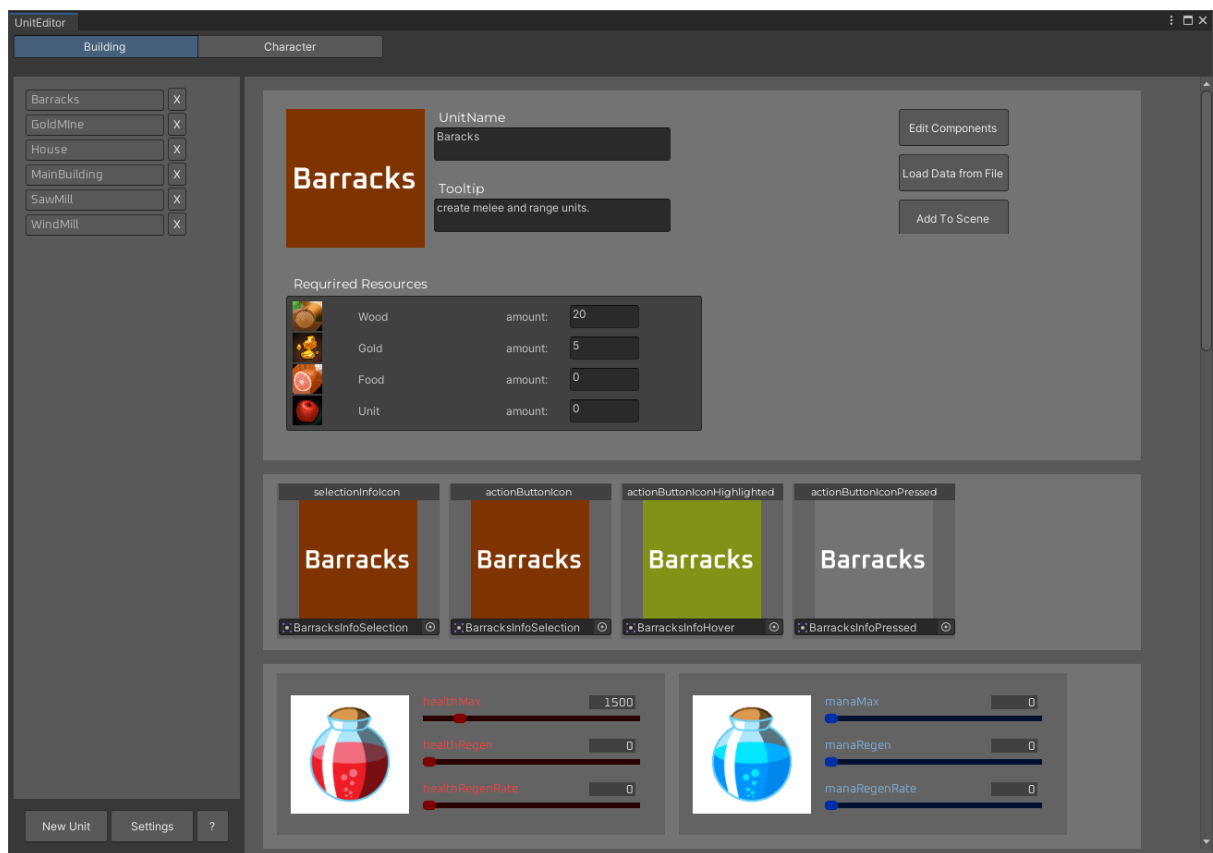


Unit Editor

Manual



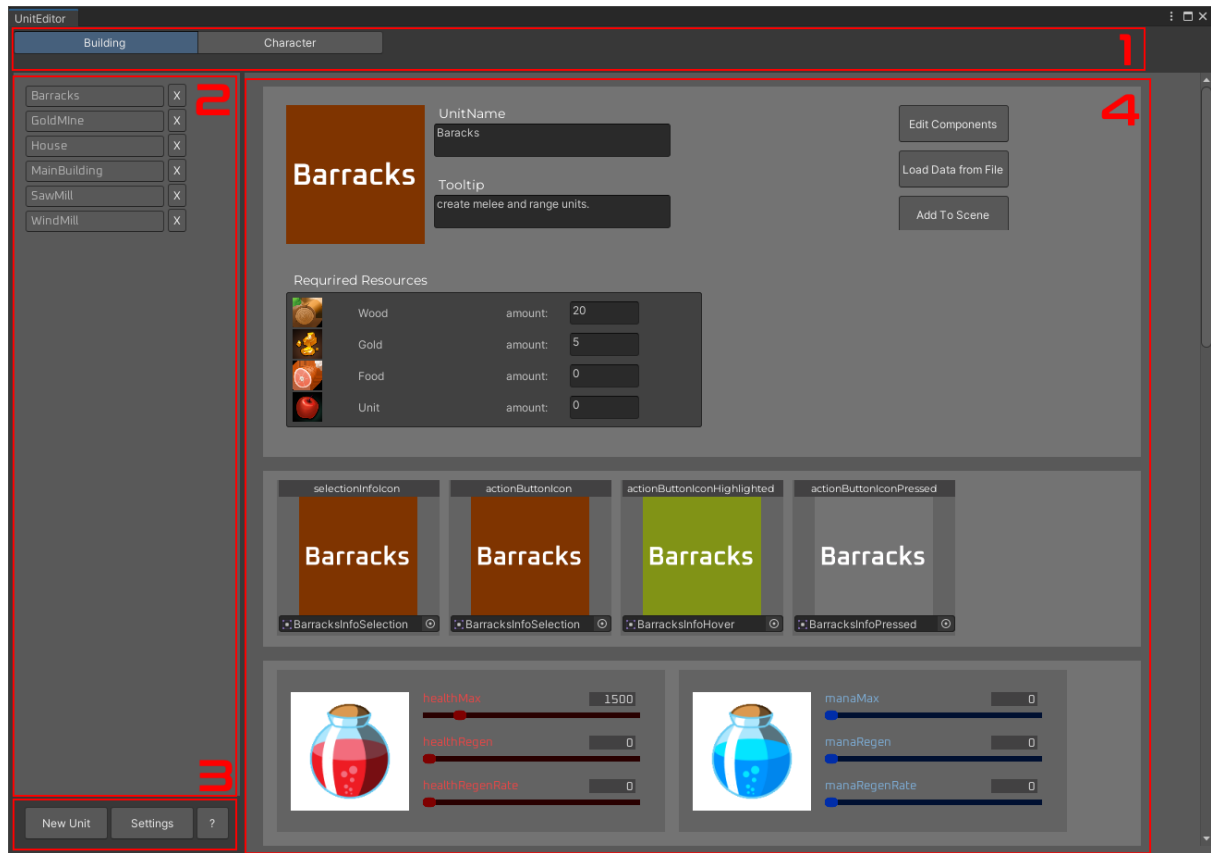
Version: 1.0

Thomas Krah1
2022

Table of Content

1.	Main Window	2
2.	Create a Unit	4
3.	Delete a Unit	7
4.	Change Editor Settings	8
5.	Edit Properties	10
6.	Load Data from CSV File	11

Main Window



1 = Toolbar

2 = Units Button List

3 = Function Buttons

4 = Properties Area

1 Toolbar:

Die Toolbar zeigt jeweils einen Button für jeden vorhandenen Unit Type
Mit Einem klick auf einen der buttons kann man so zwischen den Typen hin und her wechseln.

2 Units Button List

Die Units Button List stellt zu jeder erstellten unit des in der Toolbar aktiven unit types einen button in alphabetischer reihenfolge dar. Dazu kommt zu ein 2ter button mit dem man die jeweilige unit löschen kann.

3 Function Buttons

Der New Unit Button ruft das Fenster zum erstellen einer neuen Unit auf.
Mit dem Settings button wird das Settings Fenster aufgerufen in den man einstellungen für den editor vornehmen kann.

