sollten Sie vielleicht weitere Module hinzufügen, um die Funktionalität zu erweitern. Sie können sie von Personen herunterladen, die sie zur Verfügung stellen, sie selbst erstellen oder von jemand anderem für Sie erstellen lassen.

Das Gleiche gilt für das Design. Sie können mit dem grundlegenden Thema beginnen, das in dieser Lösung angeboten wird und das gut funktioniert. Sie können auch das Design duplizieren und damit beginnen, die Einstellungen für jedes Objekt an Ihre eigenen Anforderungen anzupassen.

FM Starter ist ein Werkzeug für Entwickler. Es ist für Sie entwickelt worden, um über alle Grenzen hinauszukommen.

Ihr erstes Projekt

Schritt für Schritt: Wie richte ich ein neues Projekt ein?

Das Wichtigste zuerst

Ein paar Tips bevor Sie loslegen.

Erstellen einer Sicherungskopie

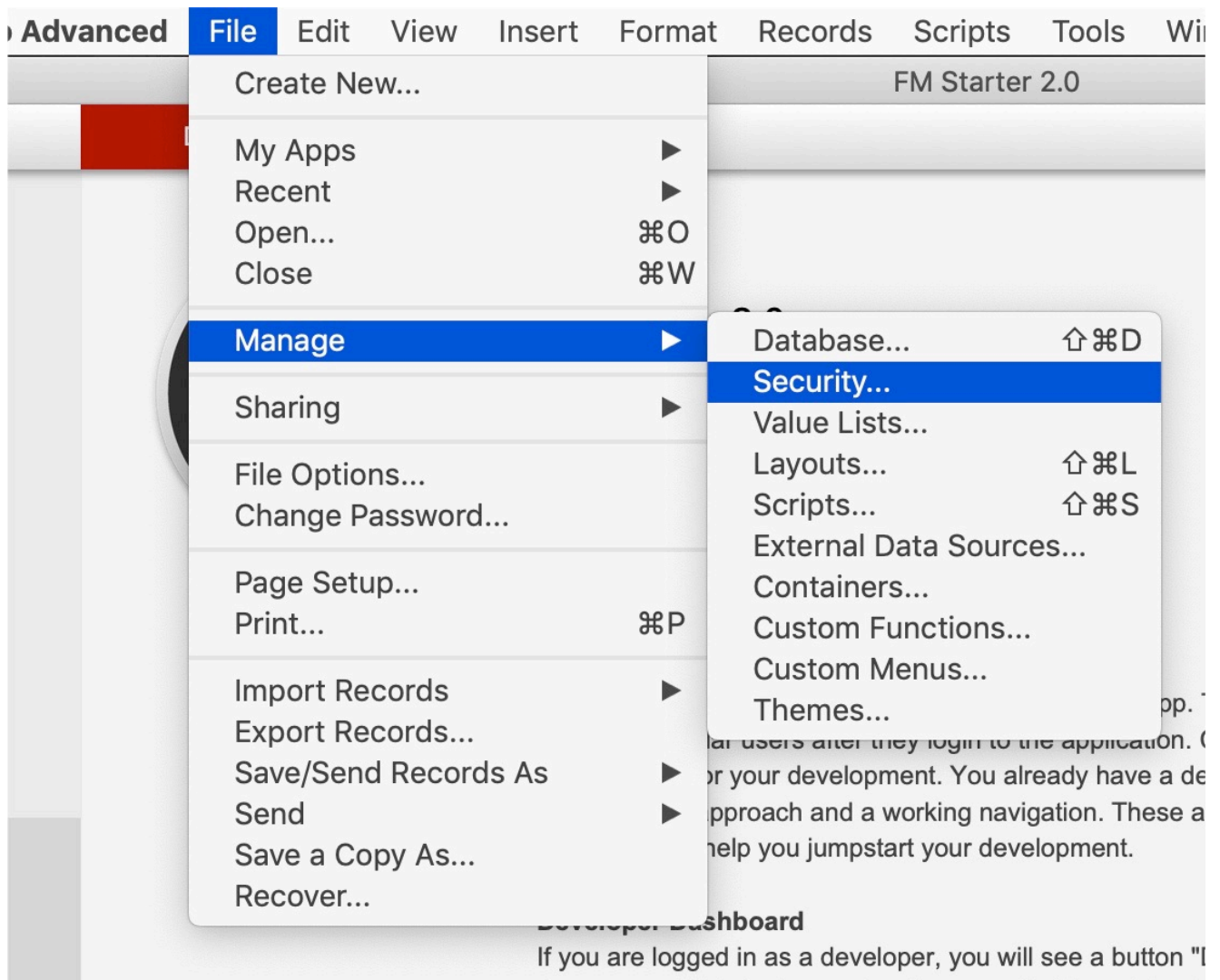
Sie haben dieses Produkt von Ihrer Bestellung heruntergeladen. Erstellen Sie nun zuerst ein Backup. Dies ermöglicht Ihnen einen sauberen Neustart, falls Sie ihn benötigen.

Erstellen eines eindeutigen Entwicklerpassworts

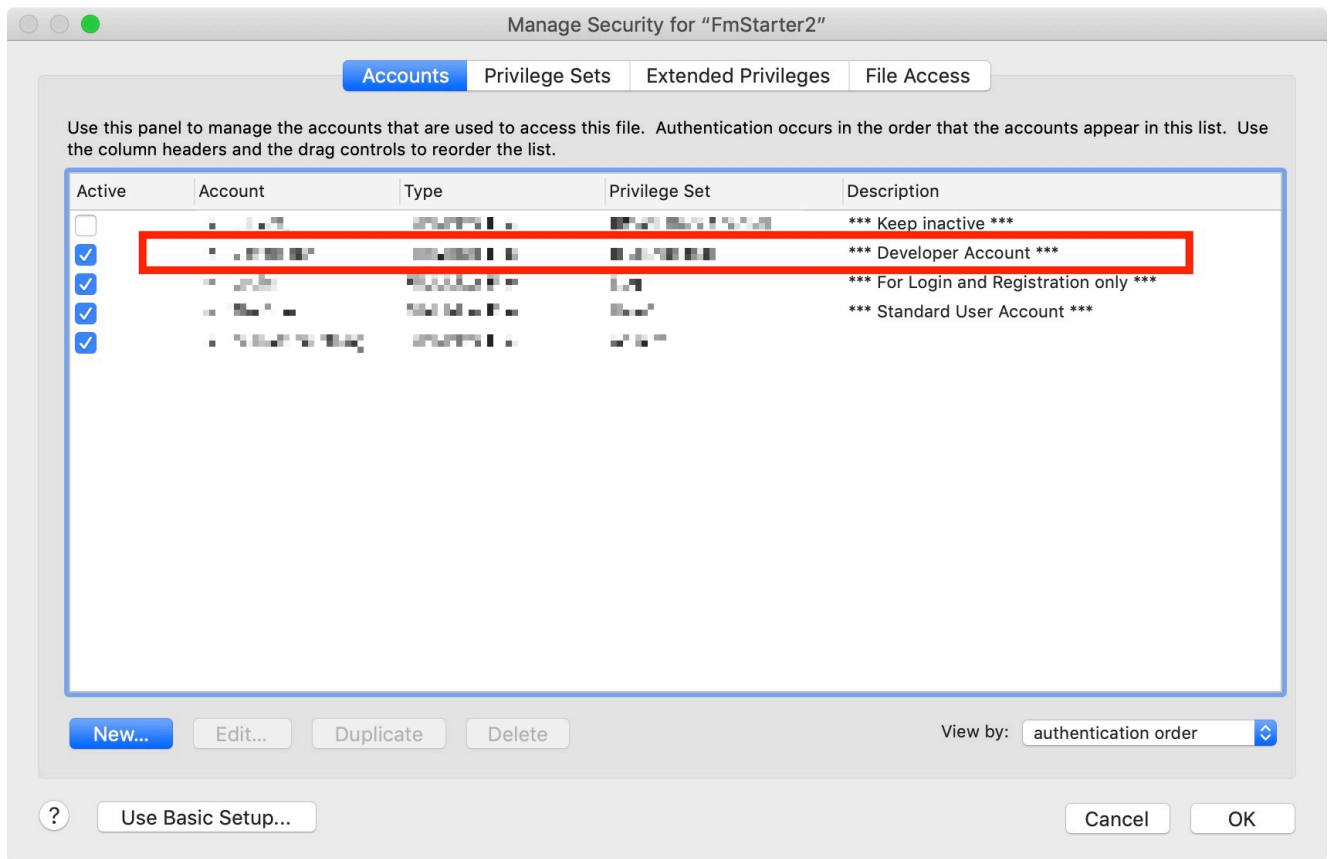
Ihr Zugangsname und Ihr Passwort sind Bestandteil der Lieferung. Um FM Starter zu Ihrem eigenen zu machen, beginnen Sie mit der Änderung des Entwicklerpassworts.

Um das Entwicklerpasswort zu ändern, gehen Sie zu:

Datei > Verwalten > Sicherheit



Suchen Sie das Entwicklerkonto:



Ändern Sie das Passwort nur für dieses Konto. Lassen Sie die anderen Konten an dieser Stelle unberührt. Diese können Sie später ändern. Achten Sie darauf, dass Sie sich den neuen Entwicklernamen und das Passwort notieren.

Los geht's!

Nun haben Sie diese Lösung zu Ihrer eigenen gemacht, fahren Sie mit den nächsten Schritten fort.

Schritt für Schritt

Vereinfachen Sie Ihr Leben

Sie wollen mit FM Starter Ihr erstes eigenes Projekt erstellen? Grossartig! Sie werden feststellen, dass dies ein einfacher Prozess ist. FM Starter ist ein unkomplizierter Ansatz, um Ihre Software im Handumdrehen betriebsbereit zu machen!

Das Beste von allem, wenn Sie erst einmal mit FM Starter vertraut sind, werden Sie verstehen, dass Sie selbst ganz einfach in der Lage sind, sich um die Weiterentwicklung voran zu treiben. Die Grundlage steht nämlich bereits.

Erstellen einer eigenen Lösung

Das erste, was Sie tun wollen, ist, die FM-Startdatei für ein neues Projekt zu duplizieren.

1. Duplizieren Sie die FM Starter Datei
2. Benennen Sie die duplizierte Datei um.
3. Legen Sie die duplizierte Datei in einen neuen Projektordner.
4. Erstellen eines Sicherungsordners als Unterordner des Projektordners

FM Starter hat ein integriertes [Backup-Modul](#), das hilft, während der Entwicklung Schnappschüsse von der Datei zu machen (nur bei offline Entwicklung).

Login

Nachdem Sie ein neues Projekt und eine neue Datei eingerichtet haben, können Sie die Datei starten.

Anmeldung als Entwickler

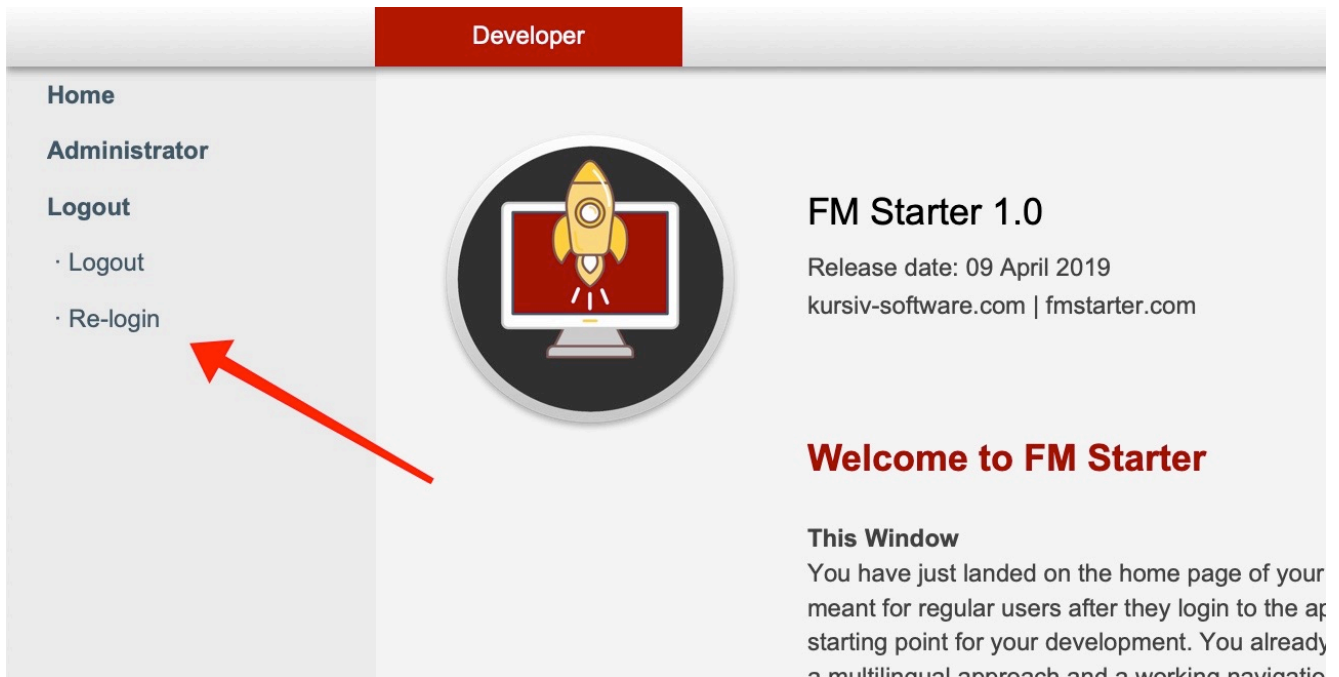
Aus Sicherheitsgründen hat der Standardstart der Datei keinen Zugang zu einem Entwicklerkonto mit vollem Zugriff. Um die Datei direkt als Entwickler zu öffnen, verwenden Sie eine dieser Methoden:

- Mac: Drücken Sie ALT beim Starten..
- Windows: Drücken Sie STRNG während des Startvorgangs..

Dadurch wird der Standard-Login-Bildschirm von FileMaker angezeigt. Verwenden Sie den angegebenen Namen und das angegebene Passwort. Überprüfen Sie die [Sicherheitseinstellungen](#), sobald Ihr Projekt in der Entwicklung ist.

Neu anmelden

Sobald Sie angemeldet sind – auch als ein anderer Benutzer –, können Sie sich jederzeit mit einem anderen Konto neu anmelden, auch mit einem Entwicklerkonto. In der Grundeinstellung des FM Starter ist diese Option in der Navigation unter Logout enthalten. Bei einem Re-Login wird einfach der FileMaker-Anmeldebildschirm geöffnet.



Logout

Die Abmeldeoption führt zurück zum normalen Anmeldebildschirm, während der aktuelle Benutzer abgemeldet wird.



Login

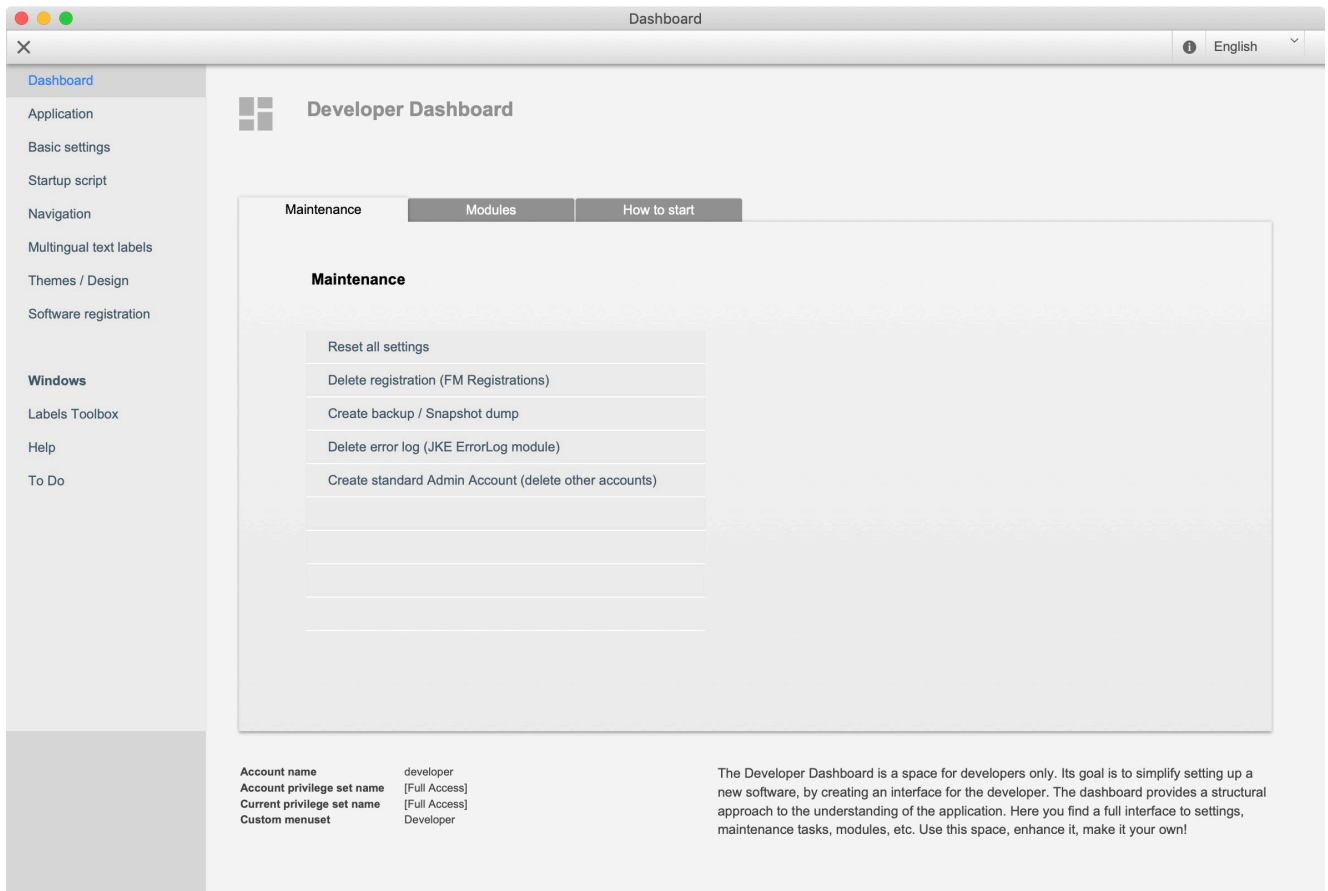
Email

Password



Entwickler Dashboard

Sie sind nun als Entwickler angemeldet und haben Zugriff auf das Entwickler-Dashboard. Klicken Sie auf die Schaltfläche Entwickler auf der Homepage oder wählen Sie Dashboard aus dem Dropdown-Menü Entwickler.



FM Starter ist gebrauchsfertig, wenn Sie es kaufen. Alles wird so funktionieren, wie es bereits konfiguriert ist. Sie können Tabellen und Layouts hinzufügen, um FM Starter schnell um eigene Workflows zu erweitern. Um es jedoch zu Ihrem eigenen zu machen, werfen Sie einen kurzen Blick auf die Einstellungen im Dashboard. Hier können Sie Ihre Lösung konfigurieren.

Programmeinstellungen

Die Anwendungseinstellungen enthalten die Bezeichnung der Software, das Releasedatum und einige weitere Informationen.

<

Application

gToolTitle

gToolVersion

gToolReleaseDate

gToolDeveloperName

gToolDeveloperWeb

gSoftwareIcon Switch

Click:


FM Starter

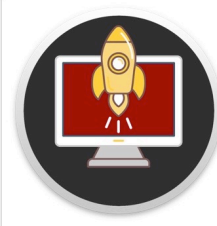
2.0


09/04/2019

Kursiv Software, Karsten Risseeuw

kursiv-software.com, fmstarter.com







About

Remarks

Show some love

☒ Created with FM Starter.

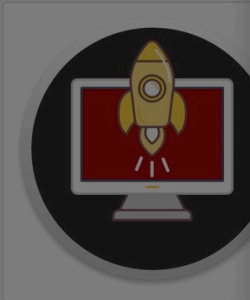
Fenster "Über die Software"

Um das Fenster Über zu bearbeiten, klicken Sie auf die Schaltfläche Über. Dieses Info-Fenster ist Teil der Menüstruktur und kann von Endbenutzern über das Menü FileMaker oder den Anwendungsnamen erreicht werden. Fügen Sie Ihre Firmen- und Supportdetails hinzu.

FM Starter 2.0

FM Starter
2.0
09/04/2019
Kursiv Software, Karsten Risseeuw
kursiv-software.com, fmstarter.com

Remarks



About

☒ Created with FM Starter

FM Starter 2.0

Release date: 09 April 2019

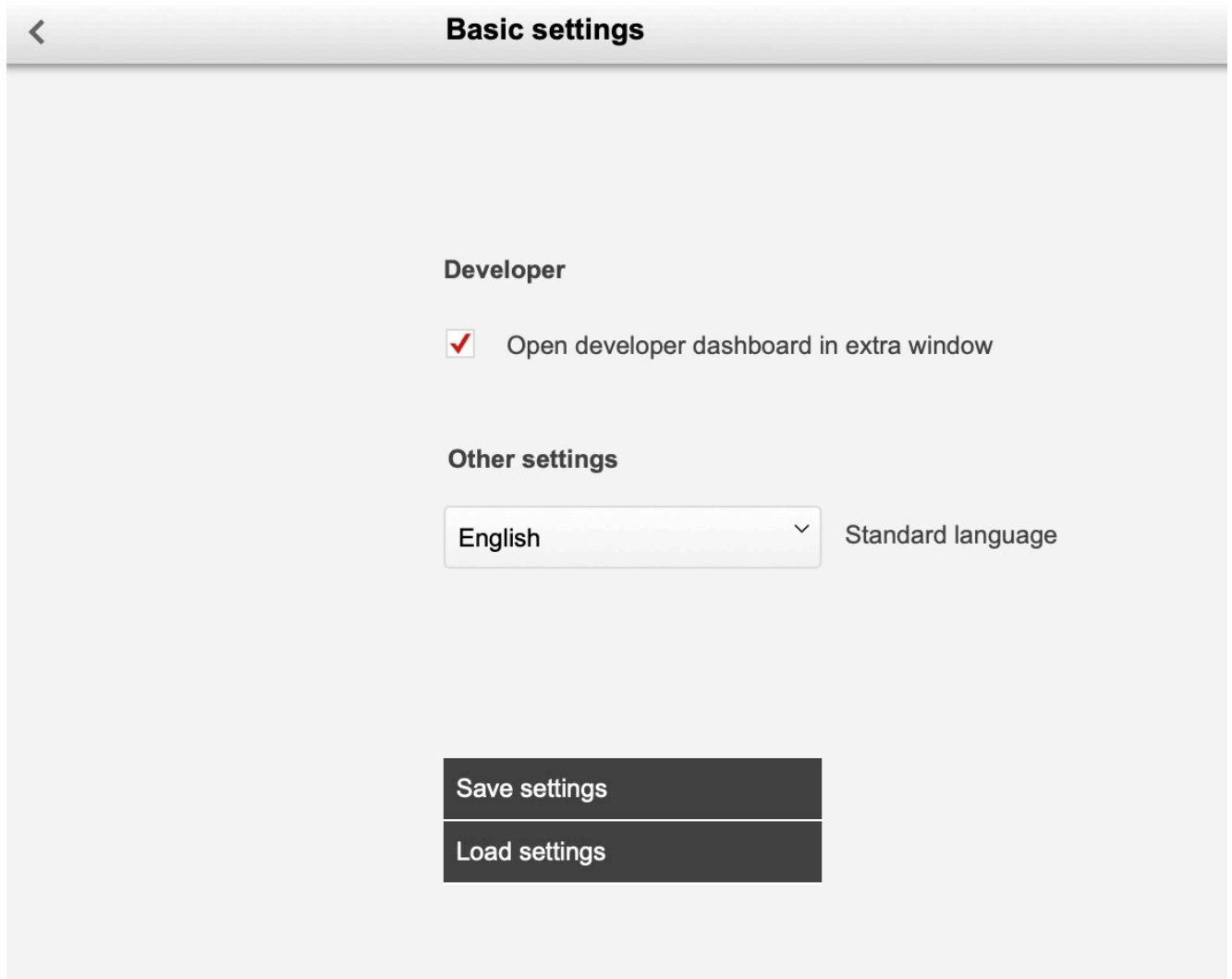
About

Credits

© 2019 Kursiv Software, Karsten Risseeuw. Created with FM Starter.

Beginnen Sie mit dem Erkunden der Einstellungen

Die Grundeinstellungen sind der Ort, an dem einige Grundlagen konfiguriert werden können, wie z.B. die Einstellung der Primärsprache, die beim Öffnen der Datei geladen werden soll.



Wenn Sie eine Einstellung ändern, speichern Sie die Einstellungen. Sie werden in einer Tabelle mit einem einzelnen Datensatz gespeichert und beim Start der Datei geladen.

Wenn Sie damit beginnen, FM Starter mit Ihren eigenen Arbeitsabläufen und Ihrer eigenen Logik zu erweitern, möchten Sie vielleicht zusätzliche Einstellungen über dieses Layout zugänglich machen. Ergänzen Sie dieses Fenster nach Belieben.

Startup Script

Die Einstellungen für das Startup-Script speichern Informationen wie die Grösse des Hauptfensters (für den Endbenutzer) sowie die im gesamten Startup-Script verwendeten Layouts. Das Developer Dashboard vereinfacht die Einstellungen und das Management für den Entwickler. Bleiben Sie bei der Weiterentwicklung der Lösung bei dieser Simplizität.

Startup script

English

Main window

x	0	Width	1200
y	0	Height	Get (WindowDesktopHeight)

Layouts used

Start screen	Start Screen	The first layout you see when starting the application
Registration	FmrStartup	Registration page (FMR License Registration must be active)
Login	UserLogin	Login page (UAC UserAccounts must be active)
Landing page	Home 1	Standard landing page (only if the module UAC User Accounts is not active)
Developer	Home 1	Destination layout, when logging in as a developer

Optional modules

☐ Activate FM Unlock
FM Unlock is the counterpart of FM Registrations. Where FM Registrations encrypts license information, FM Unlock decrypts this information. FM Registration allows you to create unlock codes for your own FileMaker solutions. If you own a license for FM Registrations, you can activate this option, add your secret keys in the script "FM Unlock Settings" and you are ready to go!

☒ UAC User Accounts. Manage user accounts and access to the application.

[Learn more about FM Registrations](#)

Save settings
Load settings

Layouts

Hier lassen sich verschiedene Standard-Layouts neu zuordnen. Die Werte werden von verschiedenen Scripts übernommen. Die Standardeinstellungen müssen in der Regel nicht angepasst werden! Alles funktioniert wie es eingestellt ist.

- **Startbildschirm:** Dies ist vergleichbar mit dem Flash-Bildschirm, den Sie beim Starten vieler Softwareprodukte sehen. FM Starter zeigt den Namen und das Logo der Anwendung sowie einen Hinweis auf den Startvorgang.
- **Registrierungsseite:** Diese Seite wird nur verwendet, wenn Sie das Modul FM Unlock aktivieren. Mit dem optionalen Produkt FM Registrations können Sie Ihre eigenen Freischaltcodes für Ihre mit FileMaker erstellten Standardsoftwarelösungen erstellen. FM Unlock ist das Gegenstück zu FM Registrations und dient dazu, mit FM Registrations erstellte Codes freizuschalten. Wenn Sie dieses FM Unlock-Modul nicht aktivieren, wird das Layout hier nicht verwendet (Sie brauchen es nicht zu deaktivieren).
- **Login-Seite:** Der Anmeldebildschirm wird benötigt, wenn Sie das Modul UAC UserAccounts aktivieren. Dieses Modul verwaltet mehrere Benutzer und gibt jedem seine eigenen Anmeldedaten und Einstellungen. Wenn Sie diesen Baustein nicht aktivieren, wird das Layout hier nicht verwendet (Sie müssen es nicht deaktivieren).
- **Zielseite:** Die Zielseite wird nur verwendet, wenn das UAC UserAccounts-Modul deaktiviert wurde. In der Regel verwaltet das UAC UserAccounts-Modul die Zielseiten pro Benutzergruppe. Wenn Sie dieses Modul deaktivieren, benötigen Sie eine Standard-Landingpage – die sie hier angeben. Voilà!
- **Entwicklerseite:** Wenn Sie sich mit einem Entwicklerkonto anmelden, können Sie eine eigene Anmeldeseite festlegen. Es könnte eine gute Idee sein, eine möglichst leere Seite aus einer Tabelle ohne wichtige Datensätze zuzuordnen - um Konflikte mit grossen Datenmengen zu vermeiden.

Optionale Module

Zu den optionalen Modulen gehören

- **FM Registrations**, ein weiteres Produkt von Kursiv, mit dem Sie individuelle Freischaltcodes für Ihre eigenen FileMaker-Lösungen erstellen können. FM Registrierungen kodiert Informationen über eine Lizenz, und FM Starter 2 hat

die Dekodierung bereits integriert. Dies macht es sehr einfach, den FM Starter mit FM Registrations zu verwenden. Wenn Sie eine Lizenz für FM Registrations erworben haben, aktivieren Sie einfach das Kontrollkästchen, um die Prüfung im Startscript von FM Starter zu aktivieren. Erfahren Sie mehr über FM-Registrierungen unter fmstarter.com.

- **UAC User Accounts.** Dies ist ein Standardmodul und Teil des FM Starter. Diese Benutzerverwaltung ermöglicht es Ihnen, mehrere Benutzer Ihrer Software mit jeweils einem eigenen Konto zu registrieren. Wir empfehlen Ihnen, diese Funktion standardmässig einzuschalten. Wenn Sie möchten, können Sie das Kontrollkästchen einfach deaktivieren und es wird eine Standard-Anmeldeprozedur im Startup-Script geben.

Speichern Sie die Einstellungen nach Änderungen.

Die Einstellungen werden in globalen Feldern vorgenommen und in einer Tabelle mit einem einzigen Datensatz gespeichert. Beim Start werden die Einstellungen in globale Felder oder globale Variablen für den jeweiligen Benutzer geladen.

Im Mittelpunkt der Benutzererfahrung

Sobald Sie anfangen, eigene Tabellen oder zusätzliche Layouts hinzuzufügen, möchten Sie diese in Ihrer Navigation wiedergeben. Die Erweiterung der Navigation mit neuen Layouts ist der einfachste Weg, ein Gefühl der Kohärenz zu erzeugen und der schnellste Weg, eine integrierte Oberfläche zu erstellen.

Wie es funktioniert

Lassen Sie uns ein Beispiel nennen, wo Sie eine Tabelle mit dem Namen Adressen in Ihrer Datenbank hinzufügen. Sie legen dann zwei verschiedene Layouts an, eines zur Bearbeitung der Adresse und ein weiteres Layout als Listenansicht. Dann gehen Sie zum Entwickler-Dashboard und zur globalen Navigation:

Global Navigation

English

Search

Active

Label intern

Translation ID

Label Translated

1. Desktop

2. iPhone

3. iPad

4. Web

Group

Sort

1

Home

11

Home

Home 1

Home 2

Home 3

Home 4

10

1

2

Administrator

266

Administrator

Layout

Layout

Layout

Layout

80

0

3

Users

26

· Users

UserAccounts

Layout

Layout

Layout

80

1

4

User Groups

265

· User groups

UserGroups_VL

Layout

Layout

Layout

80

2

5

Access Rights

220

· Access rights

UserPrivileges

Layout

Layout

Layout

80

3

6

Settings

55

· Settings

Settings

Layout

Layout

Layout

80

4

7

Backup

91

· Backup

SimpleBackup

Layout

Layout

Layout

80

5

8

Logout

274

Logout

Layout

Layout

Layout

Layout

120

1

9

Logout

274

· Logout

Layout

Layout

Layout

Layout

120

2

10

Re-Login

276

· Re-login

Layout

Layout

Layout

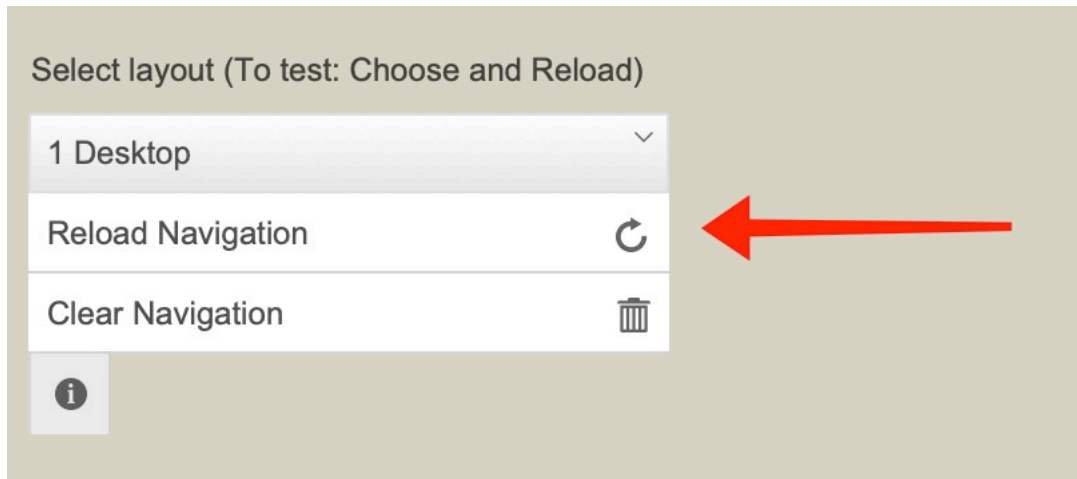
Layout

120

3

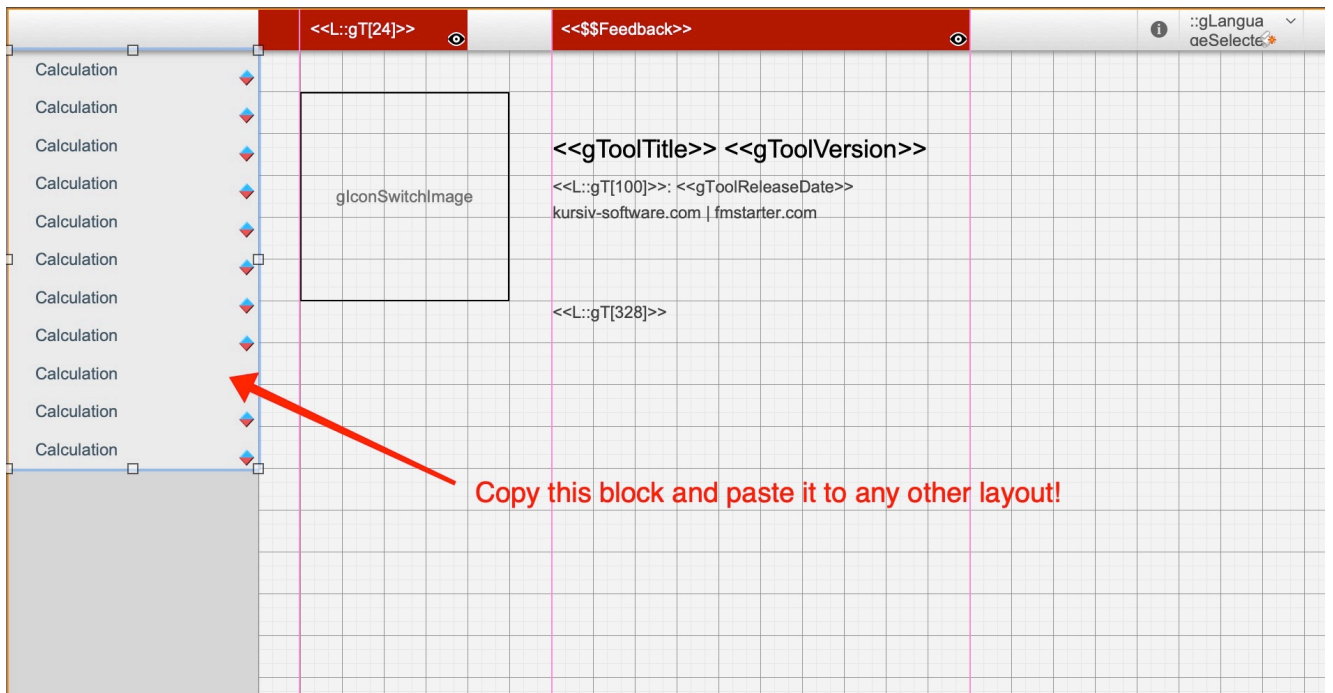
angezeigt wird. Wiederholen Sie dies für jedes Layout, das Sie hinzufügen möchten.

Nachdem Sie die Layouts hinzugefügt haben, müssen Sie die Navigation neu laden:



Hinzufügen der Navigation zu den neuen Layouts

Die Navigation ist wirklich global. Es gibt keine Abhängigkeiten und es gibt keine Notwendigkeit für Beziehungen. Das Einzige, was Sie tun müssen, ist, zu einem beliebigen Layout zu gehen, in dem ein Navigationsblock verfügbar ist, und diesen Block dann zu kopieren und in ein neues Layout einzufügen.



Das war's schon! Alles fertig, die Navigation funktioniert!

Rapid Application Development (RAD)

Wenn Sie die bisherigen Schritte befolgt haben, werden Sie verstehen, dass es sehr einfach ist, schnell eine funktionierende Software mit einigen Beispielseiten zu erstellen. FileMaker ist schnell. Mit FM Starter geht es noch schneller. Dies nennt man "Schnelle Anwendungsentwicklung" (Rapid Application Development (RAD)).

FM Starter ist die perfekte Umgebung für die schnelle Anwendungsentwicklung, in der Sie einem Kunden einen echten und anklickbaren Arbeitsablauf einer FileMaker-Anwendung präsentieren – nicht nur eine Reihe von Mockups, sondern eine echte FileMaker-Anwendung, die das Aussehen und die Handhabung einer künftigen Entwicklung in Rohform zeigt. Verwenden Sie einfach das, was in dieser Starter-Datei vorhanden ist, und Sie werden Ihre Präsentation und das nächste Projekt im Handumdrehen einrichten.

Sicherheit ist ein Thema

FileMaker hat einige hervorragende Sicherheitsfunktionen, die wir mit FM Starter unterstützen. Wir haben mehrere gute Praktiken implementiert, aber es ist wichtig, dass Sie sich der Sicherheitsprobleme selbst bewusst sind. Hier sind einige Vorschläge zum Umgang mit der Sicherheit.

Entwickler-Passwort

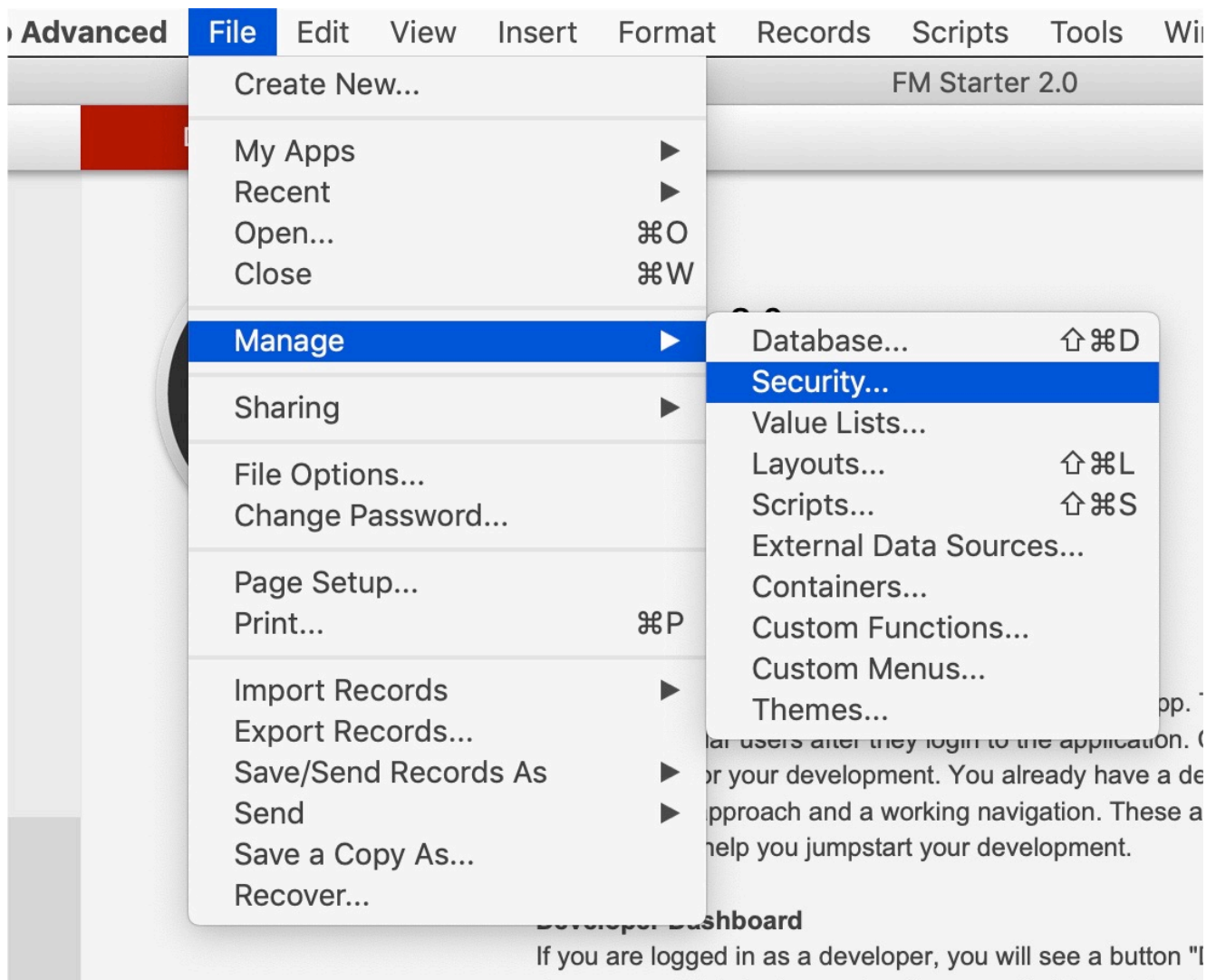
FM Starter 2 wird mit einem Standardpasswort geliefert. Ändern Sie dies beim Start Ihres nächsten Projekts. Ich empfehle, für jedes Projekt, das Sie erstellen, ein eindeutiges Entwicklerpasswort zu verwenden.

