Pfadfinder DB  
   
Handbuch

**Inhaltsverzeichnis**

[1. Einleitung 2](#__RefHeading___Toc409623673)

[1.1. Für Eilige – die FAQs 2](#__RefHeading___Toc30_1513561466)

[1.1.1. Ich bin Trupp-Leiter, wie finde ich die offenen Zahlungen? 2](#__RefHeading___Toc32_1513561466)

[1.1.2. Was ist eine Zahlung für eine Buchung? 3](#__RefHeading___Toc34_1513561466)

[2. Überblick 4](#__RefHeading___Toc64_538646119)

[2.1. Menüpunkte 4](#__RefHeading___Toc66_538646119)

[3. Aktivitäten / Aktionen 8](#__RefHeading___Toc68_538646119)

[3.1. Suche 8](#__RefHeading___Toc70_538646119)

[3.2. Anzeige / Änderung 8](#__RefHeading___Toc72_538646119)

[4. Buchungen 9](#__RefHeading___Toc74_538646119)

[4.1. Buchungssuche 9](#__RefHeading___Toc76_538646119)

[4.2. Anzeige 9](#__RefHeading___Toc78_538646119)

[4.3. Buchungsliste / Übersicht 9](#__RefHeading___Toc80_538646119)

[4.3.1. Schnellsuche / Filterung / Sortierung 10](#__RefHeading___Toc82_538646119)

[4.3.2. Änderung der Buchung 11](#__RefHeading___Toc84_538646119)

[4.3.3. Erstellung / Anzeige der Zahlungen 11](#__RefHeading___Toc86_538646119)

[4.3.4. Prüfungen 12](#__RefHeading___Toc88_538646119)

[4.4. Erstellung von Buchungen 12](#__RefHeading___Toc90_538646119)

[4.4.1. Ergebnisanzeige 13](#__RefHeading___Toc92_538646119)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Autor | Anmerkung | Datum | Status |
| Thomas Frühbeck | Arbeitsversion Erstausgabe | 13.02.2012 | DRAFT |
|  |  |  |  |

# Einleitung

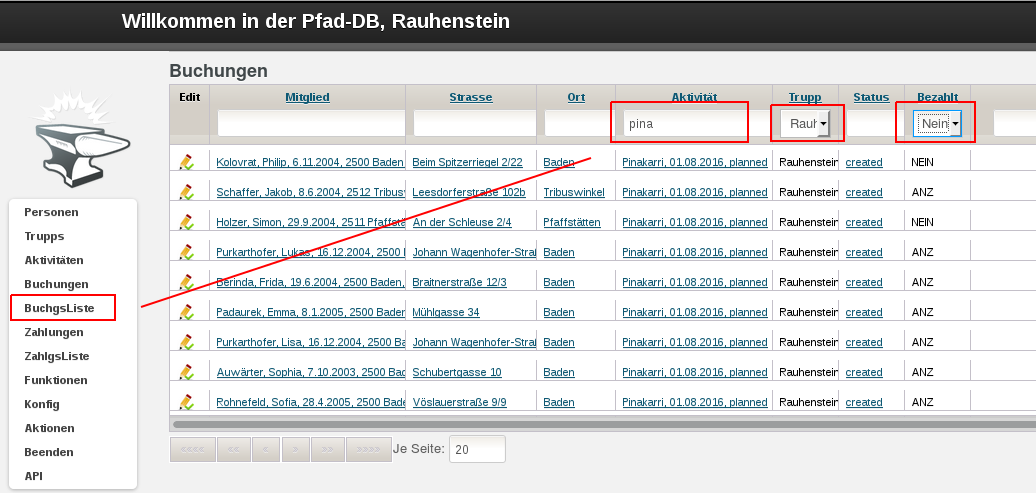
Die Pfadfinder Datenbank dient zur Verwaltung von Personen, Buchungen und Zahlungen der Pfadfinder Baden.

## Für Eilige – die FAQs

### Ich bin Trupp-Leiter, wie finde ich die offenen Zahlungen?

Wähle "Buchungsliste"

1. Aktivität - Tippe Namensteil der Aktivität (zB "mit", "pina")
2. Trupp - wähle "Rauhenstein"
3. Bezahlt - wähle "Nein"



Erklärung:

* Filter „Aktivität“
  + die Aktivitäten können per Namensteil gefiltert werden
* DropDown-Filter „Bezahlt“:
  + Nein: bedeutet keine oder Teilzahlung - Zahlung nicht vollständig eingelangt
  + Anz: nur Anzahlung eingelangt
  + Ja: Zahlungen vollständig eingelangt

### Was ist eine Zahlung für eine Buchung?

Eine Zahlung kann sich auf mehrere Buchungen beziehen (zB ich zahle für mich und meine Kinder ein Mal 120 EUR Mitgliedsbeitrag = 4 Buchungen Mitglied 2015/2016)