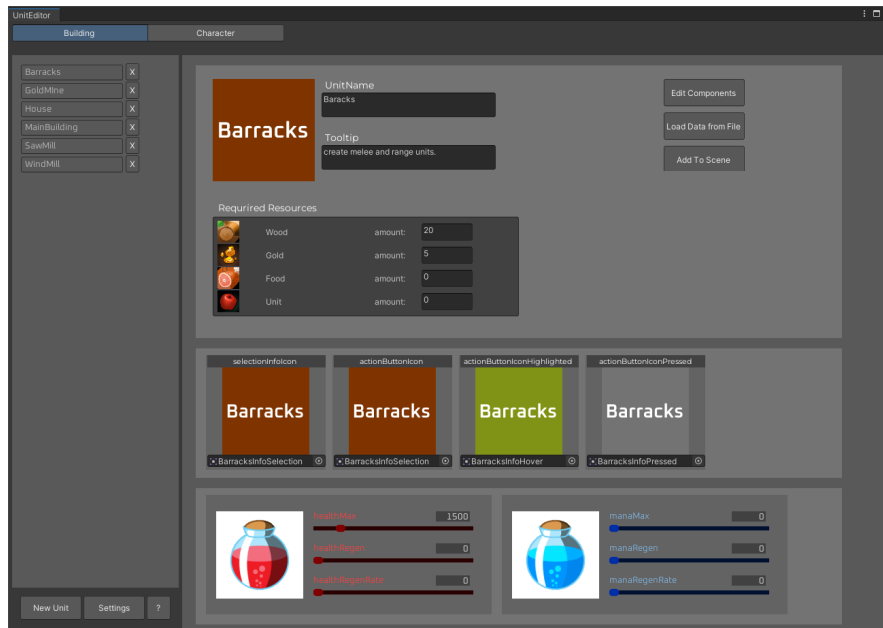
4 Properties Area

In der Properties Area werden alle zu einer unit gehörenden properties angezeigt und lassen sich editieren.

Create a Unit

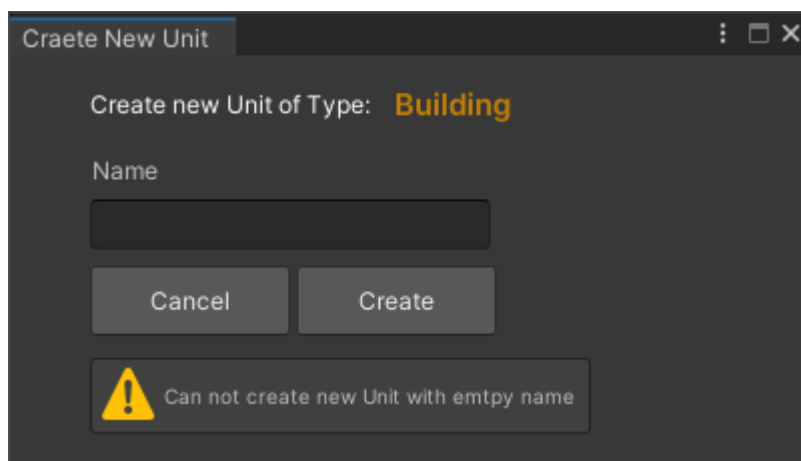
1.

Im Hauptfenster den New Unit Button anklicken.



2.

