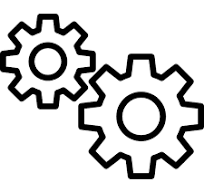
**Ein Bild, das Schrift, Grafiken, Screenshot, Grafikdesign enthält.

Automatisch generierte BeschreibungBedienungshandbuch**

**für**

**GPX-Editor**

**Installations- und**

** Gebrauchsanweisung**

Juni 2024 | Version 1.00 |

Deutsches Orginalbedienungshandbuch

Inhalt

[Hauptmenü 3](#_Toc169966258)

[Bearbeiten von Waypoints 6](#_Toc169966259)

[Bearbeiten von Tracks 9](#_Toc169966260)

[Bearbeiten von Routes 12](#_Toc169966261)

[Bearbeiten von Metadaten 15](#_Toc169966262)

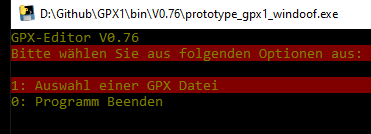
[Speichern der Änderungen einer Datei 19](#_Toc169966263)

[Öffnen des Programms und der GPX-Datei in Linux 20](#_Toc169966264)

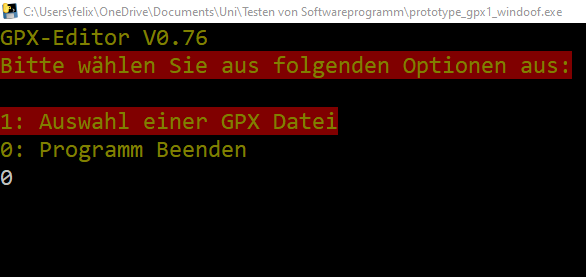
# Hauptmenü

Starten Sie das Programm durch doppelten Linksklick auf die Datei in Ihrem Ordner.

Im Anschluss öffnet sich das Programm mit Folgendem Fenster:

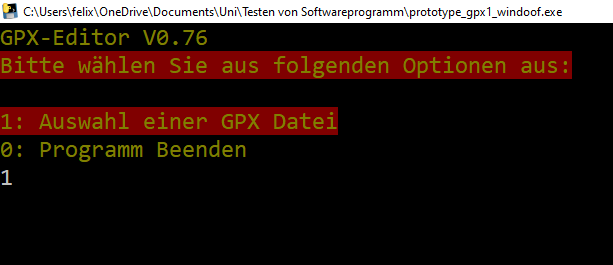


Wenn Sie das Programm wieder Beenden wollen drücken Sie die 0 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



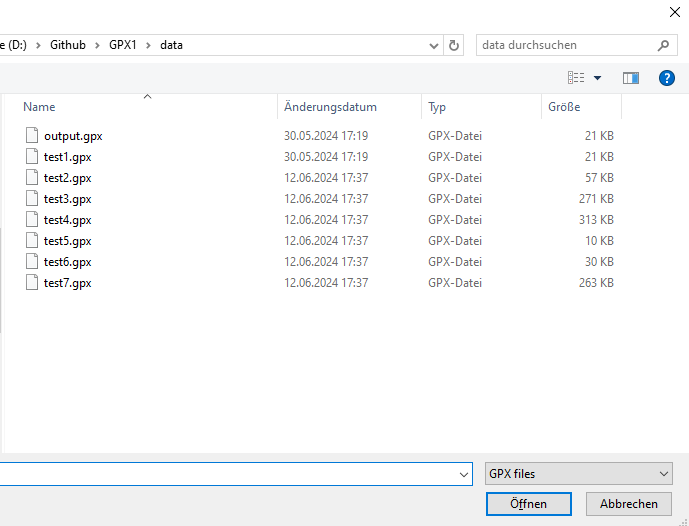
Eingabe der 0

Drücken Sie die 1 um eine GPX-Datei in das Programm einzufügen und Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch das Drücken der Entertaste.



Eingabe der 1

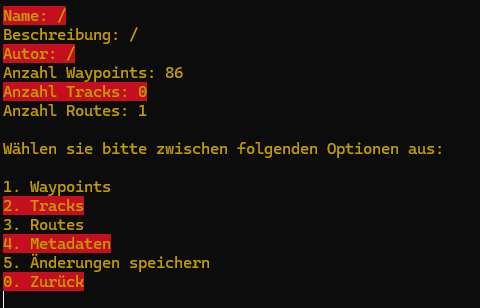
Es öffnet sich das nachfolgende Fenster in dem Sie nun eine Datei mit dem Dateiformat .gpx Auswählen müssen:



