

knottyTom's MTB Tour Guide System
Handbuch 0.1pre3 für Version 0.5.1

knottyTom@berlios.de

4. Dezember 2005

Inhaltsverzeichnis

1 Was ist/wird/kann das?	3
1.1 Häufig geäußertes Mißverständnis	3
1.2 Enttäuschte Hoffnungen	3
1.3 Ist-Zustand der Version 0.5	4
1.4 Pläne	5
2 Bevor es los geht	6
2.1 Java 1.5+	6
2.2 Jakarta ANT 1.6.2+	6
3 Installation	7
4 Schnellstart	8
4.1 Build.properties anpassen	8
4.1.1 Mit dem Editor	8
4.1.2 Mit der grafischen Oberfläche	8
4.2 Skeleton generieren	9
4.3 HTML-Ausgabe erzeugen	9
4.4 HTML im Browser bewundern	9
4.5 Die Tour per eMail verschicken	9
5 Der Aufbau der XML-Datei	11
5.1 Learning By Doing	11
5.2 <tourguide>	12
5.3 <storage-info> (<location>)	12
5.4 Ein Wort zu Bildern	13
5.5 <general>	13
5.5.1 Die Attribute von <general>	14
5.5.2 <distance>	15
5.5.3 <desc>	15
5.5.4 <reach>	15
5.5.5 <maps>	15
5.5.6 <roadmaps>	15
5.5.7 <profile/>	15
5.6 <crosspoints>	15

5.7	<crosspoints>	16
5.8	<track-info>	16
5.8.1	<eatndrink>	17
5.8.2	<poi>	17
5.8.3	<anecdote>	18
6	Tips und Tricks	19
6.1	Karte erstellen (TODO)	19
6.2	Formulare verwenden (TODO)	19
6.3	Tourerfassung mit MP3-Player (TODO)	19

1 Was ist/wird/kann das?

Ich fahre gerne mit meinem MTB durch die Gegend. Anfangs einfach so ins Blaue hinein, dann nahm ich schon mal 'ne Karte mit, als ich so fit war auch mal in Gegenden vorzudringen, wo ich mich nicht mehr so gut auskannte.

Irgendwann entdeckte ich dann, dass man im Buchhandel auch Bücher kaufen konnte, die komplette Touren beschrieben. "Super Sache", dachte ich mir.

Anfangs... diese Bücher sind ja nicht ganz billig. Naja, mal im Internet gucken: Vielleicht gibt es da ja auch was. Nicht schlecht getippt, da gab es wirklich schon 'ne Menge Sachen. Aber irgendwie war jede(r) Autor(in) und jede Website der Meinung, ein eigenes System schaffen zu müssen.

Alles war bissl anders formatiert, bei manchen Beschreibung fehlten mir einfach ein paar Infos zur Tour. Alles in Allem nicht gerade das, was einen Software-Entwickler vom Hocker reißt: Ich brauch' Struktur und die Möglichkeit, die vorhandenen Informationen so aufbereiten zu können, wie ich sie gerne lese (oder zumindest verschiedene wählbare Einstellungen).

Jetzt wird so manch' eine(r) sagen: "Ganz schön frech, da bekommt er die Infos für lau und beschwert sich auch noch darüber". Stimmt!

Aber frech wäre es nur dann, wenn man sich nicht daran macht, das zu verbessern, was man kritisiert. Das mache ich mit diesem Projekt.

1.1 Häufig geäußertes Mißverständnis

Natürlich macht es wenig Sinn eine Tour (doch etwas) umständlich über dieses System zu erfassen, um die erfassten Daten nur persönlich zu nutzen. Denn: Wenn man so 'ne Tour mal gefahren ist, dann kann man sie meist *blind* wieder abfahren. Genau!

Das Ziel ist vielmehr, die erfasste Tour anderen Bikern zur Verfügung zu stellen. Einmal erfasst kann man sie jedem Interessierten zum Beispiel per eMail zukommen lassen.

Das *ferne* Ziel ist es natürlich alle Touren zentral auf einem Rechner im Internet zu sammeln, damit Leute durch die Sammlung blättern, sich eine passende aussuchen können und dann alles an Infos zur Verfügung haben, was sie zum Abradeln der Tour brauchen.