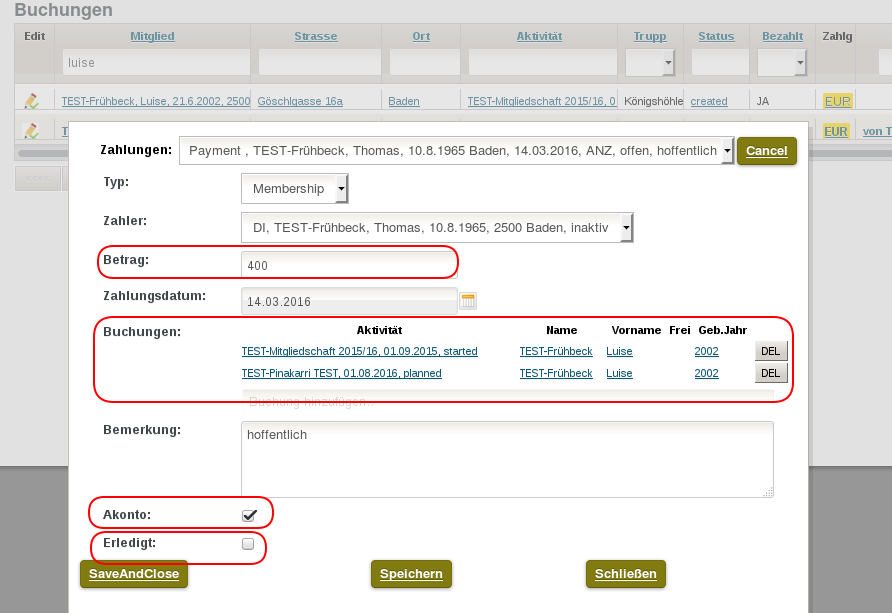
Eine Zahlung kann auch nur ein Teilbetrag = Anzahlung zu einem Lager sein.

Wenn eine Zahlung zum Lager einlangt, und sie nicht den gesamten Betrag darstellt, wird sie vom Kassier als "Anzahlung" eingetragen.

Der Kassier folgende Möglichkeiten:

* Eine Zahlung kann sich auf mehrere Buchungen beziehen (ich zahle für mich und meine Kinder 1x 120 EUR Mitgliedsbeitrag)
* Eine Buchung kann mehere Zahlungen haben (Anzahlung, Restbetrag)
* \_Jede\_ Zahlung zu einer Buchung kann die "letzte" sein, die die Buchung schließlich "bezahlt" - also "erledigt"

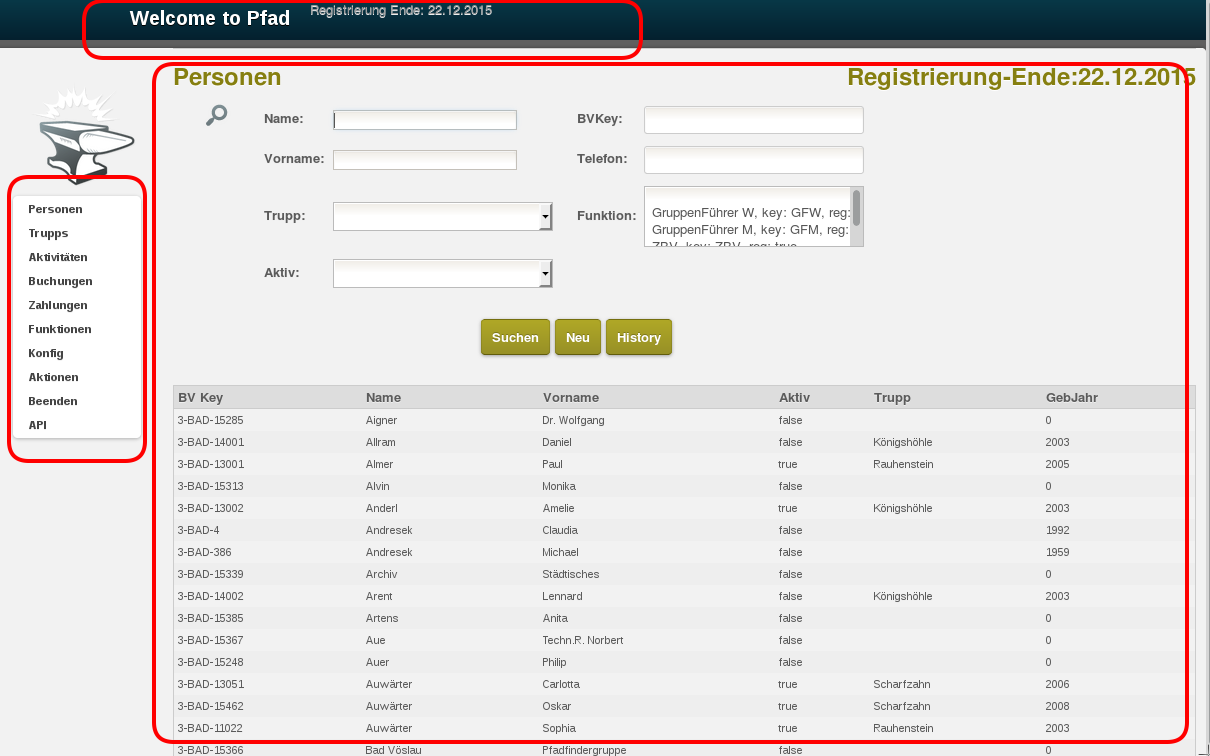
Anbei ein Beispiel, wie das aussehen kann:



# Überblick

Die Applikation ist in folgende Bereiche gegliedert:

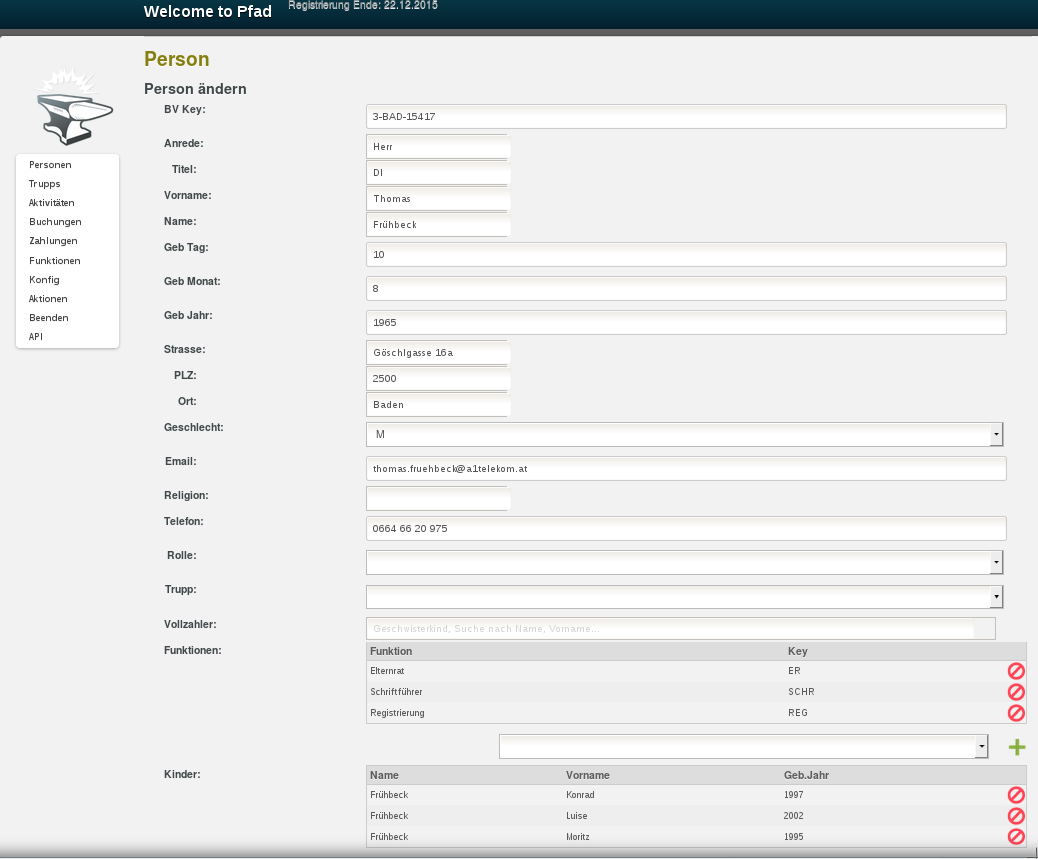
* Kopfleiste
* Menü
* Datenbereich



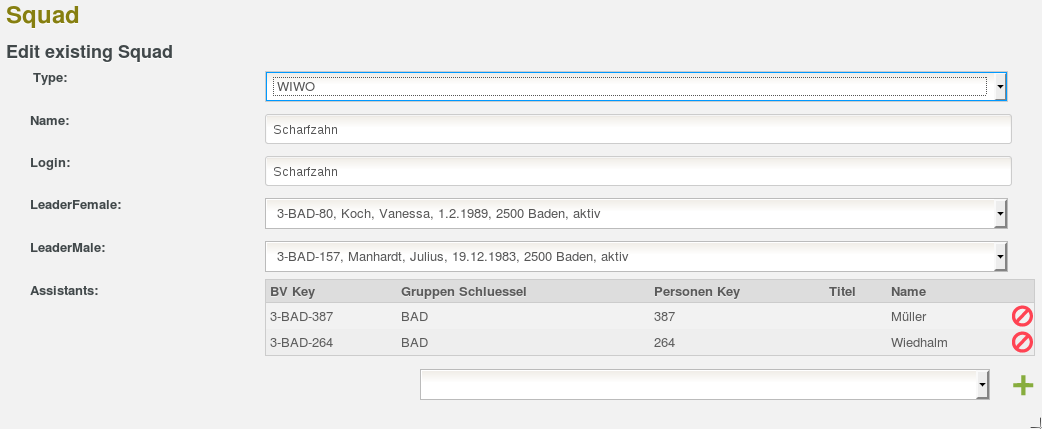
## Menüpunkte

Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:

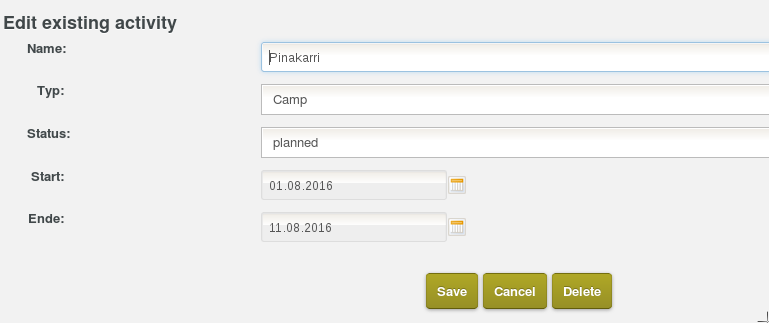
* Personen – Eingabe und Verwaltung von Personen
  + Eingabe von Name, Adresse, Geburtsdatum, etc
  + Zuweisung zu Trupps
  + Zuweisung von Funktionen
  + Eltern / Kind Beziehung herstellen
  + Vollzahler-Referenz herstellen
  + Zusatzattribute verwalten: Trail, Gilde, Aktiv..