Auswählen einer GPX-Datei

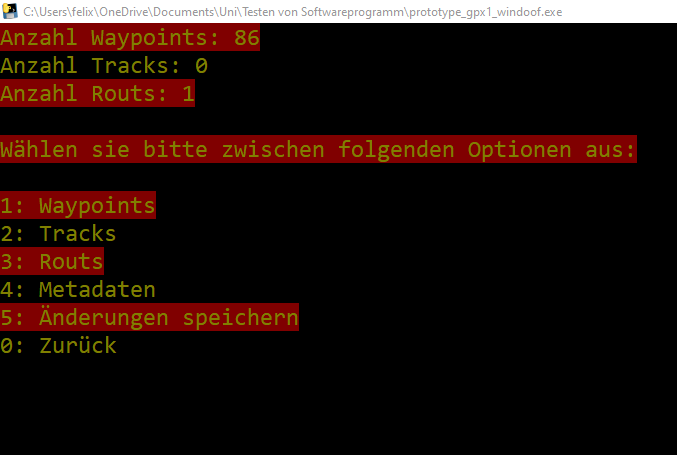
Durch Doppelklick mit der linken Maustaste können Sie Ihre Auswahl bestätigen.

Im nächsten Untermenü können sie am Oberen linken Rand die Anzahl der Waypoints, Tracks und Routes in Ihrer Datei sehen.

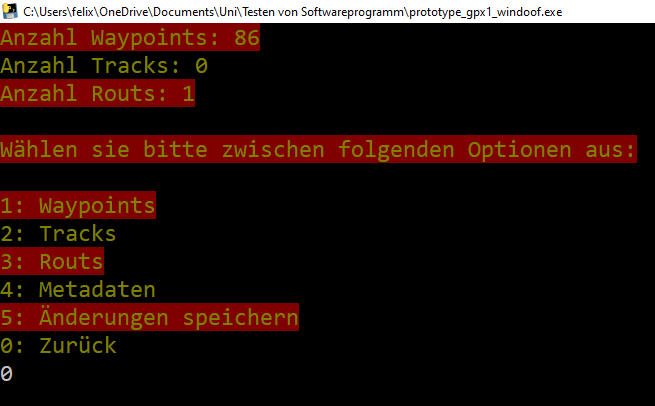


Jetzt haben Sie sechs Optionen zum weiteren Verlauf:

* Waypoints: zum Bearbeiten der Waypoints
* Tracks
* Routs
* Metadaten
* Änderungen speichern
* Zurück



Wenn Sie zurück möchten, um eine neue GPX-Datei auszuwählen, drücken Sie die 0 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter

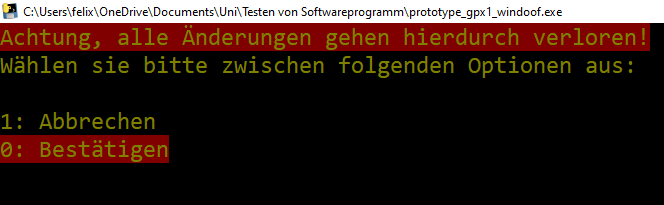


Eingabe der 0 um zurück zu kommen

Als nächstes müssen Sie nochmals Bestätigen, ob Sie wirklich zurückwollen.

Durch Eingabe der 0 und bestätigen mit Enter kommen Sie wieder ins Hauptmenü.

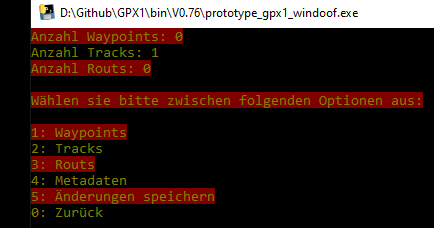
Durch Eingabe der 1 und bestätigen mit Enter kommen Sie zurück zur Auswahl der Bearbeitungsmöglichkeiten.



Achtung nach bestätigen werden alle nicht gespeicherten Änderungen gelöscht!

# Bearbeiten von Waypoints

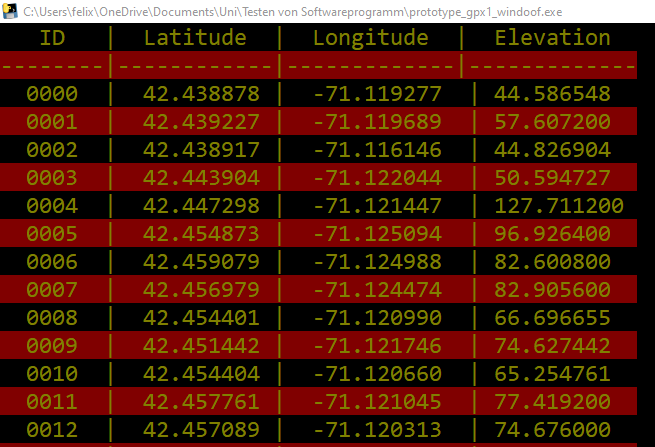
Um Waypoints zu bearbeiten, drücken Sie die 1 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter:



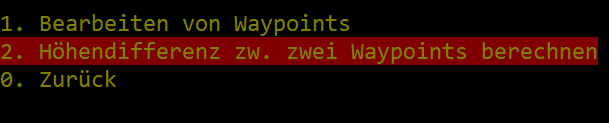
Eingabe der 1 um Waypoints zu bearbeiten

Im nächsten Fenster werden Ihnen die Waypoints aufgelistet die sich in Ihrer Datei befinden.