Ändern Sie das Passwort in den Sicherheitseinstellungen der Datei (siehe nächsten Abschnitt).

Sicherheitseinstellungen von FileMaker

FileMaker verwaltet die Sicherheitseinstellungen pro Benutzer und erstellt ein sogenannte Benutzerkonto, das mit Name und Passwort zugriff auf die Datei gibt. Um die Sicherheitseinstellungen zu verwalten, gehen Sie zu

> Datei > Verwalten > Sicherheit.



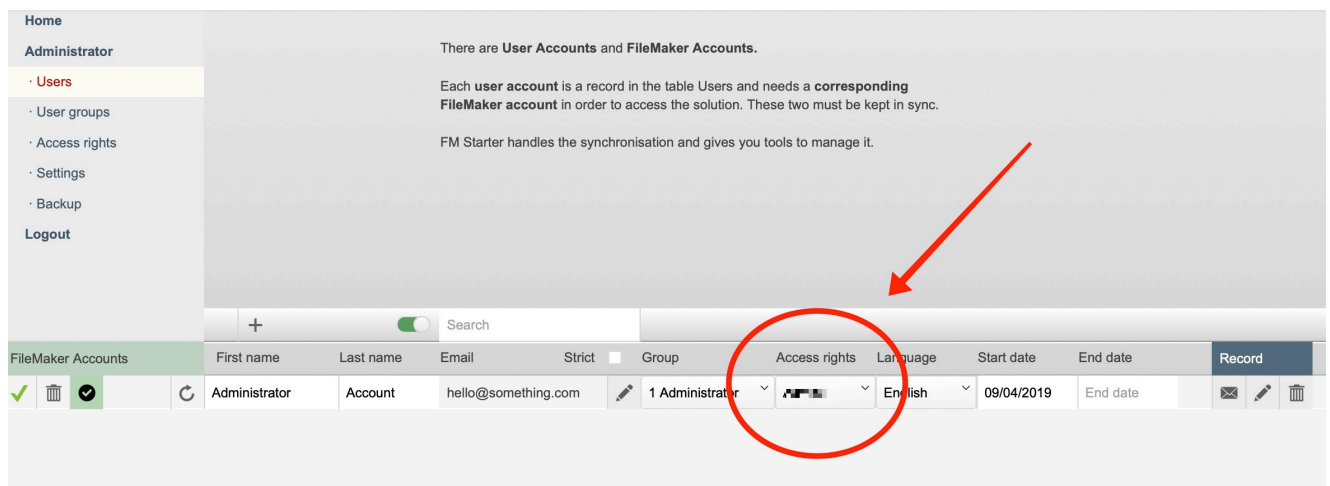
Es gibt Konten und es gibt Zugriffsrechte, die als Sets verschiedener Einstellungen gespeichert werden. Jedem Konto wird ein Set mit Zugriffsrechten zugeordnet. In den Sicherheitseinstellungen gibt es Zugriffsrechte, die als Sets zusammengefasst sind und den Konten zugewiesen werden können. Es gibt

mehrere vorbereitete Einstellungen und Sets zur Auswahl. Wenn Sie die Details anpassen möchten, müssen Sie dies unter den Sicherheitseinstellungen von FileMaker tun.

Zugriffsberechtigungen

Berechtigungen werden in den FileMaker-Sicherheitseinstellungen generiert und im FM Starter in einer eigenen Tabelle als Liste von Namen aufgelistet. Diese Tabelle wird verwendet, um eine Werteliste zu füllen. Die Werteliste ist eine einfache Möglichkeit, jedem Konto in der Benutzertabelle eine beliebige Berechtigung zuzuweisen.

Benutzertabelle



In der Grundeinstellung von FM Starter haben Sie zwei Ansichten auf diese Tabelle. Eine Ansicht ist für den Administrator und dient nur als Referenz für den Administrator, während der Entwickler über einen editierbaren Bildschirm verfügt.

Administrator Sicht

Home

Administrator

· Users

· User groups

· Access rights

· Settings




· Backup

Logout

Search

English

An overview of the available privilege sets, their assigned landing pages and a short description.

Privilege Set	Landing page	Remarks
	Home 1	Administrator 1 (standard administration account)
	Home 1	Standard user 1 (standard user account)
	Home 1	Standard user 1 (expiring. User needs to set new password)

Die Administratoransicht gibt dem Administrator einige grundlegende Informationen. Die Informationen können nicht bearbeitet werden.

Developer Sicht (Developer Dashboard)

<

Search

The names of the privilege sets must be defined as script parameter in the script "UserAccounts" and need to have a script part to be executed when called.

<

Im Entwickler Dashboard können die Setnamen bearbeitet oder neue angelegt werden. Es ist nur wichtig, dass der genaue Name der Berechtigung übereinstimmt, damit sie funktioniert.

Sicherheit ist ein kontinuierlicher Lern- und Umsetzungsprozess

Es gibt noch viele weitere Sicherheitsfragen, die angegangen werden müssen. Dieses Handbuch ist nicht der richtige Ort, um sie zu diskutieren. Eine absolut sichere Lösung ist nirgendwo verfügbar, aber es gibt bewährte Herangehensweisen, auf die man sich stützen kann. Ohne spezifische Probleme zu nennen, finden Sie hier einige Themen, die Sie innerhalb und außerhalb von FileMaker behandeln müssen.

- Backup, Backup, Backup!
- Erstellen Sie sichere Passwörter, speichern Sie diese an einem sicheren Ort.
- Die GDPR-Konformität erlaubt es nicht, unverschlüsselte Passwörter in Ihrer Lösung zu speichern: Zwingen Sie Benutzer, ihre Passwörter beim ersten Login und von da an regelmäßig neu zu erstellen (FileMaker-Sicherheitseinstellungen), und lassen Sie FileMaker die Passwörter verwalten.
- Stellen Sie den Zugriff auf Layouts, Scripts und Funktionen sorgfältig ein (FileMaker Sicherheitseinstellungen).
- Stellen Sie keine Layouts und / oder Scripte über Dropdown-Menüs zur Verfügung.
- Behandeln Sie benutzerdefinierte Menüs mit Sorgfalt (Tools > Benutzerdefinierte Menüs).
- Versuchen Sie keine Einstellungen im FM Starter zu überschreiben oder etwas in den Startscripts zu ändern, wenn Sie nicht wissen, was Sie tun. Die Grundlagen sind in Ordnung!
- Kontrollieren Sie den direkten Zugriff auf Ihre Dateien.
- FileMaker Sicherheitseinstellungen > Dateizugriff kann die Zugriffsebene für andere FileMaker-Konten und -Dateien regeln.

Beachten Sie, dass sich Sicherheitsprobleme ändern und weiterentwickeln werden, und ebenso muss Ihre Anwendung an neue Trends und bessere

Sicherheitsoptionen angepasst werden, die von FileMaker selbst implementiert werden.

Jetzt sind Sie dran!

Einer der Vorteile von FM Starter ist die Struktur der Startdatei. Bewährte Vorgehensweise ist es, Ihre Tabellen, Scripte und andere Entwicklungen in die bestehende Struktur aufzunehmen und nicht zu ändern. Sie werden es hilfreich finden, Ihre Tabellen, Scripte und Layouts so zu gruppieren, wie sie in der Datei vorbereitet sind. Fügen Sie Einstellungen zu Ihren eigenen Modulen und Funktionen zum Entwickler-Dashboard hinzu, um Anpassungen zu vereinfachen.

Dies wird Ihnen helfen, den Überblick über Ihre eigenen Entwicklungen zu behalten:

- Erstellen Sie kleine Dinge, die funktionieren.
- Bauen Sie grössere Dinge aus kleineren Dingen.
- Kommentiere Sie Ihre Scriptschritte!
- Wenn möglich, machen Sie Ihre Scripteinstellungen über das Entwickler-Dashboard editierbar.
- Bleib fokussiert und halte die Dinge sauber. Vermeiden Sie Spaghetti-Programmierung, bei der alles mit allem anderen verknüpft ist.

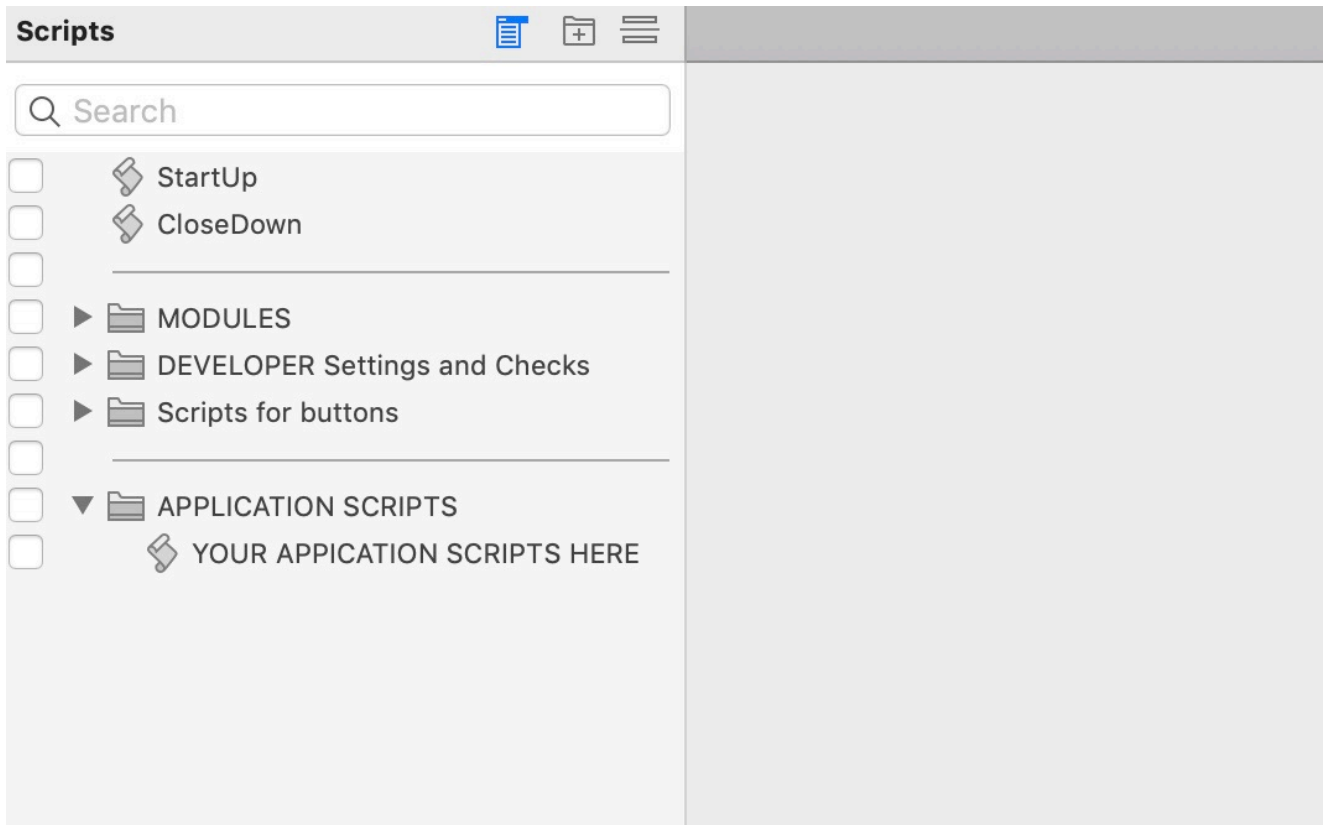
Tabellen hinzufügen

Betrachten Sie Tabellen als Organisationshilfen. Wenn Sie eine Menge von Informationen (sprich: Feldern) für einen bestimmten Zweck gruppieren können, verdienen sie wahrscheinlich eine eigene Tabelle.

Aus den Vorschlägen von Todd Geist auf modularfilemaker.org kann man lernen, dass es möglich ist, eigene Funktionen schlank und übersichtlich zu halten, indem man jeder klar definierbaren Aufgabe oder Teilmenge der Datenbank (eine) eigene Tabelle(n), Scripts und Layouts zuordnet. Ein File-Maker Modul nach dieser Idee ist eine gut fokussierte Funktion, mit eigenen Grundlagen (Tabellen, Scripts, Layouts).

Scripts hinzufügen

Füge Ihre eigene Scripts zur Startdatei hinzu und organisiere sie nach der vorgegebenen Struktur.

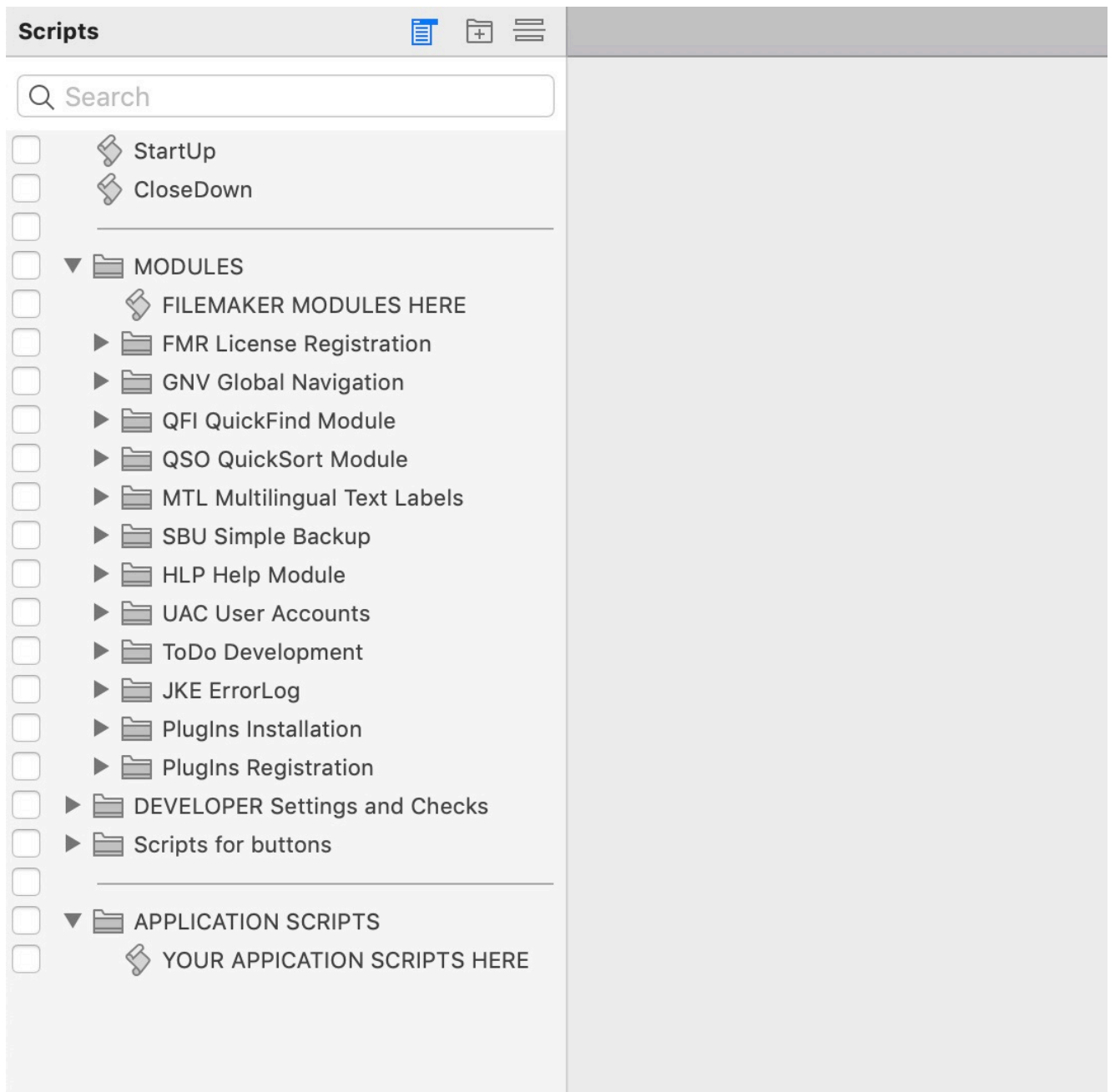


- Legen Sie Ihre eigenen neuen Module in den Ordner MODULE.
- Alle entwicklerspezifischen Funktionen legen Sie in den Ordner DEVELOPER Settings and Checks ab.
- "Scripts for buttons" ist der Ordnername, unter dem FileMaker einzelne Aktionsschritte speichert, wenn Sie sie in Scripts verwandeln. Es wird empfohlen, diese Benennung beizubehalten, da FileMaker die so erstellten Scripts automatisch in diesen Ordner legt.
- APPLICATION SCRIPTS ist der Ordner, der für Ihre eigenen Anwendungsscripts bestimmt ist.

Module hinzufügen

FM Starter ist modular aufgebaut. Verschiedene Module lösen verschiedene Aufgaben. FileMaker-Module sind eine Idee von Todd Geist und es ist sehr empfehlenswert, einen Blick auf seine Website zu werfen, wenn Sie mit dem Konzept noch nicht vertraut sind (Modularfilemaker.org).

Module sind Bausteine für die FileMaker-Programmierung. Jedes Modul löst ein bestimmtes Problem und das funktioniert hervorragend. FM Starter wird mit einer Reihe von Modulen geliefert, die bereits vollständig integriert sind:



Der modulare Ansatz macht es sehr übersichtlich. Du willst sehen, wie die Navigation funktioniert? Werfen Sie einen Blick auf das Modul Globale Navigation. Sie möchten das ToDo-Entwicklungsmodul erweitern? Ganz einfach – alles finden Sie an einem Ort.

Auf der zuvor genannten Website finden Sie viele weitere Module, die Sie herunterladen und integrieren können. Eine Beschreibung der einzelnen

Module finden Sie in den Scripts. Das ReadMe-Script eines jeden Moduls enthält eine Beschreibung des Moduls, sowie Abhängigkeiten (falls vorhanden) und Schritte zur Integration der Lösung.

Einer der großen Vorteile von Modulen ist, dass man nicht verstehen muss, wie ein anderer Entwickler das Problem angeht. Jedes Modul trennt die Einstellungen und die Funktionalität. Dies gilt für alle Module, unabhängig von der Art der Programmierung. Es ist die Struktur, die zählt. Wenn Sie die Funktionalität eines Moduls anpassen wollen, müssen Sie meist nur die Einstellungsscripts anpassen.



Da jedes Modul mit eigenen Tabellen, Scripts und Layouts ausgestattet ist, können viele Module problemlos eigene Layouts für die Einstellungen dieses Moduls integrieren. In FM Starter wird die Integration von Modulen auf die nächste Stufe gehoben, indem diese Einstellungslayouts von Modulen im Entwickler-Dashboard zugänglich gemacht werden.

Module oder Add-ons?

Ab FileMaker Pro 19.1 bietet FileMaker einen modularen Ansatz mit sogenannten "Add-ons". Ein Add-on ist einem Modul sehr ähnlich und kann auch so verstanden werden. Allerdings ist es viel einfacher, eine bestehende Lösung mit einem Add-on zu erweitern, als dies bei Modulen der Fall ist. Es sind weniger Schritte erforderlich und es gibt viel mehr Dinge, die man tun kann.

Was ist besser, Module oder Add-ons? Nun, es gibt eigentlich keinen Unterschied, ausser der Benutzerfreundlichkeit von Add-ons. Der modulare Ansatz von FM Starter ist modern. Wenn Sie Ihre Lösung mit neuen "Funktionen" erweitern wollen, werden Sie vielleicht Add-ons den Modulen vorziehen, da die Add-ons viel einfacher zu integrieren sind. Letztendlich sind Add-ons aber keine Zauberei, genauso wenig wie Module. Beide bieten solide FileMaker-Funktionalität in schönen und brauchbaren "Teilen". Sie sind einfach nur Bausteine.

Strukturierung Ihrer Datei

Jedes tolle Design beginnt mit einer noch besseren Geschichte.

– Lorinda Mamo

Wenn Sie Ihre Anwendung gestalten, denken Sie an eine Geschichte, die Sie erstellen möchten. In dieser Geschichte gibt es verschiedene Kapitel und mehrere Charaktere, die spielen. Dies sind Teile der Struktur. Auf der Bühne passiert etwas, und das wollen Sie Ihrem Publikum auf die bestmögliche Weise präsentieren. Andere mögen von Workflow und Stakeholdern sprechen, aber das sind nur andere Worte für die gleiche Sache. Etwas geht vor sich, und was ist es?

Während der Programmierung möchten Sie vielleicht die Geschichte reflektieren: Gruppieren Sie Ihre Funktionen, Layouts und Tabellen um bestimmte Zwecke und Aufgaben. Jedes dieser Themen ist wie ein Kapitel, eine Teilmenge Ihres Workflows, eine Kategorie dessen, was Sie tun wollen. Um diese Teilmengen übersichtlich zu gestalten, wird es Ihnen helfen, Ihre Datei zu strukturieren.

Wenn Sie bereits mit einem Workflow beginnen, haben Sie eine Denkweise und einen Prozess von Anfang bis Ende vor Augen. Wenn Sie das bereits getan haben, müssen Sie möglicherweise überlegen, welche Teile des Arbeitsablaufs für sich allein stehen. Es kann etwas Einfaches sein wie:

- Layout bearbeiten
- Listenlayout für die Ansicht
- Drucklayout für den Druck

In diesem Beispiel benötigen Sie die gleiche Tabelle und die gleichen Informationen, aber in Ihrer Geschichte können Sie drei verschiedene Dinge tun: Bearbeiten der Informationen, Anzeigen der Informationen und Erstellen einer Ausgabe für die Informationen. In Ihren Scripts können Sie diese einfache Struktur widerspiegeln, was Ihnen helfen wird, Ihre Lösung im Laufe der Zeit zu verwalten.

Eine einfache Struktur aufrechtzuerhalten ist ausgesprochen vorteilhaft. Die Übertreibung einer Struktur macht die Dinge jedoch zu kompliziert. Am besten ist es, herauszufinden, was bei Ihnen funktioniert. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was das Beste ist, können Sie sich auf die Strukturen verlassen, die FM Starter als Ausgangspunkt vorschlägt.

Erstellen Sie Ihre eigene Geschichte – fröhliches Geschichtenerzählen!

Anwendungsfenster

Hier spielt sich die Action ab.

Warum Fenster?

Eine der Grundideen hinter FM Starter ist die Aufteilung der Datei in verschiedene Teile:

1. Ein Teil für den Endanwender der Software
2. Ein Teil für den Entwickler der Software

FM Starter spiegelt diese Teile wider, indem er jeder dieser Gruppen ein eigenes Fenster gibt. Dieses Konzept ist leicht zu verstehen und wird höchstwahrscheinlich intuitiv von Ihnen verwendet.

Mehrere Fenster

Das **Hauptfenster** ist das Fenster, das Sie beim Starten der Datei sehen. Dies ist die normale Benutzeransicht. Wenn Sie die Datei aufstarten, "landen" Sie sozusagen in der Applikation. Der Entwickler hat mehrere Fenster: Das **Entwickler Dashboard** als zentrales Entwicklerfenster, aber **zusätzliche Fenster** bieten Unterstützung für bestimmte Aufgaben, bei denen Sie möglicherweise mit zwei oder mehr Fenstern nebeneinander arbeiten möchten.

Kein Mehrfensteransatz

Wir schlagen keinen Multi-Fenster-Ansatz vor. Dieses Konzept ist veraltet, und entstammt einer Zeit, als jede Applikation in zahllosen Dateien aufgeteilt war. Heute ist das also anders – es sei denn, Sie haben besondere Bedürfnisse. Der Benutzer im FM Starter hat nur ein einziges Fenster, das Hauptfenster. Zusätzliche Fenster sind nur für den Entwickler und nur für bestimmte Aufgaben, wo es von Vorteil ist, mehrere Fenster nebeneinander zu haben.

Ein Denkansatz wäre beispielsweise: Der Benutzer arbeitet in einem einzigen Fenster. Wenn ein anderes Fenster erscheint, dient es normalerweise nicht der Bearbeitung, sondern nur der Anzeige von Informationen. Das Hilfefenster ist

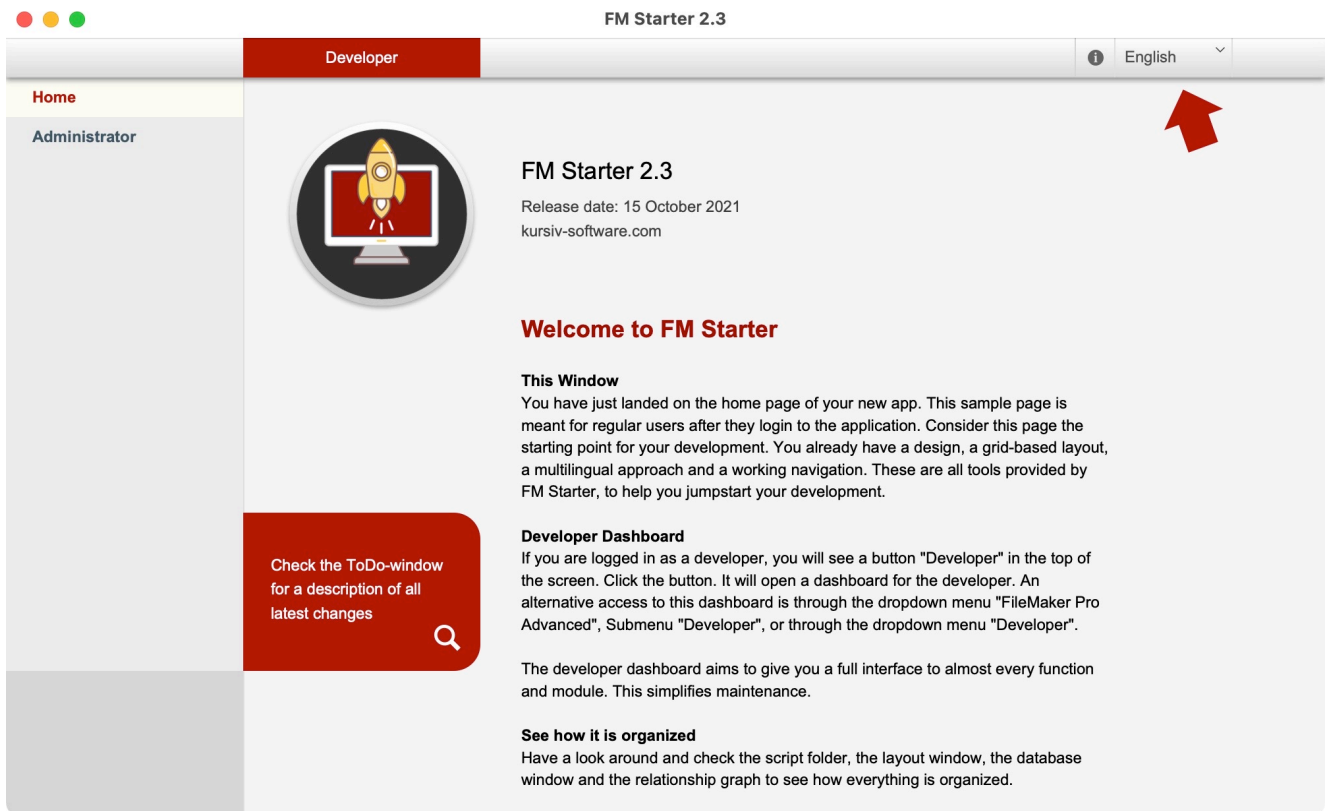
ein solches zusätzliches Fenster. Sie können auch eine Druckvorschau eines Dokuments in einem anderen Fenster erstellen. Ein Single-Window-Ansatz bedeutet nicht, dass Sie nicht verschiedene Fenster haben können, aber Sie werden Datensätze nur im Hauptfenster bearbeiten (allenfalls in einem darüber gelegten Card-Window).

Benutzerfenster

Das Benutzererlebnis – das gestalten *Sie*.

Hauptfenster

Das Hauptfenster ist das Fenster, das Sie sehen, wenn Sie regulär als Benutzer angemeldet sind.

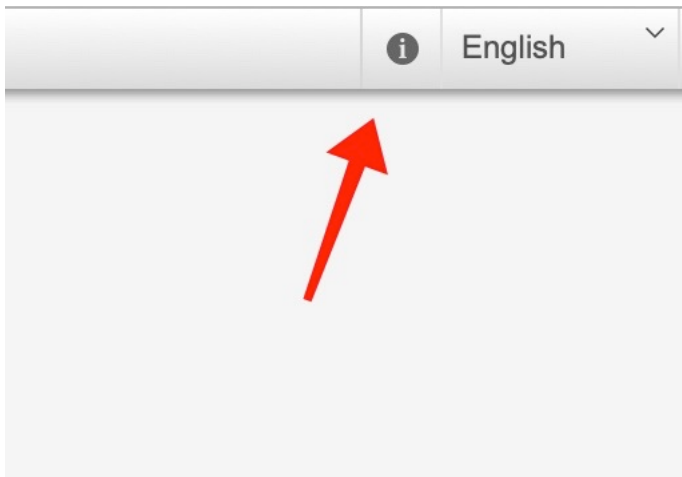


Dieses Fenster ist Ihr Anwendungsfenster. Wenn Sie Ihre eigene Anwendung erstellen, ist dies das Fenster, in dem die Globale Navigation funktioniert und in dem Sie Ihre Benutzerlayouts eingebettet haben.

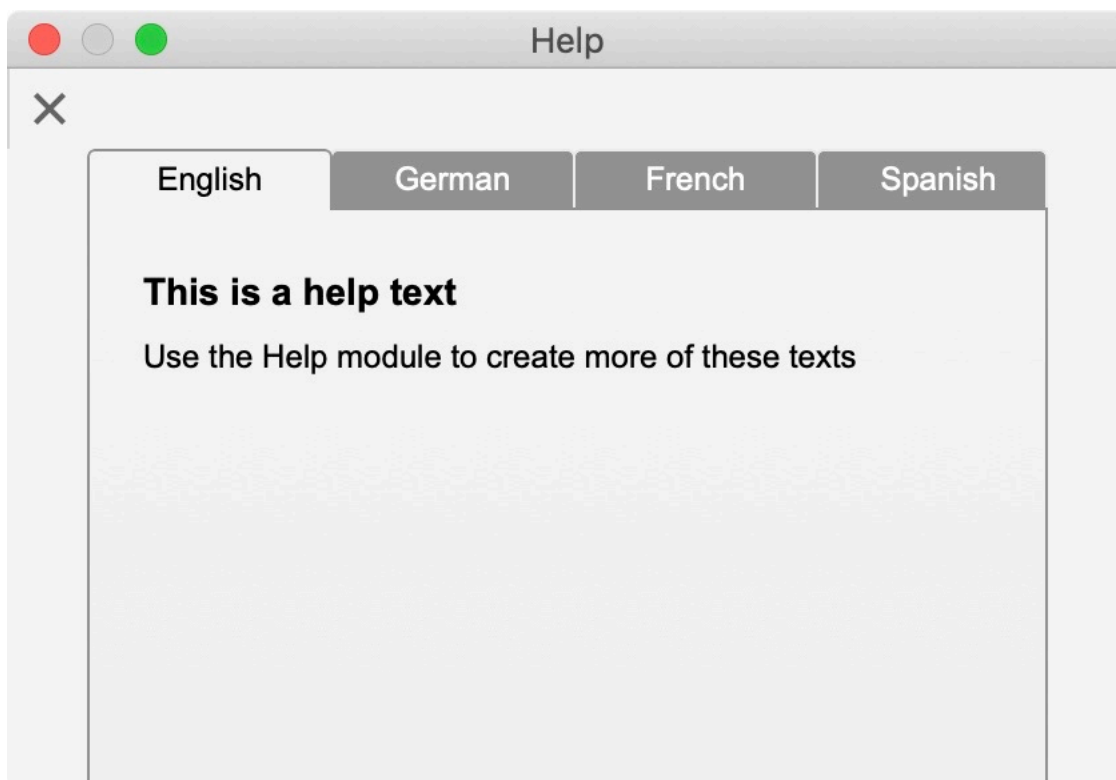
Hilfeanzeige

Das Hilfefenster ist eine Ausnahme von der Regel, dass es nur ein einziges Fenster gibt. Im Hilfefenster werden nur Hilfetexte angezeigt.

Zeigen Sie das Hilfefenster an, indem Sie auf eine dieser Schaltflächen klicken:



Dadurch wird ein Hilfefenster mit Informationen geöffnet:



Dieser "Help Viewer" wird vom Modul Help Edit verwaltet. Es liegt an Ihnen, es zu verwenden oder nicht, aber es ist Teil von FM Starter. Sie können Ihre eigenen Hilfetexte in mehreren Sprachen erstellen. Wenn ein Benutzer eine Frage zu einem bestimmten Layout oder einer bestimmten Funktion hat, kann er auf die entsprechende Schaltfläche klicken und den Text lesen.

Mehr zu dieser Funktionalität finden Sie im Kapitel über das Hilfemodul.

Entwickler Fenster

Für den Entwickler ist es sinnvoll, beispielsweise die Parametrisierung aller Programmteile an einem Ort zentral zu verwalten. Ebenso kann es von Vorteil sein, Programmteile wie die Navigation oder Textbausteine in eigenen Tabellen zu verwalten. Die Verwaltung dieser Information obliegt nur dem Entwickler. Der Entwickler profitiert deshalb von einer eigenen Arbeitsumgebung.

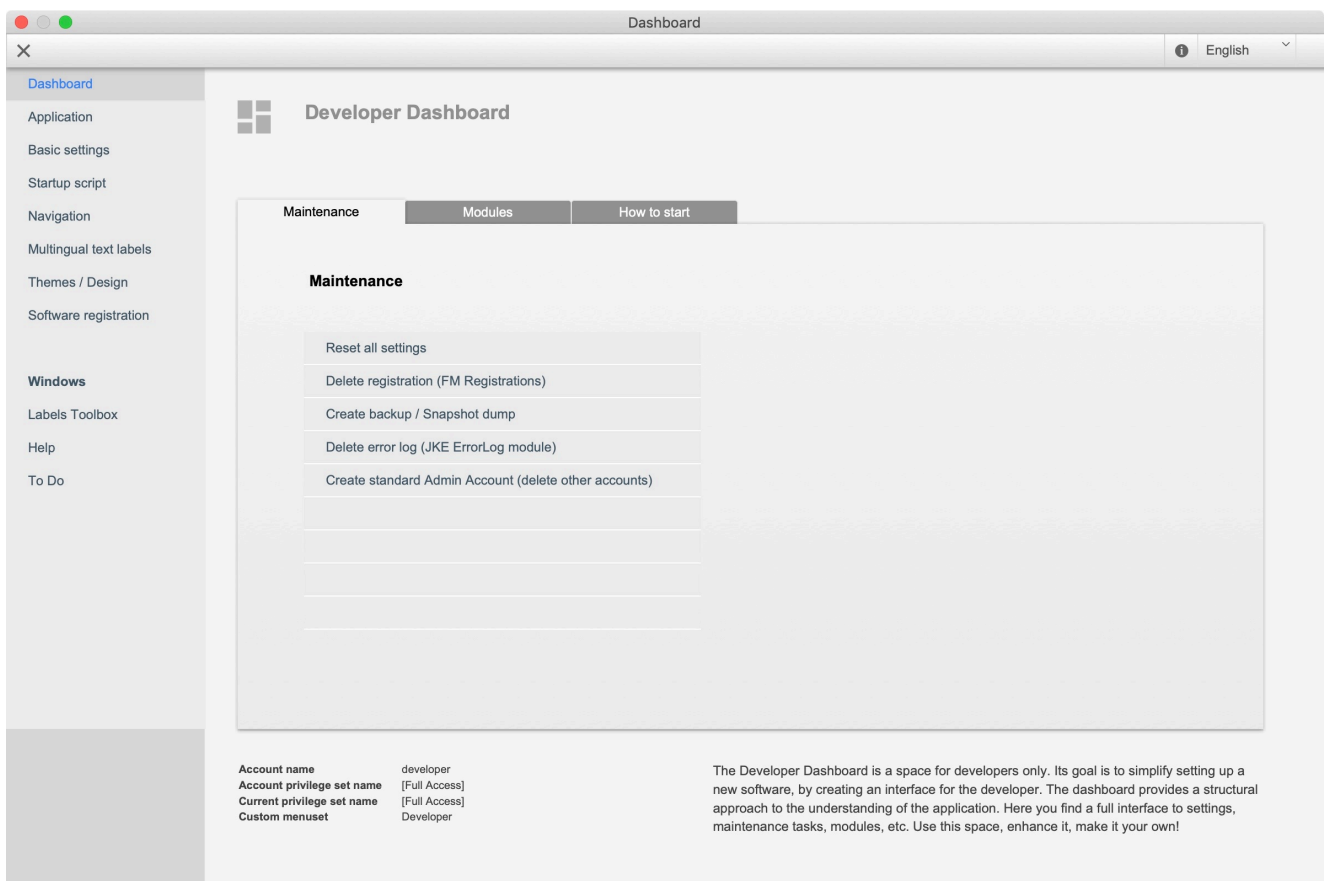
FM Starter bietet eine solche Arbeitsumgebung für Entwickler.

Entwickler Dashboard

Das Entwickler-Dashboard ist ein zentrales Konzept von FM Starter. In diesem Fenster hat der Entwickler Zugriff auf die meisten Einstellungen und Konfigurationen für Module und die Applikation. Wir denken, dass Sie bei der Arbeit etwas Luxus verdienen.

Das Erstellen eines Entwickler-Dashboards klingt nach viel Arbeit, spart aber viel Zeit, insbesondere wenn Sie eine Lösung regelmäßig aktualisieren oder konfigurieren.

Das Entwickler-Dashboard:



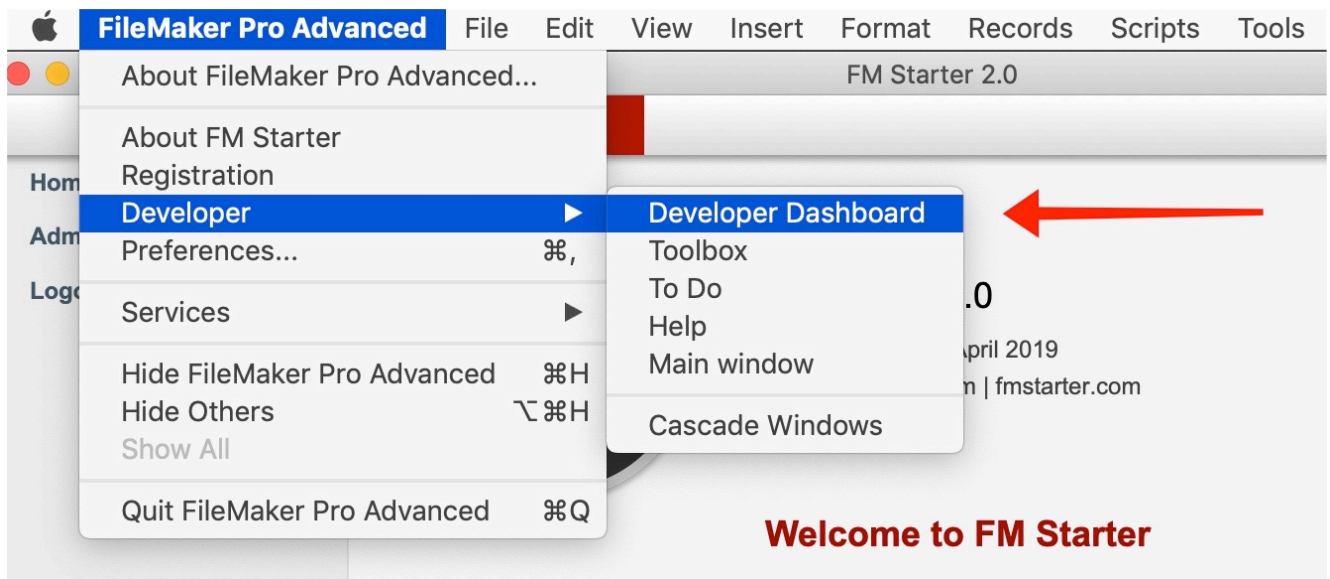
Wie man auf das Entwickler-Dashboard zugreift

Es gibt 3 Möglichkeiten, auf das Entwickler-Dashboard zuzugreifen. Alle diese Möglichkeiten sind nur sichtbar, wenn Sie mit dem Entwicklerkonto angemeldet sind.

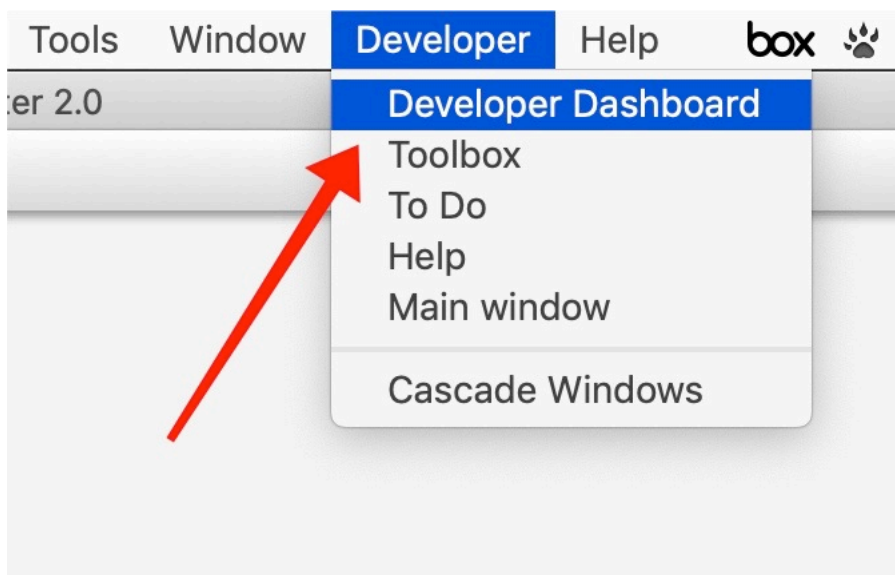
1. Button Entwickler im Home-Layout:



1. Dropdown-Menü FileMaker Pro Advanced > Entwickler:



1. Dropdown-Menü Entwickler:



Benötigen Sie zusätzliche Optionen, dann können Sie diese selbst ergänzen.