Man hätte eine einheitliche Oberfläche um *seine* Tour zu finden. Hat man sie gefunden, hätte man einen einheitlichen Aufbau der Tourbeschreibung. Das ist das Ziel. Das ist meine Idee...

1.2 Enttäuschte Hoffnungen

Ja, es tut mir leid, aber dies ist erst Version 0.5 des Projekts. Ich enttäusche euch lieber gleich, bevor ich zu viele Hoffnungen wecke.

Dieses System ist derzeit keine Software mit der man eine Tourbeschreibung mit Hilfe einer grafischen Benutzerschnittstelle erfassen kann. Es bietet auch keine

Datenbankunterstützung.

Wenn ihr nicht aus dem Unix/Linux-Bereich kommt, dann fragt ihr euch sicher was das (in das ich so viel Freizeit investiere) überhaupt soll. Immerhin kann ich sagen, dass dieses System auch unter Windows und vermutlich auch am Mac läuft. Aber wenn ihr es nicht mögt auf der Kommandozeile Befehle zu tippen, dann solltet ihr mal wieder zu einem späteren Zeitpunkt hierher zurückkommen.

Aber vielleicht lest ihr euch doch noch den nächsten Abschnitt durch ...

1.3 Ist-Zustand der Version 0.5

Ok, nach dem letzten Abschnitt mag man sich fragen: "Ja, was kann es denn überhaupt"? Gute Frage. Ich werde versuchen sie hier zu beantworten.

Ich habe erstmal versucht, eine XML-Struktur zu schaffen, die es dem Autor der Tour ermöglicht, möglichst alle Daten, die relevant sind, zu erfassen. Das sind derzeit Punkte wie:

- Es werden Daten erfasst, die dazu dienen, die Tour in einem Online-System verfügbar zu machen.
- Erfasst wird: Technisches Können, Fitness, Typ der Tour, Dauer, Gesamtlänge.
- Daten zur Anreise
- Einbindung einer Karte als GIF, JPG oder PNG. Ausserdem Hinweise zu gedruckten Karten.
- Detaillierte Informationen zum Streckenabschnitt.
 - Höhe
 - Entfernung zum letzten Wegpunkt
 - Breitengrad
 - Längengrad
 - Staßenbelag/Wegbeschaffenheit (grafische Darstellung)
 - Interessante Punkte
 - Restaurants/Lokale/Kneipen
 - Anekdoten
 - Orientierung: Windrose zeigt den weiteren Weg
 - Orientierung: Beliebige Anzahl an Bildern beschreiben die Tour
- Und natürlich: Beschreibungen, Beschreibungen, ...

Ferner wird automatisch ein Profil (mit grafischer Darstellung des Streckenbelags) der Tour generiert. Die Ausgabe ist prinzipiell in jeder Sprache (derzeit wird aber nur Deutsch und Englisch unterstützt) möglich. Ausserdem sollte das alles auf Windows, Linux (mein Entwicklungssystem) und Mac (nicht getestet) laufen.

1.4 Pläne

Da gibt es **so** viele. Jetzt schreib' ich erstmal dieses Handbuch zu Ende. Dann gibt es da so simple Dinger wie:

- Gedruckte Formulare zur Erfassung der Tour.
- Tips und Tricks: Wie male ich 'ne Karte?
- Stylesheet für Druckformat.
- Mehrtagestouren.
- ...

Und dann so Hämmer wie:

- Grafische Benutzerschnittstelle (da läuft schon was ;-).
- GPS-Systeme: Wie kann man die anbinden?
- Wie kann man Höhenprofile einbinden, die von anderen Systemen aufgezeichnet werden.
- *totally weird*: Audio-Ausgabe der Tour via MP3-Player.
- *bit weird*: Tips und Tricks: Wie erfasse ich die Tour mit 'nem MP3-Player?

Ihr seht schon, da kommt noch einiges. Und ich hocke hier alleine rum. Also, wenn ihr Lust habt hier mitzuwerkeln \implies bitte melden! Ich kann jeden brauchen: Coder, Designer, Tester, Writer, Biker, Visionär, Hardware, ...