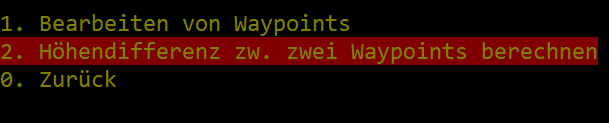
Diese sind geordnet nach ID und mit den Parametern Latitude, Longitude und Elevation aufgelistet.



Im diesem Menüfenster haben Sie nun die Möglichkeit Waypoints zu bearbeiten, die Höhendifferenz zwischen zwei Waypoints zu berechnen oder zurück zum vorherigen Untermenü zu gehen:

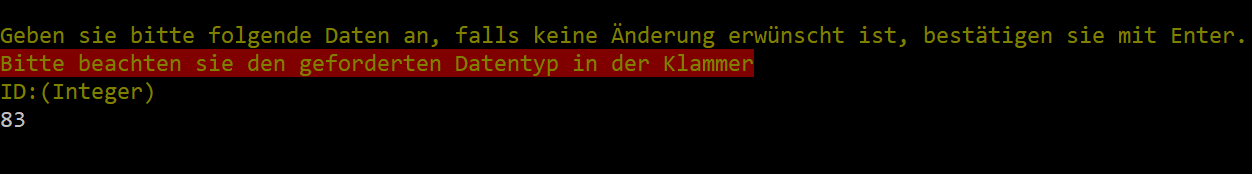


Durch Eingabe der 1 und Bestätigen mit Enter können Sie Waypoints bearbeiten:



Eingabe der 1 um Waypoints zu bearbeiten

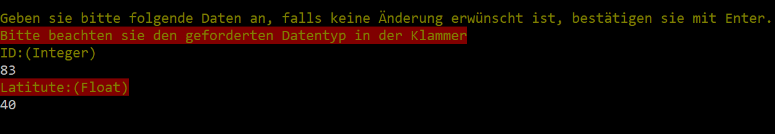
Als nächstes erscheinen wieder alle Waypoints auf Ihrem Bildschirm und Sie können eine Waypoint-ID eingeben, welche Sie bearbeiten wollen:



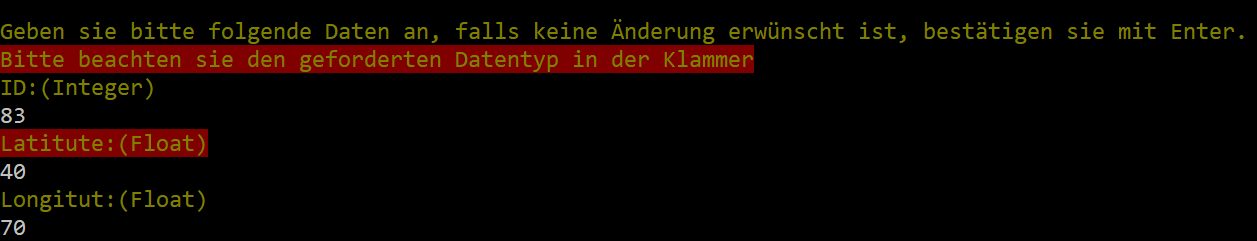
Eingabe des gewünschten Waypoints

Achtung die ID muss im geforderten Datentyp in der Klammer angegeben werden!

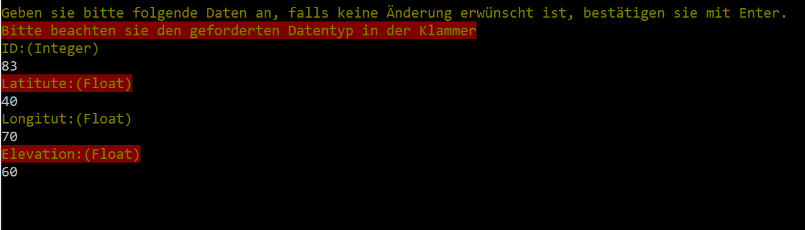
Als nächstes kann die Latitute bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Latitute nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.



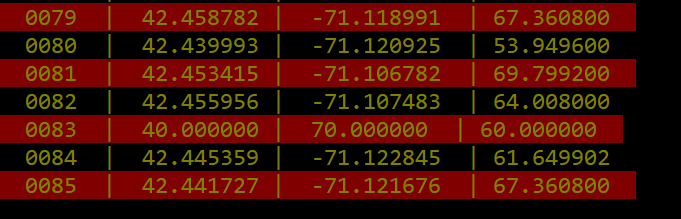
Als nächstes kann die Longitut bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Longitut nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.



Als nächstes kann die Elevation bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Elevation nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.

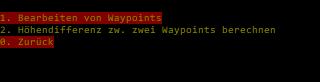


Im nächsten Fenster wird Ihnen die Tabelle der Waypoints mit dem veränderten Wert angezeigt.