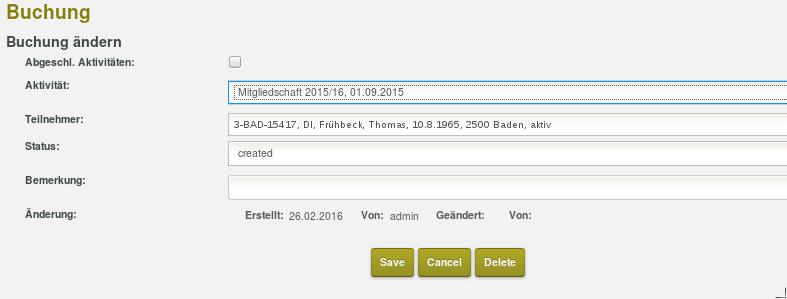
* Trupps
  + Name, Stufe (WIWO, GUSP, ...)
  + Leiter männlich/weiblich
  + Assistenten



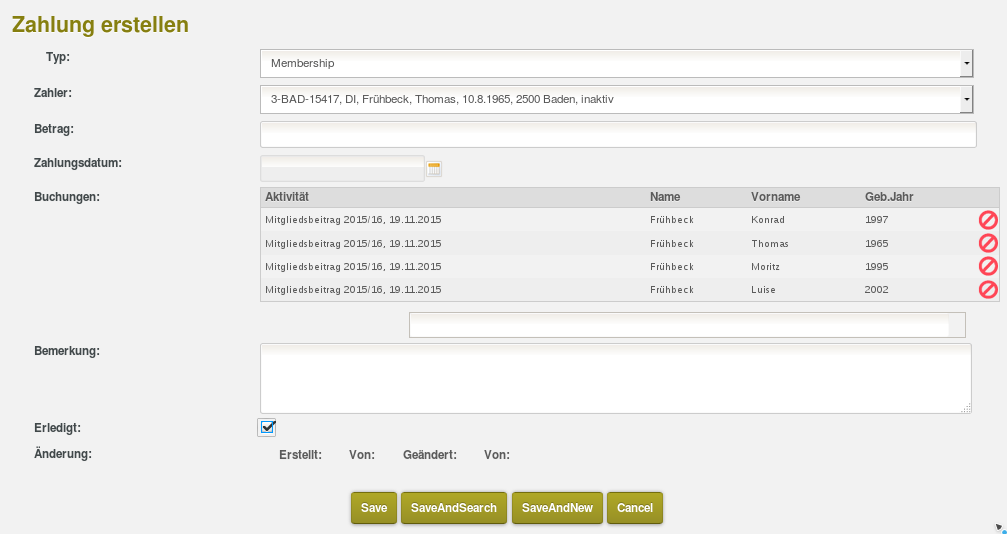
* Aktivitäten / Aktionen
  + Name, Typ, Status, Beginn, Ende



* Buchungen
  + Aktivität / Aktion
  + Mitglied / Teilnehmer
  + Status der Buchung (zB Storno), Bemerkung



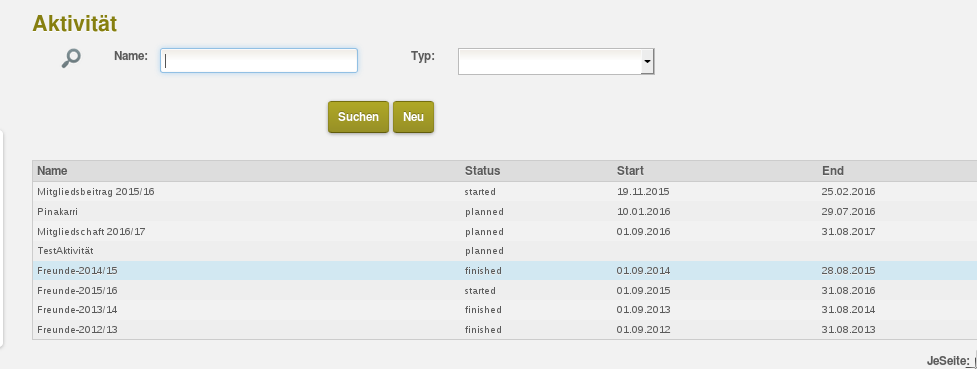
* Zahlungen
  + Art der Zahlung (wird bei der Buchungszuweisung autom. Ermittelt)
  + Zahler (Mitglied, optional)
  + Betrag
  + Liste der Buchungen, auf die sich die Zahlung bezieht
  + Erledigt: wenn gesetzt, werden alle verbundenen Buchungen als „bezahlt“ geführt



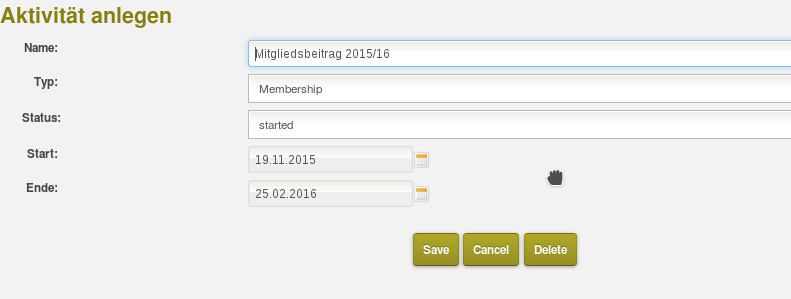
# Aktivitäten / Aktionen

Aktivitäten sind die Grundlage der Buchungen.