2 Bevor es los geht

Ich schreib' ja nicht alles selber. Ein paar Sachen brauchen wir schon noch.

2.1 Java 1.5+

Das ganze System ist Java-basiert, was dem Vorteil hat, dass es auf allen Plattformen läuft, die eine *Java Virtual Machine* zur Verfügung stellen. Sollte man diese nicht besitzen, dann ist es der Zeit, diese zu installieren.

Die aktuelle Java-Version ist bei SUN¹ zu finden. Dort bitte *Java 5.0 JDK* wählen.

2.2 Jakarta ANT 1.6.2+

Wir brauchen auch den Jakarta ANT Framework, der ist beim Jakarta Projekt² zu finden. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation ist die Version 1.6.5 die aktuellste. Das sogenannte *Binary Release* genügt für unsere Zwecke.

¹<http://java.sun.com/j2se/1.5.0/download.jsp>

²<http://ant.apache.org/bindownload.cgi>

3 Installation

Ah, sind doch noch ein paar Leute da? *Ok. Let's get into it . . .*

Als erstes muessen wir mal 1(2) Datei(en) von der Projektseite runterladen. Die sind zu finden unter

<http://www.web-space.tv/knottytom/index.html#download>

Wir brauchen das Basissystem (base system) und die benutzten Java-Bibliotheken (needed Java libraries). Der Download ist getrennt, da die Bibliotheken recht fett werden können, sich aber über die Zeit eher wenig ändern. Es besteht also eigentlich kein Grund diese Bibliotheken mit jeder neuen Version des Basissystems immer wieder neu zu saugen!

Gut, wir haben jetzt mal beide zip-Dateien gezogen. Jetzt legen wir ein Arbeitsverzeichnis an und kopieren beide zip-Dateien da rein. Nicht nervös werden, wenn die beiden Dateien **nicht** dieselbe Versionsnummer haben. Das macht nichts!

In diesem Arbeitsverzeichnis packen wir nun beide (!) Dateien aus. Unter Erhaltung der Verzeichnisstruktur, bitte.

4 Schnellstart

OK. Ihr habt also alles installiert. Jetzt sollte man auch mal testen, ob alles funktioniert ... und natürlich auch um seine Neugierde zu befriedigen ;-)

Führt einfach die nachfolgenden Schritte aus. Falls etwas nicht funktionieren sollte, dann schreibt eine Mail an mich und beschreibt die Fehlermeldung(en). Ich hoffe aber natürlich inständig, daß alles klappt. In dem Fall könnt ihr mir auch eine Mail schreiben. Einfach um mein Ego zu stärken ...

Im folgenden muss ich mich oftmals auf Verzeichnisse beziehen. Wenn ich ./ (Punkt Slash) schreibe, dann meine ich damit **das** Verzeichnis, in dem ihr die Zip-Dateien ausgepackt habt. Alle Aktionen die nachfolgend durchgeführt werden, müssen in diesem Verzeichnis gestartet werden.

4.1 Build.properties anpassen

Wir haben eine zentrale Steuerungsdatei, die kontrolliert welche Verzeichnisstruktur angelegt, welche Sprache und welches Layout (für HTML) verwendet werden soll.

Dies muss man konfigurieren. Man kann das nun mit einem Texteditor tun: Das ist im Abschnitt 4.1.1 beschrieben.

Man kann sich das Leben aber auch leichter machen und diese Datei mithilfe der grafischen Oberfläche verändern. Das ist im Abschnitt 4.1.2 erläutert. Wenn ihr die Oberfläche verwendet, dann braucht ihr den Abschnitt über den Editor nicht zu lesen. ... aber vielleicht interessiert es dich doch, wie das System funktioniert.

Die Oberfläche hat den Vorteil, daß Fehler (nahezu?) ausgeschlossen sind.

4.1.1 Mit dem Editor

Die erwähnte, zentrale Steuerungsdatei heißt `./build.properties`. Bitte öffnet und editiert diese mit eurem Lieblingseditor³.