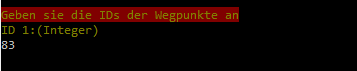
Wenn Sie einen weiteren Waypoint bearbeiten wollen, drücken sie nochmals die 1 und bestätigen dies mit Enter.

Sollten Sie die Höhendifferenz zwischen zwei Waypoints berechnen wollen, drücken Sie die 2 und Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.

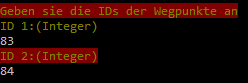


Im nächsten Fenster wird Ihnen die Liste aller Waypoints angezeigt.

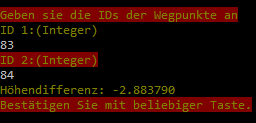
Jetzt können Sie die erste ID eines Waypoints eingeben und bestätigen Sie diesen mit Enter.



Jetzt können Sie die zweite ID eines Waypoints eingeben und bestätigen Sie diesen mit Enter.



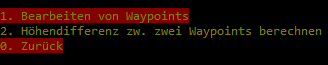
Auf dem Bildschirm wird Ihnen die Höhendifferenz angezeigt.



Höhendifferenz zwischen zwei ausgewählten Punkten

Durch Drücken einer beliebigen Taste kehren Sie zur Waypointbearbeitung zurück.

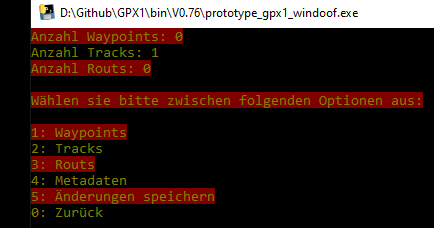
Wenn Sie zurück zur Auswahl der Bearbeitungsmöglichkeiten kommen wollen, drücken Sie die 0 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



Eingabe der 0 um zum Auswahlmenü zu kommen

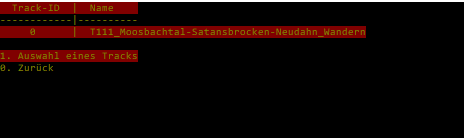
# Bearbeiten von Tracks

Um einen Track zu bearbeiten, drücken Sie die 2 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



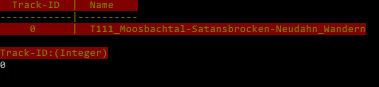
Eingabe der 2 um Tracks zu bearbeiten

Im nächsten Fenster drücken Sie die 1 um einen Track auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



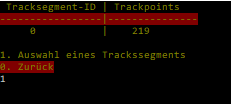
Eingabe der 1 um die Tracks auswählen zu können

Geben Sie die ID des Tacks ein den Sie bearbeiten wollen.



Nun wird Ihnen angezeigt wie viele Trackpoints in dem Track enthalten sind.

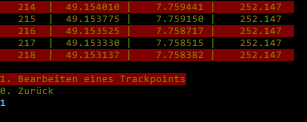
Mit der Eingabe der 1 und dem Bestätigen mit Enter können sie ein Tracksegment auswählen.



Geben Sie die gewünschte Tracksegment-ID ein.

Jetzt sehen Sie alle Trackpoints Ihres Segments aufgelistet.

Um einen Trackpoint zu bearbeiten, drücken sie die 1 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



Um einen Trackpoint zu bearbeiten, geben Sie die ID des Trackpoints ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



Achtung die ID muss im geforderten Datentyp in der Klammer angegeben werden!

Als nächstes kann die Latitute bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Latitute nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.



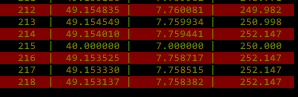
Als nächstes kann die Longitut bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Longitut nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.



Als nächstes kann die Elevation bearbeitet werden, durch Eingabe eines neuen Wertes. Sollten Sie die Elevation nicht verändern wollen, muss nichts Eingegeben werden und dies mit Enter bestätigt werden.



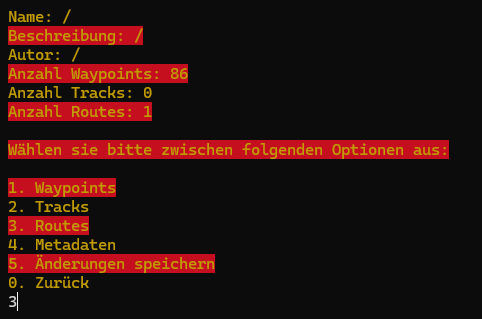
Im nächsten Fenster wird Ihnen die Tabelle der Trackpoints mit dem veränderten Wert angezeigt



Wenn Sie einen weiteren Trackpoint bearbeiten wollen, drücken sie nochmals die 1 und bestätigen dies mit Enter.

