

Bedienungsanleitung
esadb 2.0.7

Lars Schmertmann

20. März 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Installation	5
1.1	Voraussetzungen	5
1.1.1	Linien	5
1.1.2	Server	5
1.2	Anleitung	5
1.3	Programmdateien	6
2	Stammdaten	7
2.1	Vereine	7
2.2	Mitglieder	7
2.3	Regeln	7
2.4	Disziplinen	7
3	Einstellungen	9
3.1	Allgemein	9
3.2	Regeln	9
3.3	Ringscheiben	9
3.4	Wildscheiben	9
3.5	Waffen	9
4	Bedienung	11
4.1	Dateiverwaltung	11
4.2	Stammdaten	11
4.3	Ausdrucke	11
4.4	Ergebnisse bearbeiten	11
4.5	Mannschaften	11
	Index	13

Kapitel 1

Installation

1.1 Voraussetzungen

1.1.1 Linien

- ESA 2002 (1.3.1024)
- Microsoft Jet 3.5 für den Datenbankzugriff
<http://download.microsoft.com/download/office97pro/sp/1/win98/EN-US/Jet35sp3.exe>
- Bei der Nutzung von Windows 7 ist es empfehlenswert einige Registry-Einträge zu setzen, um die Steuerung mit esadb zu beschleunigen.

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\services\LanmanWorkstation\Parameters

- DirectoryCacheLifetime = 0
- FileNotFoundCacheLifetime = 0
- FileInfoCacheLifetime = 0

1.1.2 Server

- Java 8
<http://java.com/de/download/>
- Microsoft Office Access 2007-Runtime
<https://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=4438>
- Office Microsoft Office Access Runtime und Data Connectivity 2007 Service Pack 3 (SP3)
<https://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=27835>

1.2 Anleitung

Im Allgemeinen ist HAWEV unter „C:\esa_dat\HAWEV“ bereits installiert. „C:\esa_dat“ ist dabei der freigegebene Ordner der auf den Linien unter „Z:“ als Netzlaufwerk eingebunden ist.

Um keine Änderung an den Linien vornehmen zu müssen, kann der Ordner „HAWEV“ umbenannt werden, um für esadb einen neuen Ordner „HAWEV“ zu erstellen, in den dann die esadb.jar kopiert wird. Danach sind folgende Schritte empfohlen:

1. esadb.jar per Doppelklick starten
2. Unter „Datei ⇒ Einstellungen... ⇒ Allgemein“ die gewünschten Linien einfügen
3. esadb beenden
4. Für die Nutzung der Wildscheiben müssen die Dateien HZ_7775 und *.bmp auf die Linien in das Installationsverzeichnis von ESA 2002 kopiert werden.
5. Eine Verknüpfung zu esadb.jar auf dem Desktop anlegen
6. Eine Verknüpfung zu Stammdaten.mdb auf dem Desktop anlegen
7. Vereine, Schützen und Disziplinen in den Stammdaten hinterlegen

1.3 Programmdateien

HZ_7775 und *.bmp sind Bilddateien für Wildscheiben (Trefferzonenscheiben). Sie werden für die Anzeige und Auswertung der Schüsse benötigt und müssen auch in den Installationsverzeichnissen von ESA 2002 auf den Linien vorhanden sein.

***.esa** ist eine Wettkampfdatei. Der Inhalt wird näher erläutert in Abschnitt 4.1.

settings.esc beinhaltet alle Einstellungen. Die Einstellungen gelten für alle Wettkämpfe. Eine mögliche Datensicherung sollte diese Datei enthalten.

esadb.ico kann als Symbol für eine Verknüpfung auf dem Desktop oder im Startmenü genutzt werden.

logfile.txt enthält ein Protokoll aller Programmausgaben und Fehlermeldungen.

Stammdaten.mdb ist ein Programm zur Verwaltung der Stammdaten. Diese Datei enthält selber keine Daten und wird regelmäßig aktualisiert.

data.mdb enthält alle Stammdaten, die mit Hilfe der Stammdaten.mdb eingegeben wurden. Eine mögliche Datensicherung sollte diese Datei enthalten.

Kampf.mdb ist eine Kopie von data.mdb und wird von den Linien ausgelesen um Disziplin- und Schützendaten abzurufen.

esadb.lock ist nur vorhanden, solange esadb läuft. Sie dient dazu einen mehrfachen Start von esadb zu verhindern.

***.ctl und *.nrt** werden genutzt um den Linien Steuerbefehle zu senden.

***.def** enthalten Regel-, Scheiben- und Waffen-Definitionen. Sie werden bei Bedarf automatisch erstellt und bei beenden von esadb bereinigt.

Kapitel 2

Stammdaten

2.1 Vereine

2.2 Mitglieder

2.3 Regeln

2.4 Disziplinen

Kapitel 3

Einstellungen

3.1 Allgemein

3.2 Regeln

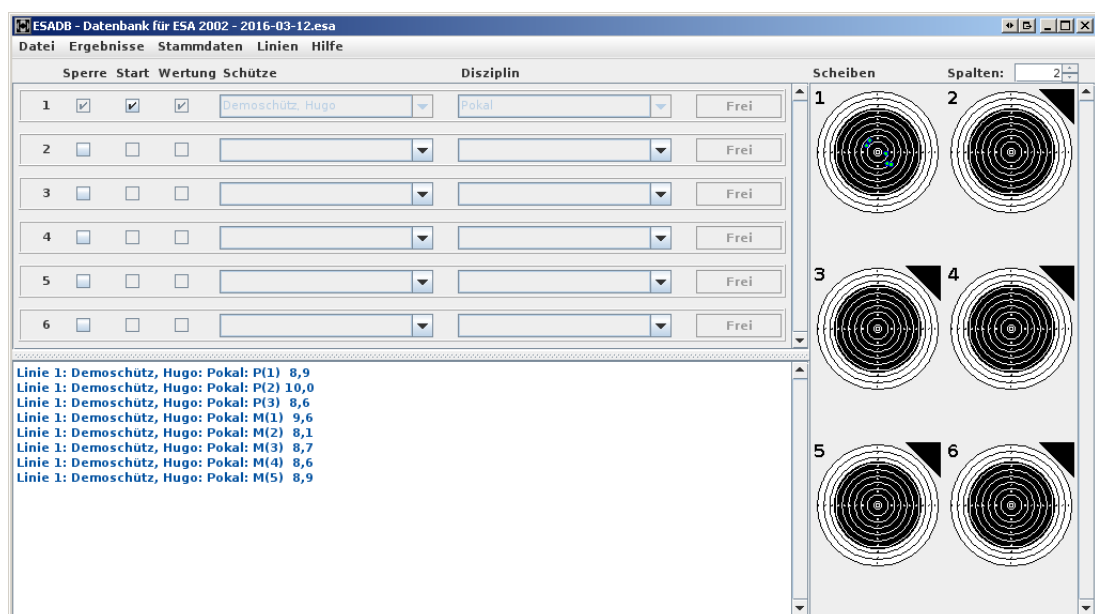
3.3 Ringscheiben

3.4 Wildscheiben

3.5 Waffen

Kapitel 4

Bedienung



- 4.1 Dateiverwaltung
- 4.2 Stammdaten
- 4.3 Ausdrucke
- 4.4 Ergebnisse bearbeiten
- 4.5 Mannschaften

Index

Netzlaufwerk, 5

Trefferzonenscheibe, 6

Wildscheibe, 6