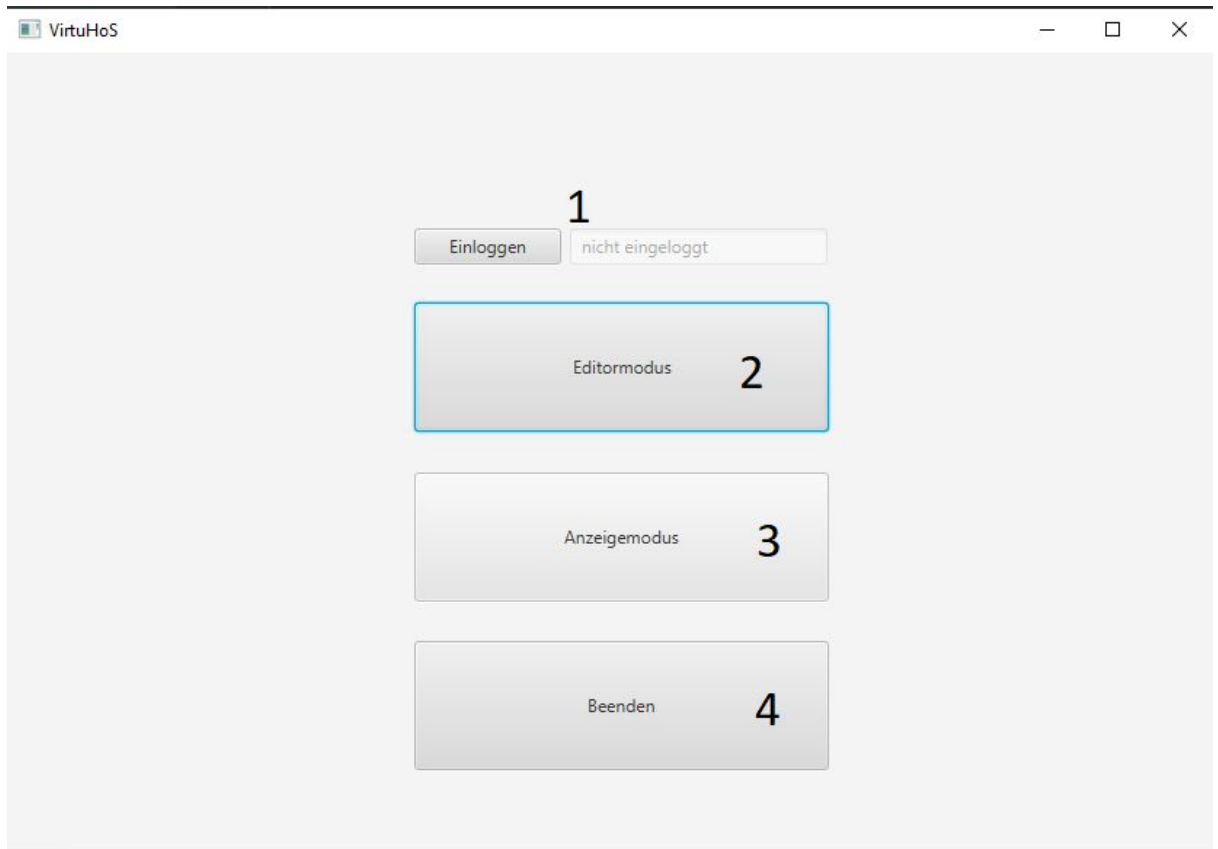


# Nutzerhandbuch

## 1. Hauptmenü:



### 1-Der Einloggen Button:

Dieser Button führt dazu, dass sich ein Extrafenster öffnet und man den Namen und ein Passwort eingeben muss. Dies ist momentan rein Optisch und der Name wird in dem Feld rechts daneben angezeigt.

Dieser wird im Anzeigemodus (siehe 3) angezeigt.

### 2-Der Editormodus Button:

Dieser Button führt dazu, dass der Editormodus geöffnet wird. Hier können neue Gebäude erstellt und alte Gebäude bearbeitet werden.

### 3-Der Anzeigemodus Button:

Dieser Button führt dazu, dass der Anzeigemodus geöffnet wird.