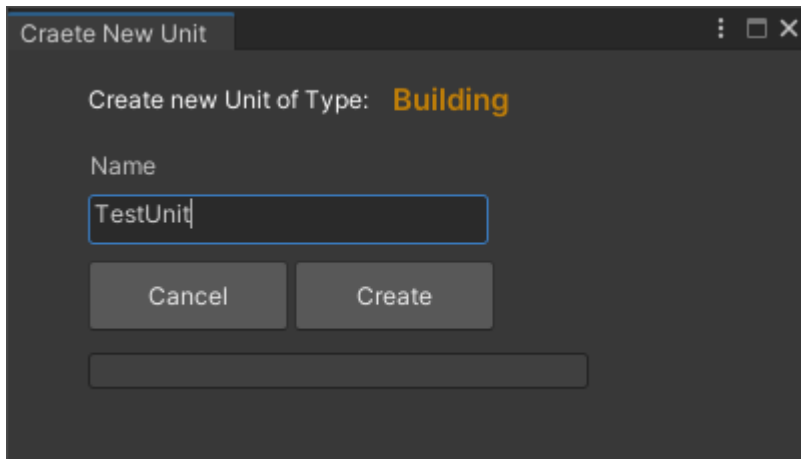
Das New Unit Window öffnet sich



In der obersten zeile wird zur info angezeigt zu welchem unit type eine neue einheit erstellt wird

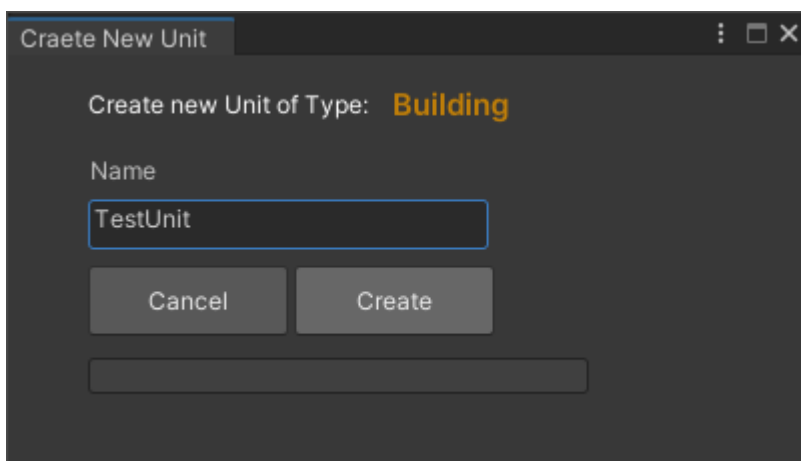
3.

Den Namen der Einheit in das Namensfeld eingeben



4.

Den Create Button anklicken.



5.

Eine neue Einheit wird erstellt.

Achtung:

Ist bereits eine Unit mit dem im Namensfeld angegebenen Namen vorhanden wird keine neue Einheit erstellt und ein Meldung ausgegeben.

Die Schritte 3 & 4 müssen dann wiederholt werden.

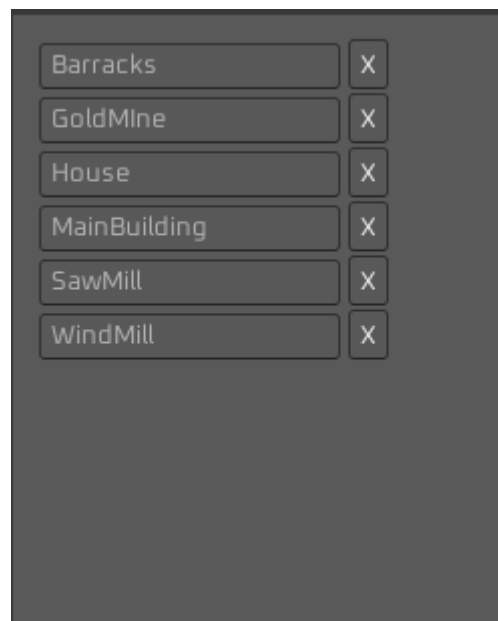
Nach Dem erstellen der Einheit wird das Fenster geschlossen.

Mit einem klick auf den "Cancel" Button wird das fenster geschlossen ohne das eine Einheit erstellt wird.

Delete a Unit

1.