Die Datei `./build.properties` sollte dann wie folgt aussehen (die Zeilennummern hab' ich nur zur Orientierung da, sie gehören **nicht** in die Datei!):

```
1 tour.name=MeineSuperTour
2 # Currently supported languages: de, en
3 lang=de
4 css=biketour.css
```

4.1.2 Mit der grafischen Oberfläche

Die Oberfläche sollte intuitiv bedienbar sein. Du gibst einfach die Daten ein und drückst den Knopf CREATE. Falls irgendetwas nicht korrekt ist, dann bekommst du eine entsprechende Fehlermeldung. Wenn keine Fehlermeldung erscheint,

³Du nimmst jetzt den vi? Cool!

dann klickst du auf OK und *der Käse ist gegessen*. Keine Hemmungen! Man kann nichts kaputt machen. . .

Wichtig! In dem Textfeld TOUR FOLDER NAME gibst du bitte den Text `MeineSuperTour` ein. Wenn du da was anderes verwendest, dann passt die nachfolgende Beschreibung nicht. Also: Mach's dir leicht und mach' was ich dir gesagt habe.

Zum Starten der Oberfläche gibst du auf der Kommandozeile den folgenden Befehl ein:

```
1 ant run.config
```

4.2 Skeleton generieren

Soweit so gut. Aber um irgendwas zu sehen brauchen wir ja 'ne Tourbeschreibung. Woher nehmen, wenn nicht zaubern? Einfach zaubern! Das System kann ein Grundgerüst (englisch: *Skeleton*) anlegen. Dazu ist nur der nachfolgende Aufruf von Ant notwendig. Ab auf die Kommandozeile und den nachfolgenden Befehl ausführen:

```
1 ant gen-skeleton
```

4.3 HTML-Ausgabe erzeugen

Das Erzeugen der HTML-Datei ist genauso einfach. Auf der Kommandozeile tippt ihr einfach diesen Befehl:

```
1 ant gen-tour-html
```

Da könnten jetzt zwei Warnungen (englisch: *warning(s)*) auftauchen. Die könnt ihr ignorieren.

4.4 HTML im Browser bewundern

Jetzt kommt der große Moment, wo der Frosch ins Wasser springt. In dem Verzeichnis `./html/MeineSuperTour` sollte sich eine Datei namens `MeineSuperTour.html` befinden.

Öffnet diese Datei (`./html/MeineSuperTour/MeineSuperTour.html`) in einem Browser eurer Wahl⁴. Wenn ihr jetzt 'ne Beschreibung einer fiktiven Tour seht, dann läuft das System. **Glückwunsch!**

4.5 Die Tour per eMail verschicken

So, die Tour⁵ hätten wir nun. Aber wie kann man die Beschreibung einem Freund zukommen lassen? Auch das ist einfach, man packt alles in eine gezippte Datei und verschickt sie per eMail. Wie gehen mal wieder auf die Kommandozeile und geben den nachfolgenden Befehl ein:

⁴Getestet hab' ich nur: Firefox und Konqueror

⁵Wie man die Tour erfasst wird im Abschnitt 5 ab Seite 11 beschrieben.

```
1 ant zip-tour-html
```

Jetzt sollte im aktuellen Verzeichnis eine gezippte Datei entstanden sein. In unserem (Beispiel-)Fall heißt sie `MeineSuperTour.zip`. Sie beinhaltet alles, was man zur Betrachtung der Tour im HTML-Browser benötigt. Der Empfänger der eMail muß nur die Datei in einem neu angelegten Verzeichnis auspacken und kann sich die Tourbeschreibung angucken.

5 Der Aufbau der XML-Datei

Der gesamte Inhalt einer Tourbeschreibung wird in einer XML-Datei abgelegt. Ich werde in diesem Kapitel detailliert beschreiben, wie diese Datei aufgebaut ist.

Das Wissen um den Aufbau dieser Datei ist aus zwei Gründen notwendig:

1. Solange wir keine grafische Schnittstelle zur Erfassung besitzen, muß man diese Datei per Hand erfassen. Dazu muß man natürlich wissen, wie sie aufgebaut ist.
2. Auch wenn wir irgendwann eine grafische Schnittstelle haben, muß ein(e) Entwickler(in), die/der das System erweitern will, wissen, wie der Aufbau nun exakt aussieht⁶.