## Suche



## Anzeige / Änderung

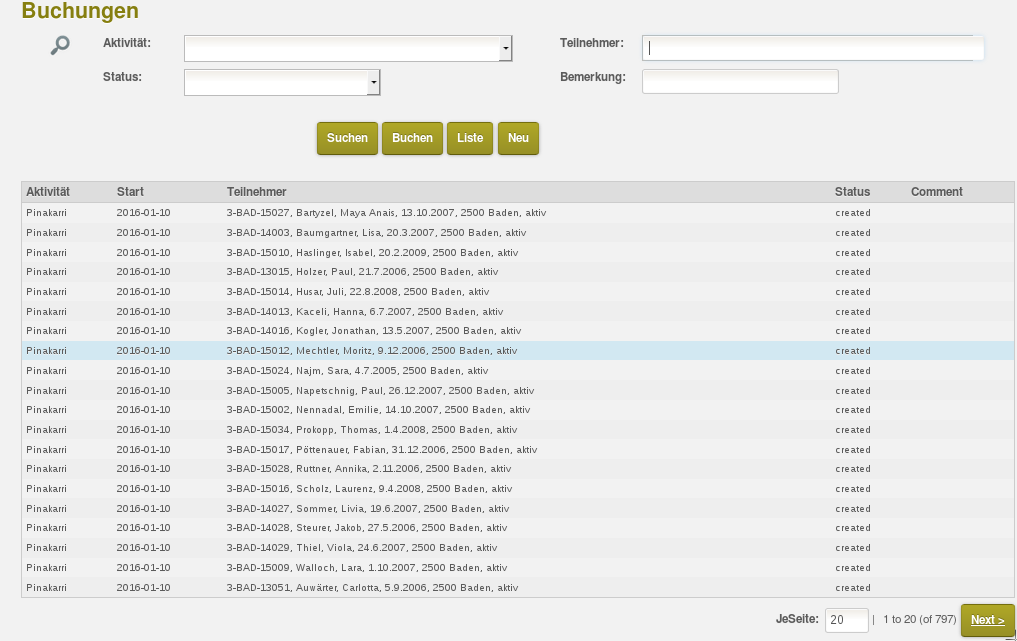


# Buchungen

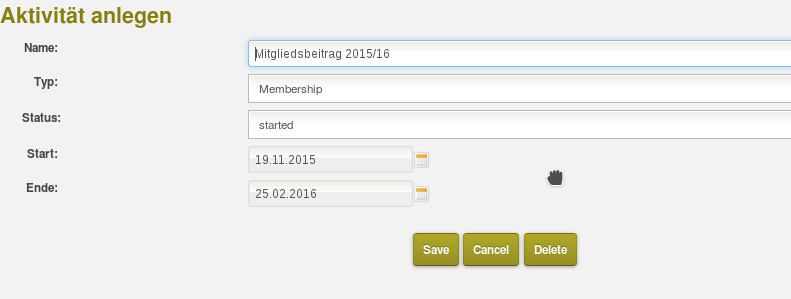
Buchungen beziehen sich auf Aktionen, an denen Mitglieder teilnehmen.

Buchungen können gesucht/angezeigt und storniert werden.