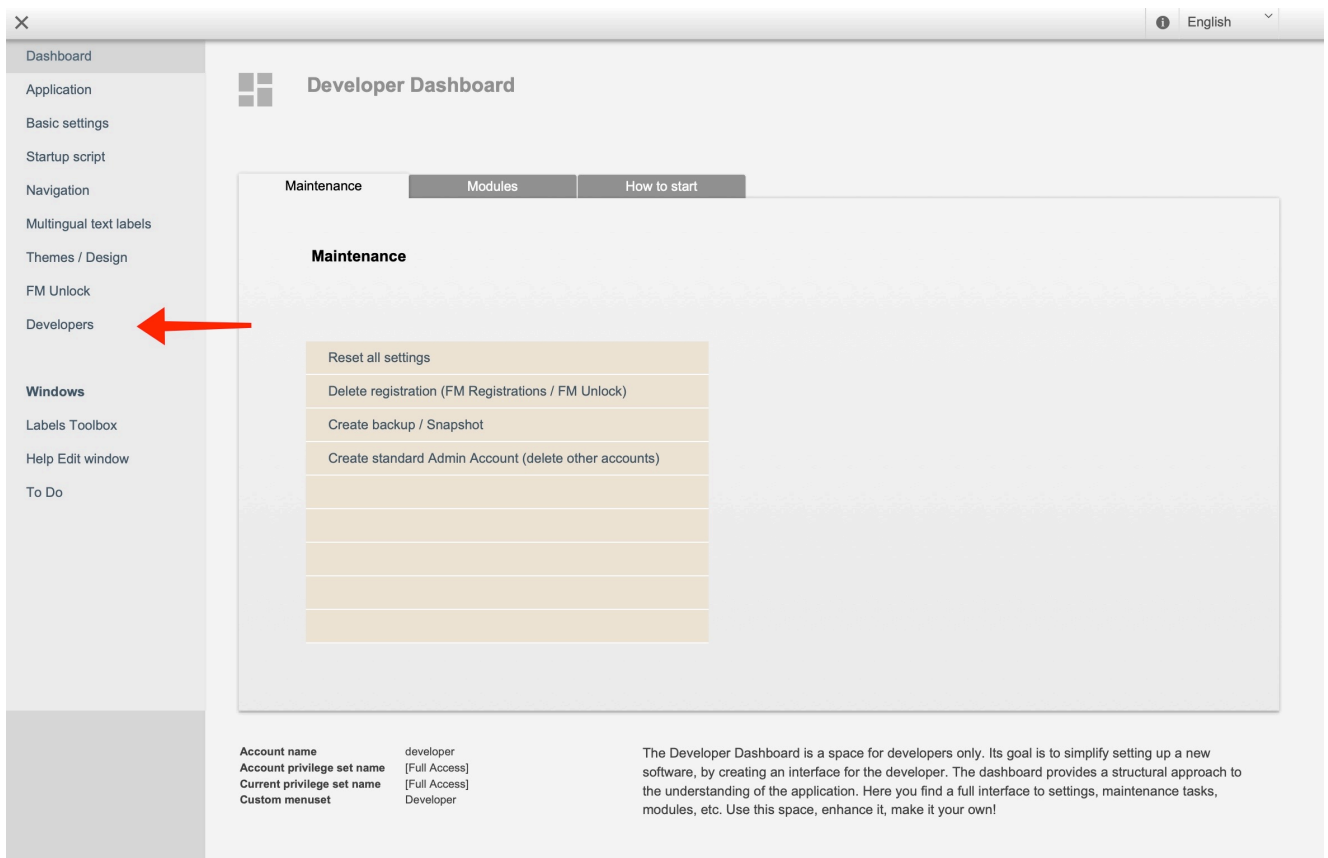
Viele FileMaker Projekte werden von einem einzigen Entwickler an die Hand genommen. Einige Projekte jedoch verlangen eine Zusammenarbeit. Dabei liegt das Projekt nicht selten auf einem Server, worauf alle Entwickler Zugriff haben.

Eintrag "Developers" im Entwickler Dashboard

Bis und mit Version 2.5 gab es für FM Starter nur ein einziges Entwickler-Konto. Selbstverständlich konnte man jederzeit weitere Entwickler-Konten hinzufügen, jedoch gab es für das Standard Entwickler-Konto einige spezielle Einstellungen, die im Startup-Script gesetzt wurden. Dazu zählt beispielsweise ein Menüset speziell für Entwickler.

Dies wurde in der Version 2.6 erweitert. Jetzt ist es möglich mehrere Konten als "Entwickler" aufzuführen, die alle im Startup-Script berücksichtigt werden und deshalb zusätzliche Funktionalitäten erhalten.

Entwickler-Konten laufen nicht via der regulären Benutzerverwaltung. Sie müssen mit vollen direkt in den FileMaker Sicherheitseinstellungen angelegt werden. Sobald sie jedoch angelegt sind, kann man sie jetzt im Entwickler Dashboard als "Entwickler-Konto" definieren. Es gibt dafür in der linken Navigationen einen eigenen Eintrag.



Auf der Seite "Developers" gibt es ein einziges Feld, worin man lediglich die Namen der Entwickler-Konten aufführen sollte.

The screenshot shows a web interface titled "Developers" in the top header. On the right of the header, there is a language selector set to "English". The main content area has a light gray background. At the top, it says "Developer account names, each name on a separate line." Below this is a large text input field containing the word "developer". To the right of the input field, there is a warning message: "All accounts listed here will be assigned an enhanced developer access during startup. Be aware that the account itself must be setup previously with full access under 'Security'." Below the warning, it says "You just need to list the account names!". At the bottom of the input field, there are three buttons: "Default", "Save settings", and "Load settings". Below these buttons is a checkbox labeled "Current account recognized?".

Pro Konto-Namen sollte eine eigene Zeile benutzt werden. Da das Startup Script erst greift, wenn die Anmeldung erfolgt ist, entstehen hier keine Bedenken zur Sicherheit. Wessen Name als Entwickler erkannt wird, ist nämlich bereits angemeldet.

Alle Namen in dieser Liste werden bei der Anmeldung im Startup-Script erkannt und erhalten entsprechend alle Einstellungen eines Entwickler-Kontos, wie etwa:

- Eigenes Entwickler-Menü mit Entwickler-Dropdown für alle Fenster
- Navigationseinstellung womit alle Einträge der Navigation angezeigt werden.

Toolbox Fenster für Übersetzungen

Die Toolbox ist ein zusätzliches Fenster zur Verwaltung von Übersetzungen und Textetiketten. Um die Toolbox zu öffnen, verwenden Sie eines der Drop-down-Menüs, die für die Entwicklerfenster verwendet werden, oder verwenden Sie eine der Schaltflächen, die Sie hier und da finden.

Die Toolbox ist eine spezifische Ansicht des Moduls [MTL Multilingual Text Labels](#). Da die Generierung von Textlabels von Entwicklern immer wieder benötigt wird, wird sie in ein schmales Fenster ausgelagert, das im Layoutmodus direkt neben jeder Seite verwendet werden kann.

×

English

Find text labels / Translations

+

🗑️

☒

Search

Click to copy:	ID	Label	Edit	
<<L::gT[88]>>	88	Registration List		
<<L::gT[137]>>	137	Address List		
<<L::gT[136]>>	136	Code Type		
<<L::gT[135]>>	135	Formatting And Extra Key		
<<L::gT[134]>>	134	License Details		
<<L::gT[133]>>	133	One Of These Two		
<<L::gT[132]>>	132	Add		
<<L::gT[131]>>	131	Licensee		
<<L::gT[130]>>	130	Show All		
<<L::gT[129]>>	129	Delete Selection		

338 / 338

Copy

☐ 1 Label

☐ 2 Translation ID

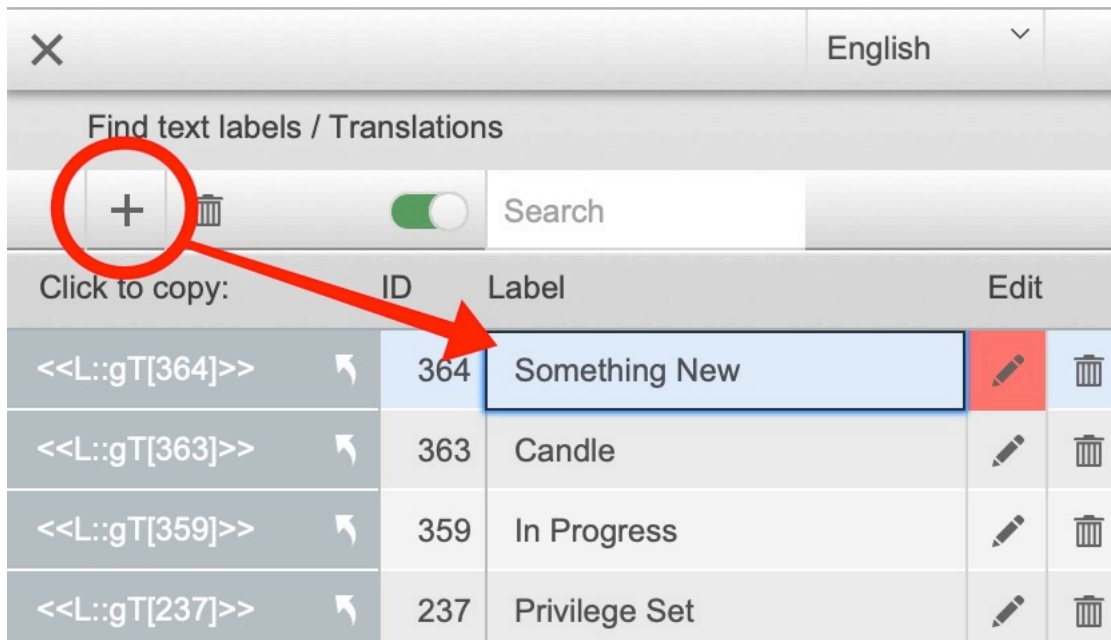
☒ 3 Merge Field

☐ 4 Field

So erstellen Sie ein neues Textlabel

Klicken Sie auf Plus (+), um ein neues Textfeld hinzuzufügen, und geben Sie einen Namen ein, um das Textfeld zu definieren. Dies ist nicht das Label selbst, sondern ein interner Name für das Label. Die Länge eines Textlabels kann nur aus Wörtern bestehen, aber auch aus Phrasen oder ganzen Absätzen.

Für längere Texte benötigen Sie etwas, an dem Sie ein Label leicht von anderen unterscheiden können.



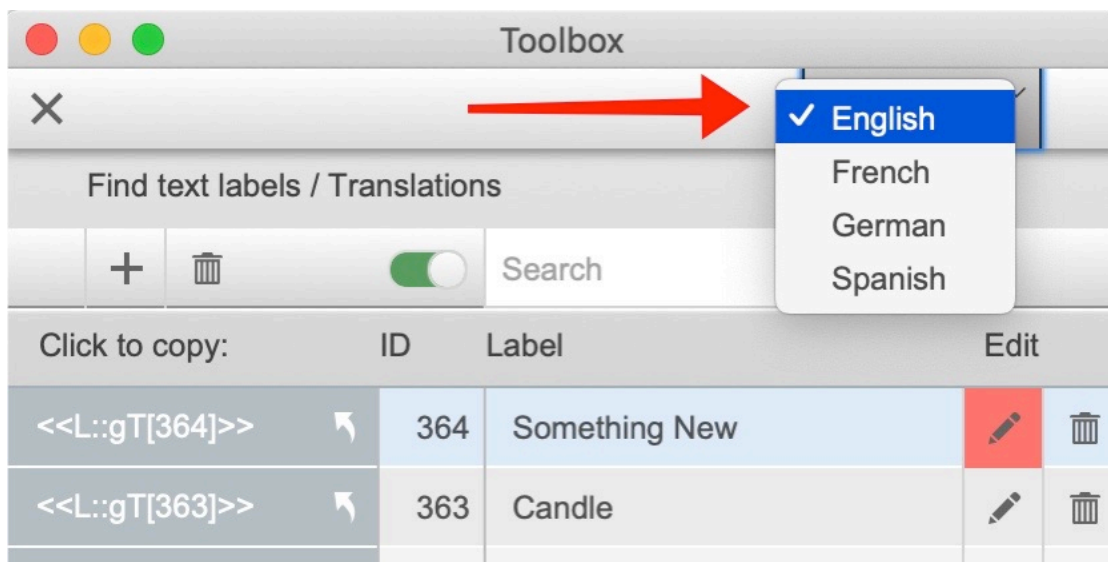
Um fortzufahren, drücken Sie [TAB] und ein Popup öffnet sich mit allen Sprachfeldern, in denen Sie die richtigen Textbeschriftungen erstellen können. Alternativ können Sie auch auf das Symbol Bearbeiten klicken.

The screenshot shows the 'Toolbox' application interface. At the top, there's a title bar with window controls and the text 'Toolbox'. Below it is a search bar with a magnifying glass icon and the text 'Find text labels / Translations'. A toolbar contains a plus icon, a trash icon, a toggle switch, and a 'Search' button. The main area is a table with columns 'Click to copy:', 'ID', 'Label', and 'Edit'. The table contains several rows of data, including one with ID '364' and label 'Something New'. A modal window titled 'Something New' is open, showing a form to edit the label. The form has an 'ID' field with the value '364' and a 'Label' field with the value 'Something new'. The modal also shows a list of languages: English, German, French, and Spanish. The French field is highlighted with a blue border. At the bottom of the modal, there's a 'Copy' button and a legend for the copy options: 1 Label, 2 Translation ID, 3 Merge Field, and 4 Field.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie außerhalb des Popup-Menüs.

Wie man neue Textbeschriftungen sichtbar macht

Neue Textbeschriftungen sind nicht automatisch sichtbar. Die Übersetzungen müssen neu geladen werden. Sie können die Übersetzungen neu laden, indem Sie eine beliebige (auch: die gleiche) Sprache aus dem Popup-Menü der Sprachauswahl wählen.



So kopieren Sie Textbeschriftungen in Ihr Layout

Die linke Spalte mit dem Namen Click To Copy zeigt eine Vorschau, wie Sie einen Platzhalter für Textetiketten kopieren können. Zum Kopieren anklicken und dann in Ihr Layout einfügen.

X				English	
Find text labels / Translations					
+		<input checked="" type="checkbox"/>	Search		
Click to copy:	ID	Label	Edit		
<<L::gT[364]>>	364	Something New			
<<L::gT[363]>>	363	Candle			
<<L::gT[359]>>	359	In Progress			
<<L::gT[237]>>	237	Privilege Set			

Wie Sie in diesem Beispiel sehen, kopieren Sie ein Platzhalterfeld, das Sie problemlos auf Ihrem Layout platzieren können. Es gibt jedoch noch weitere Optionen, aus denen Sie wählen können. Sie finden diese Optionen am unteren Rand des Toolbox-Fensters, um den Anforderungen an Textbeschriftungen als Felder usw. gerecht zu werden.

<<L::gT[348]>>	348	Product Information		
<<L::gT[345]>>	345	How To Introduction		

339 / 339
Copy

- ☐ 1 Label
- ☐ 2 Translation ID
- ☒ 3 Merge Field
- ☐ 4 Field

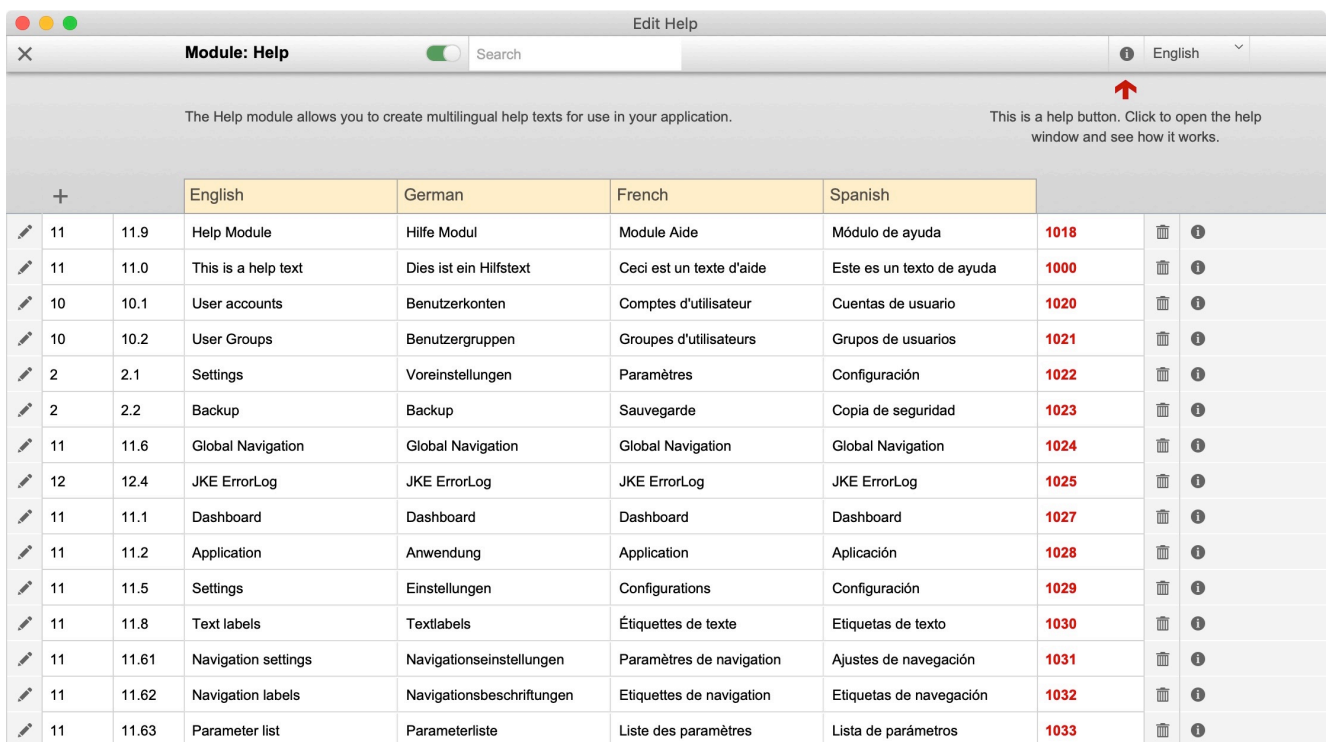
Wenn Sie hier eine andere Option auswählen, wird eine andere Vorschau in der linken Spalte angezeigt. Du wirst genau das kopieren, was du in der linken Spalte siehst.

Weitere Informationen zu Textbeschriftungen finden Sie in der Dokumentation zum [Modul MTL Multilingual Text Labels](#).

Help Edit Fenster

Das Hilfe-Bearbeitungsfenster ist eine Ergänzung zum Help Viewer. Während der Help Viewer für den Endbenutzer bestimmt ist, ist das Fenster zur Bearbeitung der Hilfe für den Entwickler bestimmt, um alle Hilfetexte zu erstellen.

Der Zugriff auf das Hilfe-Bearbeitungsfenster erfolgt entweder in einem der [Entwickler-Menüs](#) oder im Entwickler-Dashboard in der linken Navigation. Klicken Sie auf die Schaltfläche oder den Menüpunkt, und ein neues Fenster zur Bearbeitung der Hilfe wird geöffnet..



The screenshot shows the 'Edit Help' window with a title bar and a search bar. Below the search bar, there is a table with columns for English, German, French, and Spanish. The table lists various help topics and their translations. A red arrow points to a help button in the top right corner.

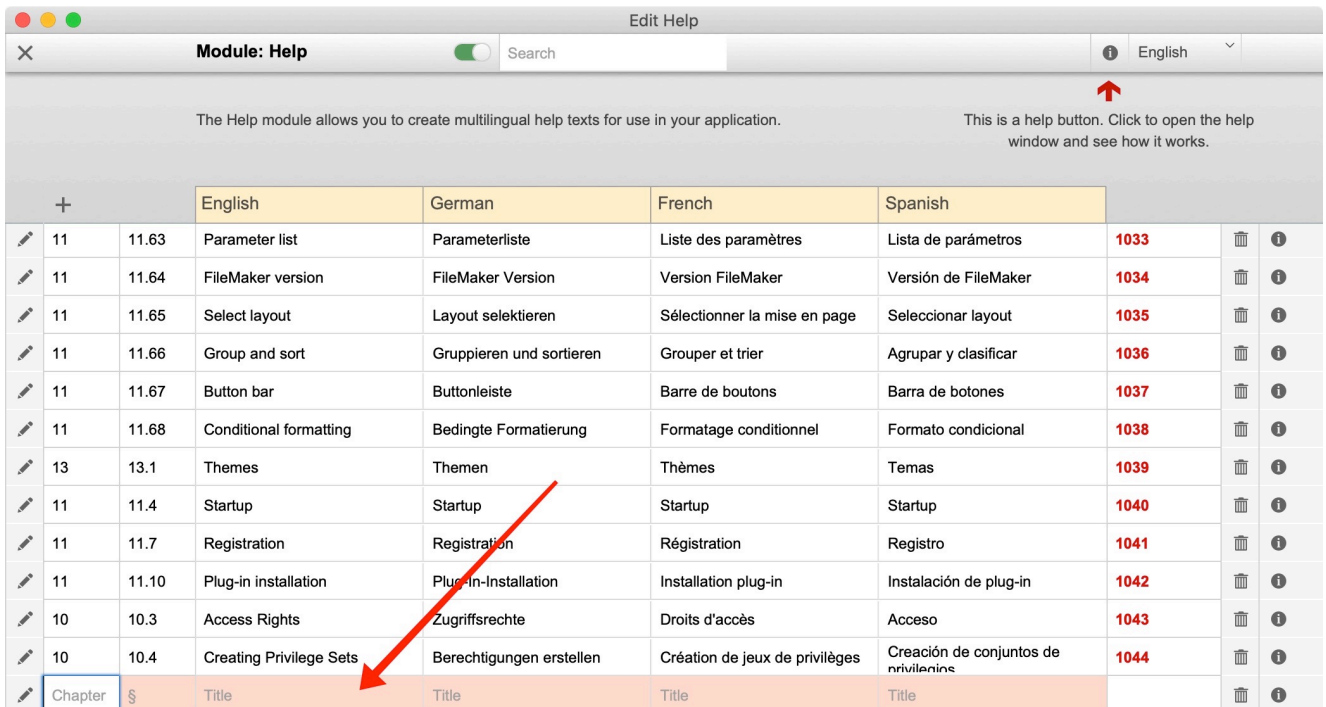
			English	German	French	Spanish		
	11	11.9	Help Module	Hilfe Modul	Module Aide	Módulo de ayuda	1018	
	11	11.0	This is a help text	Dies ist ein Hilfstext	Ceci est un texte d'aide	Este es un texto de ayuda	1000	
	10	10.1	User accounts	Benutzerkonten	Comptes d'utilisateur	Cuentas de usuario	1020	
	10	10.2	User Groups	Benutzergruppen	Groupes d'utilisateurs	Grupos de usuarios	1021	
	2	2.1	Settings	Voreinstellungen	Paramètres	Configuración	1022	
	2	2.2	Backup	Backup	Sauvegarde	Copia de seguridad	1023	
	11	11.6	Global Navigation	Global Navigation	Global Navigation	Global Navigation	1024	
	12	12.4	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	1025	
	11	11.1	Dashboard	Dashboard	Dashboard	Dashboard	1027	
	11	11.2	Application	Anwendung	Application	Aplicación	1028	
	11	11.5	Settings	Einstellungen	Configurations	Configuración	1029	
	11	11.8	Text labels	Textlabels	Étiquettes de texte	Etiquetas de texto	1030	
	11	11.61	Navigation settings	Navigations-einstellungen	Paramètres de navigation	Ajustes de navegación	1031	
	11	11.62	Navigation labels	Navigationsbeschriftungen	Étiquettes de navigation	Etiquetas de navegación	1032	
	11	11.63	Parameter list	Parameterliste	Liste des paramètres	Lista de parámetros	1033	

Das Hilfe-Bearbeitungsfenster ist eine Liste mit Einträgen und enthält alle Übersetzungen Ihrer Hilfetexte.

Wie man einen neuen Hilfetext erstellt

Klicken Sie auf die Schaltfläche Plus (+), um einen neuen Datensatz zu erstellen. Dadurch wird ein neuer Datensatz am Ende der Liste geöffnet. (Um einen

vorhandenen Eintrag anzuzeigen, klicken Sie auf das Symbol Bearbeiten (Bleistift) ganz links in einer beliebigen Zeile).



		English	German	French	Spanish			
+								
	11	11.63	Parameter list	Parameterliste	Liste des paramètres	Lista de parámetros	1033	
	11	11.64	FileMaker version	FileMaker Version	Version FileMaker	Versión de FileMaker	1034	
	11	11.65	Select layout	Layout selektieren	Sélectionner la mise en page	Seleccionar layout	1035	
	11	11.66	Group and sort	Gruppieren und sortieren	Grouper et trier	Agrupar y clasificar	1036	
	11	11.67	Button bar	Buttonleiste	Barre de boutons	Barra de botones	1037	
	11	11.68	Conditional formatting	Bedingte Formatierung	Formatage conditionnel	Formato condicional	1038	
	13	13.1	Themes	Themen	Thèmes	Temas	1039	
	11	11.4	Startup	Startup	Startup	Startup	1040	
	11	11.7	Registration	Registration	Régistration	Registro	1041	
	11	11.10	Plug-in installation	Plug-in-Installation	Installation plug-in	Instalación de plug-in	1042	
	10	10.3	Access Rights	Zugriffsrechte	Droits d'accès	Acceso	1043	
	10	10.4	Creating Privilege Sets	Berechtigungen erstellen	Création de jeux de privilèges	Creación de conjuntos de privilegios	1044	
	Chapter	\$	Title	Title	Title	Title		

Eingabe (von links nach rechts)

1. Kapitel
2. Abschnitt
3. Titel für jede Sprache
4. Die Nummer am Schluss der Zeile wird automatisch vergeben.

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf das Symbol "Bearbeiten" (Bleistift) ganz links in der Zeile. Sie werden dann zu einer Bearbeitungsseite weitergeleitet.

Wie Sie den Hilfetext in Ihrem Layout sichtbar machen

Jeder Hilfetext hat eine eindeutige Nummer (in rot). Sie erstellen eine Schaltfläche, rufen das HLP GetHelp-Script auf und geben die Nummer des Hilfetextes als Scriptparameter ein. Das ist alles!

Damit Sie noch schneller beginnen können, kopieren Sie einfach eines der bereits verwendeten Hilfetextsymbole und ändern Sie einfach den Script-Parameter, damit er mit Ihrem Hilfetext übereinstimmt.

Wie wenden Sie die Hilfstexte an?

Mehr zu diesem Modul finden Sie im Kapitel über das [HLP Help Module](#). Sie können so viele Schaltflächen auf einer Seite verwenden, wie Sie möchten, um bestimmte Informationen zu bestimmten Teilen des Layouts zu geben. Ein Beispiel einer solchen Anwendung finden Sie auf der Seite des Moduls [GNV Global Navigation](#) (Teil vom Entwickler Dashboard).

To Do Fenster

Das Fenster "To Do" wird als Liste von Aufgaben, Fehlerbehebungen und Funktionen erstellt. Als einfache Hilfe kann es dazu verwendet werden, alle notwendigen Arbeiten an einer Stelle zu sammeln, sie mit einer bestimmten Version zu verknüpfen und den Fortschritt jedes Teils zu überprüfen.

To Do

×

+

To Do's

English

▼

Select

▼

×

Number

Version Scheduled

Title

Status

1 To do

10009

1.0

German manual

1 To do

▼

3 In progress

10008

1.0

English manual

3 In progress

▼

4 Done

10007

2b096

Developer Window optimized

4 Done

▼

10006

2b096

Plug-in registration implemented

4 Done

▼

10004

2b095

Basic theme simplified

4 Done

▼

10005

2b095

UAC Edit Email bugfix

4 Done

▼

10003

2b094

Startup script simplified

4 Done

▼

10002

2b093

UAC Bugfixes

4 Done

▼

10000

2b092

GNV removed relations

4 Done

▼

10001

2b092

ToDo module basics

4 Done

▼

Die Liste ist nach dem angegebenen Status sortiert. Jeder Eintrag hat eine eindeutige Nummer und weitere Informationen können hinzugefügt werden:

1. Version für die beabsichtigte Implementierung
2. Etikett zur Orientierung in der Liste
3. Link zum Detail-Popover
4. Status-Schalter
5. Schaltfläche "Löschen".

Es gibt keine Funktionalität über diesen Punkt hinaus. Es sollte jedoch einfach sein, eine Liste von Fehlerbehebungen und Verbesserungen zu erstellen und sie irgendwo auf einer Endbenutzerseite anzuzeigen.

Neues To-Do-Element hinzufügen

Um ein neues Element hinzuzufügen, klicken Sie auf das Plus (+)-Symbol. Fügen Sie die Informationen hinzu.

×

+

To Do's

English

▼

Select

▼

×

Number

Version Scheduled

Title

Status

1 To do

10009	1.0	German manual		1 To do	▼	
10010	1.0	Check		1 To do	▼	

Notiz

Details of this To Do item come here...

10010

10008	1.0
10007	2b096
10006	2b096
10004	2b095
10005	2b095
10003	2b094
10002	2b093
10000	2b092
10001	2b092

Um Informationen zu einem bestehenden Artikel zu ändern, klicken Sie einfach in die Zeile oder auf das Symbol für Details, um die Details zu bearbeiten.

Ein **rotes Symbol** für Details zeigt an, dass Details verfügbar sind.

"Todo is just the prelude to Tada!"

Module

Die Module sind das Herzstück von FM Starter. Erfahren Sie mehr über die FileMaker-Module und die Module, die wir in FM Starter verwenden.

Über Module

Die FileMaker-Module sind ein Vorschlag von Todd Geist, wie er auf modular-filemaker.org präsentiert wird. Schauen Sie auf dieser Website nach, um mehr über das Konzept zu erfahren und um weitere Modulen zu finden, die von der Gemeinschaft zur Verfügung gestellt werden.

- Jedes Modul hat einen eigenen Ordner
- Jeder Ordner hat eine feste Struktur
- Jedes Modul hat eine Beschreibung im ReadMe-Script
- Jedem Modul ist eine Lizenz beigelegt, die ebenfalls in einem Script innerhalb des Modulordners verfügbar ist.
- Alle Module, die mit dem FM Starter geliefert werden, können kostenlos genutzt werden, wenn Sie den FM Starter erworben haben. Sie können die Module einzeln in anderen Projekten, die Sie machen, wiederverwenden, aber Sie können diese Module nicht an andere Personen weiterleiten. Ausnahmen können pro Modul definiert werden: Prüfen Sie die Lizenzen in den Moduldateien!
- Kostenlose Module finden Sie auf modularfilemaker.org, fmstarter.com.

Zugriff auf Module und ihre Verwaltungsseiten über das Entwickler-Dashboard.

Die Freiheit zur Verbesserung

Denken Sie an Module als Ausgangspunkte. Das Navigationsmodul könnte Ihnen beispielsweise einen schnellen und einfachen Start ermöglichen, aber Sie könnten Projekte sehen, bei denen Sie das grundlegende Look-and-Feel oder sogar die Funktionalität anpassen müssen. Dies liegt in Ihrer Verantwortung. Es ist die Freiheit, vollständig zugängliche FileMaker-Dateien zu verwenden.

Module und Add-ons

Seit FileMaker Pro 19.1 gibt es sogenannte "Add-ons". Diese ähneln sehr stark den Modulen, sind aber deutlich einfacher zu integrieren. Sowohl Module wie Add-ons propagieren einen modularen Ansatz zur Entwicklung und machen es besonders einfach, vorhandene Entwicklungen anderer Entwickler einfach einzubeziehen.

FM Unlock

FMR Unlock Modul

Das FMR Unlock Modul ist ein Dekodierungsmodul für unser Produkt FM Registrations, das Sie auf fmstarter.com erwerben können.

Was ist FM Registrations?

FM Registrations ist ein Lizenzcode-Generator für Ihre FileMaker-Lösungen. Wenn Sie eine Lösung haben, die Sie mehrfach verkaufen möchten, können Sie Freischaltcodes für Ihre Kunden erstellen und ihnen eine einzigartige Lizenz, ein Update oder ein Upgrade verkaufen.

Was ist FMR Unlock?

FMR Unlock ist das Gegenstück zu FM Registrations. Während FM Registrations die Registrierungsdaten kodiert, dekodiert das FMR Unlock diese Registrierungsdaten.

Brauche ich FMR Unlock?

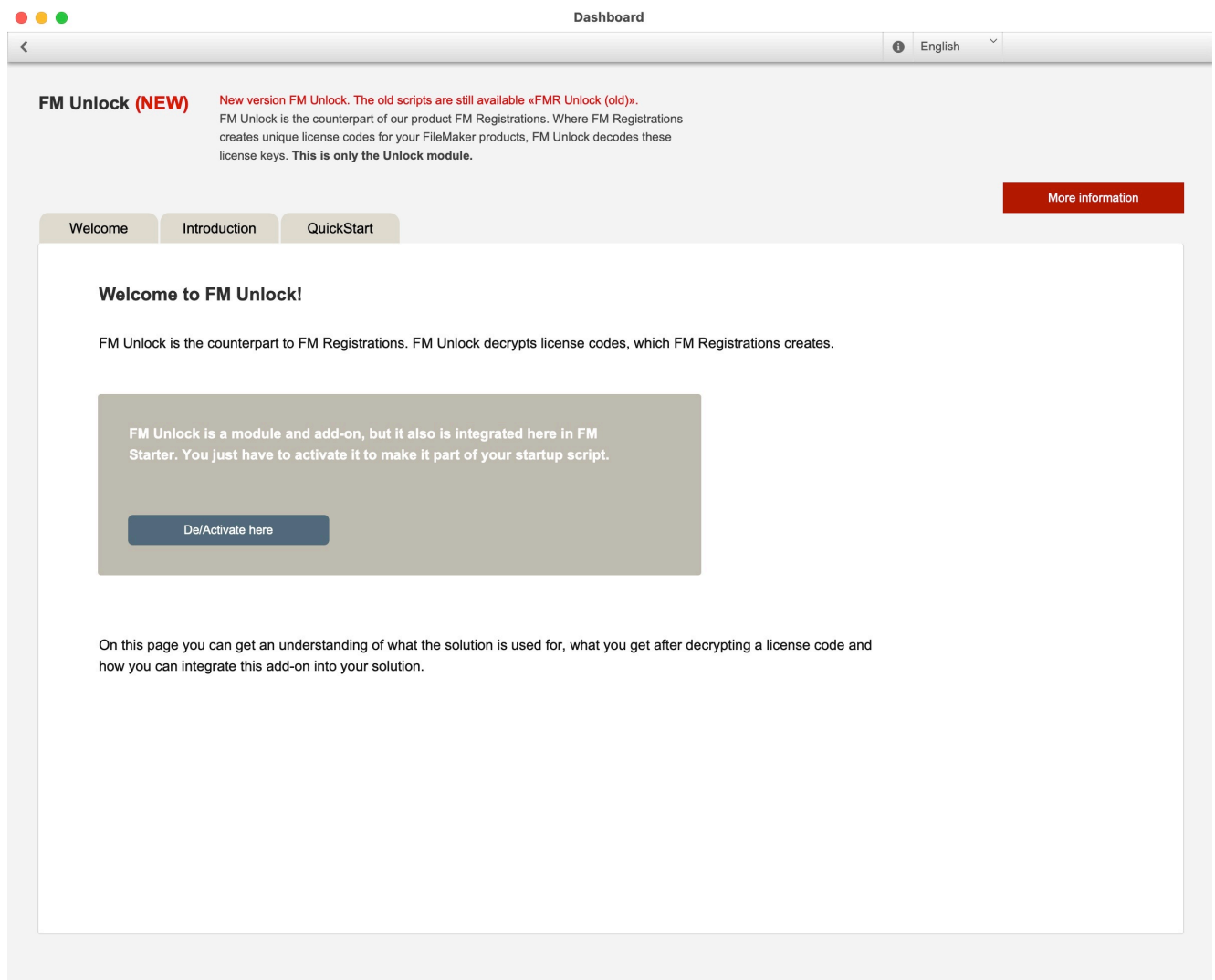
Sie benötigen FMR Unlock nur, wenn Sie FMR Registrations verwenden. Dieses Modul vereinfacht die Einrichtung aller Funktionen, die Sie für die Arbeit mit FM Registrations benötigen. FM Starter ist der perfekte Begleiter für FM Registrations.

FMR Unlock Einführung

Bevor Sie mit der Implementierung eigener Geheimschlüssel beginnen, stellen Sie sicher, dass Sie das Modul im Testmodus testen.

Um alle Einstellungen des Moduls zu sehen, gehen Sie zu developer Dashboard > FMR Unlock (linke Navigation).

Ab FM Starter 2.30 gibt es eine neue Darstellung. An der Funktionalität hat sich nichts geändert, aber das Interface wurde zugunsten einer erleichterten Bedienung vereinfacht. Hier der Startscreen "Welcome":



Hier findet sich auch den Hinweis, dass FM Unlock bereits Teil von FM Starter ist. Man muss also nichts mehr integrieren. Die Beispieldatei von FM Registrations ist hier bereits Teil der Lösung. Möchte man die Lösung für Endanwender aktivieren, muss sie jedoch aktiviert werden. Dafür gibt es hier auf dem Welcome-Screen auch gleich einen Hinweis. Die Aktivierung selbst nimmt man bei den Einstellungen für das Startscript vor.

Nach den ersten Hinweisen findet man jetzt unter dem Tab "Introduction" eine kurze Einführung zu FM Unlock.

The screenshot shows a web application titled "Dashboard" in the top right corner. Below the title bar, there is a navigation menu with three tabs: "Welcome", "Introduction", and "QuickStart". The "Introduction" tab is currently selected. To the right of the tabs is a red button labeled "More information".

FM Unlock (NEW) New version FM Unlock. The old scripts are still available «FMR Unlock (old)».
FM Unlock is the counterpart of our product FM Registrations. Where FM Registrations creates unique license codes for your FileMaker products, FM Unlock decodes these license keys. **This is only the Unlock module.**

Learn

Learn the basics first. Install later.

Learn
You learn the basics under the tab "QuickStart". Under QuickStart, first use the Test Mode. This shows you an example code with the exact same workflow as for a real code. You will see the entire registration process and the information which you, as a developer, get out of it.

Once you understand the basic functionality, think about a workflow. You have to create the proper workflow in your solution. This is an example:

Opening file > Startup Script with Checks

- load any available registration (see: FM Unlock Startup Script)
- check the registration
- if there is no valid registration, > forward to a registration page
- if there is a valid registration, > forward to a login page
- if the login is valid, > forward to the final landing page.

You need: Startup Script, Initial secure FileMaker Account listed in the File Settings, Registration page, Checks. A basic workflow is part of this example file "FM Unlock". The information is also available in the add-on.

Install
It is easy to install an add-on. You can use the free tool "Add-On Lab FREE" to find the proper directory to simply install the ZIP file.

[Add-On Lab FREE](#)

FM Unlock soll in einem Arbeitsablauf beim Programmstart eingebunden werden. In FM Starter ist das besonders einfach – es braucht nur zwei Schritte:

1. Aktivieren (Siehe Welcome-Screen)
2. Geheime Schlüssel der FM Registrations-Definition einsetzen (Siehe Abschnitt "Wie es funktioniert")

Der Ablauf sieht vor, dass man beim Starten der Datei eventuell vorhandene Registrierungsdaten einliest, aufgrund dessen man dann prüfen kann ob sie gültig sind. Sind keine Registrierungsdaten vorhanden, wird auf ein Layout zur Registrierung verlinkt, wo man die Lizenzdaten eingeben kann. Wird die Registrierung erfolgreich abgeschlossen, werden ein Konto und Menüset aktiviert und an eine neue Seite weitergeleitet. Dieser Ablauf ist bereits Teil von FM Unlock und muss nur aktiviert werden. Danach kann sie bei Bedarf angepasst werden.