Sieht man sich die XML-Datei das erste Mal an, dann schaut das alles recht komplex und konfus aus. Aber, ehrlich, so schwierig ist das alles gar nicht. Fangen wir mal an. . .

*Anm.: In den XML-Beispielen sind Zeilennummern ergänzt. Diese gehören natürlich **nicht** in die echte Datei!*

5.1 Learning By Doing

Das was ich nun beschreiben werde ist etwas trocken. Ich hab' zwar versucht, es etwas aufzulockern, aber es muß ja trotzdem technisch korrekt sein und das führt zwangsläufig zu einer gewissen *Trockenheit*.

Interessanter ist es sicher, die ganzen Sachen während des Lesens auch auszuprobieren. Dann ist das Ganze nicht ganz so trocken und man sieht gleich, ob man alles richtig verstanden hat.

Das ist sehr einfach mit dem System möglich: Als erstes legt man mal ein Skeleton an, wie ich es in Abschnitt 4.2 (Seite 9) beschrieben habe. Falls du das noch nicht getan hast, dann solltest du jetzt wirklich mal den kompletten Abschnitt 4 lesen.

Nun kannst du mit dem Skeleton experimentieren. Hast du die Namen aus Abschnitt 4 verwendet, dann befindet sich eine Datei namens `MeineSuperTour.xml` im Verzeichnis `./xml/MeineSuperTour`. Dies ist die XML-Datei, um die sich alles dreht. Du editierst diese Datei und überprüfst die Änderungen, indem du folgendes ausführst:

```
1 ant gen-tour-html
```

Um die Änderungen im Browser sichtbar zu machen, musst du die Ansicht in deinem Browser aktualisieren. Welche Datei du in den Browser laden musst, ist in Abschnitt 4.4 auf Seite 9 beschrieben.

⁶Ok, es existiert eine dokumentierte DTD, aber das nur am Rande...

5.2 <tourguide>

Die gesamte Tourbeschreibung wird in zwischen dem öffnenden und dem schließenden <tourguide>-Tag eingeschlossen. Das Ganze sieht also so aus:

```

1 <tourguide>
2   <storage-info>
3     <location />
4   </storage-info>
5   <general>
6     ...
7   <general>
8   <crosspoints>
9     ...
10  </crosspoints>
11 </tourguide>

```

Im Wesentlich haben wir also drei Abschnitte:

1. <storage-info>
2. <general>
3. <crosspoints>

Alle Abschnitte werden nachfolgenden genauer beleuchtet. Der Wichtigste ist <crosspoints>, da er die eigentlich Beschreibung der Tour beinhaltet. Wozu sind aber die anderen da? Fangen wir an mit...

5.3 <storage-info> (<location>)

Wie schon erwähnt, erfassen wir ja unsere Tour nicht für uns selbst: Wir kennen sie ja schon. Sondern für andere.

Mal angenommen, du wohnst in Hamburg und fährst übers Wochenende nach Buttenheim in Bayern (das MTB ist natürlich dabei). Am Samstag hättest du gute drei Stunde Zeit 'ne kleine Tour zu fahren. Gibt's da bekannte Touren?

Wäre jetzt nett, einfach ins Internet zu gehen. Das dir bekannte Interface zu benutzen und mal zu gucken, was da in Buttenheim so geht.

Genau dafür ist das Tag <storage-info><location></storage-info> vorhanden. Wie? Schauen wir uns das mal an:

```

1 <tourguide>
2   <storage-info>
3     <location
4       country="de"
5       region-or-state="Bavaria "
6       city="Buttenheim "
7       zip-code="96155 " />
8   </storage-info>
9   ...
10 </tourguide>

```

Alles klar? Alle Infos werden mithilfe der Attribute des Tags `<location>` erfasst. Wie werden diese Attribute nun zur Suche benutzt? Sorry, das ist (noch?) nicht Aufgabe dieses Projekts. Sie sind erstmal da. Es liegt nun an demjenigen, der die Suchfunktion implementiert, wie clever die erfassten Daten genutzt werden.