## Buchungssuche



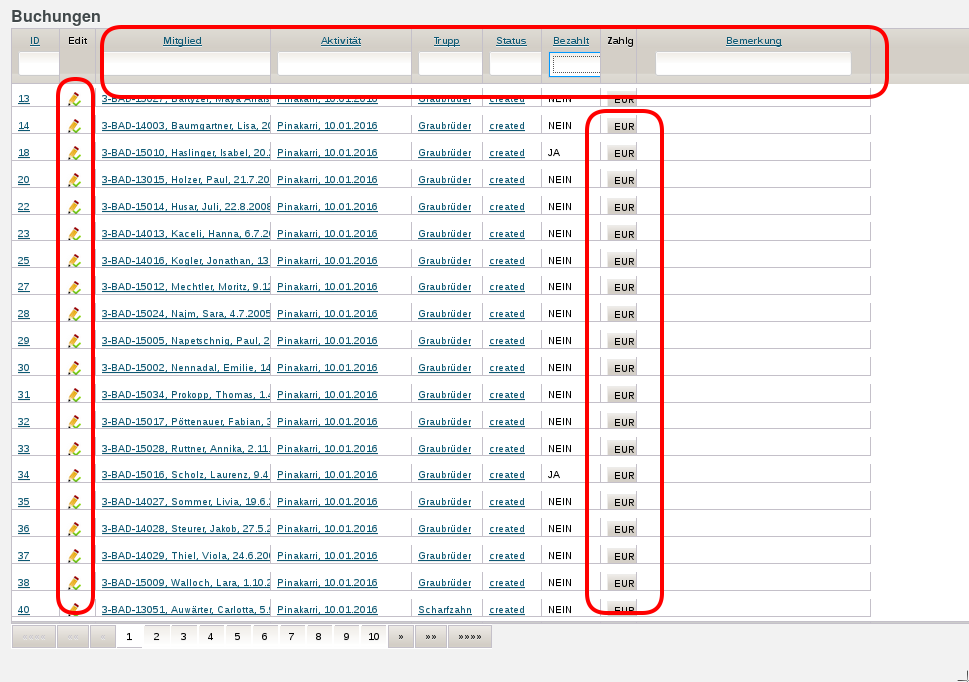
## Anzeige



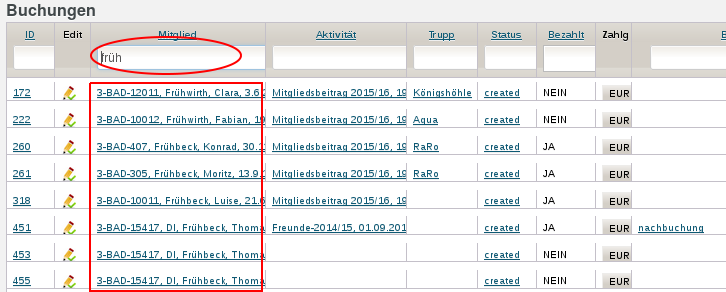
## Buchungsliste / Übersicht

In der Listenansicht stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

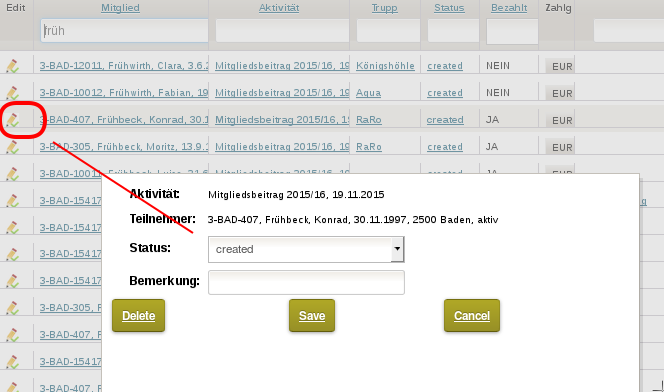
* „Schnellsuche“ / „Sortierung“ per Kopfzeile
* Editierung der Buchung
* Rolle Kassier: Herstellung / Änderung der Zahlung zur Buchung



### Schnellsuche / Filterung / Sortierung

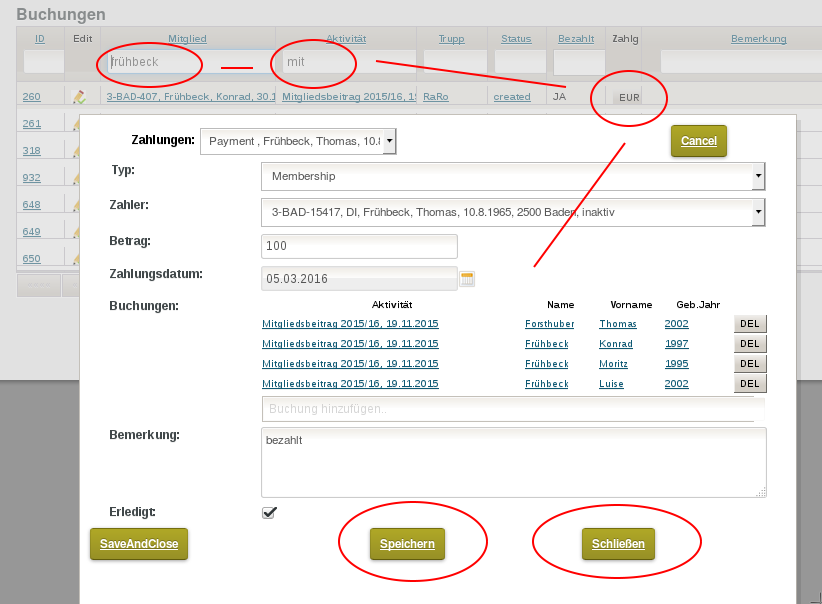


### Änderung der Buchung



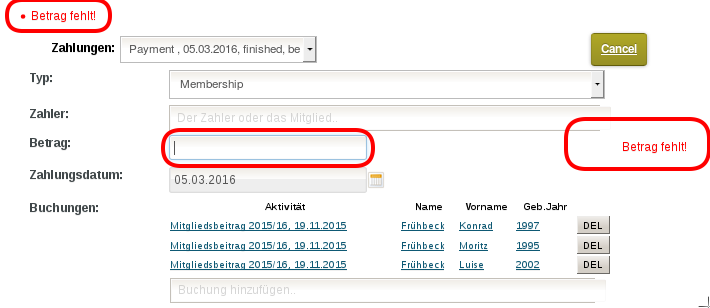
### Erstellung / Anzeige der Zahlungen

Wenn der „EUR“ Button geklickt wird, öffnet sich die Zahlungsanzeige, die automatisch mit den Daten befüllt ist, die zu der Buchung vorliegen.



### Prüfungen

**Empfehlung**: bei Änderung IMMER zuerst „Speichern“, dann „Schließen“, da dann Fehleingaben geprüft und Prüfungsfehler angezeigt werden!