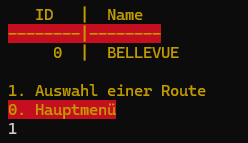
# Bearbeiten von Routes

Um Routes zu bearbeiten, drücken Sie die 3 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



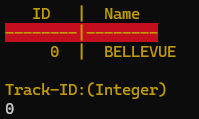
Eingabe der 3 um Routes bearbeiten zu können

Im nächsten Fenster drücken Sie die 1 um eine Route auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



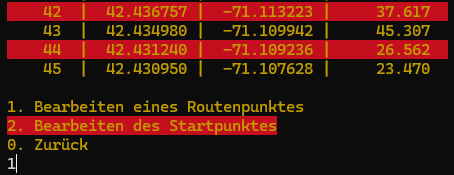
Eingabe der 1 um die Route auswählen zu können

Geben Sie die ID der Route ein die Sie bearbeiten wollen.



Jetzt sehen Sie alle Routenpunkte der Route aufgelistet.

Um einen Routenpunkt zu bearbeiten, drücken sie die 1 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter.



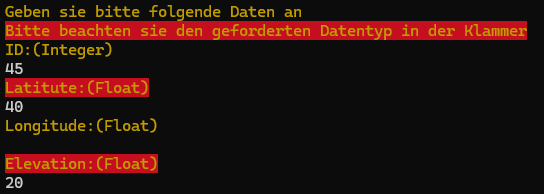
Anschließend müssen Sie die ID des zu bearbeitenden Routenpunktes eingeben und mit Enter bestätigen.



ID des zu bearbeitenden Routenpunktes

Achtung die ID muss im geforderten Datentyp in der Klammer angegeben werden!

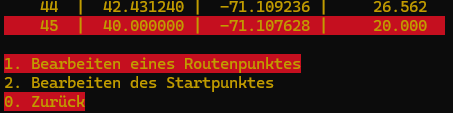
Als nächstes können die Latitude, Longitude und Elevation geändert werden. Dies erfolgt durch Eingabe des jeweiligen neuen gewünschten Wertes und anschließende Bestätigung mit Enter oder falls Sie keine Änderung wünschen, durch die simple Bestätigung mit Enter ohne Eingabe eines neuen Wertes.



veränderter Wert

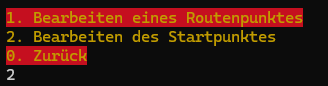
unveränderter Wert

Im nächsten Fenster wird Ihnen die Tabelle der Routenpunkte mit den veränderten Werten angezeigt.

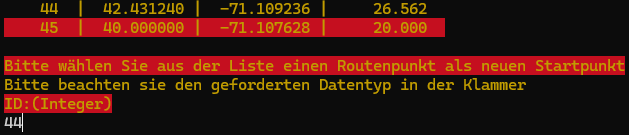


Wenn Sie einen weiteren Routenpunkt bearbeiten wollen, drücken sie nochmals die 1 und bestätigen dies mit Enter.

Nachdem Sie die ID der Route eingegeben haben können Sie auch den Startpunkt der Route bearbeiten, indem Sie 2 eingeben und mit Enter bestätigen. (Diese Funktion ist besonders bei geschlossenen Routen nützlich).

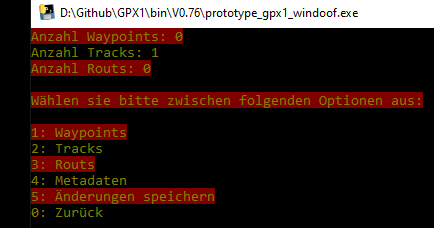


Geben Sie nun die ID des Routenpunktes ein den Sie als neuen Startpunkt festlegen wollen und bestätigen Sie mit Enter.



# Bearbeiten von Metadaten

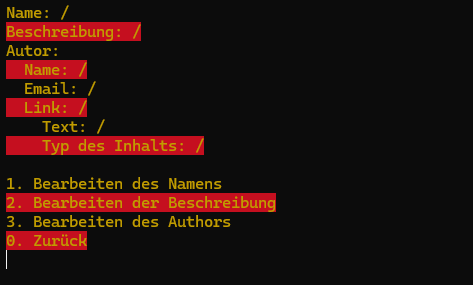
Um Metadaten zu bearbeiten, drücken Sie die 4 und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Enter:



Eingabe der 4 um Metadaten zu bearbeiten

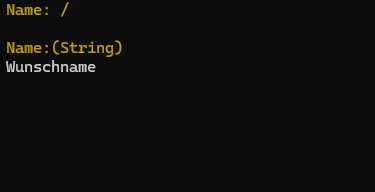
Nun können Sie im nächsten Fenster entweder den Namen, die Beschreibung oder den Autor der GPX-Datei bearbeiten oder wieder zurück in das Hauptmenü gelangen.

Durch Eingabe der 1 und Bestätigen mit Enter können Sie den Namen der Datei bearbeiten:



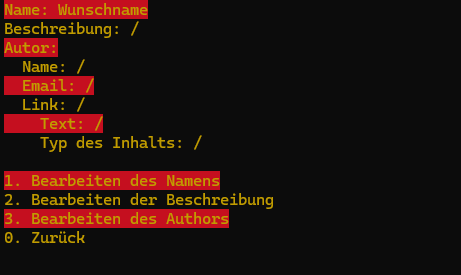
Eingabe der 1 um den Namen zu bearbeiten

Geben Sie nun den gewünschten Namen der Datei ein und bestätigen Sie mit Enter:



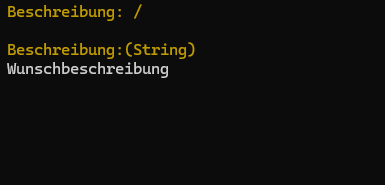
Der Name der Datei wurde angepasst.