Eine kurze Anmerkung zum Attribut `country`: Es sollten die sogenannten Top Level Domains (wie sie aus dem Internet bekannt sind) verwendet werden. Ein einfacheres und bekannteres System zur Angabe von Ländern existiert praktisch nicht.

Gut. Nun haben wir (mit viel Glück) drei Touren gefunden. Aber sind wir dafür auch fit genug? Dauert das nicht zu lange? Wie kommt man an den Startpunkt? Gibt's ne Karte? Ja, das braucht man alles. Deswegen gibt es das Tag `<general>`...

5.4 Ein Wort zu Bildern

Hmm, den Abschnitt `<general>` hab' ich ins nächste Kapitel verschoben. Ich muß noch schnell was zu Bildern im Allgemeinen sagen. Dauert nicht lange, ist aber wichtig für **alle** nachfolgenden Abschnitte.

Natürlich unterstützt das System die Verwendung von Bildern. Ohne Bilder wäre das Ganze wohl nur, wenn überhaupt, die Hälfte wert. Dazu müssen die Bilder aber auch gefunden werden. Aber wie?

So: In dem Verzeichnis in dem die XML-Datei, über die wir hier ja reden, zu liegen kommt, existiert ⁷ ein Unterverzeichnis namens `images`. Hier hinein werden alle Bilder kopiert, die wir später benötigen.

Gut, jetzt hätten wird alle Bilder in unserem Verzeichnis. Aber wie geben wir sie in der XML-Datei an? Auch das ist ziemlich einfach. Schauen wir uns mal ein Beispiel an:

```
1 <image name="big_drop.jpg" />
```

Das war's auch schon. Die Bilder werden **ohne** Angabe des Verzeichnisses (`images`) durch die Notation des Bildnamens eingetragen. An welchen Stellen das nötig/möglich ist, werden wir im weiteren Verlauf erfahren.

5.5 `<general>`

Ok. Nach dem Exkurs zur Angabe von Bildern, widmen wir uns jetzt dem nächsten Abschnitt der XML-Datei: `<general>`. Erstmal wieder ein Beispiel:

```
1 <tourguide>
2   ...
3 <general
4   fitness-level="easy "
5   tech-level="medium"
6   type="round "
```

⁷Wenn das das Grundgerüst via `ant gen-skeleton` angelegt wurde, dann existiert es automatisch. Ansonsten muß es per Hand z.B. mit dem Befehl `mkdir images` unter linux-artigen Systemen bzw. `md images` auf einem Windows-Rechner angelegt werden.

```

7      duration="01:00hrs">
8
9      <name>Nuernberger Tiergarten
10         — Kleiner Trial inklusive 'Roller_Coaster'
11     </name>
12     <distance unit="km">10</distance>
13     <desc>
14         Wir starten am Tiergarten, fahren etwas uphill durch
15         die Stromschneisse, dann den 'Mini-DH' runter...
16     </desc>
17     <reach>
18         <option name="Mit_dem_Auto">Auf der A3 aus Richtung
19         Wuerzburg oder Passau kommend bei Nuernberg/Moegeldorf
20         abfahren...
21         </option>
22         <option name="Per_Zug">Am Nuernberg Hbf aussteigen. Dann
23         mit der Strassenbahn direkt zum Tiergarten.
24         </option>
25     </reach>
26     <maps>
27         <map>Kompass, Karte 170</map>
28     </maps>
29     <roadmap image="map.jpg"/>
30     <profile />
31 </general>
32 ...
33 <tourguide>

```

5.5.1 Die Attribute von <general>

Wie man aus dem Beispiel ersieht, hat <general> vier Attribute. Diese dienen dem/r Anwender(in) dazu, zu entscheiden, ob die Tour fuer ihn/sie geeignet ist.

Die Angaben hier sind nicht ganz einfach, aber wichtig. Wenn du topfit bist, die Tour aber auch fuer dich hart war, dann bringt das hier zum Ausdruck. Wenn der Downhill fuer dich nicht ganz einfach, aber du technisch nicht so perfekt bist, dann setze den **tech-level** nicht gleich auf **extrem**.