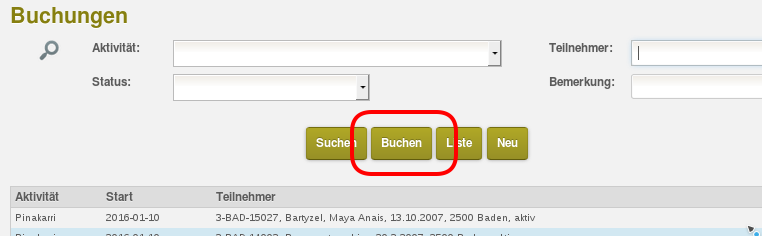


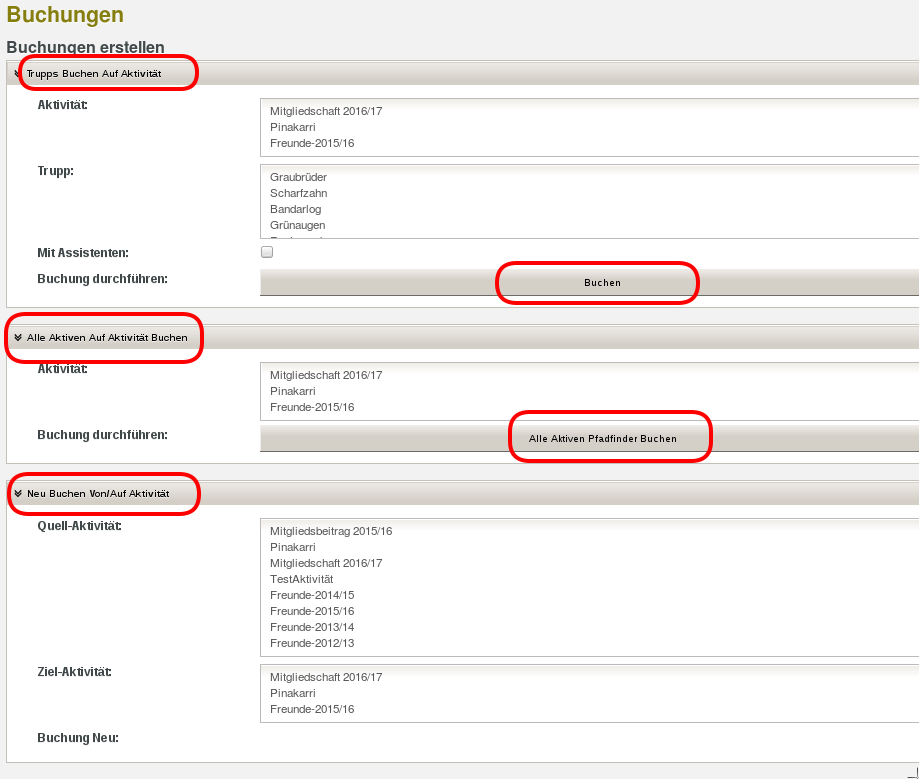
## Erstellung von Buchungen

Zur einfachen Herstellung von Buchungen stehen über Button „Buchen“ folgende Funktionen zur Verfügung:

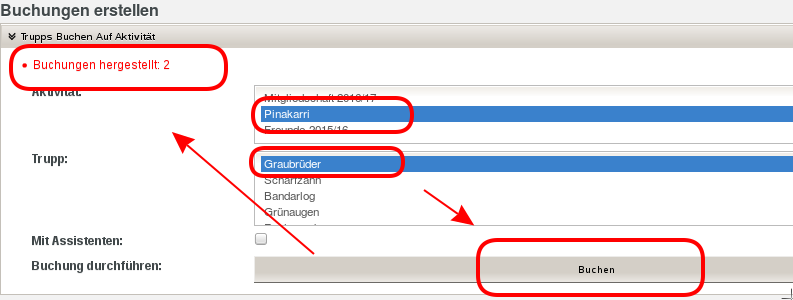
* Trupps auf Aktivitäten buchen
  + mit und ohne Assistenten
* Alle \_aktiven\_ Mitglieder auf Aktivitäten buchen (zB Mitgliedschaft)
* Buchungen von Aktivitäten auf andere Aktivitäten übertragen
  + dient zur raschen Übernahme von Vorgänger-Aktivitäten

ACHTUNG: es werden keine Duplikate erstellt, es werden nur zusätzliche Buchungen auf eine Aktivität erzeugt. Die Anzahl der erstellten Buchungen wird angezeigt.