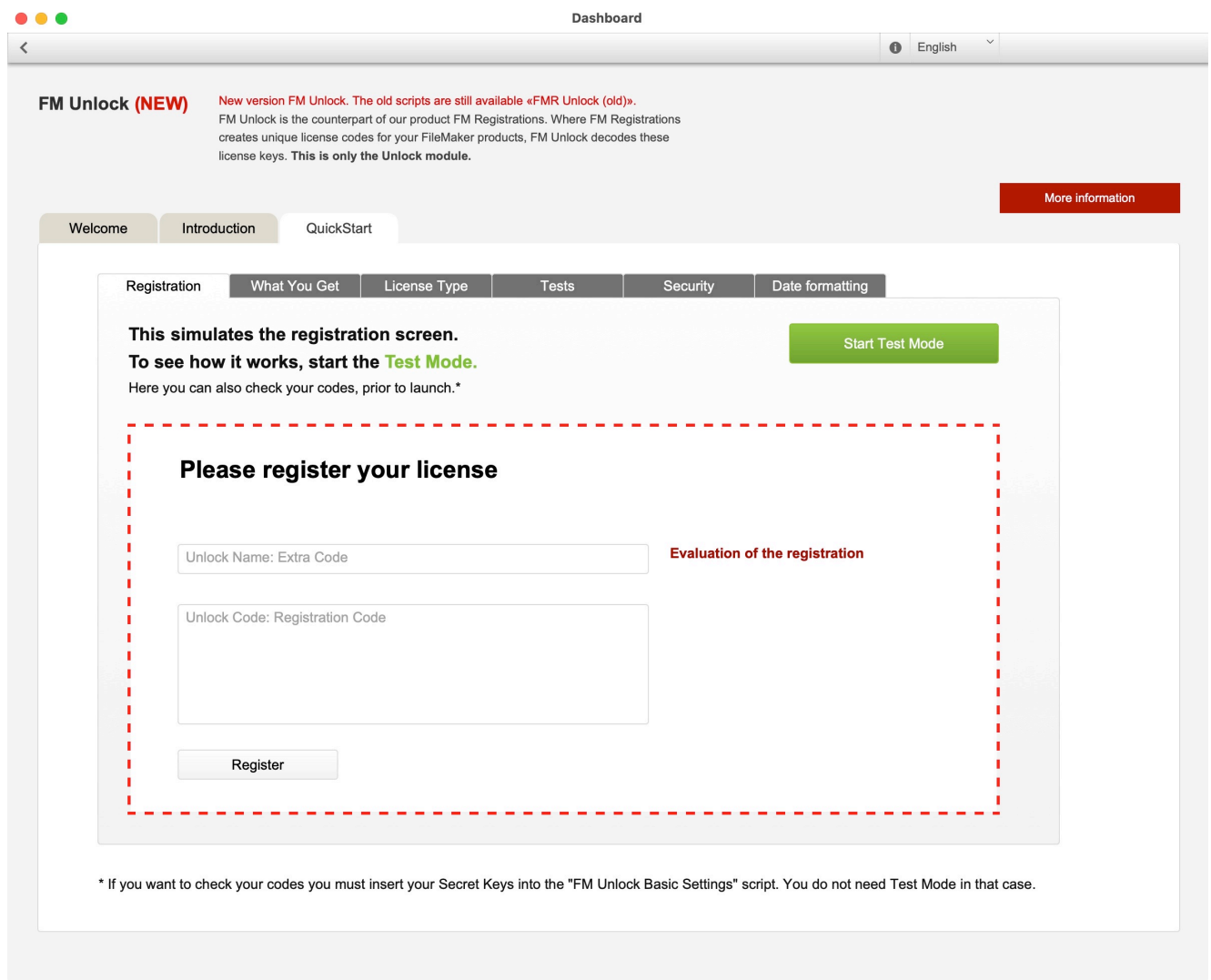
Nun Sie die Grundlagen des geplanten Arbeitsablaufs verstanden haben, ist es an der Zeit zu sehen, wie es funktioniert.

Test Modus

Der Test Modus von FM Unlock zeigt, wie es funktioniert. Es ist eine Referenz, wie es bei erfolgreicher Implementation abläuft und welche Informationen man bei der Registration erhält. Lernen Sie das Modul anhand vom Test Modus kennen.

QuickStart

Den Test Modus findet man unter dem Tab "QuickStart". Hier finden Sie alles, was das Modul FM Unlock macht, sauber dargestellt. Es ist der Ort, wo Sie alles über die Entschlüsselung der Lizenzcodes nachvollziehen können.



Als Erstes sieht man den Bereich "Please register your license". Dieser Teil, mit gestrichelter roten Linie umrandet, ist das, was Sie als "Anmeldefenster" für den Anwender benötigen. Hier jedoch ist es lediglich zu Testzwecken.

Klicken Sie auf den grünen Knopf "Start Test Mode", um den Test Modus zu starten. Der Test Modus wird aktiviert und Lizenzdaten werden in die Felder hineingeschrieben.

The screenshot shows a web application titled "Dashboard" with a language dropdown set to "English". The main heading is "FM Unlock (NEW)" with a sub-note: "New version FM Unlock. The old scripts are still available «FMR Unlock (old)». FM Unlock is the counterpart of our product FM Registrations. Where FM Registrations creates unique license codes for your FileMaker products, FM Unlock decodes these license keys. This is only the Unlock module." A "More information" button is in the top right.

Navigation tabs include "Welcome", "Introduction", and "QuickStart". Below these are sub-tabs: "Registration", "What You Get", "License Type", "Tests", "Security", and "Date formatting".

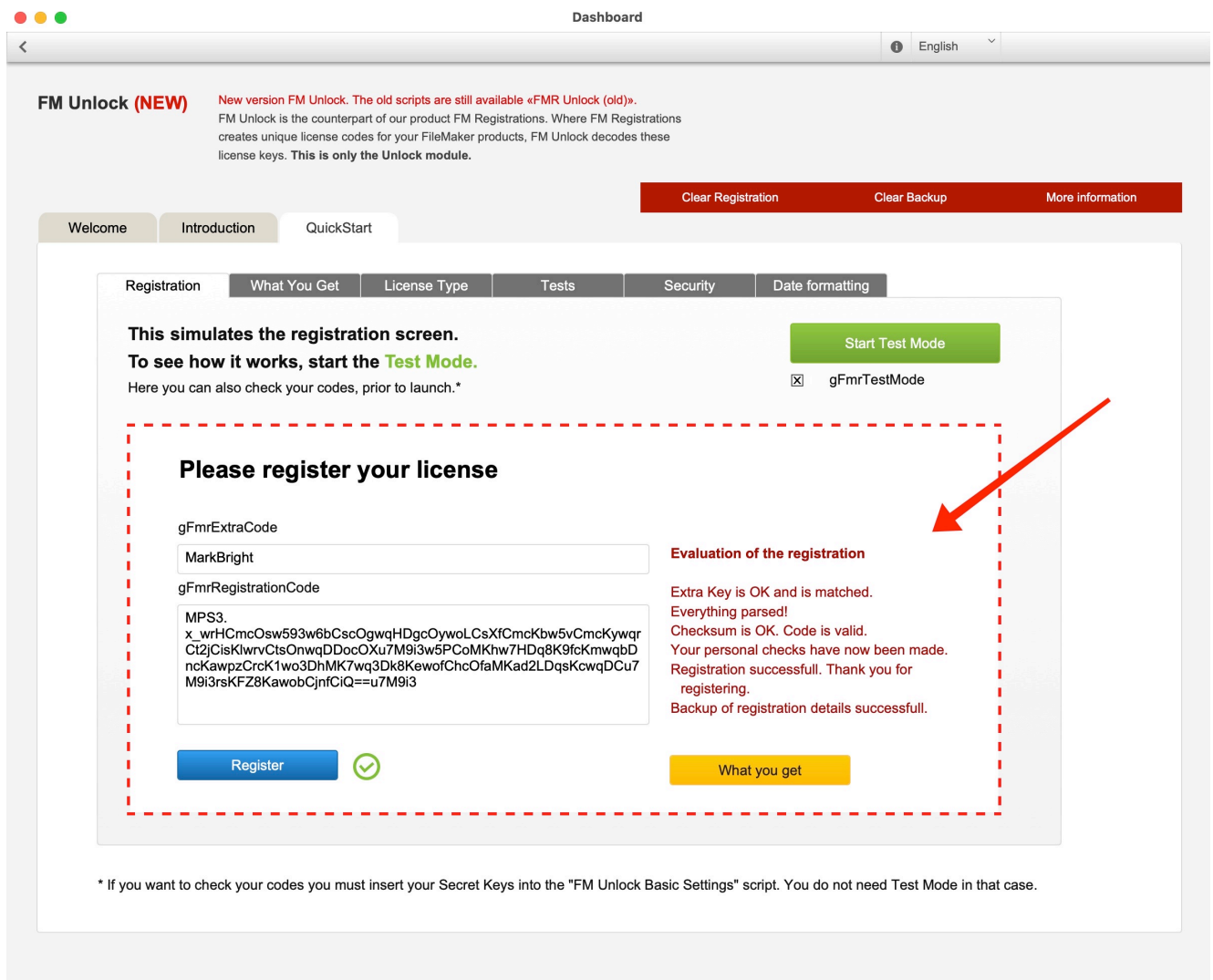
The "Registration" sub-tab contains the text: "This simulates the registration screen. To see how it works, start the **Test Mode**. Here you can also check your codes, prior to launch.*" A green "Start Test Mode" button is present, along with a checked checkbox for "gFmrTestMode".

A red dashed box highlights the "Please register your license" section, which includes:

- A text input field for "gFmrExtraCode" containing "MarkBright".
- A text input field for "gFmrRegistrationCode" containing a long alphanumeric string: "MPS3.x_wrHCmcOsw593w6bCscOgwqHDgcOywoLCsXfCmcKbw5vCmcKywqrCt2jCisKlwrvCtsOnwqDDocOXu7M9i3w5PCoMKhw7HDq8K9fcKmwqbDncKawpzCrcK1wo3DhMK7wq3Dk8KewofChcOfaMKad2LDqsKcwqDCu7M9i3rsKFZ8KawobCjnfCiQ==u7M9i3".
- A blue "Register" button.
- Red text to the right: "Evaluation of the registration".

A footnote at the bottom states: "* If you want to check your codes you must insert your Secret Keys into the 'FM Unlock Basic Settings' script. You do not need Test Mode in that case."

Nun klicken Sie auf den blauen Knopf "Register", um die Registration zu prüfen. Im Hintergrund läuft das Hauptsript von FM Unlock ab und prüft alle Angaben. Rechts erscheint jetzt ein Feedback zu allen einzelnen Schritten:

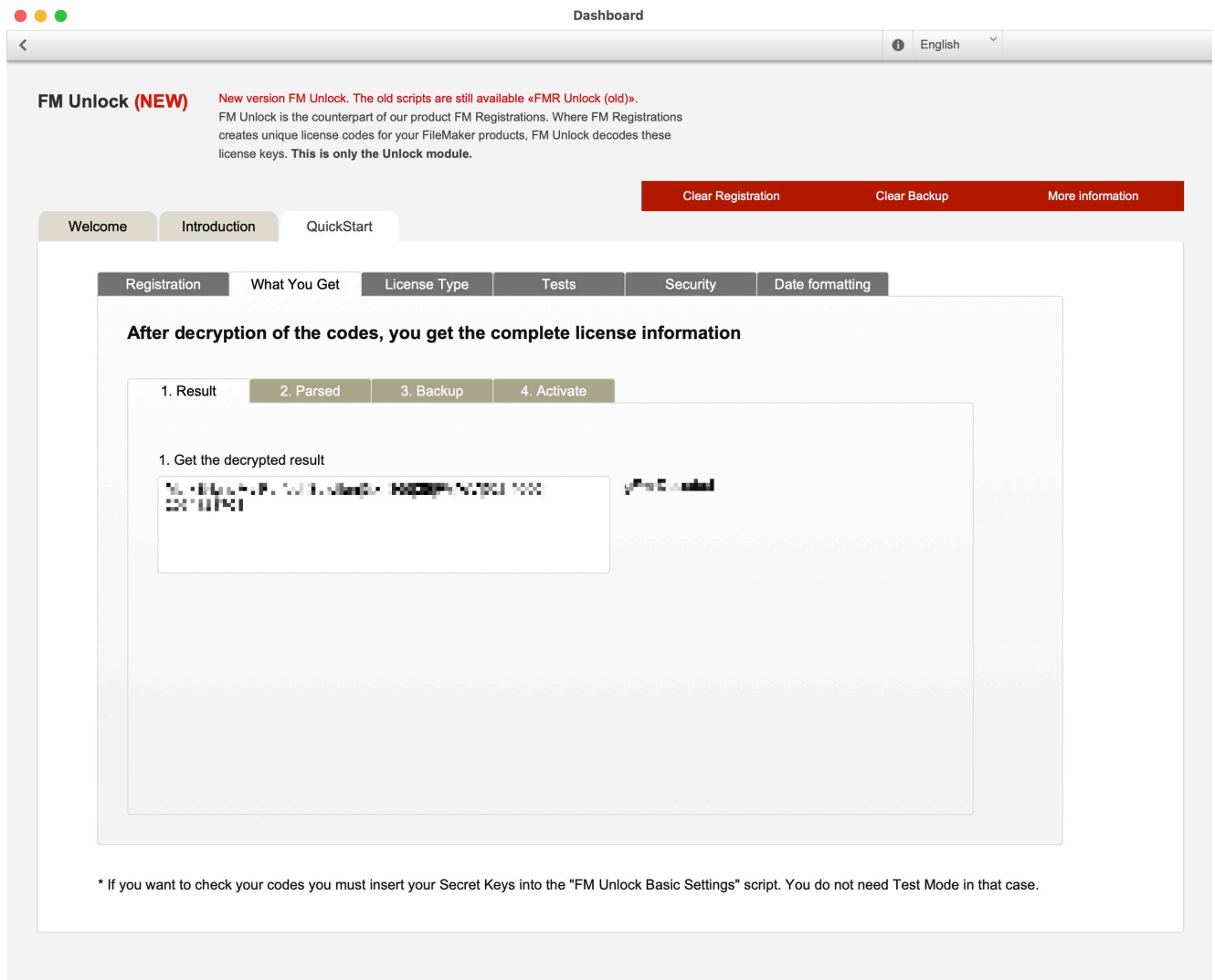


Diese Evaluation zeigt, was alles gemacht wurde und dass die einzelnen Schritte OK sind. Am Schluss erscheint jetzt ein gelber Knopf "What you get". Klicken Sie auf diesen Knopf und Sie werden zum zweiten Tabblatt "What you get" weitergeleitet. Die entschlüsselte Information vom Lizenzcode wird hier gezeigt und in Einzelteilen zerlegt, damit man sie nutzen kann.

1. Resultat

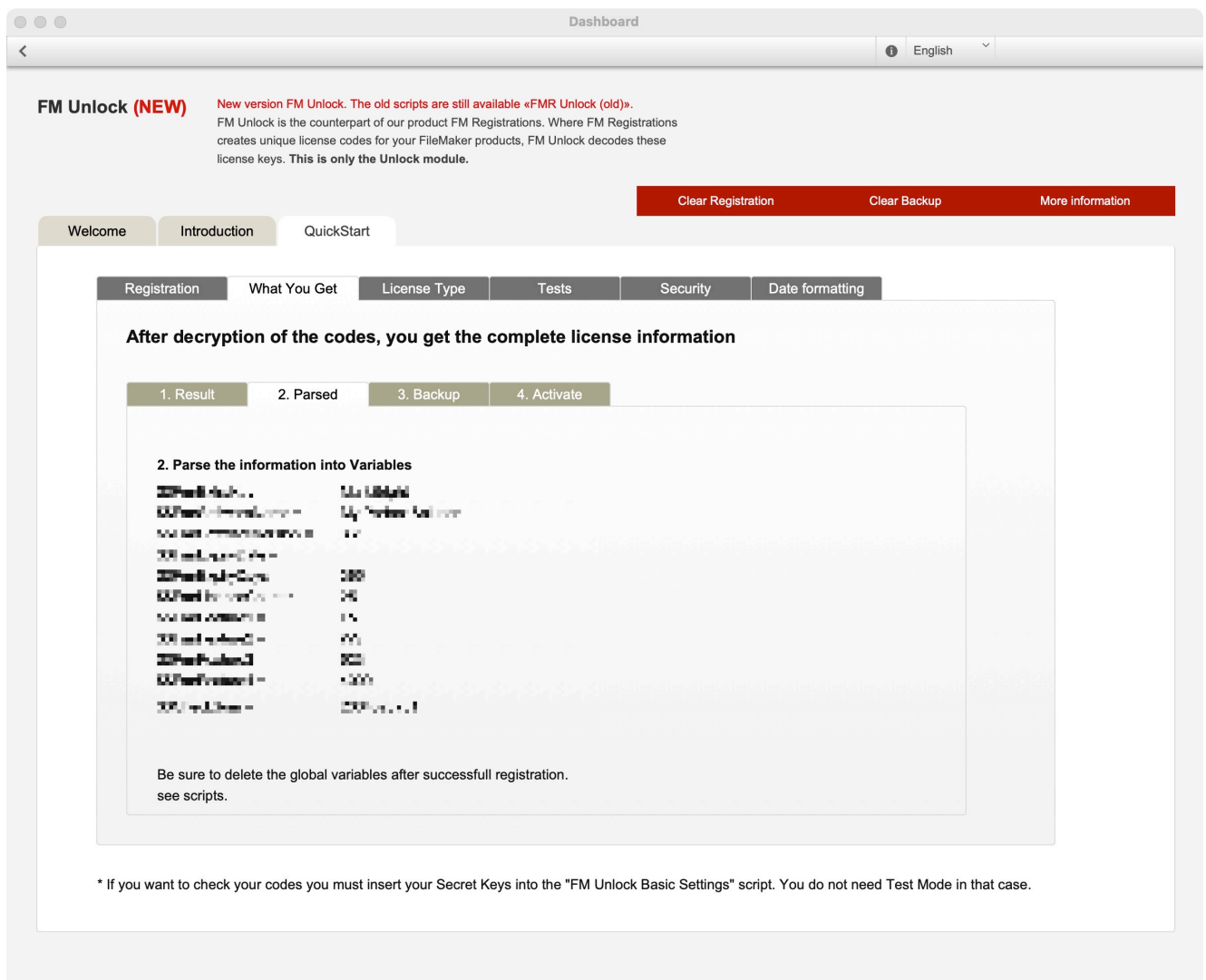
In diesem ersten Teil erscheint der String, den Sie in FM Registrations erzeugt haben, als Sie die Lizenz erstellten. Die Bedienung von FM Registrations finden Sie nicht in diesem Handbuch, aber vereinfacht gesagt ist FM Registrations der Code-Generator, worin Sie eine Lizenz beschreiben. Die Lizenz ist

eine Textzeile (String), der dann zu einem Lizenzcode verschlüsselt wird. FM Unlock entschlüsselt diese Information und stellt dieselbe Textzeile wieder zur Verfügung:



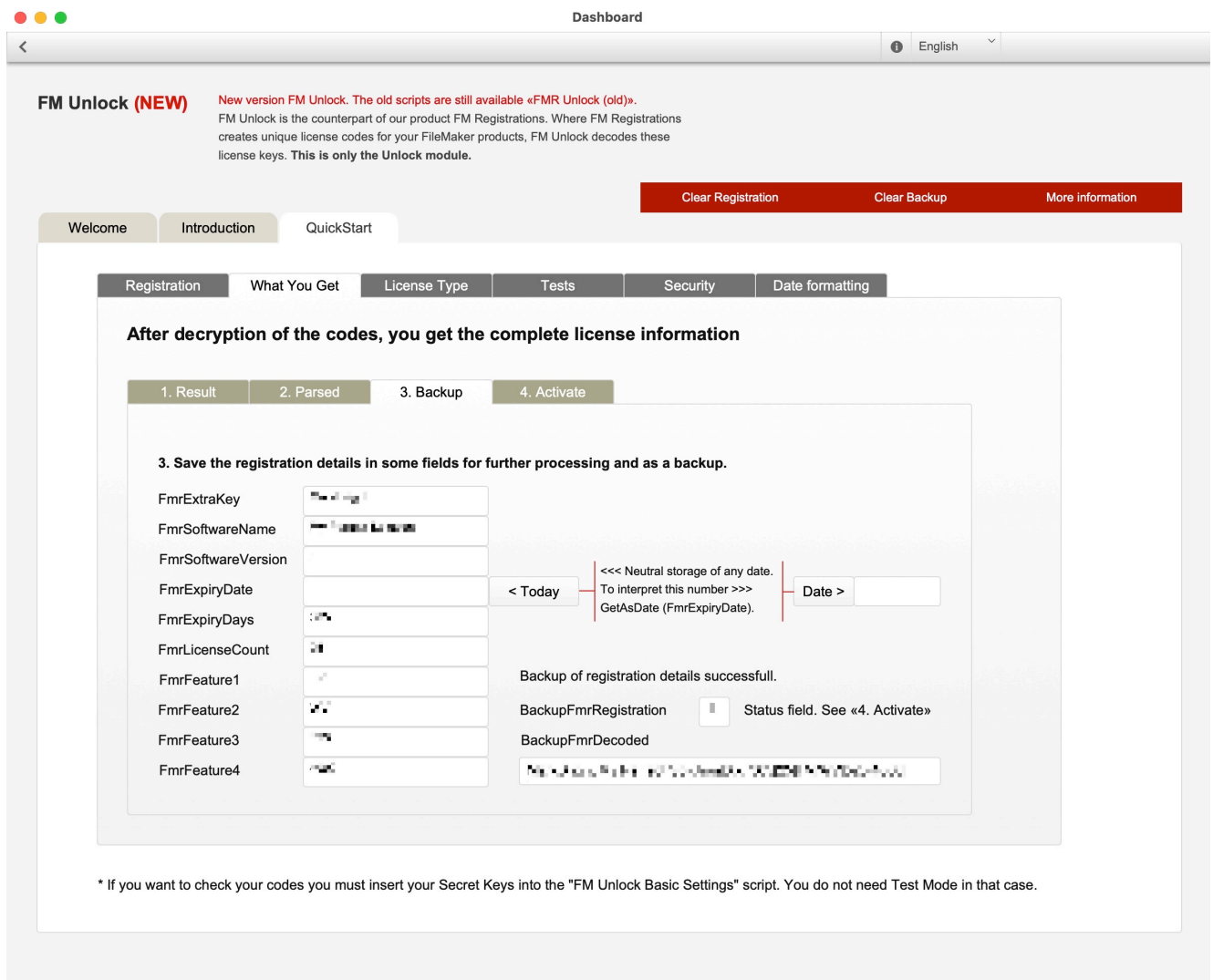
2. Parsed

Parsing beschreibt den Vorgang, wonach ein Textstring in Einzelteilen zerlegt wird. Das erst macht die Informationen nützlich. In diesem Unter-Tab werden die Angaben mit globalen Variablen dargestellt. Dies ist nur während dem Registrationsprozess. Die Informationen lassen sich dadurch sehr einfach in Ihren eigenen Scripts weiterverwenden, damit Sie auf Basis dieser Angaben Einstellungen in eigenen Scripts machen können.



3. Backup

FM Unlock erstellt nun auch einen Datensatz zur Sicherung der Registration. Deshalb kann die Registration bei jedem Programmstart ausgelesen werden. Deshalb kann man beim Programmstart erkennen, ob die Software bereits registriert wurde und ob die Registration gültig ist. Sonst müsste man bei jedem Programmstart die Registration wiederholen. Gerade das will man jedoch vermeiden.



4. Aktivierung

Wenn alle Daten geprüft und gesichert sind, benötigt es eine letzte Evaluation des gesamten Prozesses. Ist die Registrierung gültig, dann braucht es ein "OK". Dies ist die Zusammenfassung. Diese Zusammenfassung wird in ein Feld geschrieben. Die Prüfung von diesem Feld beim Programmstart ist die schnellste Prüfung der Registrierung. In diesem Feld kann man etwas hineinschreiben, beispielsweise "1" oder "A" oder "OK".

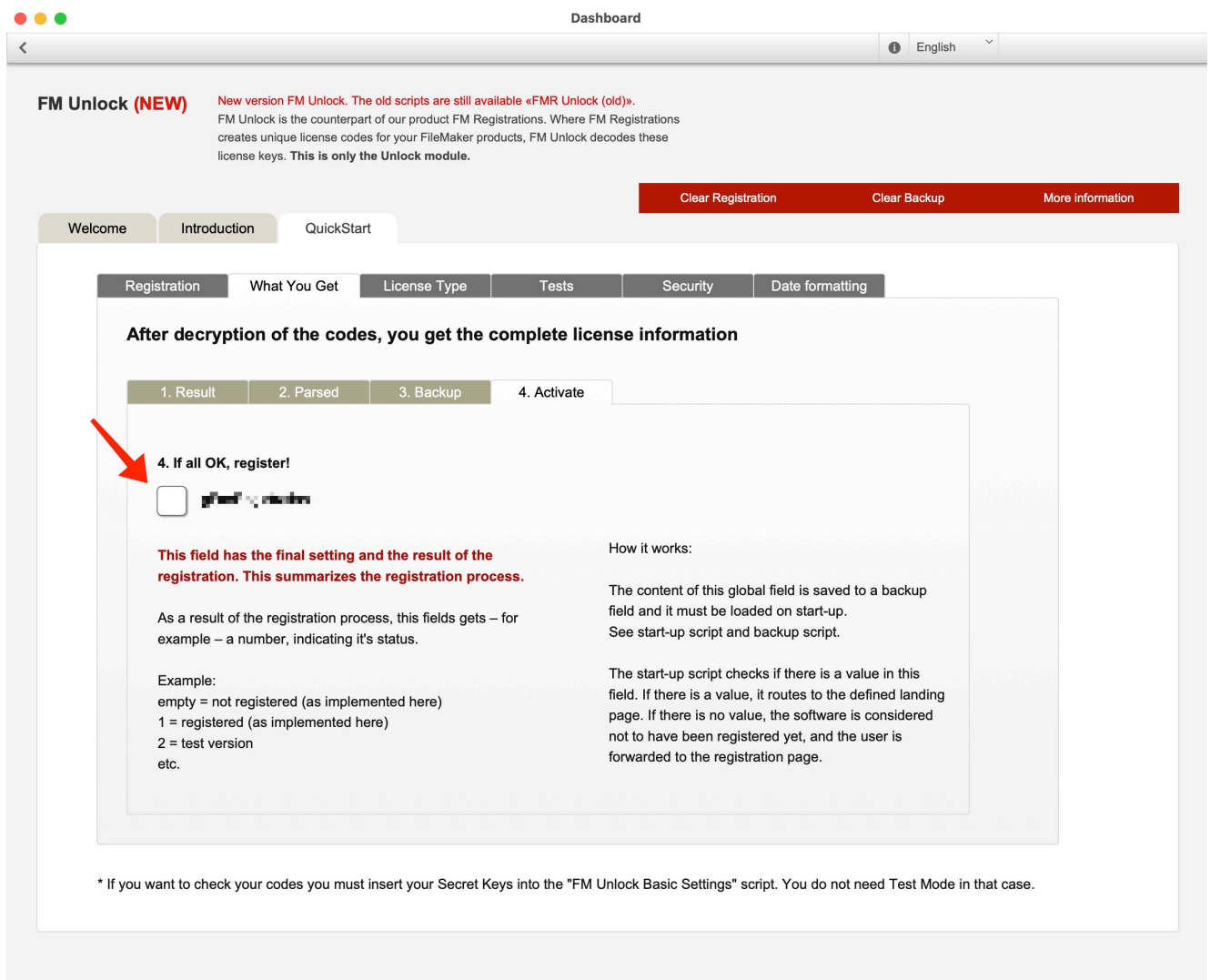
Stellen wir uns vor, dass wir das Resultat wie folgt definieren:

- Ein "leeres Feld" heisst: Nicht-registriert
- "1" heisst: Registriert

- "2" heisst: Testversion

Sie können hier selbstverständlich eigene Werte definieren. Wichtig ist nicht der Wert, sondern die Funktion. Beim Programmstart wird die Registrierung geladen und eine schnelle Prüfung nach dem Wert in diesem Feld kann dann bereits feststellen, welche Version der Kunde hat. Der Wert kann als "Weiche" in einem Arbeitsablauf funktionieren.

Das Aktivierungsfeld:



FM Unlock (NEW) New version FM Unlock. The old scripts are still available «FMR Unlock (old)».

FM Unlock is the counterpart of our product FM Registrations. Where FM Registrations creates unique license codes for your FileMaker products, FM Unlock decodes these license keys. **This is only the Unlock module.**

[Clear Registration](#) [Clear Backup](#) [More information](#)

Welcome Introduction **QuickStart**

Registration What You Get License Type Tests Security Date formatting

After decryption of the codes, you get the complete license information

1. Result 2. Parsed 3. Backup 4. Activate

4. If all OK, register!

☐

This field has the final setting and the result of the registration. This summarizes the registration process.

As a result of the registration process, this field gets – for example – a number, indicating it's status.

Example:
empty = not registered (as implemented here)
1 = registered (as implemented here)
2 = test version
etc.

How it works:

The content of this global field is saved to a backup field and it must be loaded on start-up. See start-up script and backup script.

The start-up script checks if there is a value in this field. If there is a value, it routes to the defined landing page. If there is no value, the software is considered not to have been registered yet, and the user is forwarded to the registration page.

* If you want to check your codes you must insert your Secret Keys into the "FM Unlock Basic Settings" script. You do not need Test Mode in that case.

Vom Anfang bis zum Schluss der Registrierung zeigt der Test Mode der genaue Vorgang und was man als Resultat erhalten sollte. Der Test Modus

benutzt dieselben Scripts wie eine normale Registrierung. Wenn der Test Modus funktioniert, funktionieren auch Ihre Freischaltungen. Die einzige Bedingung ist natürlich, dass Sie die Geheimschlüssel von FM Registrations in FM Unlock eingesetzt haben und mit denselben Geheimschlüsseln auch die Lizenzcodes erstellt haben.

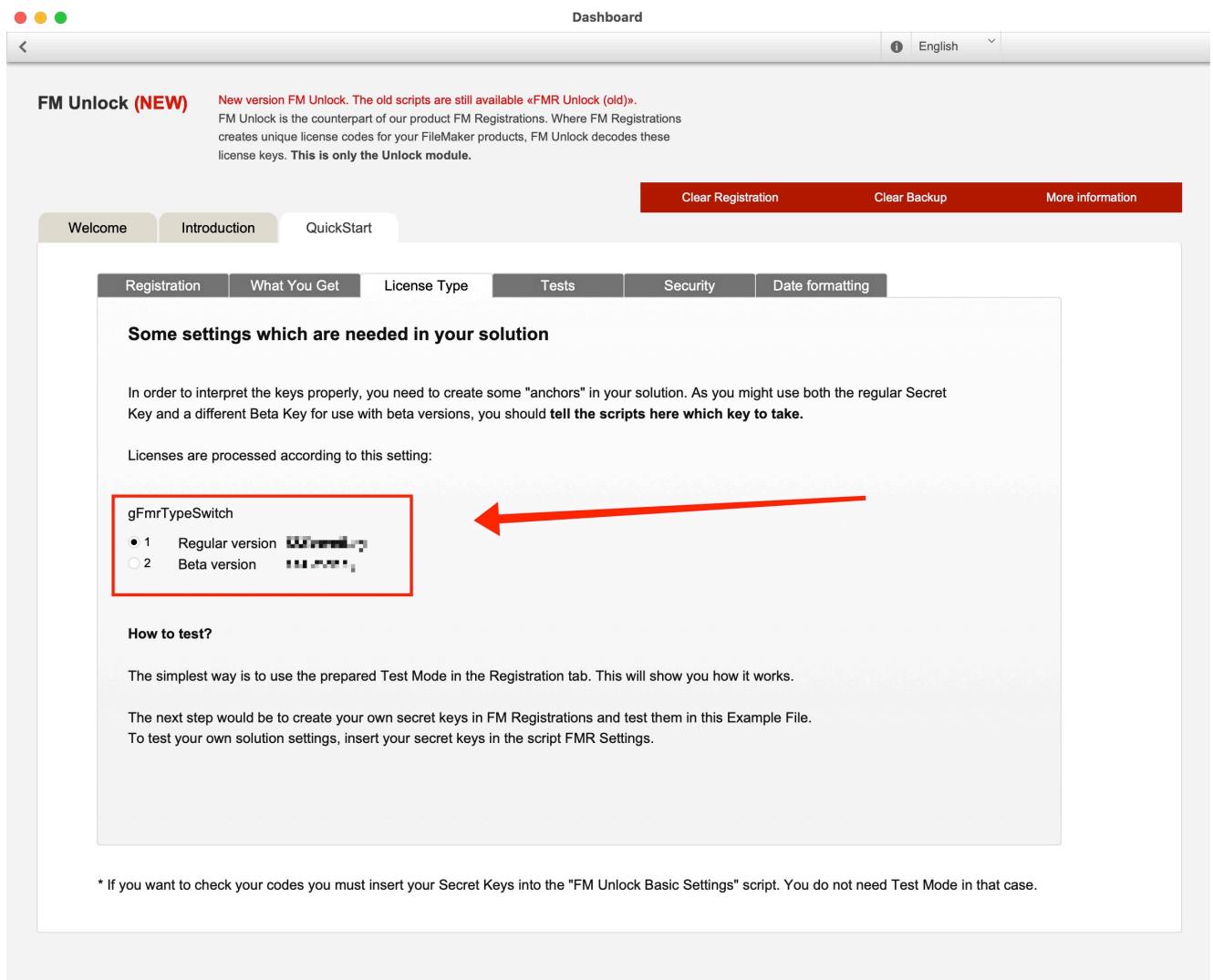
Lizenztyp

Im dritten Tab "License Type" geht es nur um eine Einstellung. Man kann wählen, ob man eine reguläre Lizenz verifizieren will, oder eine Beta-Version. Der Grund für diese Unterscheidung ist, dass man vor der offiziellen Freigabe einer neuen Softwarelösung häufig mit Betaversionen arbeitet. Diese möchte man vielleicht mit bestimmten Begrenzungen laufen lassen, damit sie (beispielsweise) nicht endlos gültig bleiben.

Der Lizenztyp-Schalter definiert nun, welcher Geheimschlüssel zur Entschlüsselung genutzt wird. Das beginnt bereits in FM Registrations. Um welche Schlüssel handelt es sich?

In FM Registrations erstellt man für jede Software, jede Version, einen eigenen Eintrag. Dadurch kann man Lizenzcodes auf bestimmte Versionen begrenzen. Jeder Eintrag hat 2 Geheimschlüssel, einer für die reguläre Version, ein weiterer für die Betaversion.

Beide Schlüssel müssen auch in FM Unlock übertragen werden (siehe: "[Wie es funktioniert](#)"). Dieser Schalter entscheidet also darüber, welcher Geheimschlüssel zur Entschlüsselung genutzt wird.



Damit dies richtig funktioniert, muss der Lizenzcode bereits in FM Registrations als "Beta" oder "Regulär" definiert sein. Jedes Software-Update der Software lässt sich dann mit demselben Schlüssel freischalten, solange dieser Schalter auf "Beta" gestellt ist.

Wird die Freigabe der Software definitiv, dann erscheint eine neue Version, für die "reguläre Lizenzcodes" erstellt werden. Es muss also bereits bei der Code-Generierung berücksichtigt sein und dann parallel auch hier in dieser Voreinstellung für die Softwareversion. In FM Unlock muss dieser Schalter korrekt auch auf "Regular version" umgestellt werden, damit die Entschlüsselung "Regulär" klappt.

- Wenn Sie einen Lizenzcode für eine reguläre Version erstellen, funktioniert dieser nur, wenn der Lizenztyp Ihrer Anwendung auf "Reguläre Version" umgestellt ist.
- Wenn Sie einen Lizenzcode für eine Beta-Version erstellen, funktioniert dieser nur, wenn der Lizenztyp Ihrer Anwendung auf "Beta-Version" umgestellt ist.

Durch diesen Unterschied können Sie die Betaversionen sauber von finalen Versionen trennen.

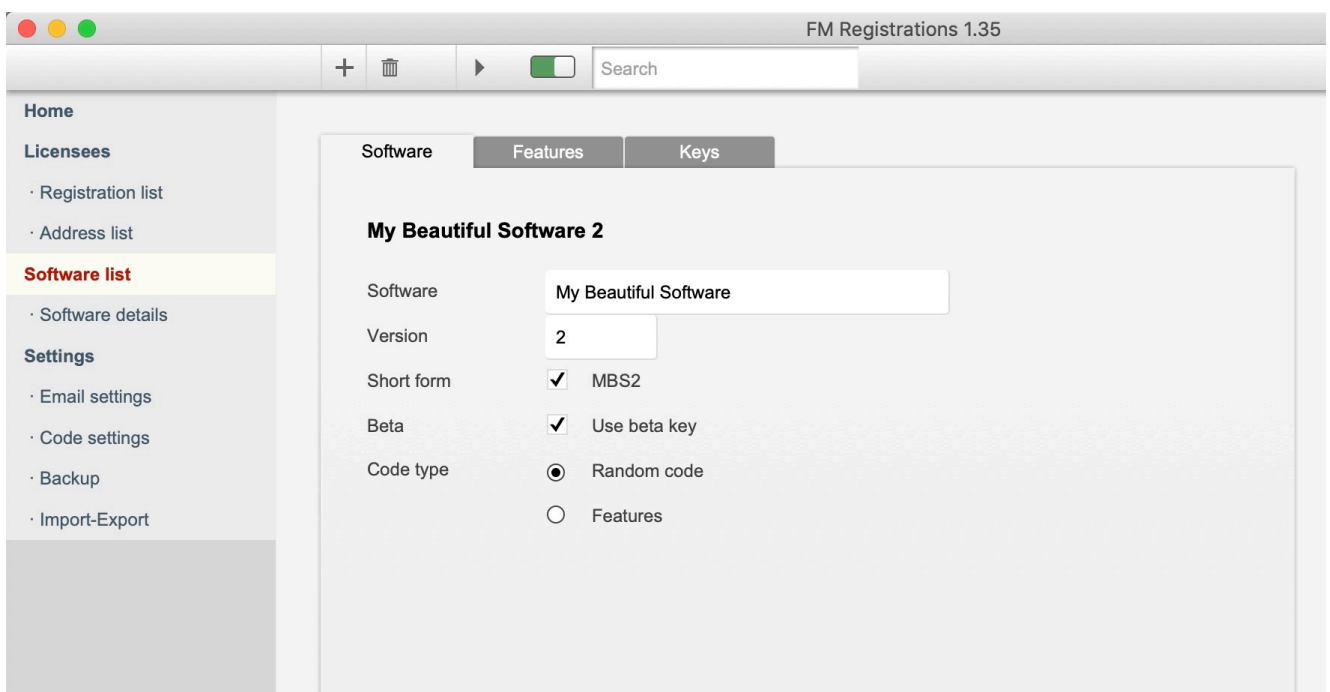
FMR Unlock, wie es funktioniert

FMR Unlock entschlüsselt die Lizenzcodes, die Sie mit FM Registrations generieren. Um dies zu erreichen, müssen Sie einige geheime Schlüssel aus FM Registrations kopieren und in ein Script in FMR Unlock einfügen. Diese Schlüssel werden zum Verschlüsseln und Entschlüsseln der Informationen der Lizenzcodes verwendet.

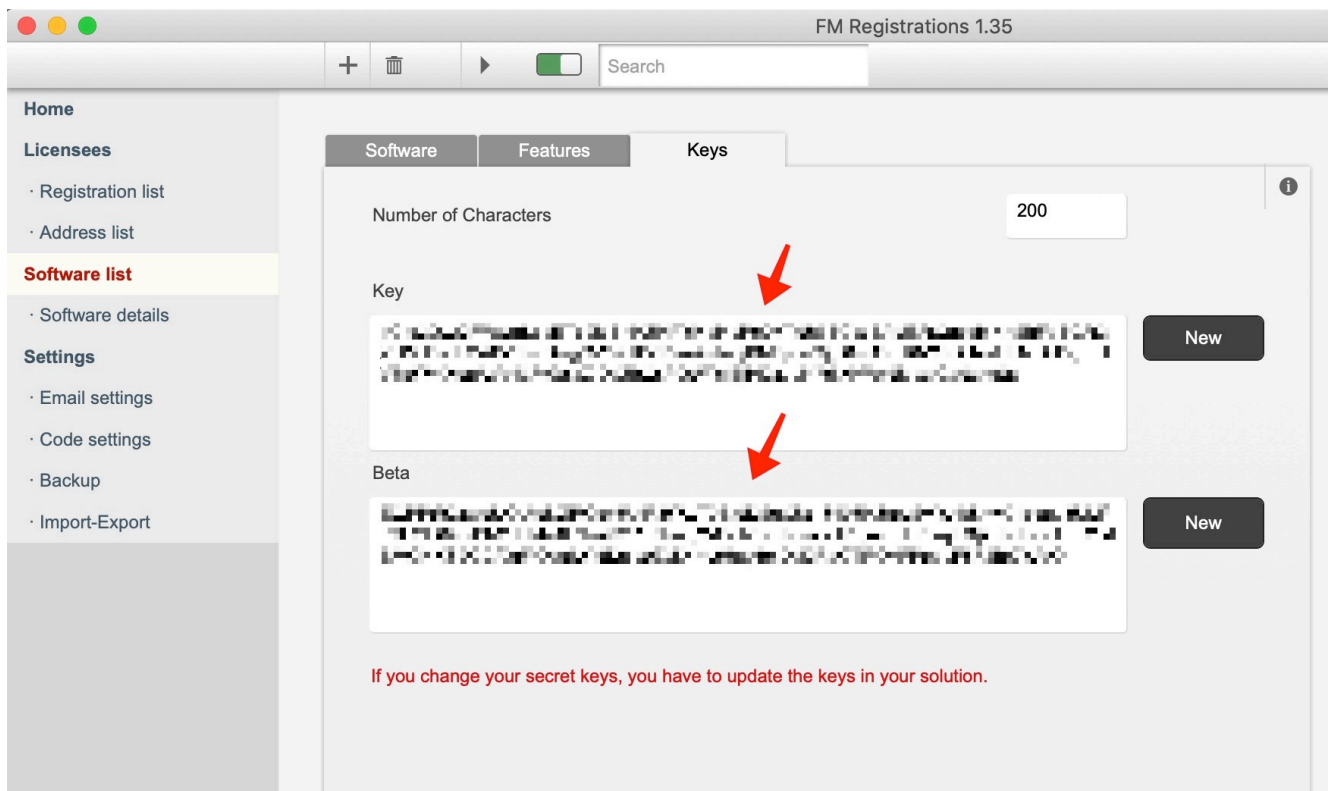
Wo bekommt man diese geheimen Schlüssel?