Nachfolgend die Attribute und ihre Bedeutung (was man hierfür angeben kann, wird im Anschluß erläutert):

1. fitness-level: Wie fit muss man fuer die Tour sein?
2. tech-level: Wie hoch ist der technische Anspruch? Knifflige Wurzelpassagen? Extreme Downhills (mit fetten Drops)?
3. type: Rundtour, Single Trial, ...
4. duration: Dauer der Tour. Als du sie gefahren bist.

Werte fuer **fitness-level**: easy, medium, high und extrem.

Werte fuer **tech-level**: easy, medium, high und extrem.

Werte fuer **type**:

- round \Rightarrow Rundtour
- pointtopoint \Rightarrow Tour von A nach B
- downhill \Rightarrow Reiner Downhill
- trail \Rightarrow Schöner Singletrail

duration: Hier sollte man sowas wie 01:30hrs oder 1 Stunde, 30 Minuten angeben.

So und nun zu den restlichen Tags die innerhalb von `<general>` verwendet werden können oder müssen...

5.5.2 `<distance>`

5.5.3 `<desc>`

5.5.4 `<reach>`

5.5.5 `<maps>`

5.5.6 `<roadmaps>`

5.5.7 `<profile/>`

Das ist ein seltsames Tag: Man muss es nämlich einfach nur hinschreiben... und man kann es auch einfach weglassen. Aber dann fehlt eine wichtige Information, die noch dazu automatisch generiert werden wuerde: Das grafische Profil der Tour.

Da das Tag allein für sich steht sollte man den Slash/Schrägstrich (`.../>`) vor der schließenden Klammer nicht vergessen!

5.6 `<crosspoints>`

Mann-o-mann, so 'ne Menge Zeugs zu tippen. Wann kommt jetzt eigentlich die Beschreibung der Tour? Voila... jetzt!

Innerhalb des `<crosspoints>`-Abschnitts werden alle relevanten Wegpunkte der Tour beschrieben (und, optional, noch vieles mehr).

Hier mal ein Beispiel:

```

1 <tourguid>
2 ...
3 <crosspoints>
4   <crosspoint
5     distance="300" elevation="600"
6     direction="northwest"
7     latitude="000" longitude="000">
8   <desc> Ein nordwest Punkt.</desc>
9   <profile-desc>
```



```

10         Die Stromschneisse... los geht's
11     </profile-desc>
12     </crosspoint>
13
14     <track-info pavement="road">
15         <anecdote distance="gesamter Weg" image="drop.jpg">
16             Wenn's gar nicht mehr geht, dann einfach ab in
17             den Wald. Der ist nicht dicht... man kann da
18             auch gut schieben (und wird nicht gesehen ;-).
19         </anecdote>
20     </track-info>
21
22     <crosspoint distance="200" elevation="310"
23         direction="none"
24         latitude="000" longitude="000">
25         <desc>Back At Home!</desc>
26     </crosspoint>
27 <crosspoints>
28 <tourguide>

```

WTF⁸? Jaja, schaut kompliziert aus, is' aber auch bloß mit Wasser gekocht.

Gehen wir das mal analytisch an. Innerhalb von `<crosspoints>` scheint es ein paar andere relevante Tags zu geben. Na, also: Richtig erkannt. Und es handelt sich dabei nur um zwei

- `<crosspoint>` und
- `<track-info>`

Anm. d. A.: Dem häufigen Leser technischer Dokumente wird nun auffallen — und ihn vielleicht verwirren —, daß ich die Einschachtelungstiefe des XML-Dokuments auch durch die Struktur dieses Dokuments wiedergegeben habe. Dies wird nun bewußt durchbrochen. Es ist der schiere Umfang und die Strukturtiefe der nachfolgenden zwei Abschnitte, die dieses Vorgehen vernünftig erscheinen lassen.

5.7 `<crosspoints>`

5.8 `<track-info>`

Innerhalb des `<trackinfo>`-Tags werden Daten erfaßt, die zwischen zwei Kreuzungspunkten von Interesse für den Fahrer der Tour sind, bzw. sein könnten.