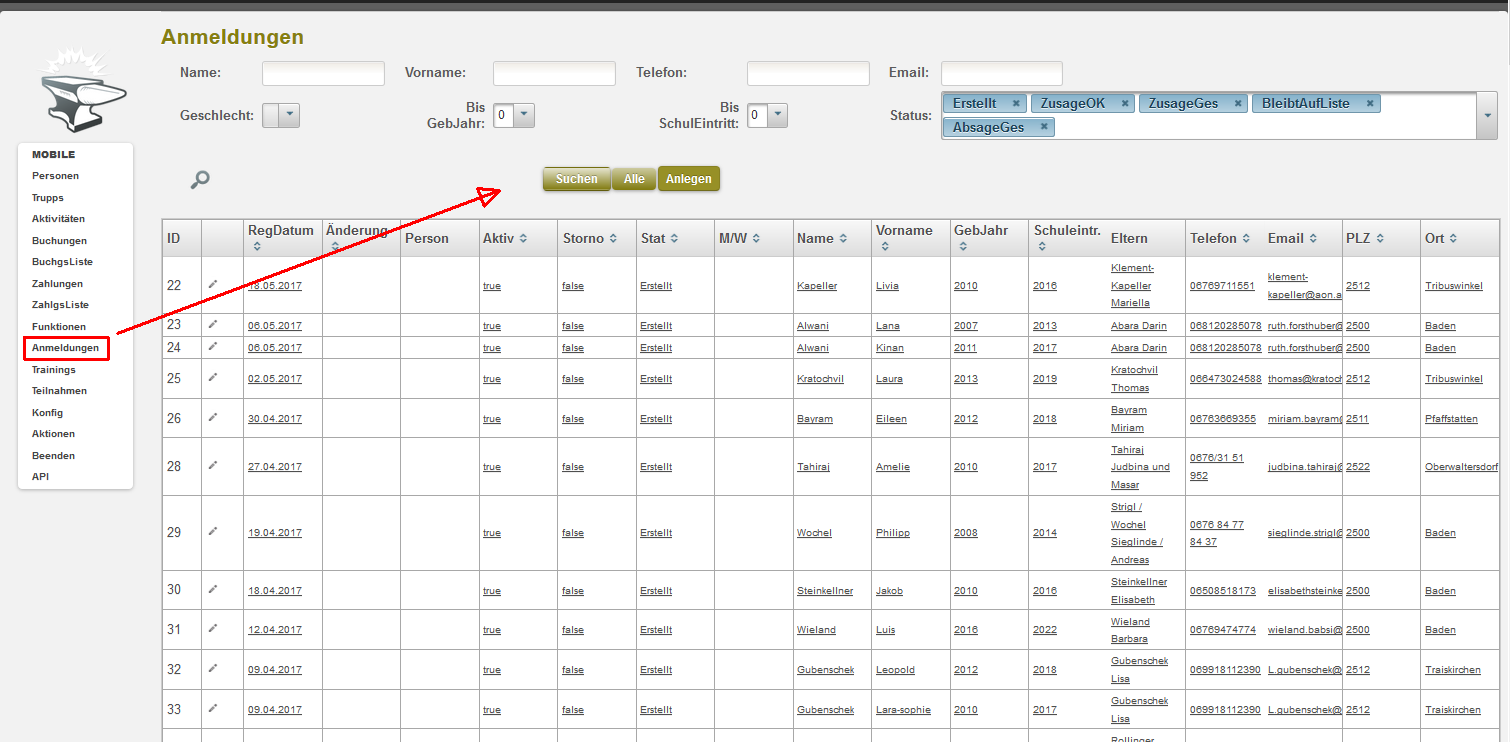


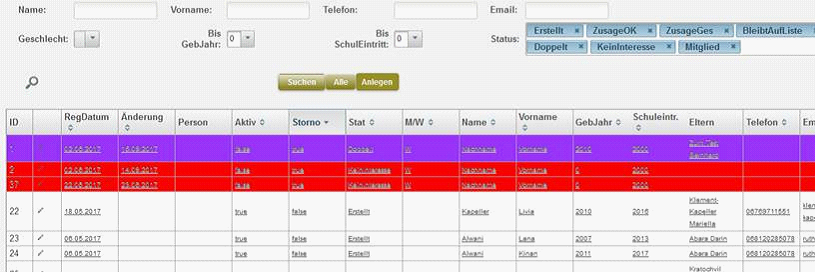


### Ergebnisanzeige



# Anmeldungen





## Funktionen

## Übersicht

### Farbliche Kennzeichnung

AnmeldungsStatus: Erstellt, ZusageOK, ZusageGes, BleibtAufListe, Doppelt, AbsageGes, KeinInteresse, Mitglied

#### Je nach Status -> Farbe der Zeile



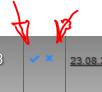
### -       Editierbare Zeilen in der Übersicht



CLICK auf Stift -> Zeile wird editierbar:



Speichern mit „Hakerl“, Zurück mit „Kreuzerl“

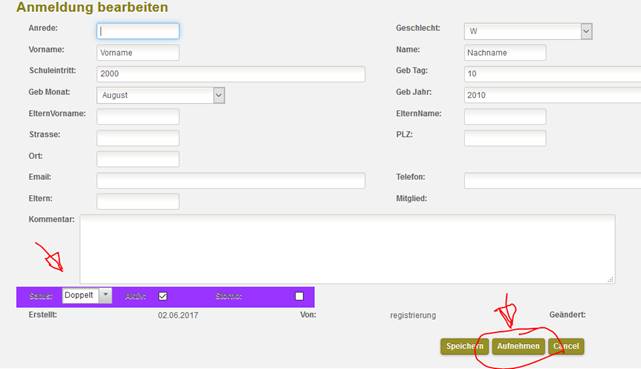


### Anmeldungen Bearbeiten

#### Anzeige und Änderung des „Status“ samt farblicher Kennzeichnung

#### Umwandlung einer Anmeldung in ein Mitglied

* Automatisches Anlegen der Eltern mit den Eltern-Daten
* Automatisches Anlegen des Mitgliedskindes (ohne Trupp freilich)
  + Wenn Eltern bereits existieren (Geschwisterkind) und sie gefunden werden, werden sie übernommen
  + !!! Wenn eine Anmeldung umgewandelt wurde, ist die Anmeldung gesperrt!!!
  + Keine weitere Bearbeitung mehr möglich, auch keine Umwandlung
  + Allerdings bleibt die Referenz zwischen Anmeldung und Kind erhalten



### Manuelles Erstellen von Anmeldungen („Anlegen“ Button)

cid:image003.jpg@01D32E28.BF121840