Durch Eingabe der 2 und Bestätigen mit Enter können sie die Beschreibung der Datei bearbeiten:



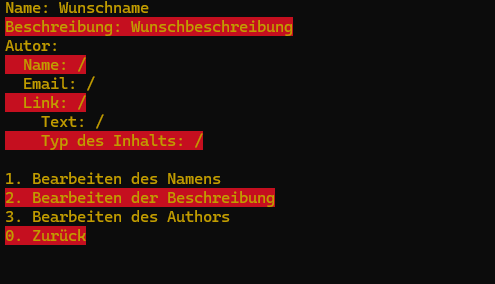
Eingabe der 2 um die Beschreibung zu bearbeiten

Geben Sie nun die gewünschte Beschreibung ein und bestätigen Sie mit Enter:



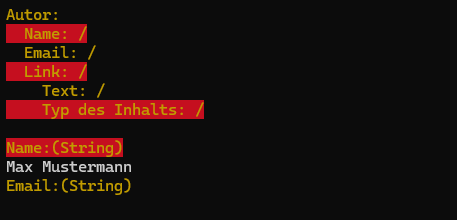
Die Beschreibung wurde angepasst.

Durch Eingabe der 3 und Bestätigen mit Enter können Sie die Information zum Autor bearbeiten:

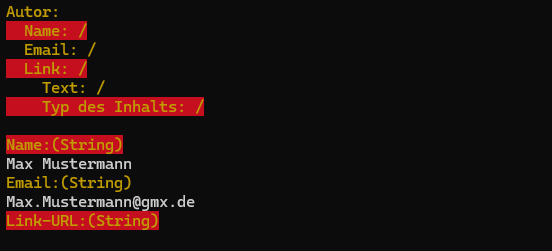


Eingabe der 3 um den Autor zu bearbeiten

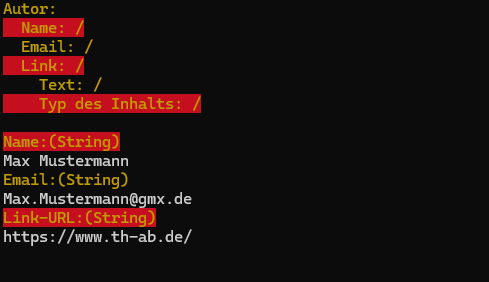
Hier können Sie Name, E-Mail, Link, Text und Typ des Inhalts hinterlegen. Zuerst geben Sie den gewünschten Namen ein und bestätigen Sie mit Enter.



Als nächstes geben Sie die gewünschte zu hinterlegende Email ein und bestätigen Sie erneut mit Enter:



Zunächst geben Sie eine gewünschte zu hinterlegende Link-URL ein und bestätigen Sie erneut mit Enter:



Geben Sie danach einen gewünschten Text zum Link ein und bestätigen Sie mit Enter:



Zuletzt geben Sie den Typ des Inhalts ein und bestätigen Sie mit Enter:

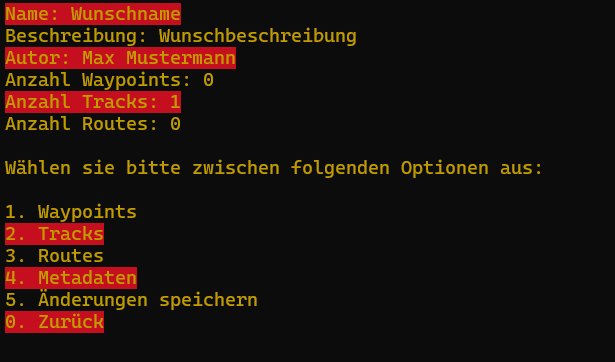


Nun können Sie ihre Eingaben überprüfen und Notfalls erneut bearbeiten. Wenn alle Eingaben stimmen, können Sie durch Eingabe und Bestätigen der 0 mit Enter zurück in das Hauptmenü und ihre Änderungen speichern.

# Speichern der Änderungen einer Datei

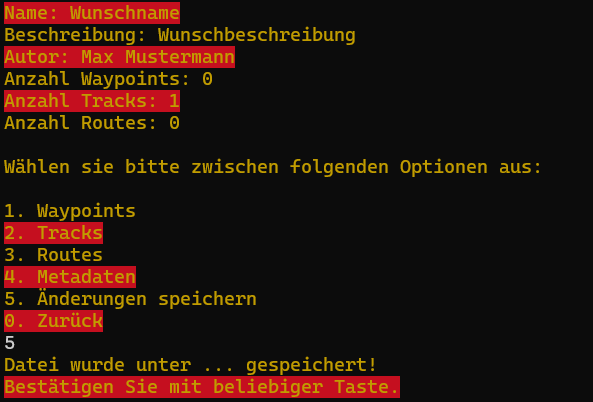
Um ihre Änderungen zu speichern, gelangen Sie von ihrem Jeweiligen Menü nach Bearbeitung zurück in das Hauptmenü durch Eingabe der 0 und Bestätigen mit der Enter Taste.