In der Unit Button List den “X” Button der Einheit die gelöscht werden soll anklicken



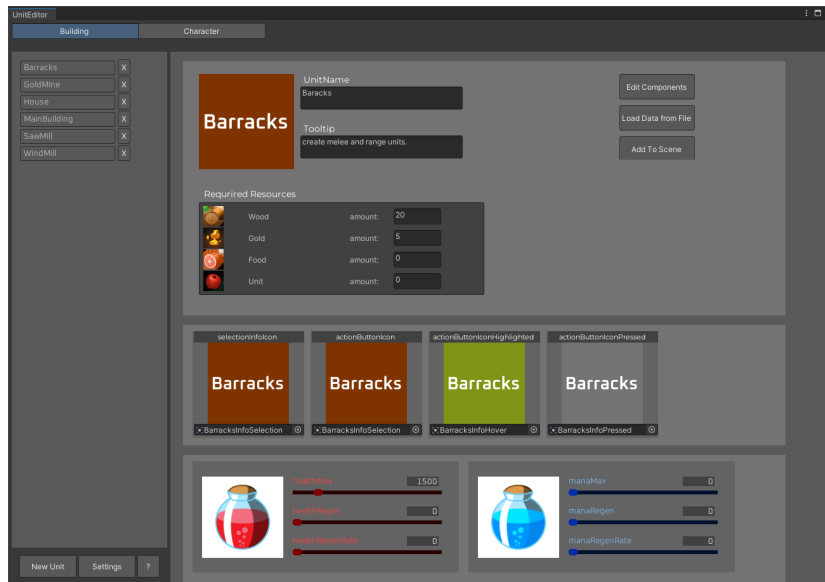
2.

Die gewählte Einheit wird gelöscht.

Change Editor Settings

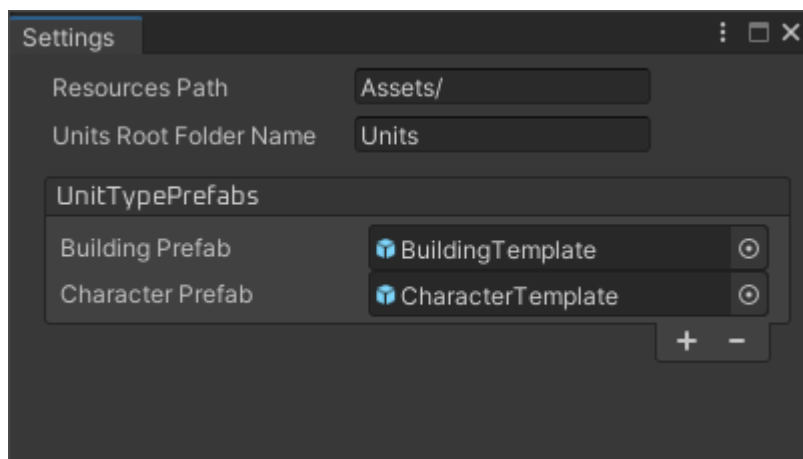
1.

Im Hauptfenster den Settings Button anklicken.



2.

Das Settings Window öffnet sich



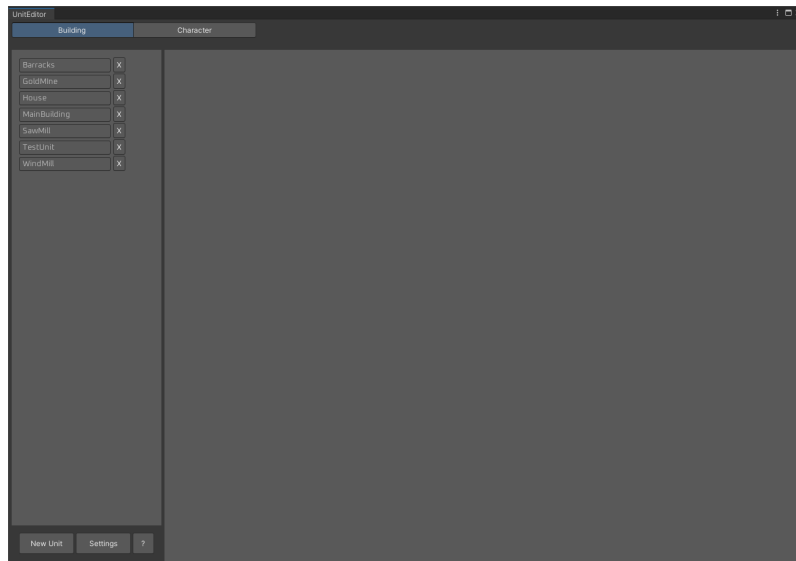
3.