Sie benötigen FM Registrations, eine optionale Software, die Sie unter [kursiv-software.com](https://www.kursiv-software.com) erwerben können.

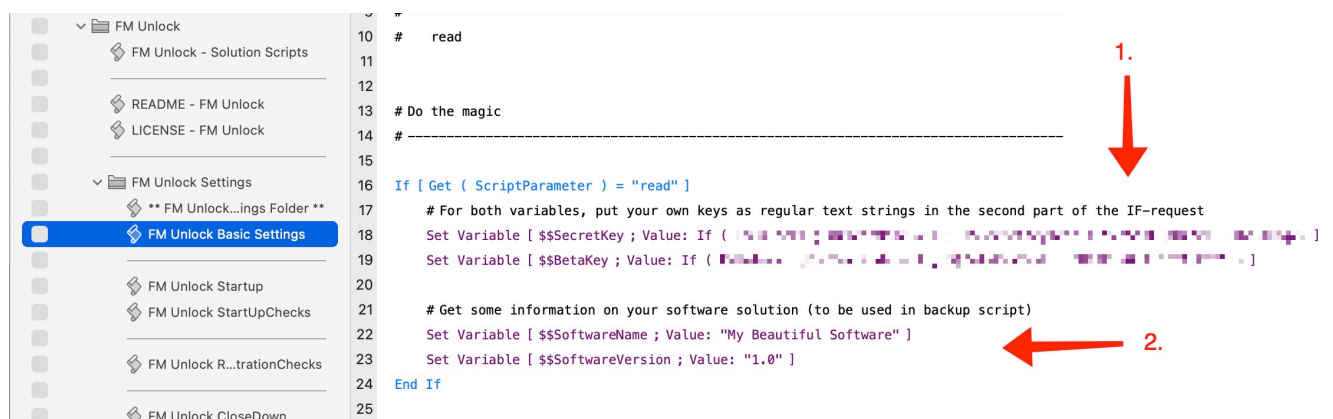
Erstellen Sie in FM Registrations ein neues Softwareprodukt, geben Sie einen Namen und eine Version an:



Gehen Sie nun zu der Registerkarte Keys, wo Sie sowohl einen **Standard-** als auch einen **Beta-Key** für eine Beta-Version erstellen. Das sind die geheimen Schlüssel.



Kopieren Sie diese Schlüssel und fügen Sie diese in FM Starter, das FM Unlock Modul, in das Script FM Unlock Basic Settings ein, wie im Screenshot unten gezeigt.



GNV Global Navigation

Dieses Modul erstellt dynamisch eine Navigation, die wirklich global ist, wie bei "globalen Variablen" und "globalen Feldern". Wir sind der Meinung, dass dieses Navigationsmodul einer der mächtigsten und nützlichsten Teile von FM Starter ist.

Global Navigation

Dieses Modul erzeugt dynamisch eine wirklich globale Navigation, wie bei "globalen Variablen" und "globalen Feldern". Wir sind der Meinung, dass dieses Navigationsmodul eines der leistungsfähigsten und nützlichsten Teile von FM Starter ist.

Ein neues Modul

Das GNV Global Navigation Modul ist ein völlig neues Modul, das exklusiv für FM Starter 2 entwickelt wurde. Im Gegensatz zu der in FM Starter 1 verwendeten Version ist dieses neue Modul nicht auf Beziehungen angewiesen, sondern arbeitet mit einem globalen Wiederholungsfeld.

Genial global

Diese Lösung ist genial global, da Sie den Navigationsblock kopieren und in jedes Layout einer beliebigen Tabelle einfügen können und es funktioniert. Es sind keine weiteren Einstellungen erforderlich. Diese Navigation ist nicht von Beziehungen abhängig, sondern von 2 globalen Wiederholungsfeldern, die über eine Buttonleiste als Navigationsblock angezeigt werden.

Tabellenbasiert

Dieses Navigationsmodul ist tabellenbasiert, d.h. Sie können jedes anklickbare Element in einer regulären Liste verwalten. Eine Navigationstabelle ermöglicht es Ihnen auch, jedem Element weitere Informationen hinzuzufügen, wie beispielsweise das Layout, zu dem Sie navigieren möchten, oder die Zugriffsrechte. Eine tabellenbasierte Navigation ist äusserst flexibel.

Buttonbar

Die Navigation wird schliesslich über eine Buttonleiste angezeigt. Diese Buttonleiste muss für jeden anklickbaren Button (Buttonleistenelement) vorbereitet werden, aber sobald dies geschehen ist, sind keine weiteren Änderungen mehr erforderlich. Sie können einfach den vorbereiteten Navigationsblock verwenden, wie er im FM Starter verfügbar ist.

Nur eine einzige Navigation

Dies ist ein Modul, um nur einen einzigen Navigationsblock zu erstellen. Es gibt keine Möglichkeit, eine geteilte Navigation zu erhalten (wie in: Obere Navigation und Linke Navigation), ähnlich derjenigen in FM Starter 1. Der Grund dafür ist offensichtlich: Einfacher ist schöner. Natürlich steht es Ihnen frei, die Navigation zu erweitern.

Die Navigationstabelle

Die Navigationstabelle befindet sich auf dem Entwickler-Dashboard. Öffnen Sie das Dashboard und finden Sie die Navigation auf der linken Bildschirmseite.

Dashboard

<

Global Navigation

1

English

Search

1

User groups

Active	Label intern	Translation ID		Label Translated	1. Desktop	2. iPhone	3. iPad	4. Web	Group	Sort	UserGroups	
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Home	11	<div></div>	Home	Home 1	Home 2	Home 3	Home 4	10	1	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Administrator	266	<div></div>	Administrator	Layout	Layout	Layout	Layout	80	0	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Users	26	<div></div>	· Users	UserAccounts	Layout	Layout	Layout	80	1	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
4	<input checked="" type="checkbox"/>	User Groups	265	<div></div>	· User groups	UserGroups_VL	Layout	Layout	Layout	80	2	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Access Rights	220	<div></div>	· Access rights	UserPrivileges	Layout	Layout	Layout	80	3	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
6	<input checked="" type="checkbox"/>	Settings	55	<div></div>	· Settings	Settings	Layout	Layout	Layout	80	4	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
7	<input checked="" type="checkbox"/>	Backup	91	<div></div>	· Backup	SimpleBackup	Layout	Layout	Layout	80	5	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
8	<input checked="" type="checkbox"/>	Logout	274	<div></div>	Logout	Layout	Layout	Layout	Layout	120	1	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Logout	274	<div></div>	· Logout	Layout	Layout	Layout	Layout	120	2	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Re-Login	276	<div></div>	· Re-login	Layout	Layout	Layout	Layout	120	3	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3

Nach dem Öffnen des Navigationsmoduls sehen Sie die Navigationstabelle. Jede Zeile stellt ein Navigationselement dar. Die Tabelle kann durchsucht, sortiert, eingeschränkt, usw. werden. Auf diese Weise wird eine Auswahl von Elementen erstellt, die im Navigationsblock angezeigt werden sollen.











Wenn beispielsweise eine Hauptkategorie der Navigation ein- oder ausgeblendet wird, wird die Liste aufgrund einer bestimmten Suche neu generiert und die Navigation vollständig neu erstellt. Dies geschieht unmittelbar nach jedem Klick.

In der Navigationstabelle stehen pro Element mehrere Optionen zur Verfügung. Überprüfen Sie sorgfältig jede Option:

1. Aktiv: Nur aktive Einträge verwenden

2. Label intern: Die Bezeichnung für diese Tabelle (nur für Ihre Augen)
3. Übersetzungs-ID: Integration mit dem Übersetzungsmodul [MTL Multilingual Text Labels](#).
4. Label übersetzt: Das Label in der aktuellen Übersetzung, basierend auf der Übersetzungs-ID.
5. Die Layouts 1...4 sind für verschiedene Plattformen: Desktop, iPhone, iPad und Web
6. Gruppe: Eintrag der ersten Stufe in der Liste (ohne Einrückungen). Zuerst wird nach diesen Gruppen sortiert.
7. Sortieren: Zusätzliche Sortierinformationen innerhalb von Gruppen
8. Benutzergruppen: Der Admin (1) kann alle Seiten sehen. Andere [Benutzergruppen](#) können einer Seite zugeordnet werden..

Wenn Sie nach rechts scrollen, sind in dieser Tabelle weitere Informationen versteckt:

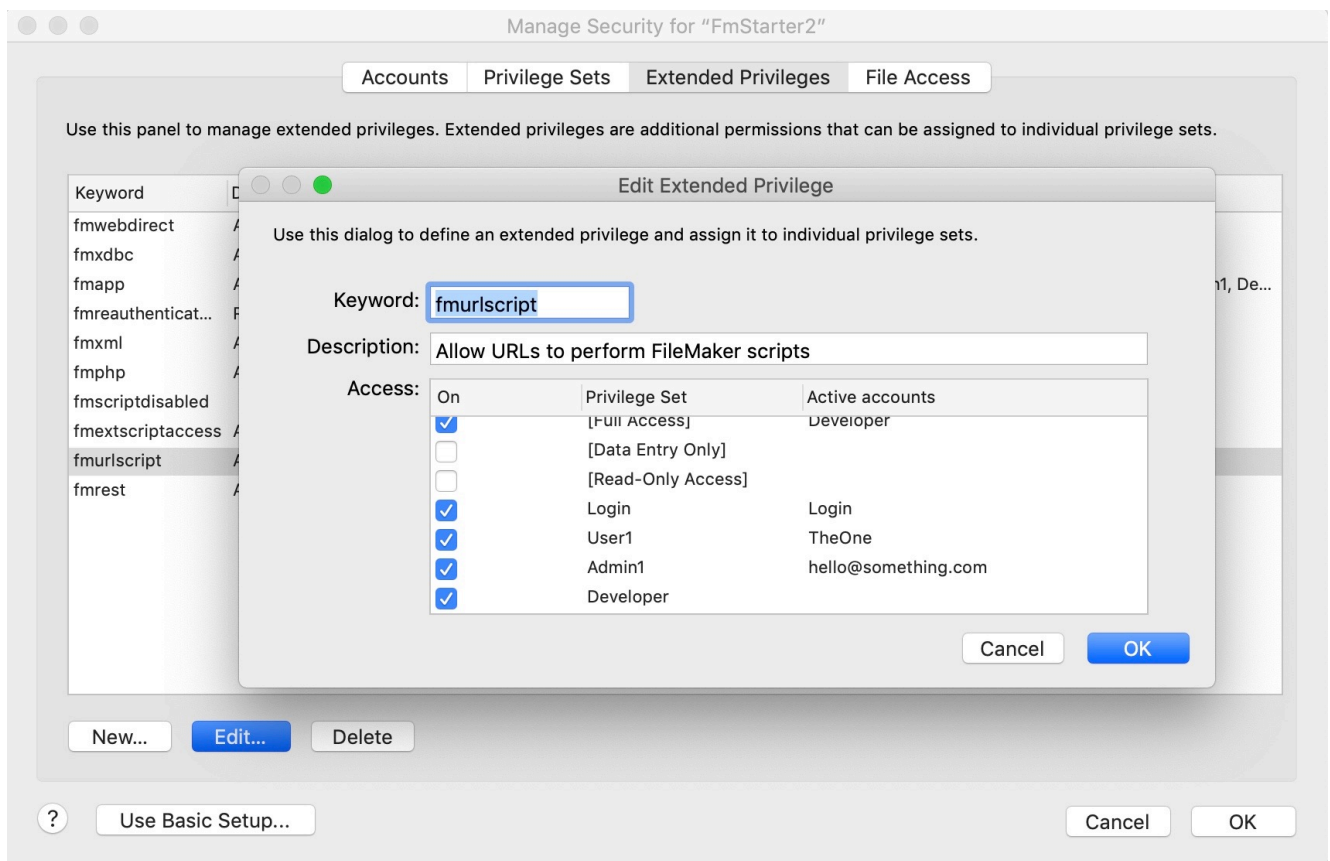
10 Records in selection / 10 records total.			
Script Name		Parameter	
Script name	Script Parameter		Remarks
Script name	Script Parameter		Remarks
UAC UserFunctions	clearfeedback		Remarks
Script name	Script Parameter		Remarks
UAC UserFunctions	sort		Remarks
Script name	Script Parameter		Remarks
Script name	Script Parameter		Remarks
Script name	Script Parameter		Layout defined in UserLogin script
UAC UserLogin	logout		Layout defined in UserLogin script
UAC UserLogin	relogin		No Layout

1. Script Name: Ein Script auslösen
2. Parameter: Scriptparameter
3. [Löschen] Datensatz löschen
4. Bemerkungen: Nur für Ihre Augen.

Wie man Scripts aktiviert

Damit Scripts funktionieren, müssen Sie zwei Dinge aktivieren:

- aktivieren Sie Use Scripts im Einstellungsteil dieses Bildschirms (unten links) und
- Aktivieren Sie die URL-Verwendung in Datei > Einstellungen > Sicherheit > Erweiterte Zugriffsrechte.



Problemfall "Punkt im Dateinamen"

Wenn Sie im Dateinamen einen Punkt verwenden (zusätzlich zu ".fmp12"), verwirrt das FileMaker. Wir raten grundsätzlich davon ab Punkte im Dateinamen zu verwenden, anders als zur Abtrennung der Dateiendung. Müssen Sie das trotzdem tun, können Scripts womöglich nicht mehr angesteuert werden. Seit Version 2.1 können Sie trotzdem zusätzliche Punkte im FileMaker Datenbanknamen verwenden, müssen dann aber explizit die Dateiendung mitgeben. Aktivieren Sie dazu die Option "Use Extension" und geben Sie im Textfeld eine aktuelle Dateiendung von FileMaker an (z.B. fmp12, fmpur).

Navigationseinstellungen

Die Navigationseinstellungen befinden sich am unteren Rand des Bildschirms der Navigationstabelle. Jedes Teil hat seinen eigenen Hilfetext, in dem Sie detailliertere Beschreibungen finden.

Mit den Navigationseinstellungen können Sie die Anzeige, das Aussehen und das Verhalten der Navigation konfigurieren. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Einstellungen speichern, wenn Sie Änderungen vornehmen.

Da die Textetiketten dynamisch generiert werden, können Sie auch etwas anderes als das (übersetzte) Textetikett anzeigen.

In der Parameterliste finden Sie die Einstellungen für die einzelnen Navigationspunkte. Diese werden separat gespeichert und zusammen mit den Etiketten (wieder) generiert.

Die letzten beiden Teile der Einstellungen beziehen sich auf die Plattform, auf der Sie FileMaker ausführen. FM Starter erkennt die Plattform und lädt automatisch die Navigationslayouts für diese Plattform. Sie können dies mit dem Layouttyp-Selektor simulieren.

Nur aktive Einträge

Schalten Sie diese Option EIN (Standard), um nur aktive Einträge anzuzeigen. Auf diese Weise können Sie die Navigation bearbeiten, bevor Sie sie allen Benutzern zugänglich machen.

Gruppen filtern

Die Filterung macht eine Navigation zusammenklappbar. FM Starter wird mit einer 2-stufigen Navigation geliefert. Wenn Sie auf einen beliebigen Level-1-Eintrag klicken, wird dieser Abschnitt erweitert und komprimiert, wenn Sie ihn erneut anklicken. Verwenden Sie die Ebenen, um logische Gruppen von

Funktionen von Seiten zu erstellen. Die Filterung ist standardmäßig EIN, nämlich aktiv.

Jeder Navigationseintrag kann einer beliebigen Benutzergruppe zugeordnet werden. Standardmäßig ist jeder Eintrag dem Administrator (Gruppe 1) zugeordnet. Sie können jeden einzelnen Eintrag aktivieren, um ihn in der Navigation einer beliebigen Gruppe anzuzeigen. Damit Einträge der zweiten Stufe funktionieren, müssen Sie auch den zugehörigen Eintrag der ersten Stufe aktivieren.

Scripts verwenden

Die Navigation kann zum Navigieren, aber auch zum Auslösen von Scripts verwendet werden. Um dies zu tun, müssen Sie zwei Dinge aktivieren:

1. Aktivieren Sie die Einstellung "Use scripts".
2. Aktivieren Sie die Sicherheitseinstellungen für die jeweilige Berechtigung, um URLs einzubinden.

(Datei > Verwalten > Sicherheit > Erweitert >
Erweiterte Zugriffsrechte >)

fmurlscript muss für die verwendeten Berechtigungen aktiv sein.

Die Verwendung von Scripts ist standardmäßig eingeschaltet.

Navigationswarnungen

Aktivieren Sie einige Warnungen in der Navigation, nützlich, wenn Sie an den Navigationsskripten arbeiten (nur für Entwickler). Navigationswarnungen sind standardmäßig AUS.

Erweiterung des Navigationselements

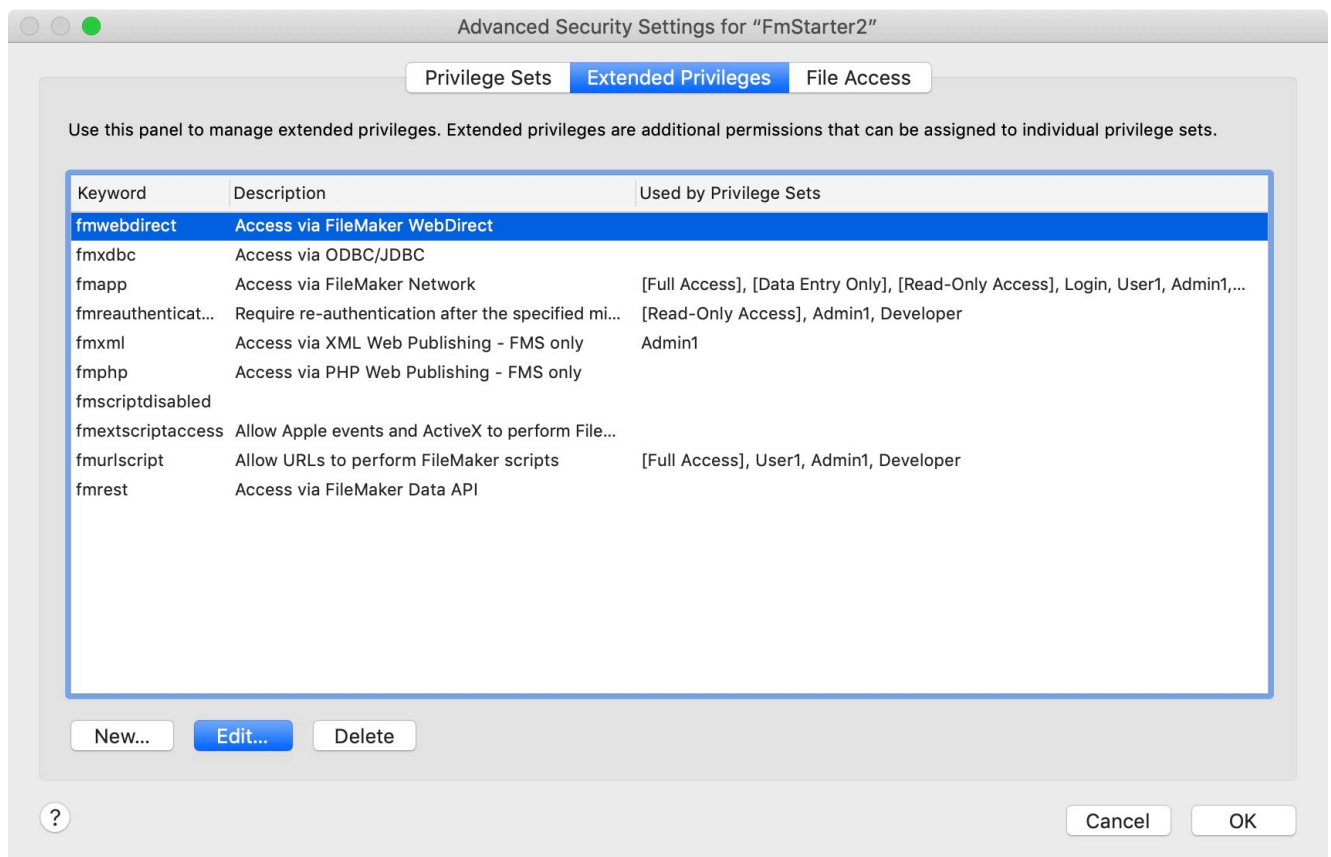
Das Navigationselement, das mit dem FM Starter ausgeliefert wird, hat eine feste Anzahl von Buttonleistenelementen. Wenn Sie mehr benötigen, müssen Sie mehr Elemente in der Leiste erstellen (was einfach ist). Achten Sie darauf, dass Sie die Einstellung der einzelnen Elemente überprüfen. Jedes Element muss einen Scriptparameter haben, der die Nummer des Elements ist. Das erste Element hat "1" als Scriptparameter, das nächste "2" und so weiter.

Dies wurde so gelöst, weil es derzeit keine Möglichkeit gibt, diese Informationen dynamisch von FileMaker abzufragen. Ausserdem können die Elemente einer Buttonleiste innerhalb der Leiste verschoben werden. Es liegt daher an Ihnen, die Konsistenz der Nummerierung beizubehalten, da es auf die jeweiligen Einträge der erzeugten Navigationsliste verweist.

Mehrere Plattformen

Obwohl die Navigationstabelle mehrere Plattformen unterstützt, kann eine weitere Anpassung erforderlich sein.

WebDirect zum Beispiel ist in der Datei nicht aktiviert. Sie müssen diese Einstellungen selbst vornehmen und den WebDirect-Support aktivieren, falls Sie ihn benötigen.

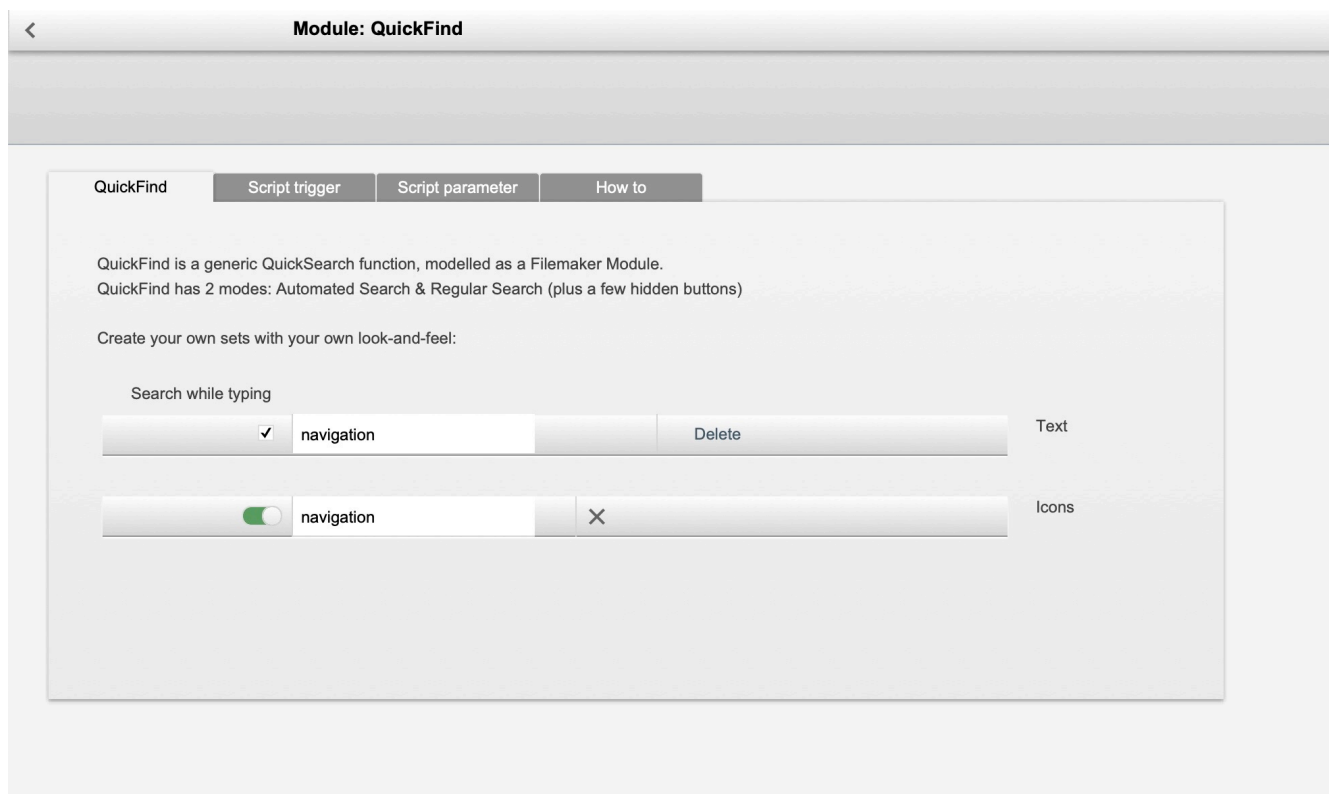


Quick Find Modul

Das Quick Find Modul ist eine generische Schnellsuchfunktion, die als FileMaker-Modul modelliert ist. Es wurde bereits in FM Starter 1 integriert und erscheint mit der gleichen Funktionalität wieder.

Dieses Modul ist generisch und funktioniert auf jeder Tabelle oder jedem Layout. Kopieren Sie einfach einen kompletten Satz von Schaltflächen und Feldern von einer beliebigen bestehenden Seite oder von der Modulseite, um sie überall einzufügen. Das ist alles!

Es stehen zwei Varianten zur Verfügung: Eine mit Text, ein weiterer mit Icons. Sie funktionieren identisch.



QuickSort Modul

Das QuickSort Modul ist eine generische Sortierfunktion, die nur aus einem Script besteht. Eine Beschreibung finden Sie auf der Modulseite.

Das Modul QuickSort ist besonders nützlich, um die Felder einer Liste schnell zu sortieren.

MTL Multilingual Text Labels

Standardmethode in FileMaker

FileMaker ermöglicht es Ihnen, Text direkt in jedes Layout zu schreiben. So machen es die meisten Menschen, wenn sie anfangen, FileMaker zu verwenden. Es ist einfach einzusetzen. Sobald die Lösung wächst, wird die Verwaltung der Texte schnell schwierig, je mehr Seiten Sie bearbeiten müssen. Und sobald Sie eine Sprache hinzufügen möchten, haben Sie das Gefühl, dass Sie Ihr Layout von Grund auf neu starten müssen.

Dynamischer Ansatz

Die Verwendung von dynamisch erzeugten Textbeschriftungen ist der richtige Weg. Alle Ihre Textbeschriftungen werden zu diesem Zweck in einer einzigen Tabelle verwaltet. Auf diese Weise wird die Verwaltung extrem einfach. Indem Sie auf denselben Eintrag verweisen, können Sie dieselben Texte an mehreren Stellen verwenden, während Sie alles in derselben Tabelle ändern können.

Greifen Sie über das [Entwickler-Dashboard](#) oder den [Toolbox](#) auf das Modul zu.

Tipp:

Wir empfehlen dringend, **immer** mit diesem Modul zu arbeiten, auch wenn Sie nur an die Verwendung einer einzigen Sprache denken.

Wie funktioniert es?

Der Textbeschriftungsmodul bietet eine einfache Möglichkeit, alle Ihre Texte in einer einzigen Tabelle zu halten. Lernen Sie hier, wie es funktioniert:

Tabellenbasiert

Alle Textbeschriftungen werden in einer einzigen Tabelle gespeichert. Die Etiketten selbst werden in einem einzigen Feld gespeichert. Jede Sprache hat eine eigene Wiederholung dieses Feldes. Es ist einfach, einen Eintrag zu suchen, hinzuzufügen oder zu bearbeiten.

Globales Wiederholungsfeld

Bei der Initialisierung der Textetiketten wird die ausgewählte Sprache (= Wiederholungsfeld) in ein einziges globales Feld mit 32'000 Wiederholungen (derzeit maximal) geladen. Jedes Textlabel in der Tabelle hat eine eigene Nummer in einem separaten Feld. Diese Nummer wird verwendet, um diese Übersetzung in die entsprechende Wiederholungsnummer mit diesem Wert zu speichern.

Anzeigen der Übersetzung

Neue Übersetzungen werden nach dem Neuladen der Sprache oder durch die Auswahl einer anderen Sprache sichtbar. Zum Neuladen wählen Sie die Sprache aus einem der Sprach-Popup-Menüs in der oberen Leiste.

Wie man die Textbeschriftungen integriert

Textbeschriftungen können als Felder oder als Platzhalter integriert werden, indem Sie dieses spezifische globale Wiederholungsfeld aufrufen, wobei die Nummer dieser Wiederholung in eckigen Klammern steht. So ähnlich:

<<L::gT[35]>>

Die Tabelle heisst L, das Feld gT und die Wiederholungszahl ist 35. Dadurch werden die Codes kurz gehalten.

Toolbox

Der einfachste Weg, Textbeschriftungen zu finden, zu erstellen und zu kopieren, ist die Verwendung der **Toolbox**. Damit können Sie einfach Führungsfelder wie die oben gezeigten kopieren und einfügen.

Nummerierung neu definiert

Das Modul MTL Multilingual Text Labels wird sowohl für die Grundlagenentwicklung von FM Starter durch Kursiv Software als auch für Ihre Eigenentwicklung verwendet. Um zu vermeiden, dass Sie Ihre Lösung eines Tages mit neuen Funktionen und Textbeschriftungen aus der FM-Starter-Entwicklung aktualisieren, können Sie die eigene Label-Nummerierung von der Nummerierung des FM-Starters trennen. Durch die Trennung vermeiden Sie immer Überschneidungen.

Wie das gemacht wird: Die Nummerierung ist eine einfache Seriennummer, die im Feld TranslationID festgelegt ist. Öffnen Sie die Felddescription im Datenbankfenster (Datei > Verwalten > Datenbank) und setzen Sie den Wert auf eine höhere Zahl (z.B. 5000), um zukünftige Überschneidungen zu vermeiden. Die von Ihnen erstellten Etiketten beginnen dann bei 5000.

Sprachen

FM Starter wird mit 4 Standardsprachen geliefert, die für die Benutzeroberfläche verwendet werden:

- Englisch
- Deutsch
- Französisch
- Spanisch

Diese Auswahl kann verwendet, geändert oder erweitert werden. Das liegt ganz bei Ihnen.

Übersetzt FM Starter automatisch?

Nein, das sind alles manuelle Übersetzungen, aber Sie werden feststellen, dass es einfach zu bedienen ist. Exzellente Übersetzungen für eine Vielzahl von Sprachen können auf [deepl.com](https://www.deepl.com) angefertigt werden (sehr empfehlenswert). Es ist auch möglich, Dokumente für schnelle Übersetzungen hochzuladen, so dass Sie die vorhandenen Sprachen mit solchen Diensten ganz einfach ersetzen können.

Sprachen bearbeiten

Sie können die Anzahl Sprachen definieren, ebenso wie die Sprachauswahl selbst festlegen. Die Ausgangslage von FM Starter ist nur ein Beispiel.

Hauptfenster

Öffnen Sie das Modul Multilingual Text Labels aus der linken Navigation im Entwickler-Dashboard.

<

Multilingual text labels

+

Search

Toolbox





Global Repetition Field

Label-ID		Label	English	German	French
	11	Home	Home	Home	Accueil
	12	English	English	Englisch	Anglais
	13	German	German	Deutsch	Allemand

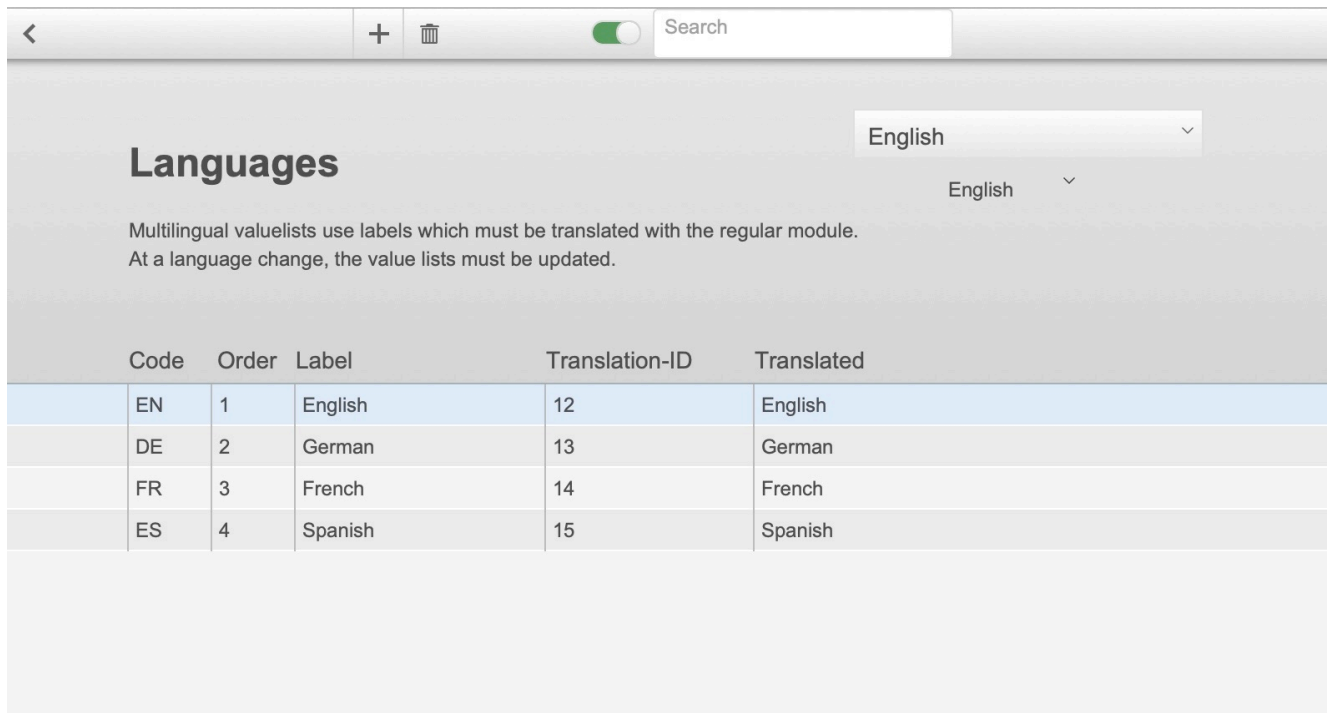
- Die Label-ID wird automatisch vergeben. Nicht ändern.
- Das Label ist eine Bezeichnung für interne Verweise (Sie können längere Textausschnitte erstellen, für die Sie einen kurzen "Namen" wählen).
- Es gibt ein einziges Feld für die Sprachnamen, mit 4 Wiederholungen.
- Es gibt ein einziges Feld für die Textbeschriftungen, mit 4 Wiederholungen für die Sprachen.
- Suchen Sie einen beliebigen Wert mit dem Suchfeld.
- Öffnen Sie die Toolbox mit der Schaltfläche "Toolbox".

Sprachen definieren

Um die Benennung der einzelnen Sprachen anzupassen oder diese Informationen hinzuzufügen, zu entfernen oder zu erweitern, klicken Sie auf Sprachen definieren:

	 English 	Define Languages 
Clear active translation 		
	Spanish	Active Translation
	Inicio	Home
	Inglese	English
	Alemán	German
	Francese	French
	Español	Spanish
	Borrar	Delete

Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Sprachliste bearbeiten können. Aus dieser Liste wird eine Werteliste für das Popup-Menü mit den Sprachen erstellt.



Wenn Sie neue Sprachen hinzufügen, stellen Sie sicher, dass Sie auch in den Übersetzungen einen neuen Datensatz erstellen und diesen mit der richtigen Übersetzungs-ID verknüpfen. Dadurch wird sichergestellt, dass der Name der Sprache richtig angezeigt wird.

Aktualisierung der Sprachen

Jede Änderung der Beschriftung wird erst nach dem Neuladen einer Sprache aktiviert. Wählen Sie dazu einfach eine der Sprachen aus dem Sprach-Popup neu aus. Dies lädt die Sprachen neu.

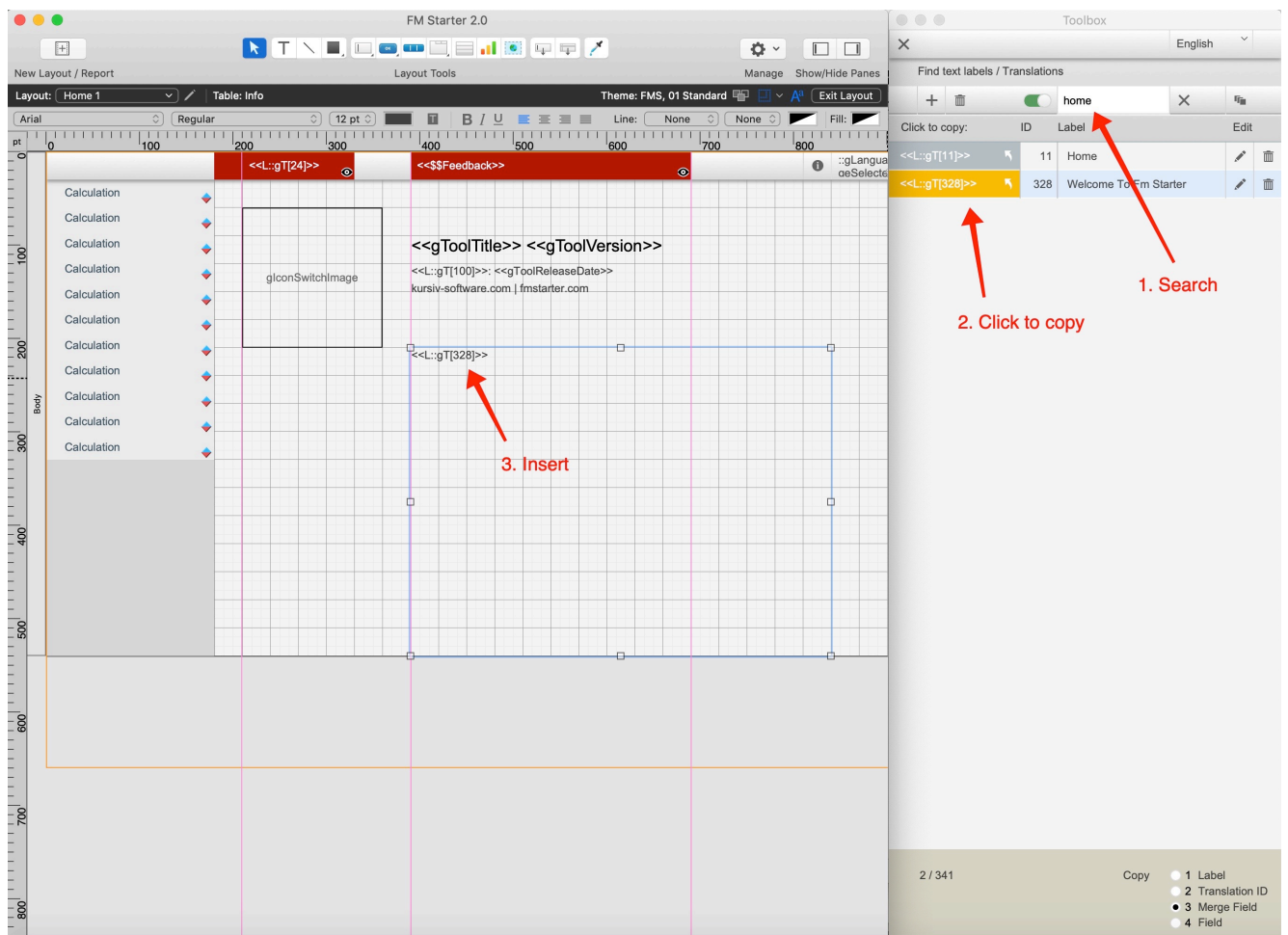
Diese Werteliste wird bei jedem Neuladen einer Sprache aktualisiert. Wie das funktioniert, wird im Abschnitt [Wertelisten bearbeiten](#) erläutert.

Arbeiten mit der Toolbox

Während Sie mit der grossen Tabelle des Moduls arbeiten können, werden Sie höchstwahrscheinlich die Toolbox am häufigsten verwenden. Siehe den Abschnitt über das Toolbox-Fenster.

Finden und Kopieren von beliebigen Textbeschriftungen

Öffnen Sie das Fenster Toolbox. Das Hauptfenster kann nun in den Layoutmodus wechseln, und Sie können jedes beliebige Textlabel aus dem Toolbox-Fenster einfach suchen, erstellen oder kopieren.



1. Suchen Sie die gesuchte Textbezeichnung.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um den Platzhalter zu kopieren.
3. Fügen Sie den Code in ein beliebiges Textobjekt ein.

Erstellen eines neuen Text-Labels

Um zu erfahren, wie Sie neue Textbeschriftungen erstellen können, lesen Sie den Abschnitt [Toolbox](#).

Wertelisten übersetzen

Wertelisten können normalerweise nicht übersetzt werden. FM Starter unterstützt dennoch übersetzte Wertelisten, aber es benötigt einige Scripts dafür.

Dies sollten Sie wissen

- Wertelisten müssen mit Hilfe einer Tabelle erstellt werden.
- Zusätzliche Felder bilden die Übersetzungslogik und speichern das übersetzte Etikett.
- Beim Auswählen oder erneuten Laden einer Sprache müssen die Wertelisten aktualisiert werden. Alle Wertelisten müssen deshalb in einem Script aufgeführt werden, welches die Angaben bei einem Sprachwechsel aktualisiert.

Wie funktioniert es?

Wertelisten, die übersetzt werden müssen, werden in einer eigenen Tabelle definiert. Diese Tabelle hat für jeden Datensatz eine Übersetzungs-ID. Die Werteliste hat ein berechnetes Textfeld basierend auf dieser Übersetzungs-ID, das bei der Initialisierung oder Änderung der Sprache aktualisiert wird.