Dazu gehören z.B. Sachen wie: Wie schaut der Straßenbelag aus? Wo gibt's was zu füttern? Gibt's auch was zu sehen? Geschichten zur eigenen Tour.

Den Straßenbelag gibt man im Attribute `pavement` des Tags an also z.B. so `<trackinfo pavement="trail">` an. Erlaubte Werte und ihre Bedeutung sind:

- `road` ⇒ Asphaltierte Straße
- `forrest.road` ⇒ Wald- oder Feldweg

⁸Engl.: *What the fuck*, Ausruf des Erstaunten...;-)

- **trail** \Rightarrow Schmäler Wanderweg

Das Ganze sieht also z.B. wie folgt aus:

```

1 <tourguid>
2   ...
3 <crosspoints>
4   ...
5   <track-info pavement="road">
6     ...
7   </track-info>
8   ...
9 </crosspoints>
10 </tourguide>

```

Innerhalb des `<track-info>`-Tags sind die nachfolgenden Tags erlaubt, aber alle-
samt sind optional.

5.8.1 `<eatndrink>`

Die Leute die deine Tour abradeln, werden sicher Hunger und Durst bekommen. Hilf ihnen und beschreib', wo es was zu Futtern gibt. Die Beschreibung erfolgt innerhalb der Tags. Hier ein Beispiel:

```

1 <eatndrink distance="1200" image="dead_sow.jpg">
2   "Zur_Toten_Sau" ist ein uriges und guenstiges fraenkisches
3   Lokal. Man sollte unbedingt das "Schaeufala" probieren.
4   Fuer Vegetarier... ne, fuer solche Menschen gibt's da
5   ....aber_schon_gar_nix...>;-)
6 </eatndrink>

```

5.8.2 `<poi>`

POI steht fuer *point of interest*, also ein 'interessanter Punkt'. Das kann nun sehr vieles sein: Ein uralte Eiche. Reste eines roemischen Walls. Ein Wasserfall. Eine Felsformation.

Ich finde man sollte mit dem MTB nicht nur durch die Gegend rasen, sondern sich auch (hin und wieder) die Gegend ansehen, durch die man fährt. Wenn ich nur möglichst schnell unterwegs sein möchte dann könnte ich mir ja auch ein Rennrad anschaffen...

Mit `<poi>` kann man auf solche Punkte hinweisen, z.B. so:

```

1 <poi distance="400" image="rocks.jpg">
2   Hier befindet man sich auf der sog. "Retterner_Kanzel".
3   Man sollte sich wirklich die Zeit nehmen und mal fuer
4   5 Minuten "ins_Land" zu blicken...
5 </poi>

```

5.8.3 <anecdote>

Ihr habt sicher ein paar Sachen beim Erkunden und Erfassen der Tour erlebt, die der Nachwelt erhalten bleiben sollten, auch wenn sie nicht relevant für die Tour selber sind. Egal, notiert auch das auch im <anecdote>-Tag z.B. wie folgt:

```
1 <anecdote distance="640" image="broken_bike.jpg">
2     Bei der Abfahrt hat es mich so zerlegt, dass ich mein
3     Bike wegschmeissen konnte. Und Martin hatte nichts
4     Besseres zu tun als mein Leid auch noch zu
5     fotografieren... ;-)
6 </anecdote>
```

6 Tips und Tricks

Hier werde ich eine Tricks zum Besten geben, die mir recht hilfreich erscheinen. Tut mir leid, daß hier zur Zeit noch nichts zu finden ist.

6.1 Karte erstellen (TODO)

Achtung! Landkarten unterliegen prinzipiell dem Urheberrecht. Dies gilt auch fuer Imagedateien (JPGs, GIFs, PNGs, . . .) aus dem Internet. Ohne Genehmigung des Urhebers könnte ihr sie nicht einfach kopieren und unter's Volk bringen.

- Get the map
- Start Gimp
- Copy information to other layer
- Remove layer with map

6.2 Formulare verwenden (TODO)

6.3 Tourerfassung mit MP3-Player (TODO)