Settings Editieren und das Fenster über den “x” Button oben rechts schliessen.

Edit Properties

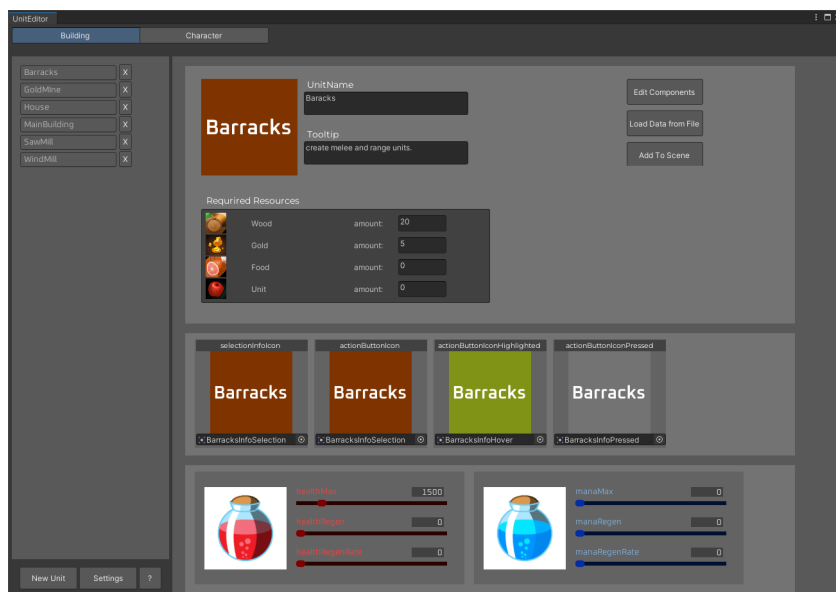
1.

Im Hauptfenster in der Unit Button List die Unit anklicken die Bearbeitet werden soll



2.

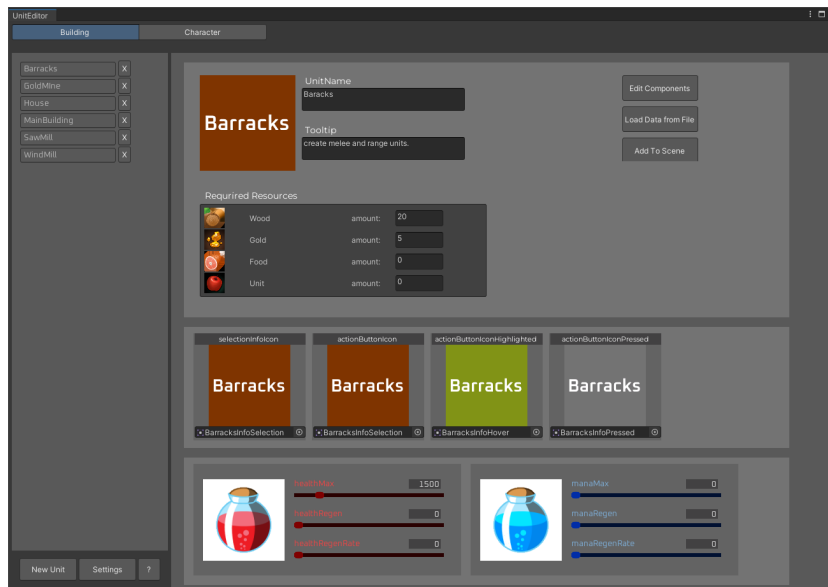
In der Properties Area werden die entsprechenden Unit Properties angezeigt und können bearbeitet werden