Beispiele

Mehrere Wertelisten werden bereits verwendet, wenn Sie den FM Starter zum ersten Mal ausprobieren. Die Liste der Sprachen ist eine solche Liste:

<

+

🗑️

🔴

Search

Languages

Multilingual valuelists use labels which must be translated with the regular module. At a language change, the value lists must be updated.

English

1 English

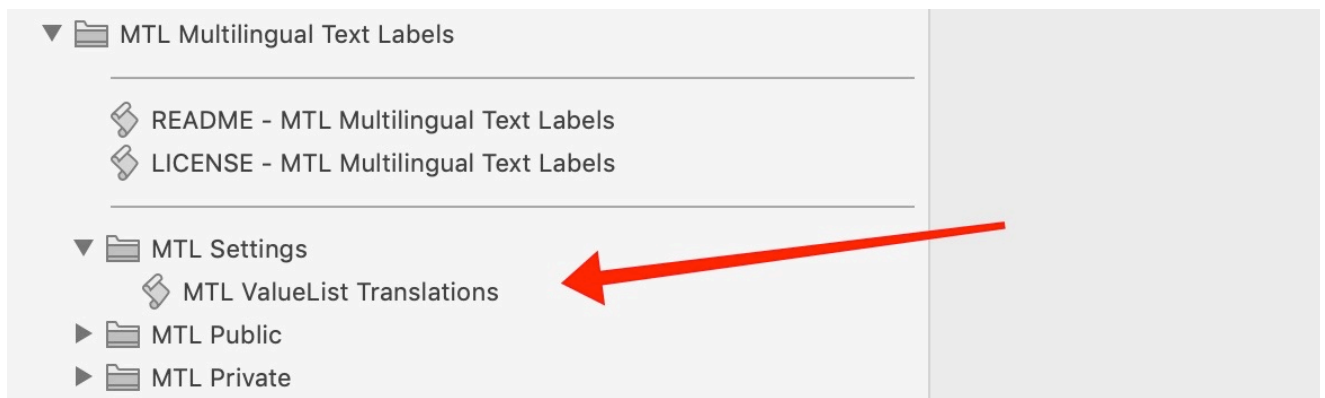
EN

	Code	Order	Label	Translation-ID	Translated
	EN	1	English	12	English
	DE	2	German	13	German
	FR	3	French	14	French
	ES	4	Spanish	15	Spanish

- Der Code ist spezifisch für diese Liste, Sie können einen einfachen Kurzcode für ein Dropdown-Menü erstellen.
- Die Reihenfolge bezieht sich auf die Sortierreihenfolge im Dropdown- oder Popup-Menü.
- Das Label ist die interne Referenz.
- Die Übersetzungs-ID kommt aus einem Popup aller Übersetzungen und ermöglicht die verschiedenen Übersetzungen dieses Labels.
- Das Feld Übersetzt zeigt die Textbeschriftungen mit der gewählten Sprache an..

Einbinden von Wertelisten für die Übersetzung

Wertelisten werden nicht automatisch aktualisiert. Jede Werteliste muss aktualisiert werden, wenn eine Sprache geändert oder neu geladen wird. Dies wird durch ein Script im Ordner MTL Settings erledigt:



Das Script MTL ValueList Translations muss alle Tabellen der Werteliste enthalten und aktualisieren. Überprüfen Sie das Script, um zu sehen, wie es gemacht wird. Es ist einfach! Wenn Sie neue Wertelisten erstellen, fügen Sie diese zu diesem Script hinzu, genauso wie andere Wertelisten hinzugefügt wurden.

Integration mit DeepL

Mit Hilfe von DeepL können Sie Übersetzungen für die mehrsprachigen Textbeschriftungen automatisieren. Diese Funktion wurde in die Version 2.5 von FM Starter integriert. Sie ist vollständig in das Modul Mehrsprachige Textetiketten integriert.

Was ist DeepL?

DeepL ist ein deutsches Produkt und Unternehmen, das Übersetzungen mit Hilfe von künstlicher Intelligenz erstellt. Seine automatisierten Übersetzungen sind wahrscheinlich die besten, die heute verfügbar sind und übertreffen Google Translate, Yandex, Bing und andere Dienste deutlich.

Wie gut ist es?

DeepL ist sehr gut. Aber sie ist nicht perfekt, da Sprache ziemlich komplex ist. Überprüfen Sie immer die Übersetzungen. Die automatischen Übersetzungen sind eine große Hilfe und beschleunigen den Übersetzungsprozess enorm, aber es ist immer ratsam, vor der Freigabe neuer Sprachen für die Benutzeroberfläche eine Überprüfung vorzunehmen.

Reales Leben: Ich spreche mehrere Sprachen fließend, aber ich spreche weder Spanisch noch Japanisch, die beide Schnittstellensprachen in FM Starter sind. Während ich etwas Spanisch entziffern kann, habe ich leider keine Ahnung von Japanisch. Japanisch ist 100% DeepL und nicht verifiziert. Ich entschuldige mich bei Muttersprachlern für alle Fehler, die sie finden.

Erstellen Sie ein DeepL Konto

Damit diese Lösung für Sie funktionieren kann, müssen Sie ein Konto bei DeepL.com einrichten. Für Softwareentwickler reicht es in den meisten Fällen aus, ein kostenloses Konto zu eröffnen, mit dem Sie jeden Monat eine bestimmte Anzahl von Übersetzungen kostenlos erhalten.

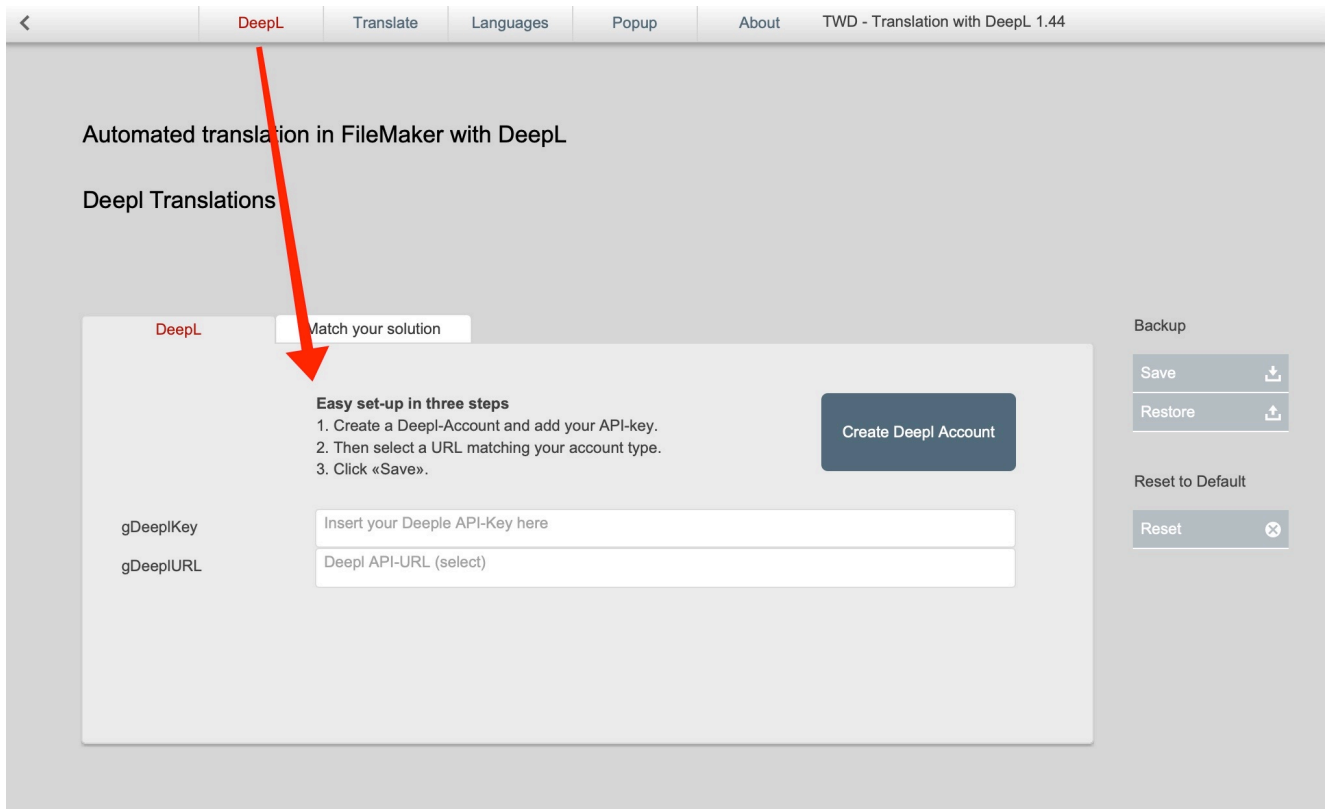
API-Schlüssel

Sobald Sie Ihr DeepL-Konto erstellt haben, erhalten Sie Ihren API-Schlüssel von Ihrem Konto.

Drei einfache Schritte

Um mit dem Übersetzen zu beginnen, sind nur drei einfache Schritte erforderlich:

1. Kopieren Sie Ihren API-Schlüssel von Ihrem DeepL-Konto und fügen Sie ihn in das entsprechende Feld in FM Starter ein. (Developer Dashboard > Multilingual text labels > DeepL)
2. Wählen Sie die URL für die Art des Kontos, das Sie erstellt haben.
3. Speichern.



Bereit zum Übersetzen

Es gibt nichts weiter zu tun. Mit den Grundeinstellungen sind Sie startklar. Wechseln Sie zum Teil "Translate" im Top-Menü.

<div> <div>DeepL Translate Languages Popup About</div> <div> <div>+</div> <div>Search</div> <div>Toolbox</div> <div>Start translation in column 2</div> <div>ACTIVE TRANSLATION</div> </div> </div>									
Multilingual text labels			EN	DE	FR	ES	JA	English	
Selection	Label-ID	Internal Label	English	German	French	Spanish	Japanese		
translate	11	Home	Home	Startseite	Accueil	Inicio	ホーム	Home	
translate	12	English	English	Englisch	Anglais	Inglés	イングリッシュ	English	
translate	13	German	German	Deutsch	Allemand	Alemán	ジャーマン	German	
translate	14	French	French	Französisch	Français	Francoés	フレンチ	French	
translate	15	Spanish	Spanish	Spanisch	Espagnol	Español	スパニッシュ	Spanish	
translate	16	Delete	Delete	Löschen	Supprimer	Borrar	削除	Delete	
translate	17	New Record	New record	Neuer Datensatz	Nouveau record	Nuevo récord	新記録	New record	
translate	18	Delete Record	Delete record	Datensatz löschen	Supprimer l'enregistrement	Borrar registro	レコードの削除	Delete record	
translate	19	Search	Search	Suchen	Recherche	Busque en	検索	Search	
translate	20	Userlist	User list	Benutzerliste	Liste des utilisateurs	Lista de usuarios	ユーザーリスト	User list	
translate	21	Registrations	Registrations	Registationen	Inscriptions	Registros	登録件数	Registrations	
translate	22	Software	Software	Software	Logiciel	Software	ソフトウェア	Software	
translate	23	Features	Features	Eigenschaften	Caractéristiques	Características	特徴	Features	
translate	24	Developer	Developer	Entwickler	Développeur	Desarrollador	デベロッパー	Developer	
translate	26	Users	Users	Benutzer	Utilisateurs	Usuarios	ユーザー	Users	
translate	27	Company	Company	Firma	Entreprise	Empresa	会社概要	Company	
translate	28	Street	Street	Strasse	Rue	Calle	ストリート	Street	
translate	29	Zip	ZIP	PLZ	ZIP	ZIP	ジップ	ZIP	
translate	30	City	City	Stadt	Ville	Ciudad	都市	City	
translate	31	Country	Country	Land	Pays	Pais	国名	Country	
translate	32	Label	Label	Etikette	Étiquette	Etiqueta	ラベル	Label	
translate	33	Department	Department	Abteilung	Département	Departamento	部署名	Department	
translate	34	Firstname	First name	Vorname	Prénom	Nombre	氏名	First name	
translate	35	Lastname	Last name	Nachname	Nom de famille	Apellido	ラストネーム	Last name	
translate	36	Email	Email	Email	Courriel	Envie un correo electrónico a	電子メール	Email	
translate	37	Phone	Phone	Telefon	Téléphone	Teléfono	電話番号	Phone	
SOURCE LANGUAGE			2	3	4	5	ACTIVE TRANSLATION		

Achten Sie darauf, dass die Titel für jede Sprache richtig gesetzt sind. Jede Änderung löst sofort eine Übersetzung für diese Spalte aus, aber Sie können diese Option zunächst abwählen. Sehen Sie sich an, wie einfach Sie die Titel der verfügbaren Sprachen in DeepL einstellen können.

Drei Übersetzungsoptionen

Es stehen drei Optionen für Übersetzungen zur Verfügung:

1. **Datensatz:** Klicken Sie links von jeder Zeile auf "Übersetzen". Dadurch werden alle Spalten (Feldwiederholungen) für diesen Datensatz übersetzt, beginnend mit der Spalte, die im oberen Menü angegeben ist ("Übersetzungen in Spalte beginnen...")
2. **Kolumne:** Wenn Sie einen Sprachtitel auswählen oder erneut auswählen, wird eine Übersetzung für diese Spalte ausgelöst. Wenn Sie dies nicht wünschen, brechen Sie einfach den Dialog ab, der sich öffnet. Wenn Sie bestätigen, wird nur diese Spalte neu übersetzt, wobei die erste Spalte oder Wiederholung als Ausgangstext verwendet wird.
3. **Auswahl:** Die grüne Schaltfläche links oberhalb der Datensätze bietet die Übersetzung einer Auswahl von Datensätzen an. Sie können zwischen allen Datensätzen wählen (beginnend mit dem ersten Datensatz in der Auswahl)

oder mit dem gerade aktiven Datensatz beginnen. Bei dieser Option werden alle Sprachen für einen Datensatz übersetzt, beginnend mit der Spalte, die oben angegeben ist, und dann die restlichen Datensätze durchlaufen.

Spracheinstellungen

Die Spracheinstellungen für DeepL Übersetzungen sind in einer separaten Liste aufgeführt. Wenn DeepL weitere Sprachen zur Verfügung stellt, erweitern Sie einfach diese Liste, um diese in die Übersetzungen aufzunehmen.

< DeepL Translate Languages Popup About				
All languages supported by DeepL				
You can add more languages if they become available. Check DeepL.com!				
code label description				
BG	Bulgarian			
CS	Czech			
DA	Danish			
DE	German			
EL	Greek			
EN	English			
ET	Estonian			
FI	Finnish			
FR	French			
HU	Hungarian			
IT	Italian			

Popup

Das Popup-Menü führt zu der Seite, die das Popup definiert. Sie listen die Sprachen auf, die Sie in Ihr Menü aufnehmen möchten, und wählen die Übersetzung für diese Sprache aus, die Sie in der Übersetzung gefunden oder verfügbar gemacht haben. Dieses Popup wird in eine mehrsprachige Werteliste umgewandelt, wie sie in FM Starter seit Version 2 implementiert ist.

DeepL
Translate
Languages
Popup
About

Language Pop-up

This popup is for your frontend. It must be set-up for switching languages. Copy-and-paste one of the popups at the right, as there already are script triggers included. Here you link to translated labels. If you work on new languages, you can do so without updating this popup. Only after finishing the language, you can include the new language here, to make it available.

English

1 English

EN

1

Repetition number of translation field

The DeepL translation works with language codes, while the language switch is based on numbers.

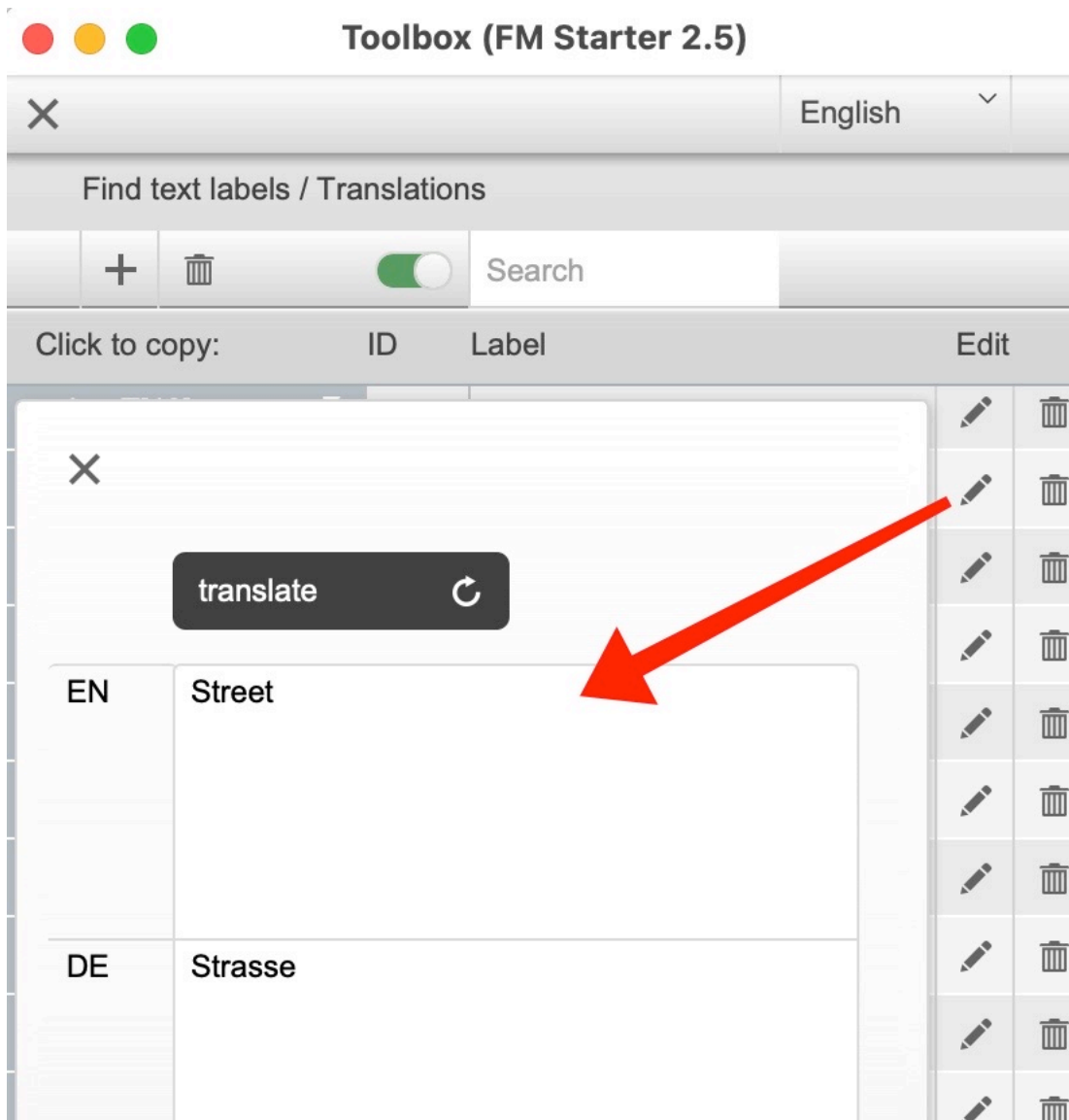
+	Code	Order	Label	Translation-ID	Translated
	EN	1	English	12	English
	DE	2	German	13	German
	FR	3	French	14	French
	ES	4	Spanish	15	Spanish
	JA	5	Japanese	432	Japanese

Die DeepL Sprachliste ist eine Liste aller auf DeepL.com verfügbaren Sprachen. Sie funktioniert mit einem Sprachcode, wie er von DeepL bereitgestellt wird. Das Popup ist anders. Dies ist eine Liste von Oberflächensprachen nur für FM Starter. Es arbeitet mit Zahlen ("Reihenfolge"), die mit den Wiederholungsfeldern des Titels im Bereich Übersetzen übereinstimmen müssen.

Das Popup ist ein Sprachwahlschalter in der Benutzeroberfläche. Script-Trigger werden aktiviert, wenn der Wert des Popups geändert wird. Es wird zwischen den verfügbaren Sprachen umgeschaltet und die ausgewählte Sprache neu geladen.

Toolbox

Die automatische Übersetzung mit DeepL ist ebenfalls in das Toolbox-Fenster integriert. Genau wie im Hauptfenster müssen Sie das erste Wiederholungsfeld als Quelle für die Übersetzung ausfüllen. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche und die restlichen Sprachen werden übersetzt.

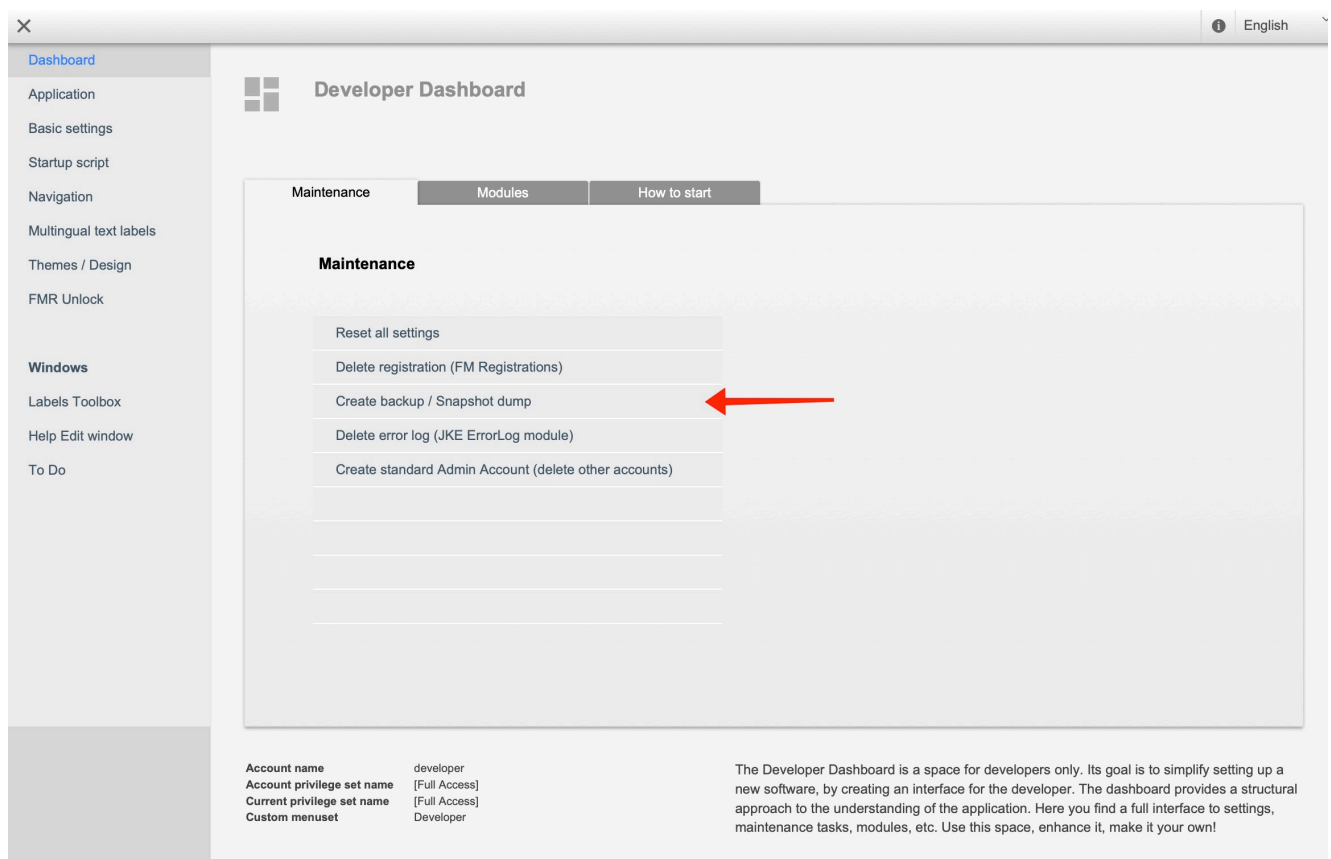


SBU Simple Backup

Das Simple Backup-Modul ermöglicht es Ihnen, schnell ein Snapshot Ihrer Datei(en) zu erstellen, sofern Sie lokal arbeiten. Es funktioniert auch in Runtime-Versionen, z.B. um ein einfaches Backup zu erstellen. Wenn Sie mit einer gehosteten Version Ihrer Lösung arbeiten, verwenden Sie bitte die Backup-Funktionen von FileMaker Server.

Snapshots für den Entwickler

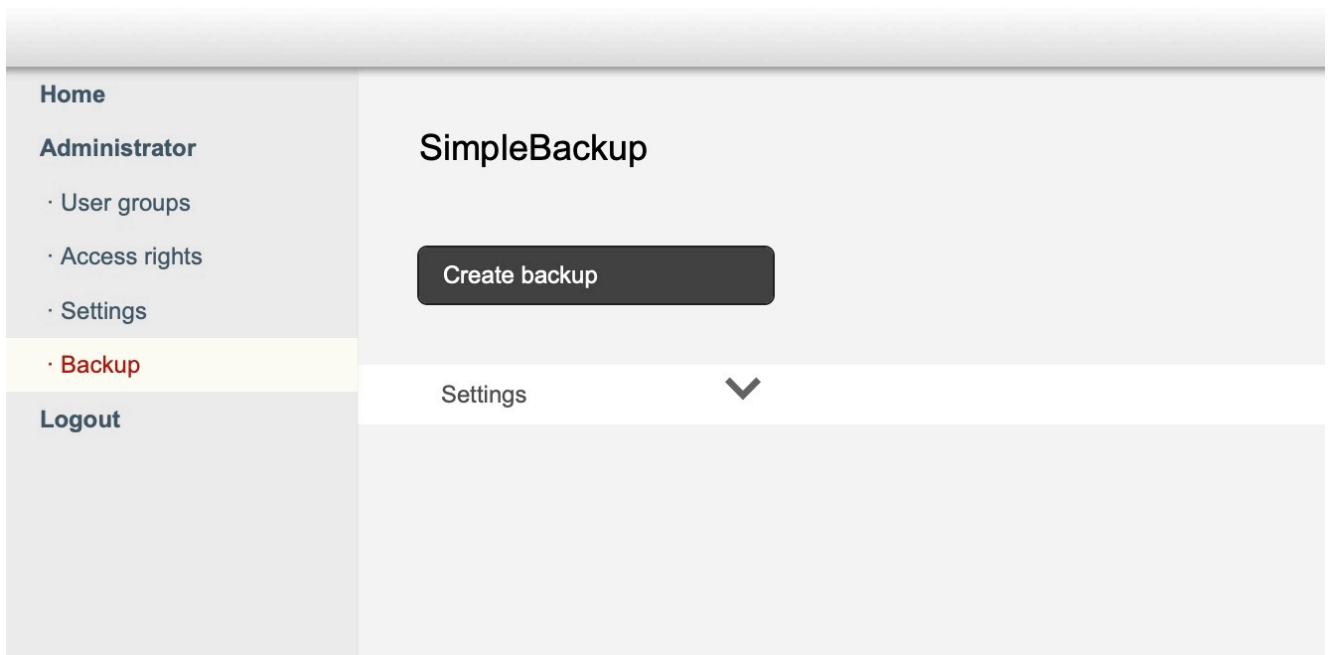
In FM Starter ist das Simple Backup-Modul Teil der Wartungsfunktionen auf dem Dashboard. Von hier aus kann der Entwickler jederzeit per Knopfdruck einen neuen Snapshot erstellen.



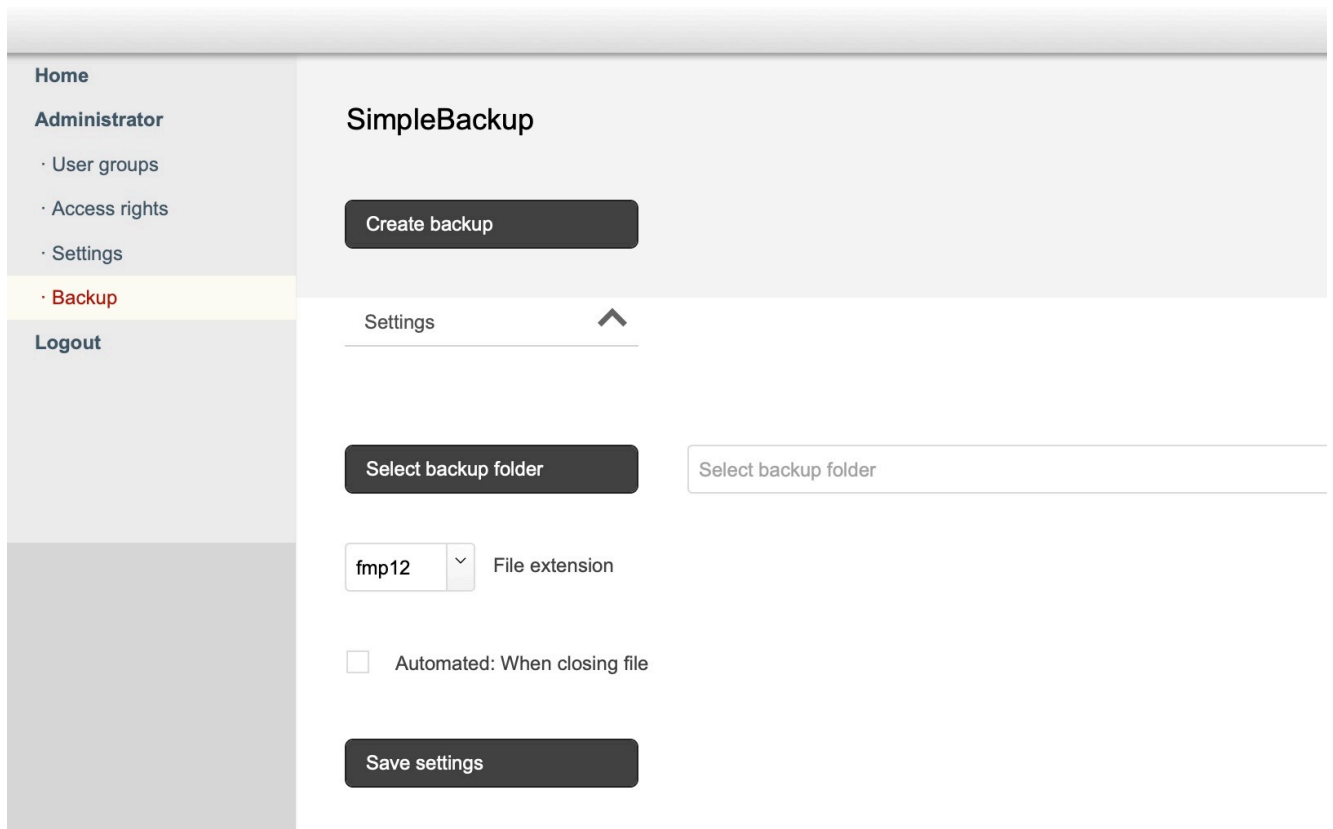
Backups für den Administrator

Eine weitere Implementierung ist für den Administrator, der nun ganz einfach ein Backup erstellen kann, solange die Datei lokal gehostet wird. Dies kann auch bei Runtime-Versionen der Fall sein.

Dieses Modul dem Administrator zur Verfügung zu stellen, ist nur ein Vorschlag. Sie bestimmen, was am besten zu Ihrer Lösung passt.



Öffnen Sie die Einstellungen für weitere Informationen:



Um diese Seite aus den Administrator-Einstellungen zu entfernen, entfernen Sie einfach den Navigationslink im Navigationsmodul.

Backups für den Entwickler

Das Modul wird auch über das Entwickler-Dashboard > Module verlinkt.

Weitere Informationen finden Sie direkt in den Scripts des Moduls.

HLP Help Modul

Das Hilfemodul wurde hier bereits thematisiert:

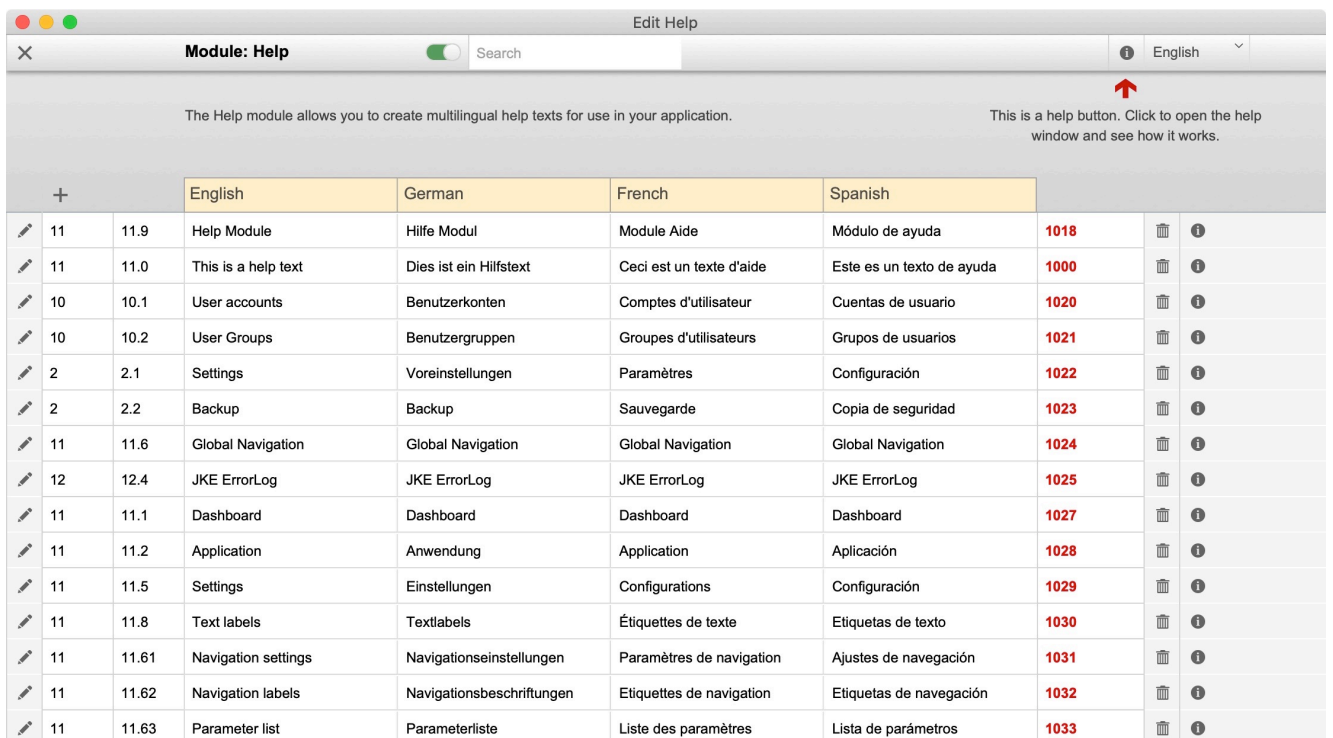
- Erste Schritte: [Help Functions](#)
- Benutzer-Fenster: [Help Viewer](#)
- Entwickler-Fenster: [Help Edit window](#)

Das Hilfemodul besteht aus zwei Fenstern:

1. Help Viewer, für den Endbenutzer.
2. Help Edit Fenster, für den Entwickler.

Alles, was im Hilfe-Bearbeitungsfenster hinzugefügt und bearbeitet wird, wird im Help Viewer sichtbar.

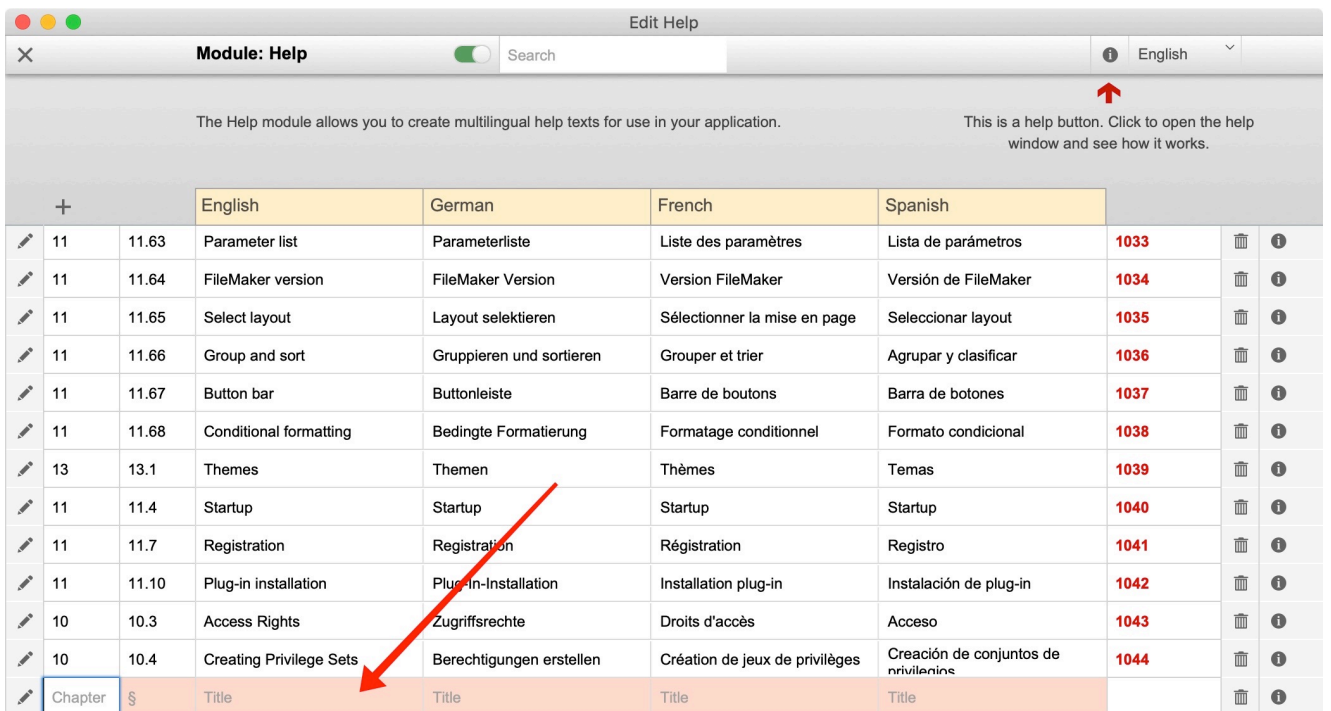
Help Edit Fenster



The screenshot shows the 'Edit Help' window with a table of help topics. The table has columns for ID, Version, English, German, French, Spanish, and a red ID number. There are also icons for deleting and editing each entry. A red arrow points to a help button in the top right corner of the window.

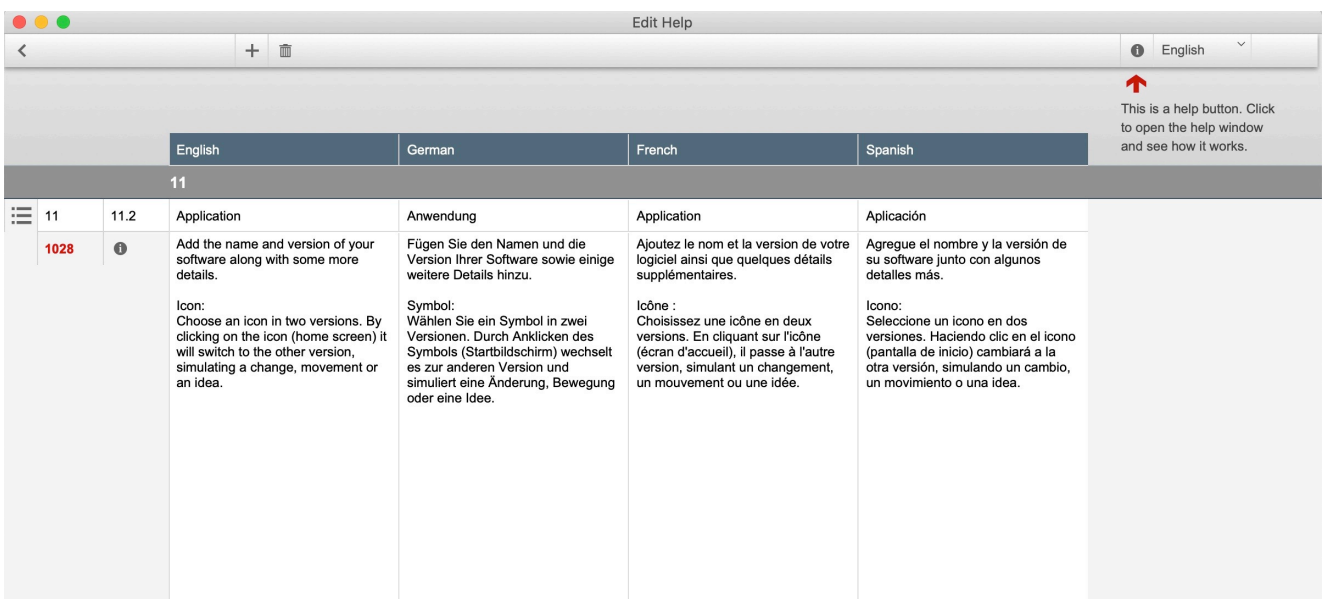
			English	German	French	Spanish			
	11	11.9	Help Module	Hilfe Modul	Module Aide	Módulo de ayuda	1018		
	11	11.0	This is a help text	Dies ist ein Hilfstext	Ceci est un texte d'aide	Este es un texto de ayuda	1000		
	10	10.1	User accounts	Benutzerkonten	Comptes d'utilisateur	Cuentas de usuario	1020		
	10	10.2	User Groups	Benutzergruppen	Groupes d'utilisateurs	Grupos de usuarios	1021		
	2	2.1	Settings	Voreinstellungen	Paramètres	Configuración	1022		
	2	2.2	Backup	Backup	Sauvegarde	Copia de seguridad	1023		
	11	11.6	Global Navigation	Global Navigation	Global Navigation	Global Navigation	1024		
	12	12.4	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	JKE ErrorLog	1025		
	11	11.1	Dashboard	Dashboard	Dashboard	Dashboard	1027		
	11	11.2	Application	Anwendung	Application	Aplicación	1028		
	11	11.5	Settings	Einstellungen	Configurations	Configuración	1029		
	11	11.8	Text labels	Textlabels	Étiquettes de texte	Etiquetas de texto	1030		
	11	11.61	Navigation settings	Navigationseinstellungen	Paramètres de navigation	Ajustes de navegación	1031		
	11	11.62	Navigation labels	Navigationsbeschriftungen	Étiquettes de navigation	Etiquetas de navegación	1032		
	11	11.63	Parameter list	Parameterliste	Liste des paramètres	Lista de parámetros	1033		

Klicken Sie auf Plus (+), um einen neuen Eintrag hinzuzufügen.