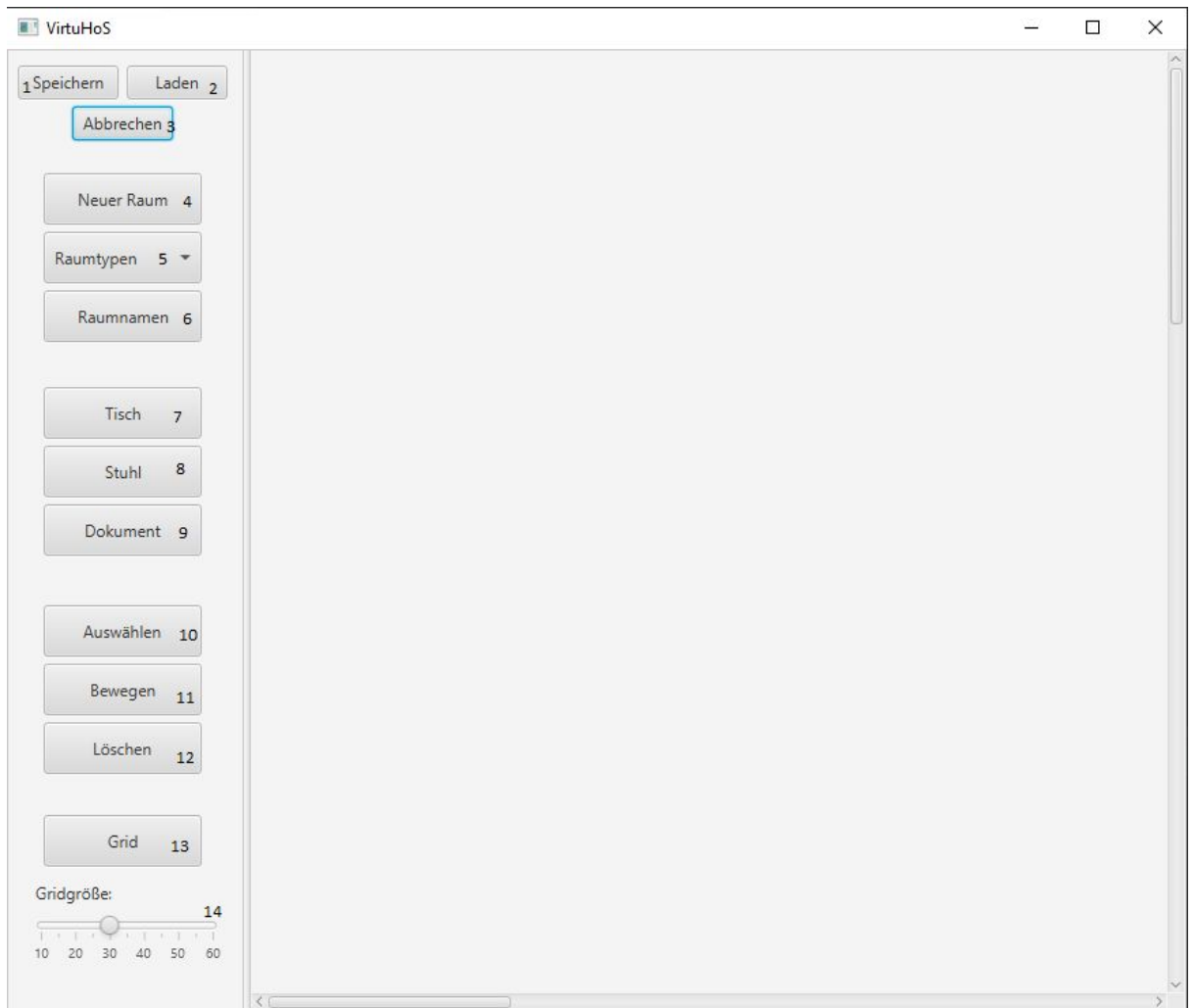
Hier kann man ein gebäude betreten und sich darin bewegen.

Falls sich andere Nutzer gerade in einem Gebäude befinden was man selber betritt, dann sieht man die anderen Nutzer.

### 4-Der Beenden Button:

Dieser Button beendet das Programm.

## 2. Editormodus:



Entwicklertipp: starten sie ihr Gebäude möglichst weit oben links und dehnen sie sich nach unten rechts aus.

### 1-Der Speichern Button:

Dieser Button löst aus, dass man das derzeitige Gebäude in der Datenbank speichert, sofern dieses Gebäude bestimmte Kriterien erfüllt. Dazu öffnet sich ein weiteres Fenster, wo man dann den Namen eingibt.

## 2-Der Laden Button:

Dieser Button löst aus, dass die derzeit in der Datenbank gespeicherten Gebäude gespeichert werden, sodass man sie laden kann.

## 3-Der Abbrechen Button:

Dieser Button führt dazu, dass der Editormodus verlassen wird und man wieder ins Hauptmenü gelangt. Falls gerade ein nicht leeres Gebäude bearbeitet wird, dann wird zuerst eine Warnung ausgegeben, dass der Fortschritt potentiell gelöscht wird.

## 4-Der Neuer Raum Button:

Dieser Button erlaubt es dem Nutzer einen neuen Raum per drag-and-drop zu zeichnen.

## 5-Der Raumtypen Button:

Dieser Button öffnet ein Dropdown menü in welchem alle zur verfügung stehenden Raumtypen aufgezeigt werden. Dort kann man einen auswählen und diesen dann einem Raum zuweisen.

## 6-Der Raumnamen Button:

Dieser Button erlaubt es einem Nutzer mit einem weiteren Klick auf einen Raum ein weiteres Fenster zu öffnen, wo man einen neuen Namen für den Raum eingeben kann. Duplikate sind nicht erlaubt.

## 7-Der Tisch Button:

Solange dieser Button aktiv ist kann der Nutzer einen Tisch innerhalb eines Raumes mittels Drag-and-drop ziehen.