Load Data From CSV File

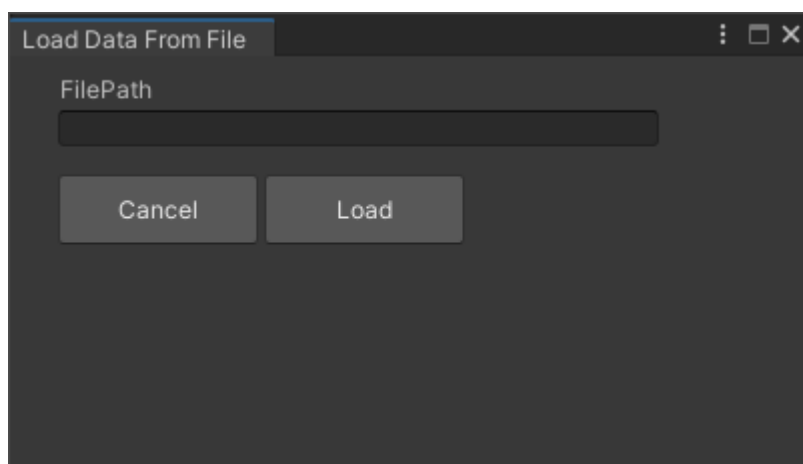
1.

Im Hauptfenster in der Properties Area der aktuell geladenen Unit den “Load from File” Button anklicken.



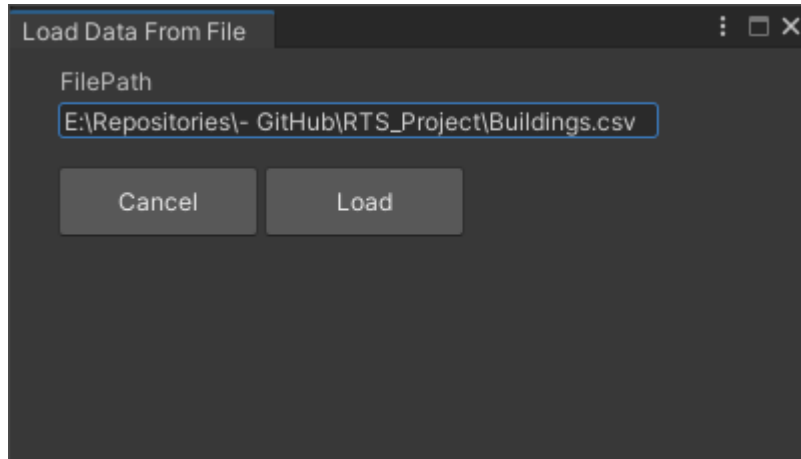
2.

Das Load from File Window öffnet sich.



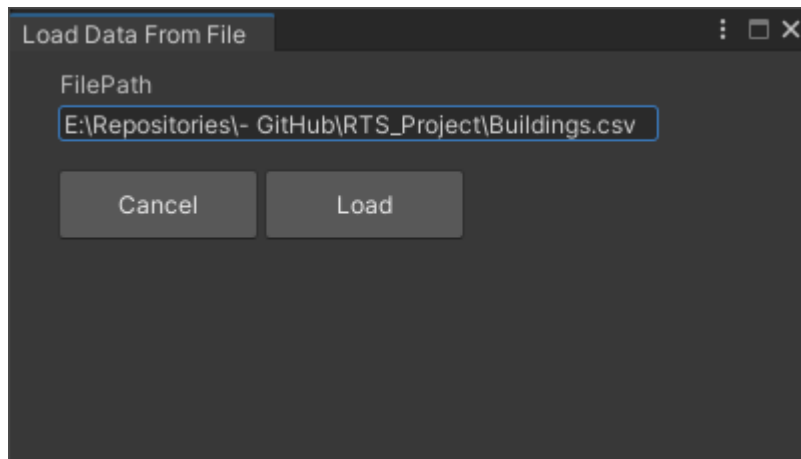
3.

Im Feld FilePath den vollständigen pfad der zu ladenden CSV Datei eingeben.



4.

Den Load Button anklicken.



5.

War der Pfad korrekt und ist in der Name der Aktuell in der Properties Area geladen Unit vorhanden werden die Daten aus der Datei in die Unit Data geladen und entsprechend in der Properties Area dargestellt.