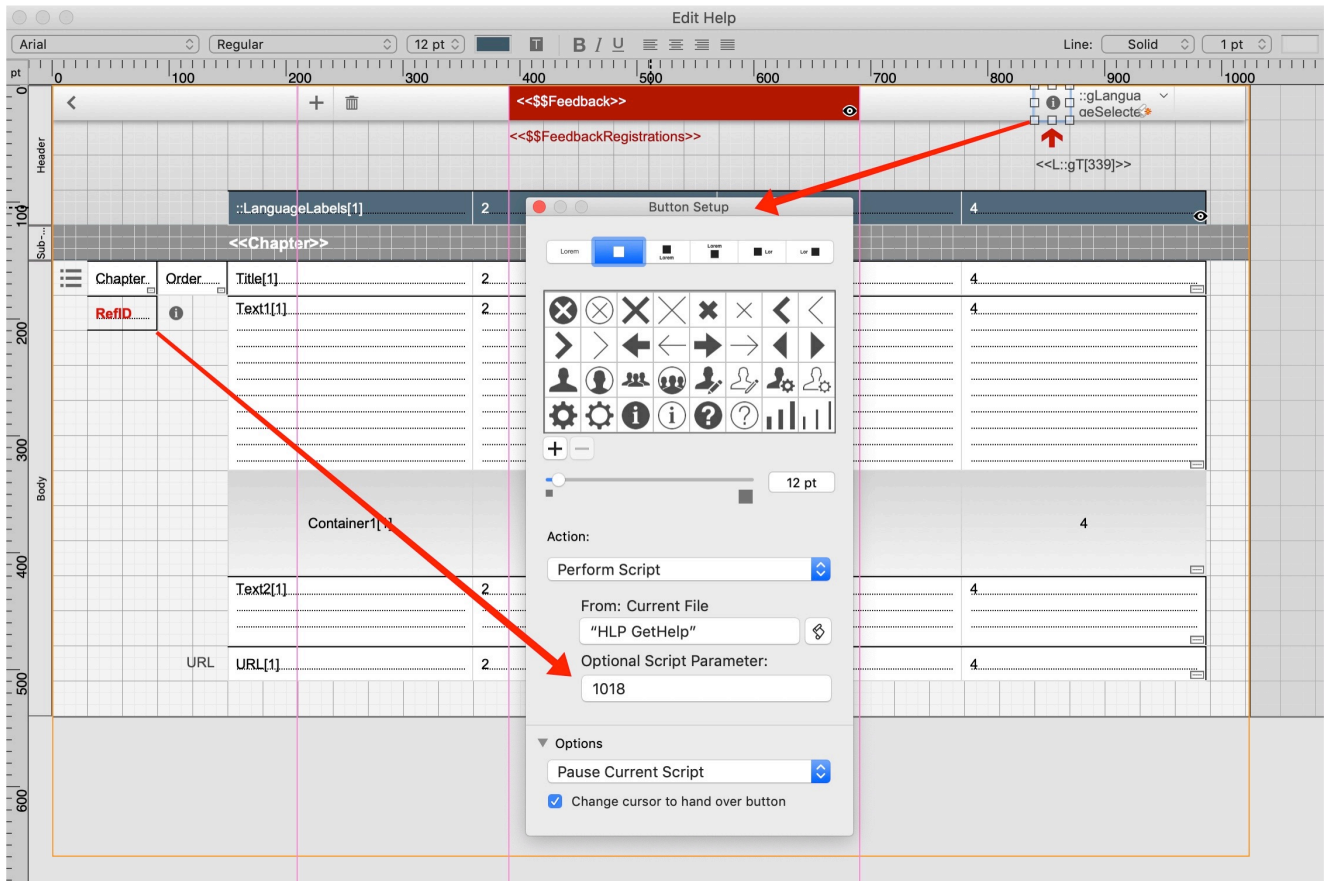


Fügen Sie die Informationen zu den Feldern hinzu und klicken Sie dann auf das Bleistiftsymbol, um den Inhalt zu bearbeiten.

Detailbild: Fügen Sie hier den Text hinzu.

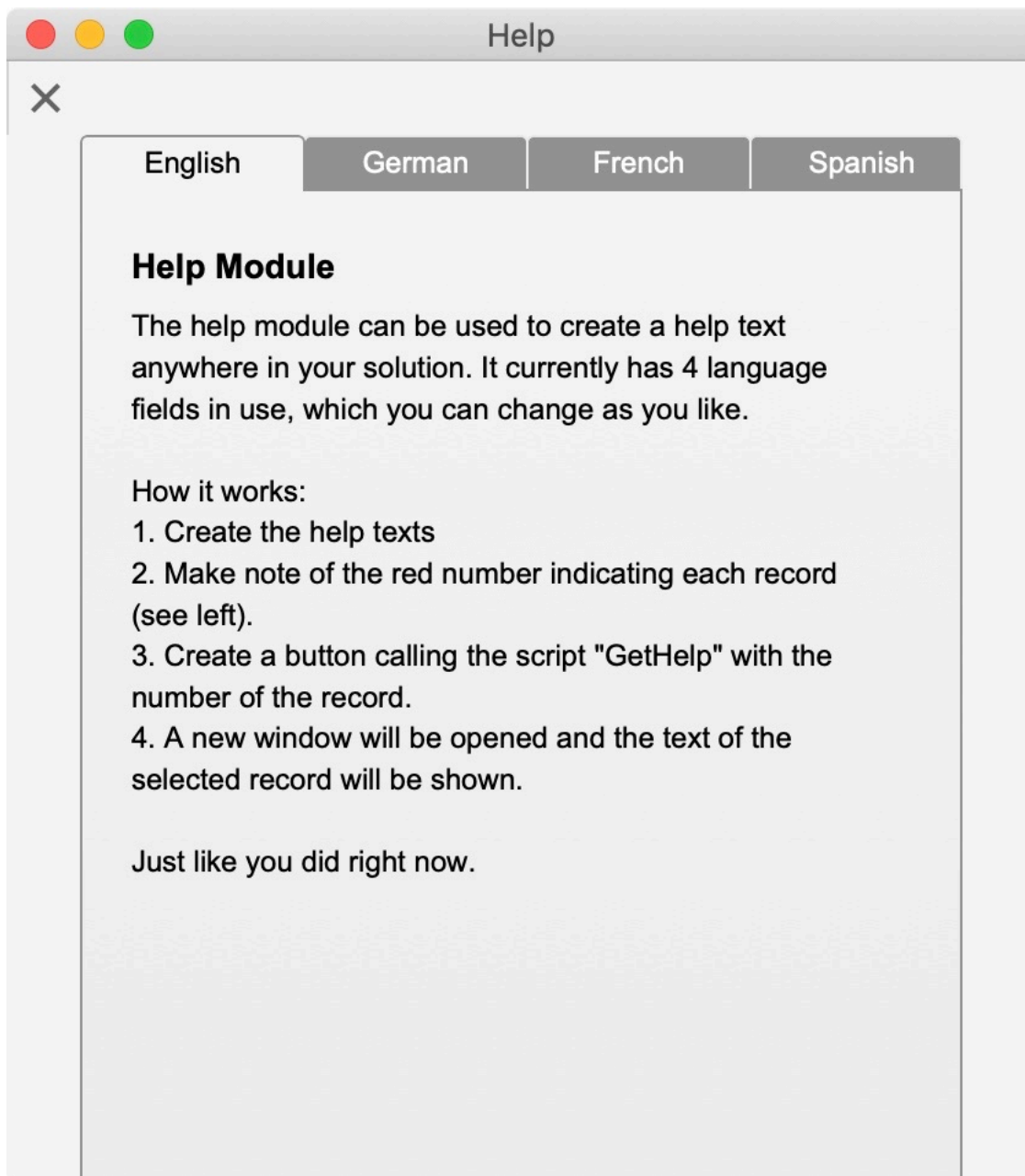


Notieren Sie sich die rote ID-Nummer auf der linken Seite. Dies ist die ID, mit der Sie das Hilfeskript aufrufen können, um genau diesen Hilfetext anzuzeigen.



Help Viewer

Das Help Viewer-Fenster wird als schmales Fenster an der Seite des Bildschirms angezeigt.



Wie man dieses Modul verwendet

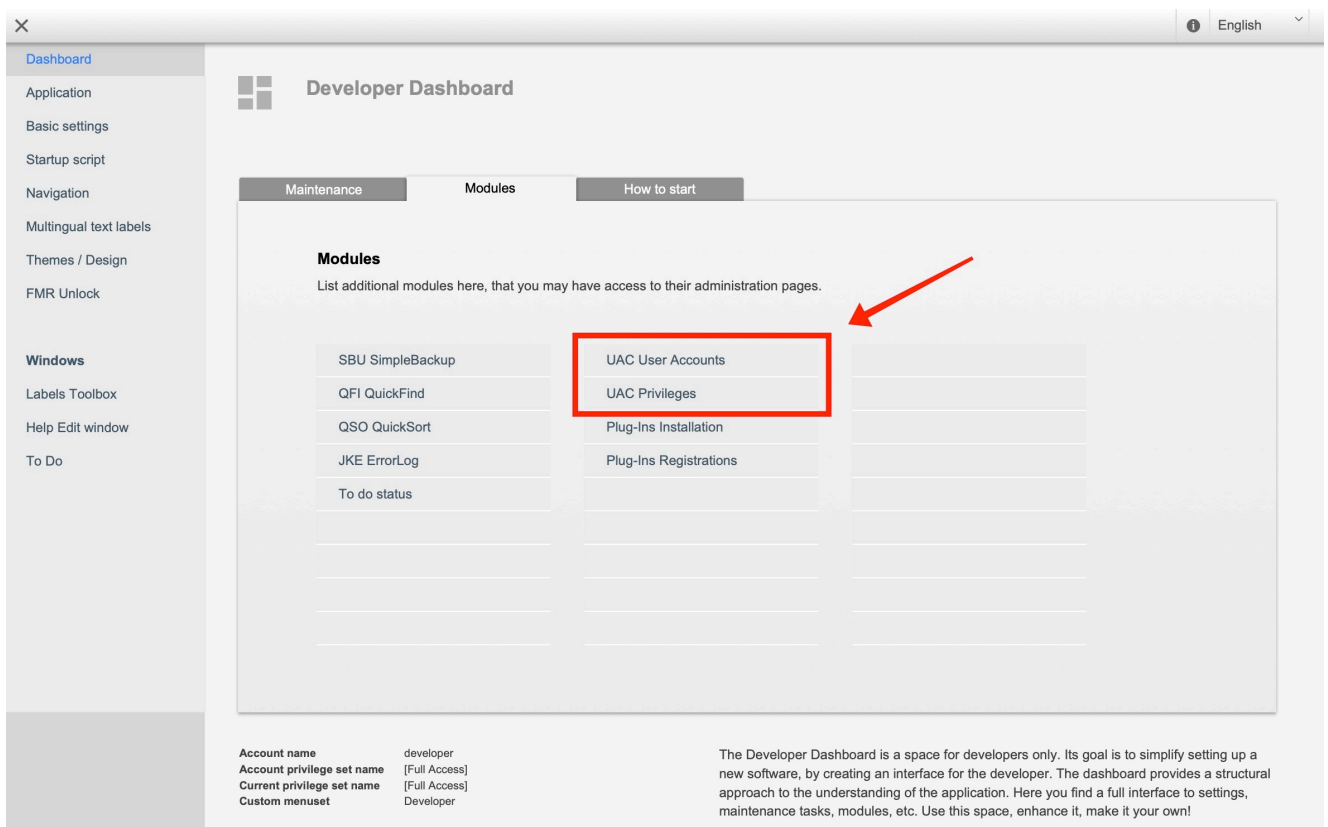
Dieses Modul ist eine einfache Version einer Hilfefunktion, mit der Sie schnell Ihr eigenes Hilfesystem für Ihre Benutzer einrichten können. Es steht Ihnen frei, es nach Ihren Bedürfnissen zu erweitern.

UAC User Accounts

Die Verwaltung von Benutzerkonten ist das Herzstück jeder Mehrbenutzer-Anwendung. Geben Sie jedem Benutzer seinen eigenen Zugriff auf Ihre Lösung und pflegen Sie eine einfache, konfigurierbare und übersichtliche Liste von Benutzern.

Zugriff auf das Modul

Das Modul hat Seiten sowohl für den Entwickler als auch für den Administrator. Der Zugriff für den Entwickler erfolgt über das Entwickler-Dashboard > Module.



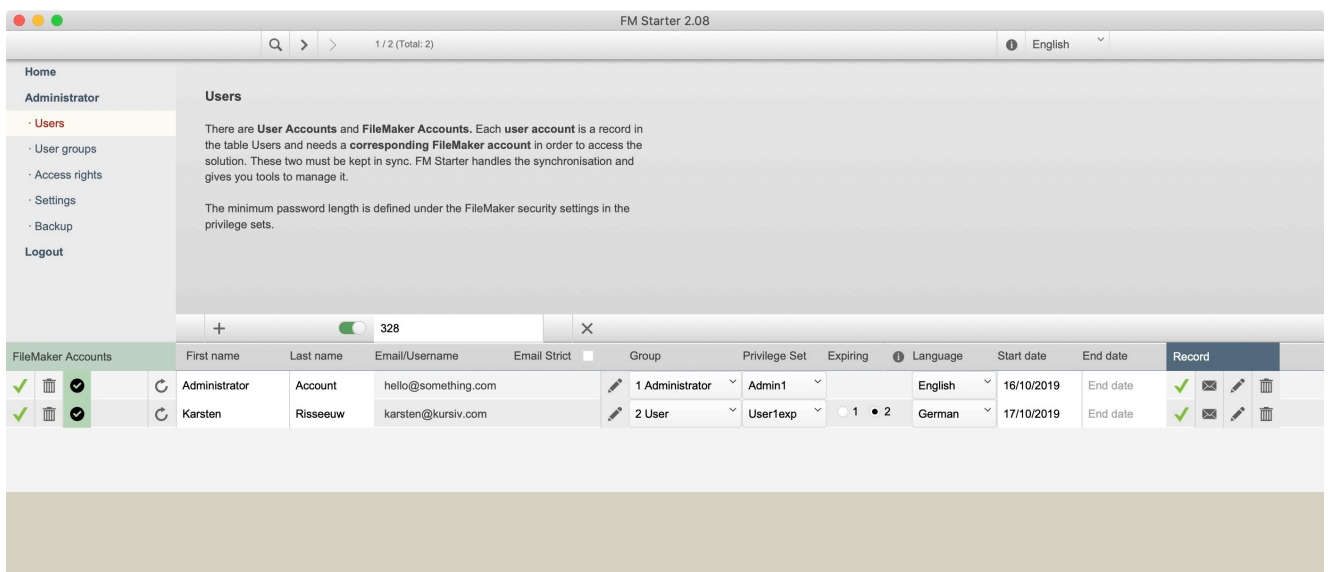
Das Modul besteht aus drei Tabellen: Die Benutzerliste selbst, eine Liste der Berechtigungen und eine Liste der Benutzergruppen. Diese Liste hilft Ihnen, ein FileMaker-Konto für jeden Benutzer zu erstellen.

- UAC Benutzerkonten - entspricht dem FileMaker-Konto
- UAC Berechtigungen - entspricht den FileMaker-Berechtigungen
- UAC Benutzergruppen - zusätzliche Gruppen zum Sortieren Ihrer Benutzerdatenbank

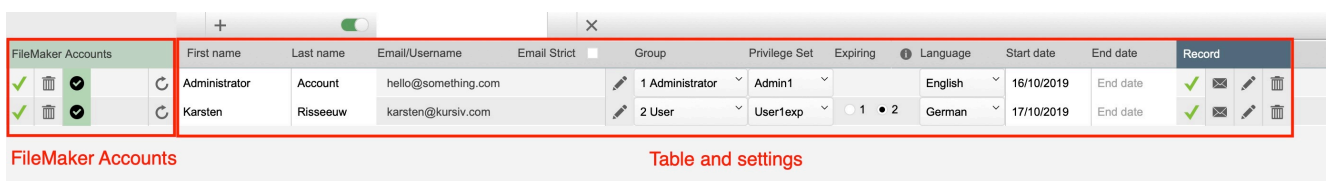
Zugriff für den Administrator wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Benutzerkonten

Benutzerkonten werden in einer Benutzertabelle angelegt. Von hier aus wird ein FileMaker-Konto mit den Einstellungen aus dem Benutzereintrag generiert. Die Benutzerkonten sind auf einem eigenen Layout aufgelistet, das für den Administrator der Lösung sichtbar ist. Der Administrator kann Konten anlegen und definieren, dann den Benutzern den Zugang zusenden.



Die Benutzertabelle enthält eine Liste der Konten. Ganz links sehen Sie einige Funktionen, die sich auf das zugrunde liegende FileMaker-Konto beziehen. Hier erstellen, löschen und aktivieren Sie das FileMaker-Konto. Der größte Teil jeder Zeile wird von den Informationen der Benutzertabelle eingenommen. Hier listen Sie Informationen über den Benutzer auf, senden eine E-Mail, erstellen ein neues Login, weisen einer Benutzergruppe eine Berechtigung zu, vergeben eine Berechtigung (Zugriffsrechte), usw.



Tipp 1: Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie in der Hilfetaste im Layout.

Tipp 2: Überprüfen Sie das Einstellungsscript dieses Moduls für weitere Informationen.

Dieses Modul ist eine **Brücke** zu den FileMaker-Konten. Während die FileMaker-Konten sehr umständlich zu handhaben sind (da sie auf verschiedenen Bildschirmen versteckt sind), erleichtert diese Benutzertabelle den Umgang damit. Alles ist durch Scripts gesteuert und kann deshalb leicht um weitere Funktionalitäten erweitert werden.

Ablaufende Passwörter für eine bessere Sicherheit

FileMaker Pro bietet mehrere Optionen zum Erstellen sicherer Konten. Das UAC UserAccounts-Modul ist eine scriptbasierte Lösung, um diese FileMaker-Konten benutzerfreundlicher und einfacher zu gestalten. Das Modul enthält jedoch nicht alle Optionen, die FileMaker anbietet. Das Modul ist zwar ein erster Schritt für eine Vielzahl von Szenarien, aber vielleicht möchten Sie die Funktionalität erweitern, um Ihren spezifischen Anforderungen gerecht zu werden.

Neue Funktionalität in 2.08

Das UAC UserAccounts-Modul wurde in der Version 2.08 erheblich erweitert. Alle Änderungen werden im ToDo- Fenster für diese Version aufgelistet (Details finden Sie in der Liste der Änderungen dort). Zu den Verbesserungen gehören:

- Auslaufende Passwörter werden nun unterstützt.
- Das Anmeldeverfahren wurde geändert.

Ablaufende Passwörter

Wann immer Sie ein FileMaker-Konto mit einem ablaufenden Passwort erstellen, muss der Benutzer das Passwort bei der nächsten Anmeldung erneuern. Dies ist nun mit dem UAC UserAccount Modul möglich. Wenn Sie diese Option wählen, wird das neue Passwort nicht mehr in der Benutzer-tabelle gespeichert und kann daher nicht zur Identifizierung des Kontos verwendet werden. Die Identifikation muss an FileMaker selbst übergeben werden. Dazu mussten wir das Login-Verfahren umstellen.

Jedes beliebige Passwort kann so eingestellt werden, dass es abläuft, so dass der Benutzer bei der nächsten Anmeldung ein neues Passwort erstellen muss. Dies ist keine Funktionalität von FM Starter, sondern eine Funktionalität von FileMaker selbst. Wie dies gehandhabt wird, kann im Script definiert werden:

Scripts > UAC UserAccounts > UAC Settings > UAC UserAccounts

FM Starter hat ein Benutzerkonto für ablaufende Passwörter eingerichtet. Sie können dies bei Bedarf erweitern. Siehe unter > [Berechtigungen](#).

Ein neues Anmeldeverfahren

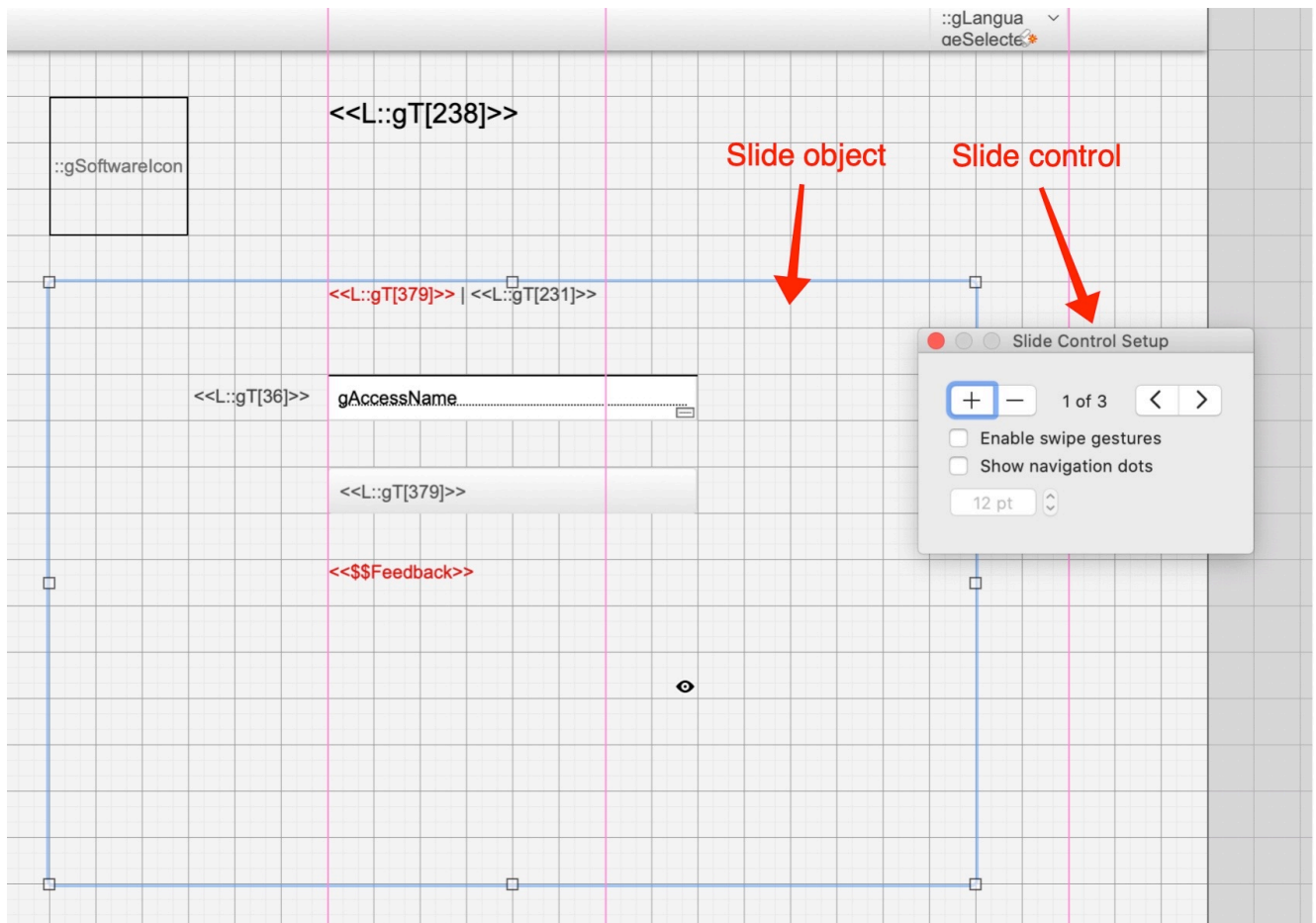
Wir haben eine 2-stufige Verifizierung eingeführt, wie sie bereits auf vielen Websites verwendet wird, um der neuen Funktionalität gerecht zu werden.

In einem ersten Schritt wird der Benutzername/E-Mail angefordert und das Modul sucht, ob ein Konto mit diesem Benutzernamen aktiv ist. Wurde der Benutzer gefunden und die Art des Kontos erkannt, wird das Passwortfeld angezeigt. Nach Eingabe des Passworts wird der Login überprüft und der Zugriff wie gewohnt gewährt.

Das neue Anmeldeverfahren erforderte eine Überarbeitung der Login-Seite. Die Seite hat nun ein Slide-Objekt mit 3 Folien:

1. Slide 1: Benutzername/E-Mail
2. Slide 2: Passwort
3. Slide 3: Felder für ein neues Passwort, wenn das Konto-Passwort ablaufen soll.

Das Slide-Objekt ist transparent. Um es zu sehen, öffnen Sie die Login-Seite, wählen Sie ein Menüset mit vollem Zugriff (> Extras > Benutzerdefinierte Menüs), wechseln Sie in den Layoutmodus und doppelklicken Sie neben einem Feld. Das Folienmenü wird eingeblendet, um Ihnen die Navigation zu erleichtern. Während der Anmeldung wird die Navigation von den Scripts übernommen.



Die neuen Verfahren sind beim Start wie folgt:

1. Slide 1 > Benutzername / E-Mail eingeben
 - Nicht ablaufendes Passwort gefunden > zu Slide 2 gehen
 - Ablaufendes Passwort gefunden > zu Slide 3 gehen
2. Slide 2 > Passwort eingeben
 - Wenn das Passwort korrekt ist, wird der Zugang gewährt.
3. Slide 3 > Neues Passwort eingeben
 - Ein neues Konto-Passwort wird erstellt.
 - Die Verfallsoption ist deaktiviert.
 - Der Benutzer wird nun weitergeleitet zu > Slide 2
 - Das neue Passwort wird benötigt, um den Zugriff zu ermöglichen.

Wird kein Benutzername / Email gefunden, wird eine Fehlermeldung gezeigt.

Standard-Administrationskonto

Dieses Modul benötigt mindestens ein aktives Konto, sonst kann sich niemand anmelden. Standardmässig wird ein einziges Admin-Konto erstellt, auf das Sie über die normale Login-Seite zugreifen können:

Name: Admin

Passwort: Admin

Es wird dringend empfohlen, stattdessen mit der Erstellung eigener Logins zu beginnen und diese Einrichtung nicht über die ersten Schritte mit FM Starter hinaus zu nutzen.

Wenn alle Datensätze gelöscht werden, wird automatisch ein neues Standard-Admin-Konto erstellt.

Das Standard-Admin-Konto wird durch ein kleines Script erstellt, das mit allen Details erweitert werden kann, die Sie für wichtig halten:

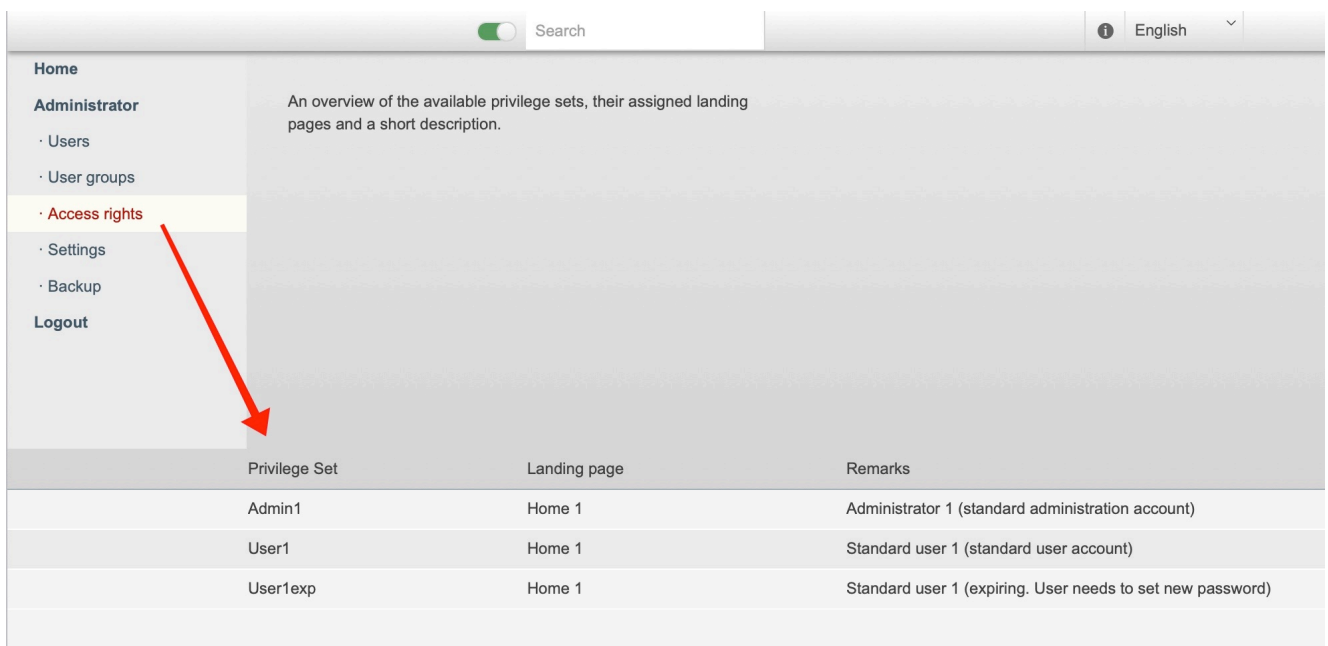
Scripts > UAC UserAccounts > UAC Settings > UAC Admin Standard

Berechtigungen

Beim Erstellen eines neuen Kontos (Datensatzes) kann der Administrator Zugriffsrechte für dieses spezielle Konto vergeben. Diese Zugriffsrechte sind FileMaker-Berechtigungen.

- Berechtigungen sind eine FileMaker-Sicherheitseinstellung. Erstellen oder bearbeiten Sie Berechtigungen unter den Sicherheitseinstellungen.
- FM Starter benötigt die genauen Namen der Berechtigungen, die in der Tabelle der Berechtigungen aufgeführt sind.
- Der Administrator weist jedem neuen Datensatz eine Berechtigung zu.
- Nur mit einer ausgewählten Berechtigung kann ein neues FileMaker-Konto mit dieser Berechtigung erstellt werden.

Ansicht für den Administrator (nicht änderbar):



The screenshot shows the FileMaker Admin console interface. On the left, a sidebar menu includes 'Home', 'Administrator', 'Users', 'User groups', 'Access rights' (highlighted with a red arrow), 'Settings', 'Backup', and 'Logout'. The main content area displays a table of privilege sets. The table has three columns: 'Privilege Set', 'Landing page', and 'Remarks'. It lists three privilege sets: 'Admin1' (Administrator 1), 'User1' (Standard user 1), and 'User1exp' (Standard user 1, expiring).

Privilege Set	Landing page	Remarks
Admin1	Home 1	Administrator 1 (standard administration account)
User1	Home 1	Standard user 1 (standard user account)
User1exp	Home 1	Standard user 1 (expiring. User needs to set new password)

Ansicht für den Entwickler über das Dashboard:

The names of the privilege sets must be defined as script parameter in the script "UserAccounts" and need to have a script part to be executed when called.

Privilege Set	Landing page	Remarks
User1	Home 1	Standard user 1 (standard user account)
Admin1	Home 1	Administrator 1 (standard administration account)
User1exp	Home 1	Standard user 1 (expiring. User needs to set new password)

Das Feld Berechtigung muss genau den gleichen Namen haben, wie in den Sicherheitseinstellungen von FileMaker definiert. Die Zielseite kann für jedes dieser Kontentypen festgelegt werden. Dies wird bei der Anmeldung ausgewertet und der Benutzer wird auf die gruppeneigene Zielseite geleitet.

Beim Erstellen eines Kontos wird die dem Script zugewiesene Berechtigung verwendet. Eine weitere Option in diesem Stepschritt besteht darin, festzulegen, ob das Kontokennwort bei der nächsten Anmeldung erneuert werden soll. Eine Berechtigung wurde auf diese Weise definiert und hat einen eigenen Scriptteil, um sie zu definieren. Wie das geht, erfahren Sie im Script "UAC UserAccounts".

> Scripts > Modules > UAC UserAccounts > UAC Settings > UAC UserAccounts.

GDPR-Konformität

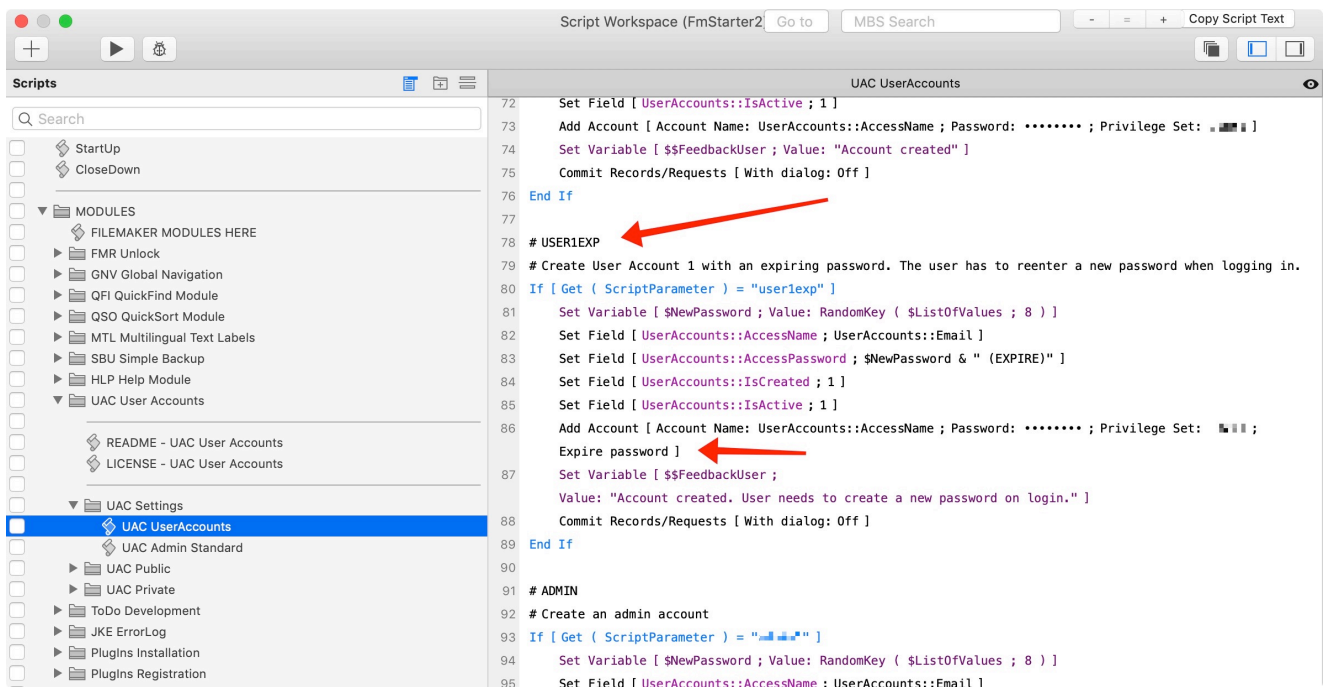
Seit Mai 2018, als die GDPR-Regeln zum Datenschutz in der Europäischen Union aktiviert wurden, wird viel über die Anforderungen an Datenbanken gesprochen. Die Grundregel ist, dass keine Passwörter in Datenbanken gespeichert werden.

Diese Situation ist mit FileMaker leicht zu erreichen, sofern wir eine einfache Entscheidung treffen, Benutzerkonten zu erstellen, bei denen der Benutzer das Passwort beim ersten Login erneuern muss. Sobald der Benutzer das Passwort ändert, wird es vollständig von FileMaker verwaltet und ist für keinen Administrator mehr zugänglich.

Um ein solches Konto einzurichten, wählen Sie die richtige Berechtigung. FM Starter enthält mehrere Berechtigungen, eine davon wurde jedoch mit dem Namen

- User1exp

Die Einrichtung für dieses Konto wird in den Scripts erstellt:



Der Scriptschritt "Konto hinzufügen" hat die Möglichkeit, das Passwort ablaufen zu lassen. Aktivieren Sie es einfach bei Bedarf.

Wenn der Benutzer sein Passwort verliert, müssen Sie das Konto (nicht den Datensatz) aus der Benutzertabelle löschen und das Konto neu anlegen, um ein neues Passwort zu generieren.

Datentrennungsmodell

Das Datentrennungsmodell trennt die Benutzeroberfläche von den Daten. Dies geschieht durch die Einführung von zwei Dateien, eine für die Benutzeroberfläche. Es gibt Situationen, in denen dieses Modell seine Vorteile hat. Aber funktioniert es auch mit FM Starter und – genauer gesagt – mit dem UAC User Accounts Modul?

UAC User Accounts unterstützt kein Separationsmodell

Die Antwort ist: Nein, das Separationsmodell wird vom UAC User Account Modul nicht unterstützt. Das hat mit FileMaker zu tun. **Damit 2 Dateien miteinander sprechen können, müssen in allen Dateien die gleichen Konten vorhanden sein.** Es gibt keine Synchronisationsoption im UAC-Benutzerkontenmodul und auch kein zusätzliches Modul, um diese Aufgabe zu erfüllen.

Kann es dennoch erreicht werden? Ja, es ist möglich, aber man muss es selbst programmieren und an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Wir empfehlen, für diese Aufgabe ein eigenes Modul zu erstellen, das dann einfach in jede neue Datei integriert werden kann.

ToDo Entwickler

Dies ist ein einfaches Modul, um den Überblick über Ihre To-Dos zu behalten. Es kann Funktionen, Planung, Fehler und vieles andere Dinge im Zusammenhang mit der Software umfassen. Es ist eine einfache Planungshilfe sowie eine Grundlage für die weitere Entwicklung.

Sie können das Modul beispielsweise dazu verwenden, um eine Liste von Bugfixes und Features für ein bestimmtes Release zu erstellen. Das Modul ist sehr einfach und wird in einem zusätzlichen Fenster geöffnet:

×

+

To Do's

English

▼

Select

▼

×

Number	Version Scheduled	Title		Status	
1 To do					
10009	1.0	German manual		1 To do	
3 In progress					
10008	1.0	English manual		3 In progress	
4 Done					
10007	2b096	Developer Window optimized		4 Done	
10006	2b096	Plug-in registration implemented		4 Done	
10004	2b095	Basic theme simplified		4 Done	
10005	2b095	UAC Edit Email bugfix		4 Done	
10003	2b094	Startup script simplified		4 Done	
10002	2b093	UAC Bugfixes		4 Done	
10000	2b092	GNV removed relations		4 Done	
10001	2b092	ToDo module basics		4 Done	

Sie können zu jedem Eintrag Detailinformationen hinzufügen:

×

+

To Do's

English

▼

Select

▼

×

Number	Version Scheduled	Title	Status
1 To do			
10009	1.0	German manual	1 To do
10010	1.0	Check	1 To do
10008	1.0		
10007	2b096		
10006	2b096		
10004	2b095		
10005	2b095		
10003	2b094		
10002	2b093		
10000	2b092		
10001	2b092		

Notiz

Details of this To Do item come here...

10010

Plug-ins

Mithilfe von Plug-ins kann die FileMaker Funktionalität erweitert werden. Plug-ins stammen meist von externen Zulieferer. Damit Plug-ins in FileMaker zum Zug kommen können, müssen sie sowohl installiert wie meist auch registriert werden.

Zwei Module widmen sich der Installation und Registrierung von Plug-ins. Betrachten Sie diese Implementation als einen Anfang. Bei besonderen Anforderungen oder bei Plug-ins anderer Hersteller passen Sie die Module an Ihren Bedürfnissen an.

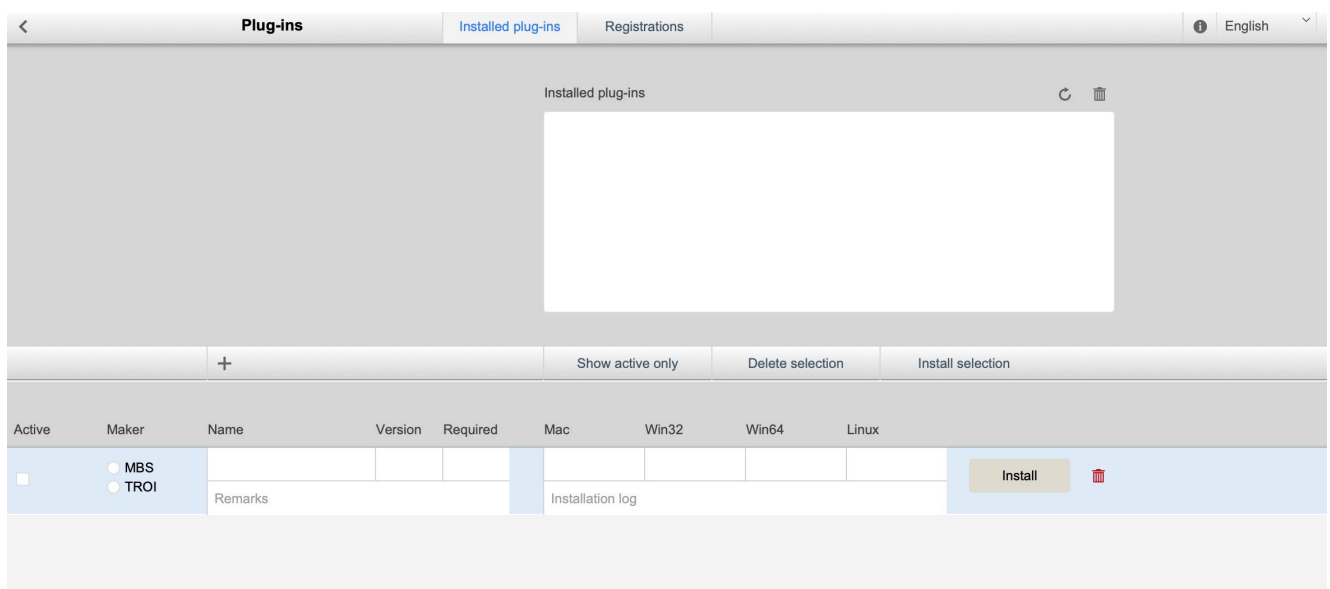
Installation von Plug-Ins

Plug-Ins sind externe Softwarelösungen, die die Standardfunktionalität von FileMaker erweitern können. FileMaker-Plugins können Probleme lösen, für die FileMaker selbst keine Optionen zur Verfügung hat.