## 8-Der Stuhl Button:

Solange dieser Button aktiv ist kann der Nutzer mit einem Klick in einen Raum einen Stuhl (Personenplatz) hinzuzufügen.

## 9-Der Dokument Button:

Solange dieser Button aktiv ist kann der Nutzer mit einem Klick auf einen leeren Tisch ein Dokument dort hinterlegen. Dazu wird ein Link angegeben werden der dann geöffnet wird.

#### 10-Der Auswählen Button:

Mit diesem Button lassen sich mit einer Auswahlbox mehrere Objekte auswählen. Diese lassen sich dann alle zusammen bewegen oder löschen. Falls es sich dabei um Räume handelt, kann man allen Räumen auch den gleichen Raumtypen zuweisen.

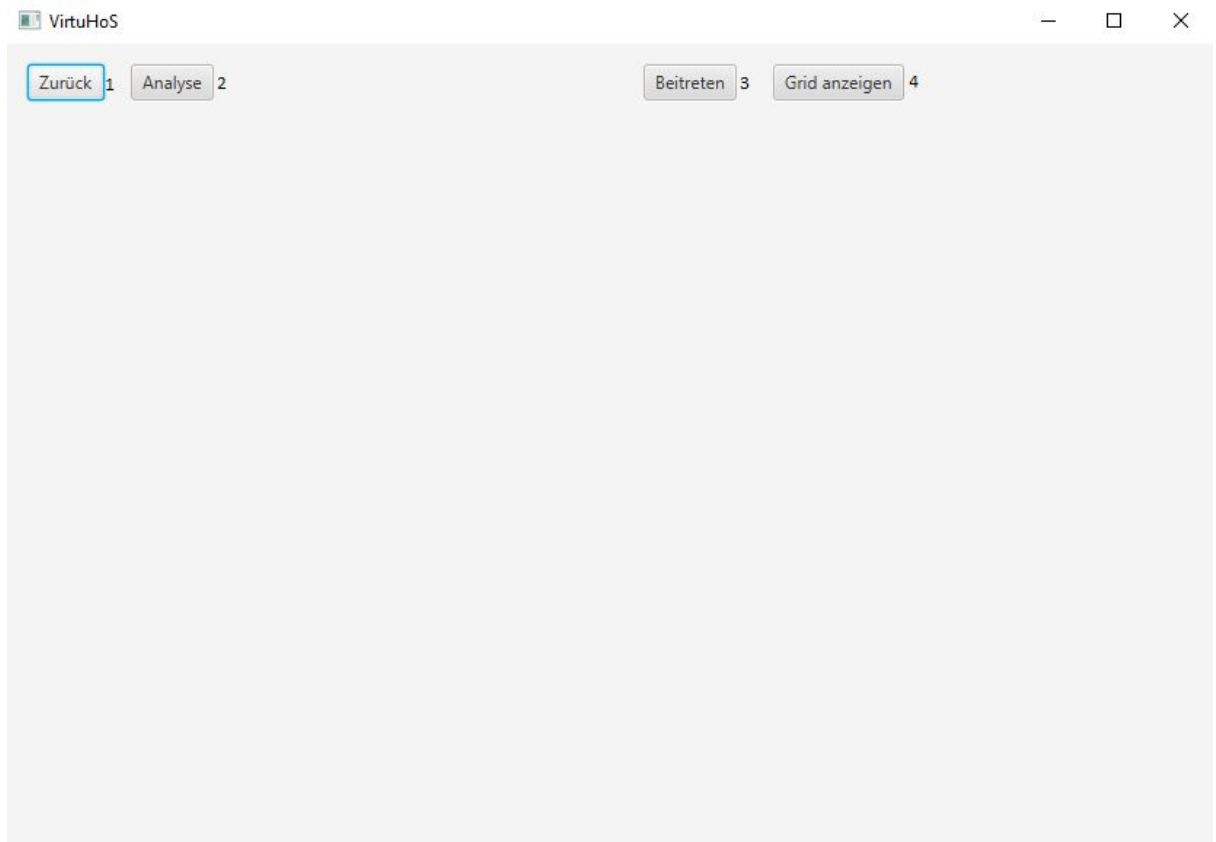
#### 11-Der Bewegen Button:

Mit diesem Button lassen sich einzelne oder mehrere Objekte per Drag-and-Drop bewegen.

#### 12-Der Löschen Button:

Mit diesem Button lassen sich einzelne oder mehrere Objekte per Klick löschen.

### 3. Anzeigemodus:



#### 1-Der Zurück Button:

Dieser Button führt dazu, dass der Anzeigemodus verlassen wird und man wieder ins Hauptmenü gelangt.

#### 2-Der Analyse:

Dieser Button öffnet ein Analysetool.

#### 3-Der Beitreten Button:

Mit diesem Button kann man ein Gebäude aus der Datenbank wählen und ihm beitreten.

#### 4-Der Grid anzeigen Button:

Dieser Button zeigt einem oder versteckt das Grid des jetzigen Gebäudes.