Durch Eingabe der 5 im Hauptmenü und Bestätigen mit der Enter Taste können Sie ihre vorgenommenen Änderungen speichern:



Eingabe der 5 um Änderungen zu speichern

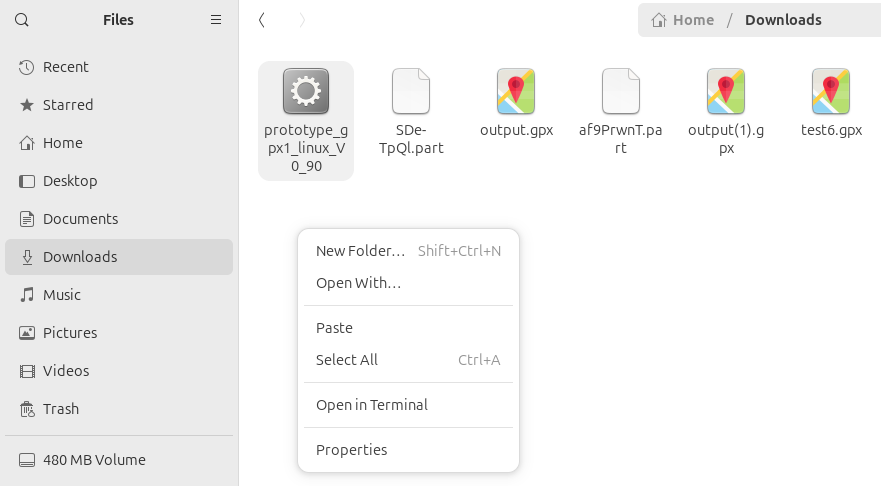
Bestätigen Sie erneut mit einer beliebigen Taste:



Ihre Änderungen wurden gespeichert. Die gespeicherte Datei wird als „output.gpx“ auf ihrem Rechner gespeichert. Sie müssen manuell Außerhalb des Programms diesen Namen individuell ändern. Falls Sie diesen Namen nicht anpassen, wird bei erneutem Ändern und Speichern einer GPX-Datei diese Datei „output.gpx“ überschrieben und ihre Daten gehen verloren.

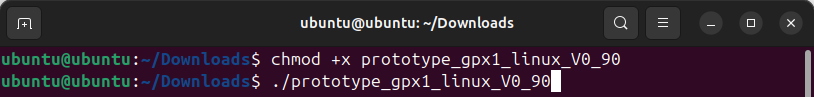
# Öffnen des Programms und der GPX-Datei in Linux

Um das Programm in Linux zu öffnen, müssen sie zuerst ihre Dateien öffnen und Rechtsklick auf eine leere stelle drücken. Anschließen wählen Sie „Open in Terminal“.

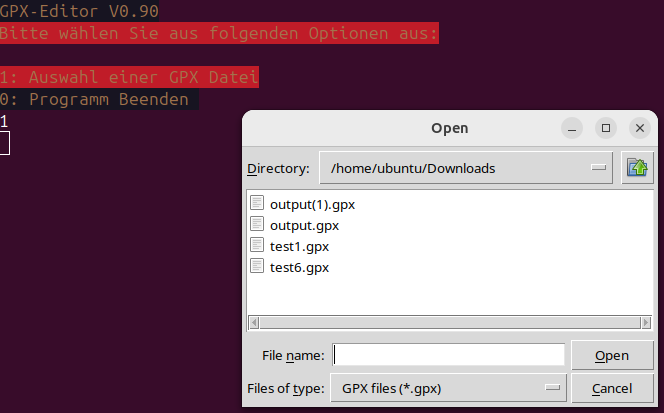


Stelle an der Rechtsklick gedrückt wurde

Daraufhin öffnet sich folgendes Fenster in welches Sie die 2 abgebildeten Zeilen Code übernehmen und sich das Programm durch betätigen von Enter öffnet.



Um eine GPX-Datei auszuwählen, geben sie eine 1 ein und bestätigen Sie mit Enter wodurch sich folgendes Fenster öffnet.