Das Plug-Ins-Installationsmodul macht genau das: Es installiert Plug-Ins und gibt ein Feedback, wenn etwas schief geht.

Wo finde ich das Plug-in-Installationsmodul?

Finden Sie das Modul im Entwickler Dashboard > Module.



Hinzufügen eines neuen Plugins

Einen neuen Datensatz hinzufügen, dann.....

- die Informationen auf der linken Seite ausfüllen und
- die Dateien auf der rechten Seite (pro Plattform) hinzufügen.

Fügen Sie den Entwickler hinzu

Es gibt einen Schalter für einige beliebte Plug-in-Entwickler (MBS/TROI). Der Schalter macht nicht besonders viel. Der Schalter ist für Ihre Weiterentwicklung gedacht, um die Auswahl aller Plug-Ins eines einzelnen Entwicklers zu vereinfachen oder um die Überprüfung der Dateien je nach Entwickler zu

erhalten. Dies kann wichtig sein, wenn Sie Installationen an verschiedenen Orten oder mit unterschiedlichen Einstellungen erstellen möchten.

Installieren Sie das Plug-in

Klicken Sie auf `install`, um genau diese Dateien zu installieren (die richtige Datei für die richtige Plattform wird installiert).

Weitere Aktionen

- Nur aktive Plugins anzeigen
- Auswahl löschen
- Auswahl installieren

Registrieren der Plugins

In der Regel müssen Plug-Ins registriert werden. Da dies eine andere Aufgabe ist, haben wir ein separates Modul für die [Registrierung von Plugins](#) erstellt.

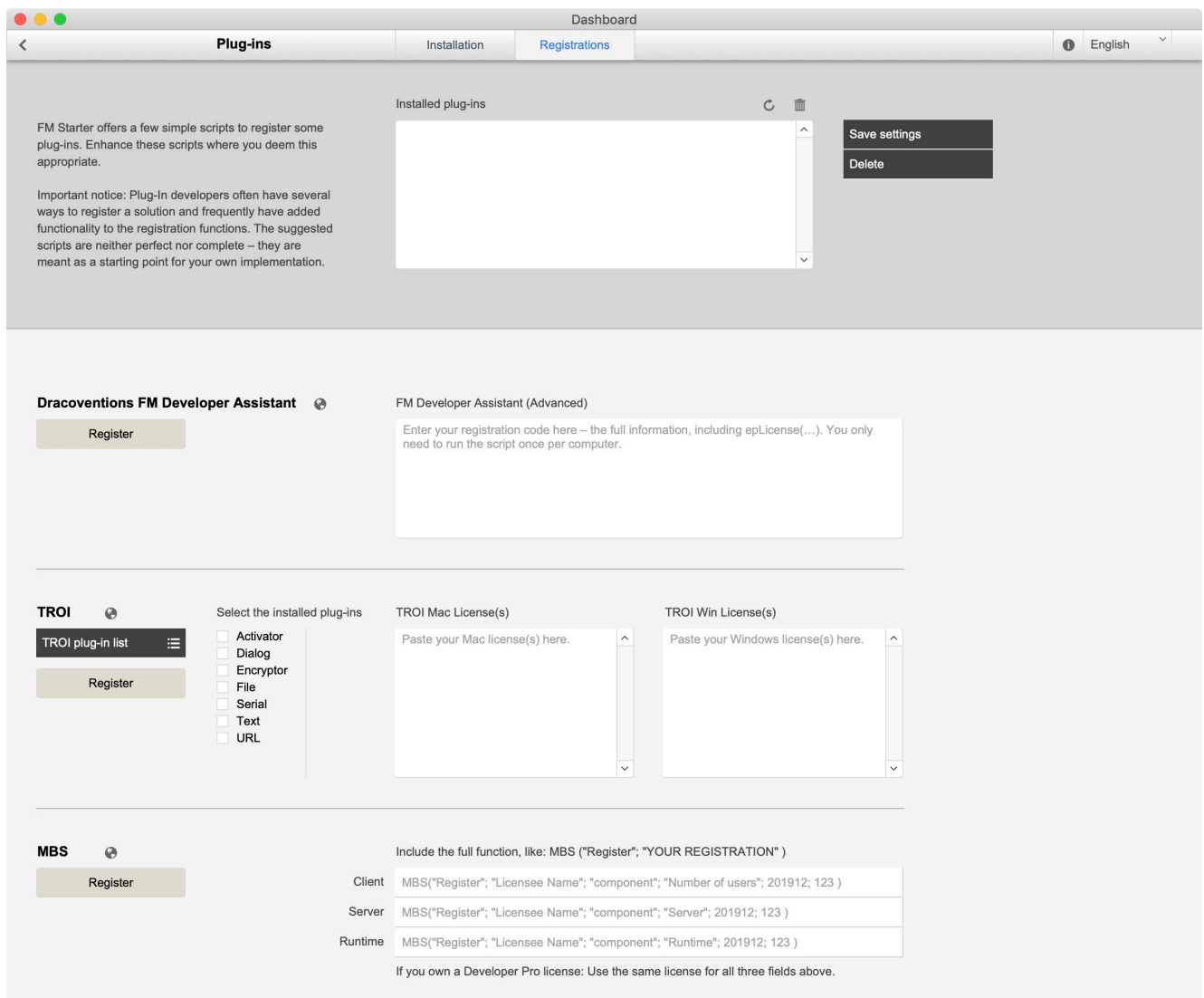
Registrierung von Plug-Ins

Nach der [Installation](#) erfordern die meisten kommerziellen Plug-Ins eine Art Registrierung. Für einige kann es sich um eine Registrierung beim Start einer Datei handeln. Für andere kann es notwendig sein, vor jedem Aufruf eines Plugins eine Registrierung einzurichten. Manchmal sind mehrere Optionen auf einmal verfügbar, aus denen Sie wählen können.

Das Plug-In-Registrierungsmodul enthält einige grundlegende Gedanken und Implementierungen zur Registrierung eines Plug-Ins. Sie ist bei weitem nicht vollständig, nicht umfassend, nicht abgeschlossen. Es soll Ihnen einen schnellen Einstieg in das Thema und eine grundlegende Umsetzung ermöglichen. Sie gehen von da an selbst weiter.

Wo finde ich das Modul Plug-ins-Registrierung?

Das Modul befindet sich im Entwickler Dashboard > Module.



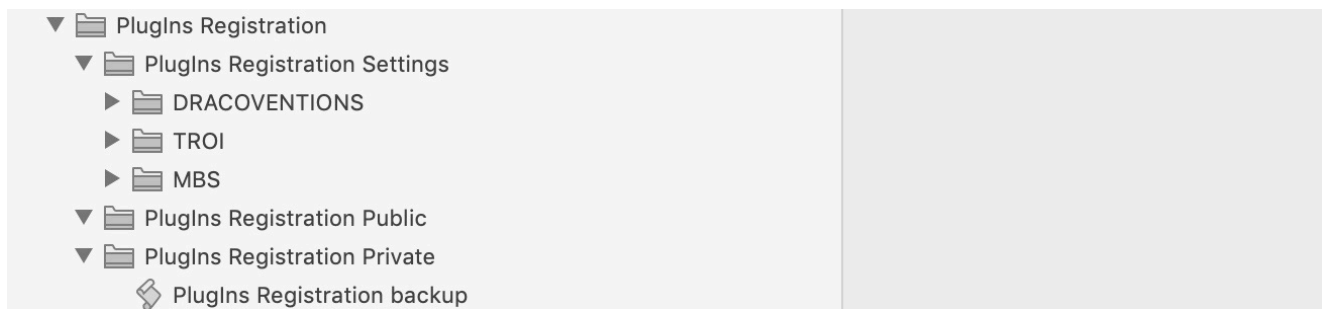
Unterstützte Produkte

Das Modul enthält 3 vorkonfigurierte Registrierungen für die folgenden Produkte:

1. Dracoventions: FM Developer Assistant
2. TROI Plug-Ins (siehe auch Plug-In-Liste)
3. MBS Plug-in

Einrichten der Scripts

Da die Mechanismen für jedes Produkt stark unterschiedlich sind, gibt es nur (einfache!) Einstellungsscripts für jeden Hersteller:



Um zusätzliche Produkte hinzuzufügen, können Sie eigene Unterordner mit eigenen Scripts erstellen und diese dann mit dem Layout verknüpfen.

Design

Erstellen einer Benutzerschnittstelle.

"Design ist nicht nur wie es aussieht und wie es sich anfühlt. Design ist wie es funktioniert."

Steve Jobs

Über Design

In diesem kurzen Kapitel geht es um das Design, um das Look-and-Feel Ihrer Anwendung und darum, wie Sie wortlos erklären, wie es funktioniert.

Design steht im Mittelpunkt Ihrer Entwicklung. Design ist das, was Ihre Kunden sehen, und das ist alles, was er wissen will. Design stellt die Funktionalität in einer Oberfläche dar, die die Workflows des Kunden unterstützt. Design ist unerlässlich.

FM Starter wurde entwickelt, um Ihren Designprozess zu vereinfachen. Sie werden immer noch Ihre eigenen Entscheidungen treffen müssen, aber es gibt so etwas wie einen Designrahmen, den Sie nutzen können. Es besteht aus Farbsets, vordefinierten Stilen für fast jedes Objekt und einer Vielzahl von Anwendungsbeispielen (die FM-Starter-Anwendung selbst).

Erstellen der Benutzeroberfläche

Ziel ist es nicht, Ihre Benutzeroberfläche so realistisch wie möglich zu gestalten. Ziel ist es, solche Details hinzuzufügen, die den Benutzern helfen zu erkennen, was und wofür ein Element ist und wie sie damit interagieren können, und nicht mehr als diese Details hinzuzufügen.

– Lukas Mathis

Die Benutzeroberfläche benötigt keine ausgefallenen Tasten. Eine großartige Benutzeroberfläche verschwindet im Unterbewusstsein des Benutzers und hilft ihm einfach, die Aufgabe zu lösen, die er zu erfüllen hat.

Bewährte Vorgehensweisen

Achten Sie auf folgende Punkte für ein besseres Layout:

- Konsistenz von Layout-Elementen, Farben, Funktionen
- Reduzierter Farbsatz
- Hervorgehobene Farben nur für temporäre Rückmeldungen
- Vereinfachte Masken

Im Allgemeinen ist weniger mehr.

Was sind Themen?

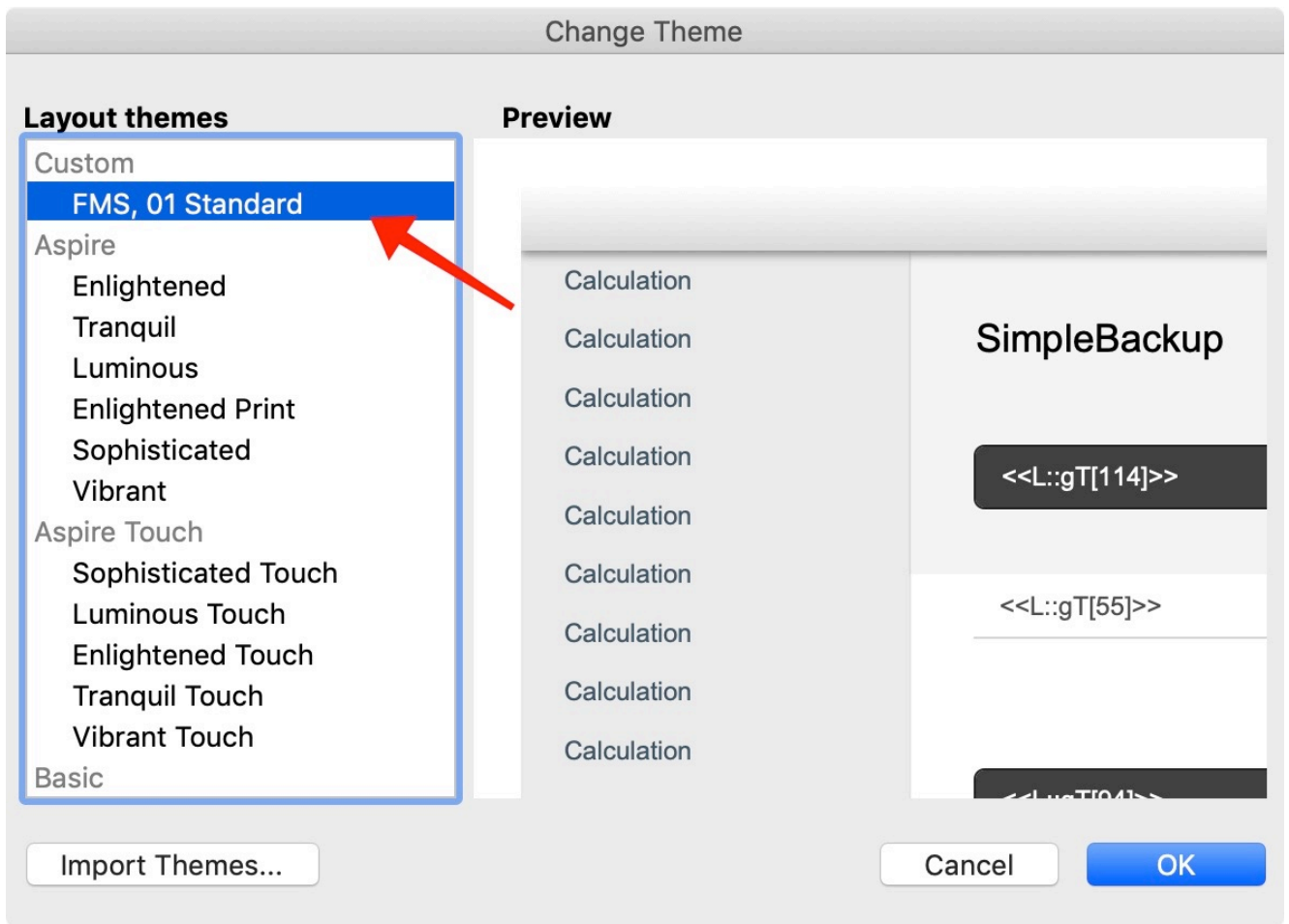
Ein "Theme" oder "Thema" ist ein "Design". Am besten vergleicht man ein Theme mit einem CSS (Cascading Style Sheet), wie das im Webdesign genutzt wird. Es ist eine zentrale Beschreibung vom Aussehen aller Elementen. Ein Theme oder Design beschreibt Designelemente und hilft so bei einer einheitlichen Gestaltung. FM Starter wird mit einem Standardthema geliefert. Es wird in allen Layouts verwendet. Sie können dieses Design verwenden oder es duplizieren, um Ihr eigenes Set zu erstellen.

Was ist ein Theme oder Design?

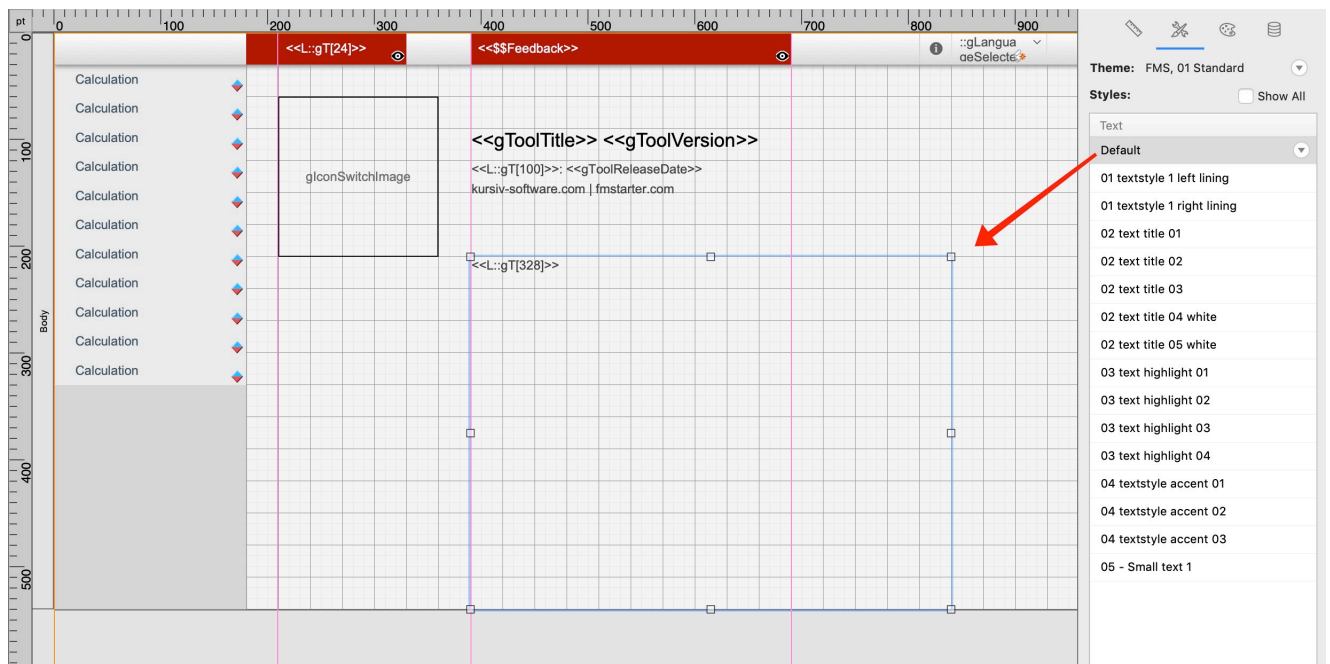
Ein Thema ist ein Satz von Stilen, die Ihren Layouts, Objekten und Feldern ein einheitliches Aussehen verleihen. Es hilft Ihrem Endbenutzer, die Software zu navigieren und zu verstehen. Typische Merkmale sind beispielsweise Definitionen für die Textgrößen, Farben von Objekten, das Verhalten und Aussehen von Buttons und vieles mehr.

Wie verwendet man ein Thema?

Ein Thema wird für ein bestimmtes Layout ausgewählt. Sie können das Design für jedes Layout jederzeit ändern, wenn Sie sich im Layoutmodus befinden.



Nach der Aktivierung sind alle Formatvorlagen für alle Objekte aus diesem Design für das jeweilige Layout verfügbar. Um mit der Verwendung zu beginnen, klicken Sie auf ein beliebiges Objekt und wählen Sie dann im Inspektor eine Stilvorlage aus.



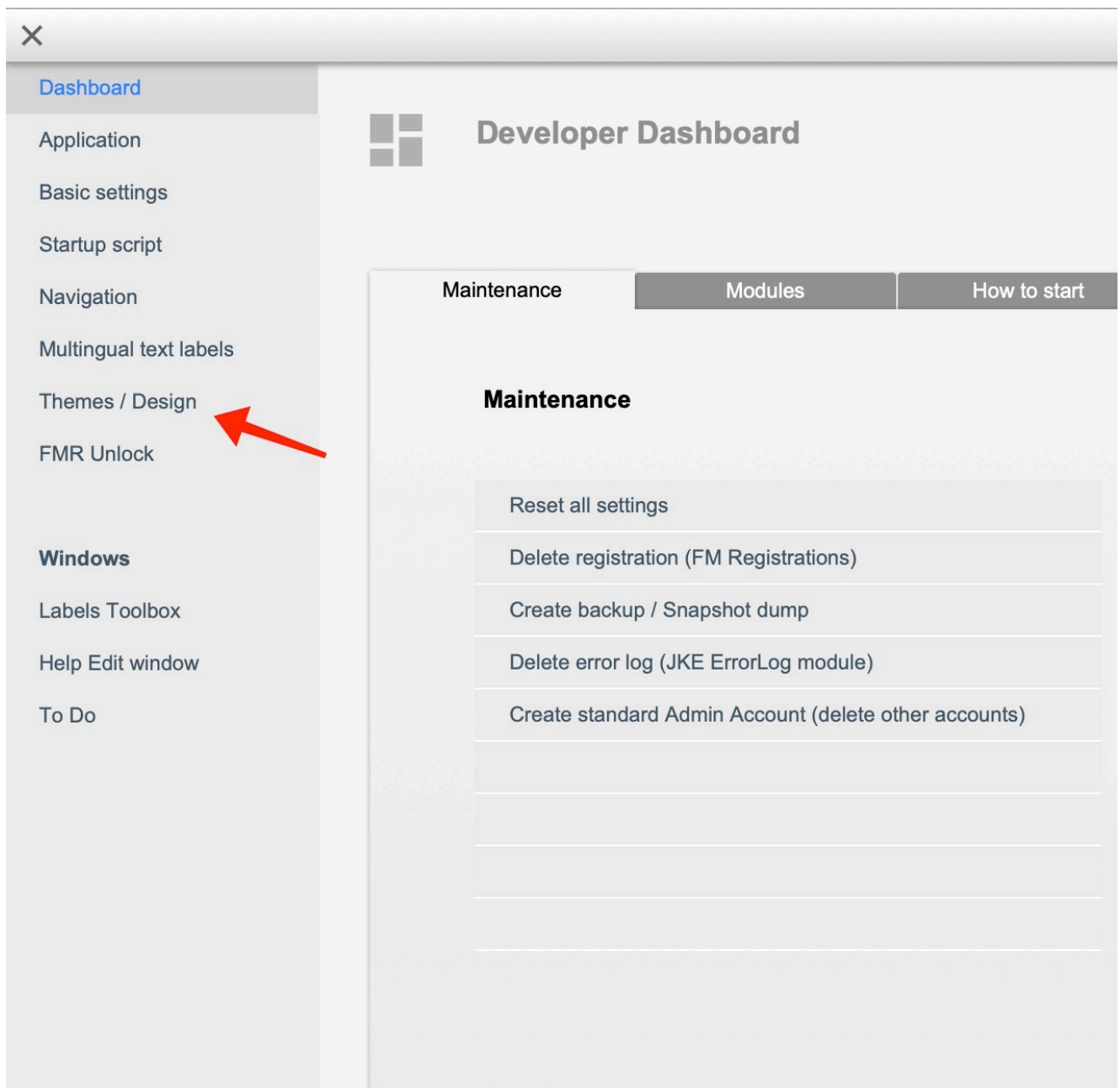
Weitere Informationen zu Themes und deren Funktionsweise finden Sie in der FileMaker-Hilfe.

Themenbereich

Im Developer Dashboard haben Themes einen eigenen Bereich.

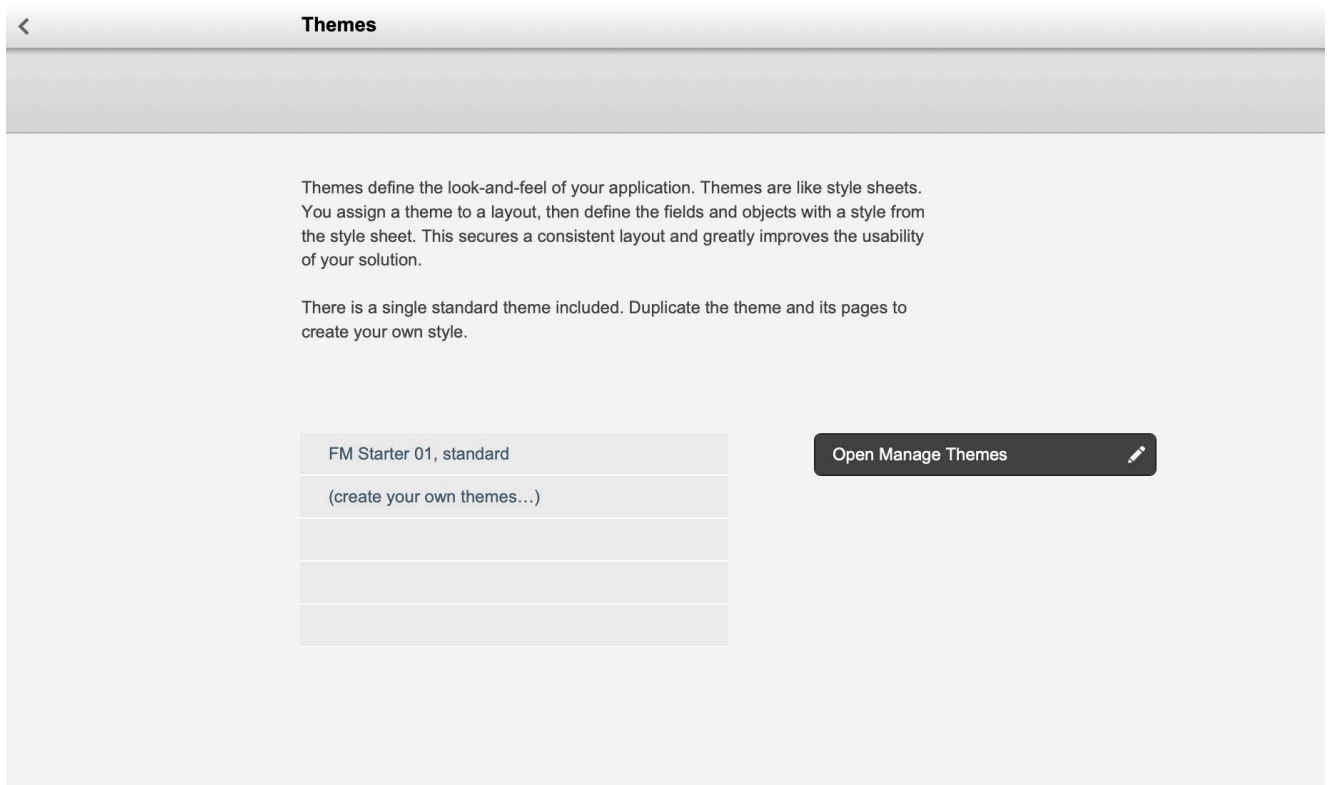
Themen sind ein integraler Bestandteil von FM Starter

Das Standard-Thema ist Teil von FM Starter. Im Entwickler-Dashboard in der linken Navigation gibt es einen Link zum Abschnitt Themen/Design. Hier finden Sie eine Darstellung vom verwendeten Theme/Design. Es lassen sich dort auch eigene Themes verwalten.



Die eigene Spielwiese

Die Idee hinter diesem Abschnitt ist es, Ihnen die Struktur zum Experimentieren, Duplizieren und Testen neuer Designs zu geben. Der folgende Bildschirm zeigt eine mögliche Liste von Designs:

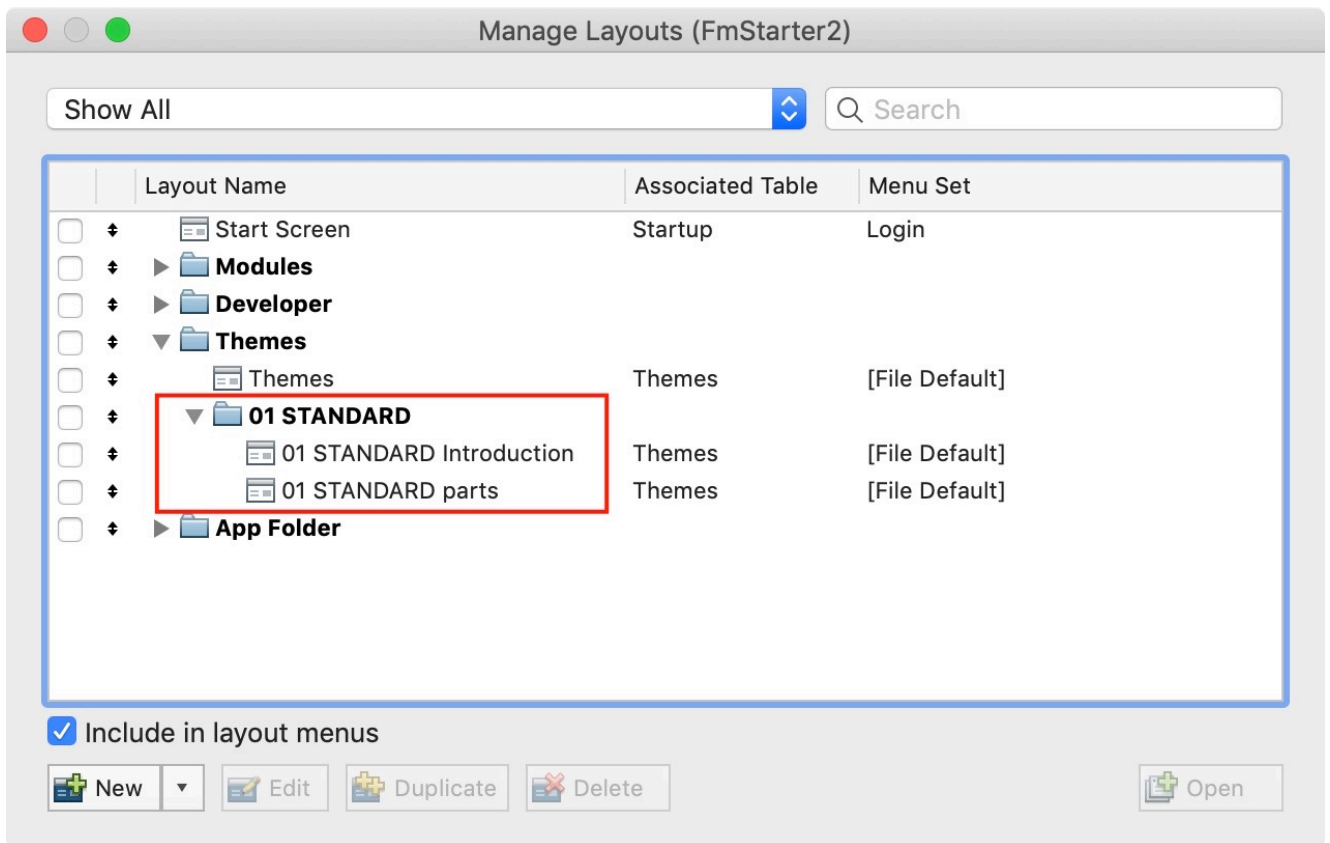


Wenn Sie auf den Link zum FM Starter 01, Standard, klicken, werden die Detailseiten für dieses Thema geöffnet.

Die Themen-Tabelle

Der Themenbereich verwendet die Themen-Tabelle. Es handelt sich um eine Tabelle mit nur wenigen Feldern, die für die Anzeige bestimmter Dinge benötigt werden. Dies ist die Tabelle, die Sie verwenden möchten, um auch andere Themen auf Musterseiten anzuzeigen.

Im Fenster "Layouts verwalten" sehen Sie, dass es auch einen Themenbereich gibt, und das Standardmotiv hat einen eigenen Unterordner mit 2 Layouts.



Eigene Designs erstellen

Wenn Sie neue Designs erstellen möchten, wird empfohlen, diese Layouts und diesen Ordner zu duplizieren. Duplizieren Sie dann das Design und weisen Sie das neue Design den neuen Layouts zu. Auf diese Weise haben Sie einen sauberen Start, können das gleiche Layout verwenden und die Unterschiede Schritt für Schritt bearbeiten.

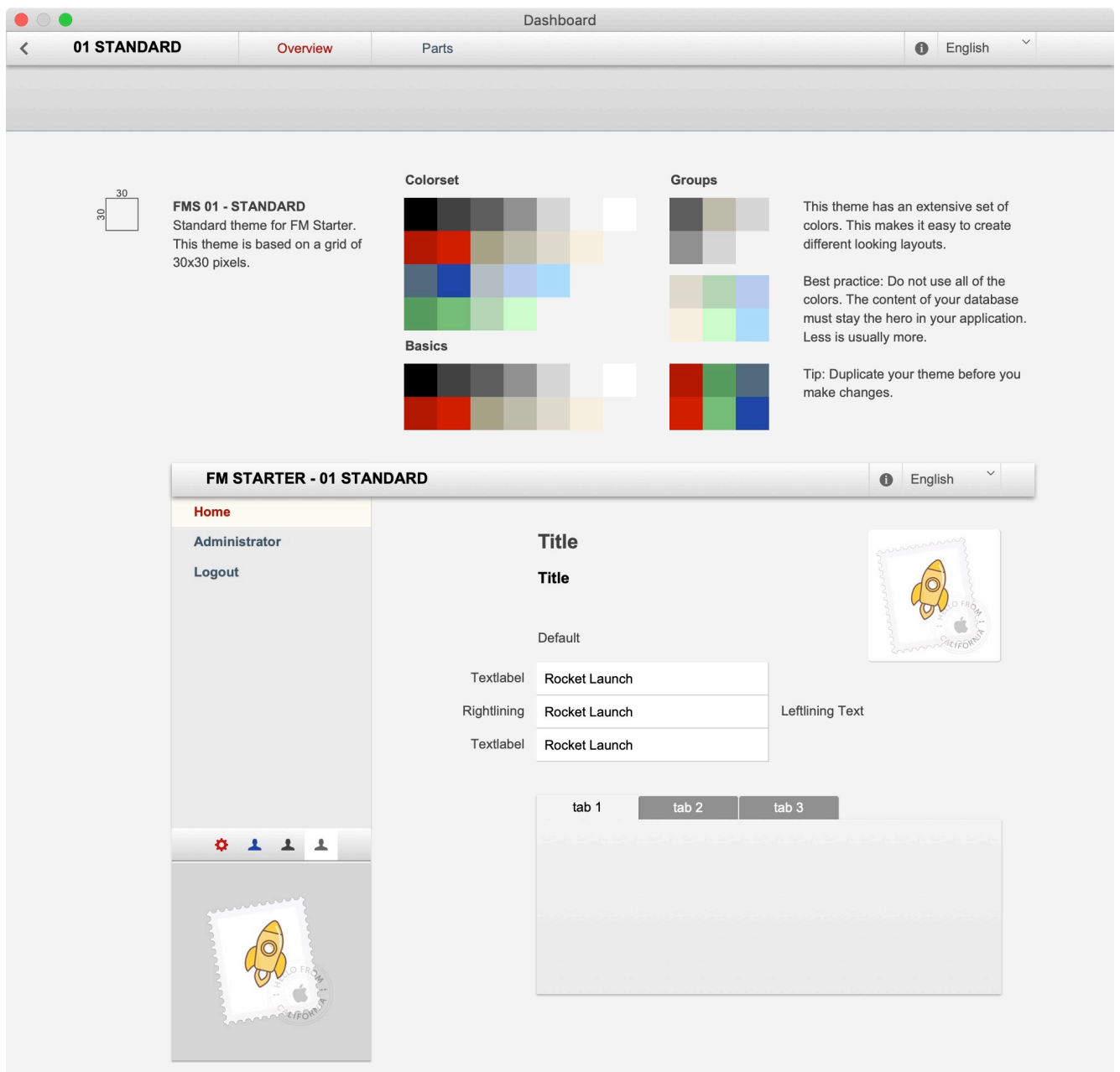
Wenn Ihr Set fertig ist, erstellen Sie einen Link von/zu der Seite Themen.

FMS01 Standard Thema

FM Starter wird mit einem einzigen Design geliefert, das speziell für FM Starter entwickelt wurde. Es ist ein reduzierter Satz von Stilvorlagen für jede Art von Objekt, sorgfältig getestet und optimiert. Das Set ist gross genug, um Variationen anzubieten, aus denen Sie Ihre Präferenzen auswählen können.

Das Standard-Design kann über das Entwickler-Dashboard > Themes/Design > aufgerufen werden und das richtige Design aus der Liste auswählen (wenn Sie mit FM Starter neu starten, haben Sie nur das Standard-Design).

Dies ist die Übersichtsseite:



Die Idee dieser Seite ist, ein paar Standardelemente sichtbar zu machen, um Ihnen einen vereinfachten Blick auf dieses Thema zu ermöglichen. Sie finden auch ein Farbset, mit Grundfarben und mehreren Farbgruppen. Obwohl FileMaker heute (noch) keine Farbsätze unterstützt, ist es vielleicht hilfreich, diese Farben in eine Systempalette oder ähnliches zu kopieren.

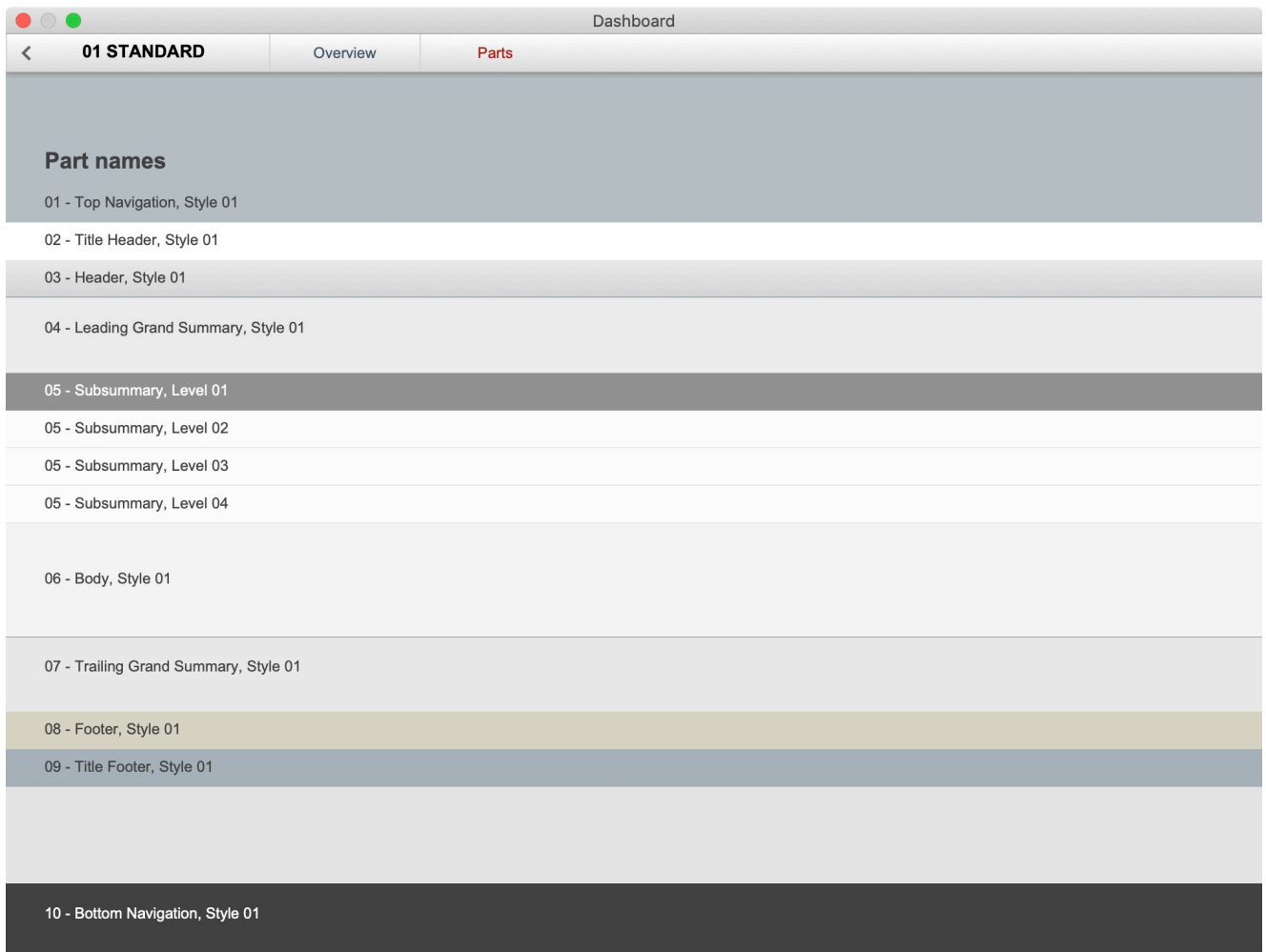
Die Farbpalette für dieses Thema ist recht groß. Dies gibt Ihnen mehrere Möglichkeiten, aus dem gleichen Set eine dunklere oder hellere Version, eine

mehr oder weniger farbenfrohe Version oder einfach eine Vielzahl von Auswahlmöglichkeiten für bestimmte Highlights zu erstellen. Dies wird durch die Farbgruppen veranschaulicht.

Tipp:

Halten Sie einen reduzierten Satz von Farben in Ihrem Design. Der Fokus sollte auf dem Inhalt liegen, nicht auf dem Design.

Die zweite Seite ist die Seite Parts, die eine Hierarchie von Layout-Bauteilen zeigt:



Support

FM Starter ist ein hervorragender Ausgangspunkt für Ihre FileMaker-Entwicklung. Dieses Handbuch deckt nicht alles ab, was es zu sagen gibt, da wir davon ausgehen, dass Sie auch die grundlegenden FileMaker-Handbücher durchsehen.

Wenn Sie eine Frage oder ein Feedback zu FM Starter haben, würden wir uns freuen, von Ihnen zu hören. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an support@kursiv.com.

Links

Besuchen Sie unsere Webseiten für mehr Information.

- fmstarter.com - hier ist FM Starter zu Hause, sowie weitere Produkt für FileMaker Entwickler
- kursiv-software.com - hier verkaufen wir andere Softwareprodukte für Anwender.
-

Links zu diesen Webseiten finden Sie auch im Entwickler-Dashboard.

--