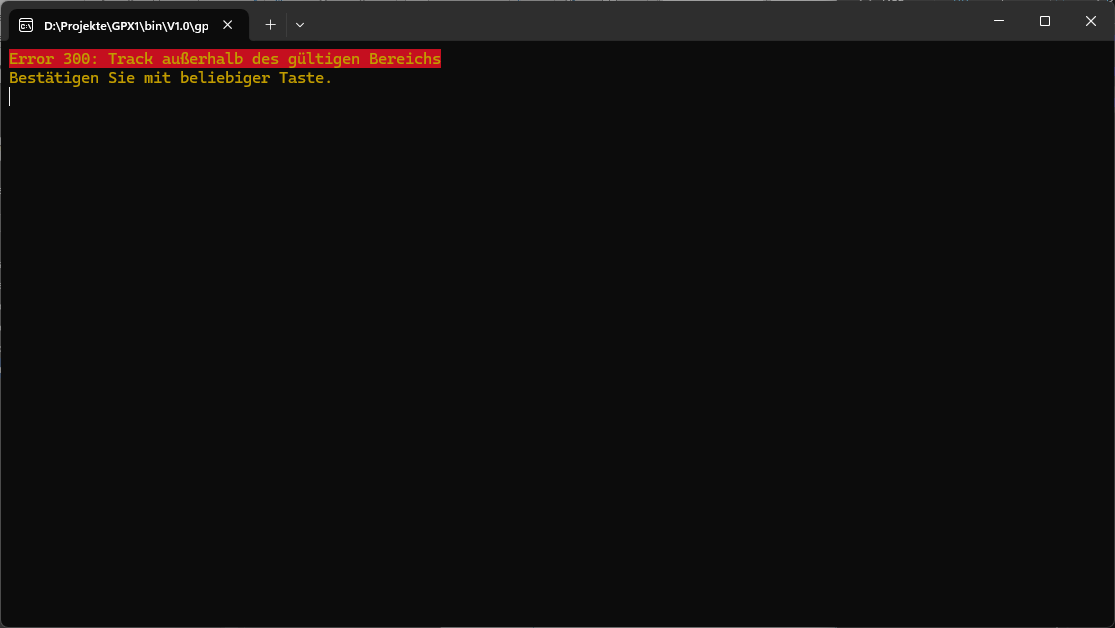


Sie können nun die gewünschte Datei mit der Maus auswählen und über Enter oder „Open“ bestätigen.

Daraufhin öffnet sich ein Untermenü und Sie können, wie auf Seite 4 beschrieben, fortfahren.

Fehlermeldungen

Falls es während der Bedienung des Programms zu einer fehlerhaften Eingabe o.ä. kommen, wird eine Fehlermeldung bestehend aus Error-Code und Fehlermeldung ausgegeben.



Error-Code

Fehlermeldung

Die Error-Codes sind dabei folgendermaßen kategorisiert:

* 1xx: Fehler beim Öffnen oder Schreiben der Datei
* 2xx: Fehler der Waypoint-Funktionalitäten
* 3xx: Fehler der Tackpoint-Funktionalitäten
* 4xx: Fehler der Route-Funktionalitäten
* 5xx: Fehler der Metadaten- Funktionalitäten

In folgender Liste werden alle Error-Codes mit dazugehöriger Fehlermeldung aufgelistet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Error-Code | Fehlermeldung | Mögliche Fehlerbehebung |
| 100 | Fehler beim parsen der GPX-Datei. |  |
| 101 | Fehler beim Laden der GPX-Datei. |  |
| 102 | Keine Datei ausgewählt. |  |
| 103 | Kein Speicherort ausgewählt. |  |
| 200 | Waypoint 1 nicht vorhanden! |  |
| 201 | Waypoint 2 nicht vorhanden! |  |
| 202 | Keine Elevation Informationen zu Waypoint 1 vorhanden! |  |
| 203 | Keine Elevation Informationen zu Waypoint 2 vorhanden! |  |
| 204 | Waypoint nicht vorhanden! |  |
| 205 | Latitude außerhalb des erlaubten Bereichs! -90 <= Latitude <= 90 |  |
| 206 | Kein Waypoint ausgewählt! |  |
| 300 | Track außerhalb des gültigen Bereichs. |  |
| 301 | Tracksegment ausserhalb des gültigen Bereichs! |  |
| 302 | Latitude außerhalb des erlaubten Bereichs! -90 <= Latitude <= 90 |  |
| 303 | Latitude außerhalb des erlaubten Bereichs! -180 <= Longitude <= 180 |  |
| 304 | Trackpoint nicht vorhanden! |  |
| 305 | Kein Trackpoint ausgewählt! |  |
| 402 | Latitude außerhalb des erlaubten Bereichs! -90 <= Latitude <= 90 |  |
| 403 | Longitude außerhalb des erlaubten Bereichs! -180 <= Longitude <= 180 |  |
| 404 | Routenpunkt nicht vorhanden! |  |
| 405 | Kein Routenpunkt ausgewählt! |  |
| 406 | Route oder Routenpunkt nicht vorhanden! |  |
| 407 | Keine Route ausgewählt! |  |
| 408 | Kein Routenpunkt ausgewählt! |  |
| 409 | Route außerhalb des gültigen Bereichs! |  |
| 500 | E-Mail im falschen Format angegeben! |  |
| 501 | Um Link-Text order Link-Type zu setzen, darf Link nicht leer sein. |  |