



KEPA Verwaltung

Anleitung



Thorsten Schröder
Diplom-Informatiker (FH)
02.04.2025





1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis.....	1
2	Vorwort.....	2
3	Installation	3
4	Updates.....	6
5	Programmstart und Oberfläche	7
6	Einstellungen.....	8
7	Programmmodule	10
7.1	Verwaltung der Mitglieder und der Meisterschaften	10
7.1.1	Mitgliederverwaltung.....	10
7.1.2	Meisterschaftsverwaltung.....	11
7.2	Spieleverwaltung.....	12
7.2.1	Ergebniseingabe.....	12
7.2.2	Ergebnisabgabe	14
7.3	Statistik	15
7.4	E-Mail-Versand.....	15
7.4.1	Rundmail.....	15
7.4.2	E-Mail an den Entwickler	17
7.5	Vordrucke.....	18
8	Drucken bzw. Druckvorschau.....	18
9	Fehlerfall	19
10	Abbildungsverzeichnis	20



2 Vorwort

Diese Anleitung wurde geschrieben, um in die Bedienung des Verwaltungsprogramms einzuführen. Die Anleitung ist unterteilt in verschiedenen Kapiteln.

Die Kapitel 3 und 4 beschreiben die Installation und mögliche Updates des Programms. Im 5. Kapitel wird der Programmstart und die Oberfläche beschrieben. Die Programmeinstellungen werden im 6. Kapitel erklärt. Und das 7. Kapitel beschäftigt sich dann mit den einzelnen Modulen.



3 Installation

Um das Programm zu installieren, muss das Installationsprogramm von der Homepage heruntergeladen werden. Dazu gibt man in der Adressleiste eines beliebigen Browsers folgende Adresse ein (bitte auf Groß- und Kleinschreibung achten):

https://kegelgruppe-kepa.de/verwaltung/KEPAVerwaltungSetup_v1.0.0.exe

Der Download beginnt sofort. Je nach Einstellung des Browsers, wird gefragt was mit der Datei passieren soll (siehe Abbildung 1: Download).

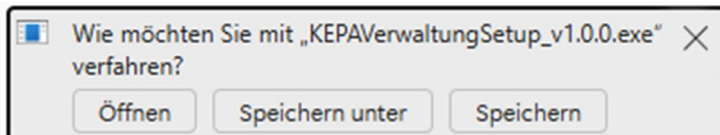


Abbildung 1: Download

Leider wird das Programm als „nicht Vertrauenswürdig“ eingestuft. Das liegt daran, dass in der Regel jedes Programm, welches im Internet zum Download angeboten werden soll, mit einem speziellen Zertifikat signiert werden sollte (bzw. muss). Da dieses Zertifikat teuer und auch nur begrenzt gültig ist, habe ich mir diesen Schritt gespart. Aus diesem Grund wird folgende oder ähnliche Meldung im Downloadfenster erscheinen:

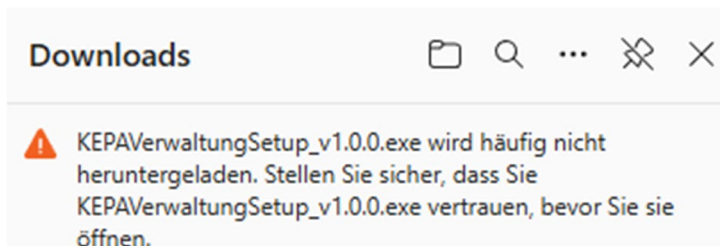


Abbildung 2: Sicherheitsmeldung

Einfach die Maus über diese Meldung schieben, die drei Punkte anklicken und den Punkt „Behalten“ auswählen (siehe Abbildung 3: Sicherheitsmeldung bestätigen).

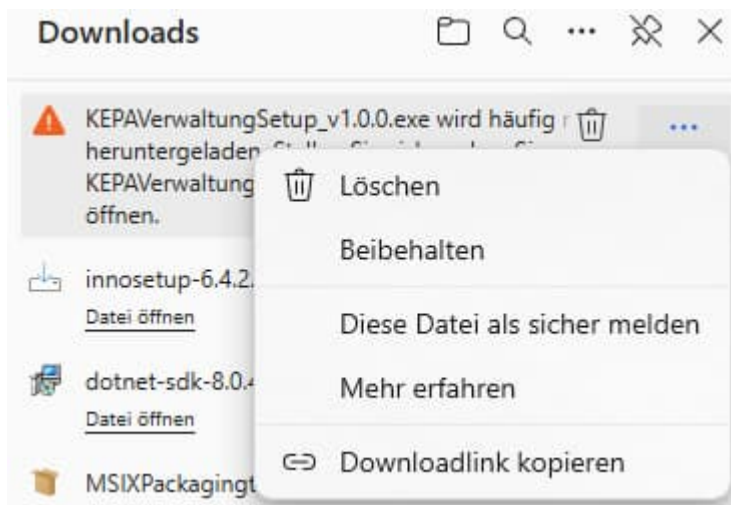


Abbildung 3: Sicherheitsmeldung bestätigen



Und weil man ja heutzutage nicht vorsichtig genug sein kann, kommt noch eine zweite Sicherheitsmeldung. Dieses Mal vom Microsoft eigenen Dienst „SmartScreen“ (siehe Abbildung 4: SmartScreen Teil 1).

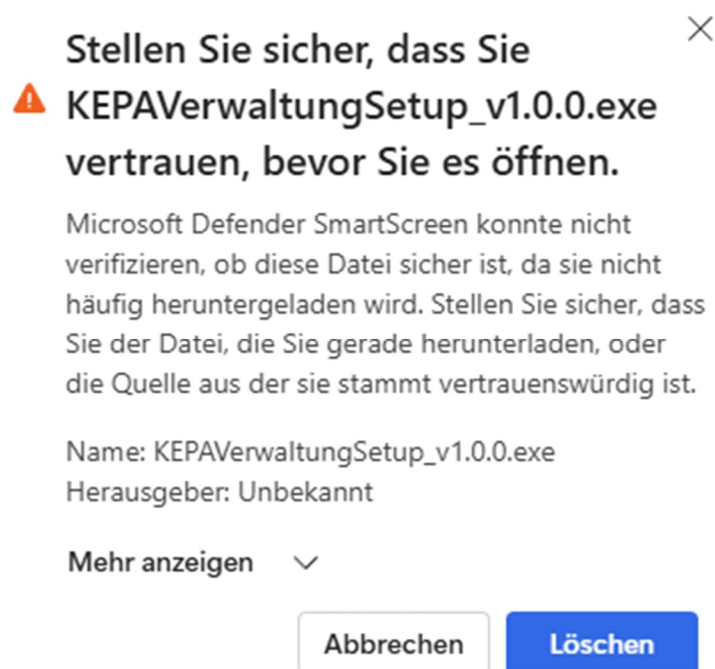


Abbildung 4: SmartScreen Teil 1

Hier bitte auf den Pfeil rechts von „Mehr anzeigen“ klicken und „Trotzdem behalten“ auswählen (siehe Abbildung 5: SmartScreen Teil 2).

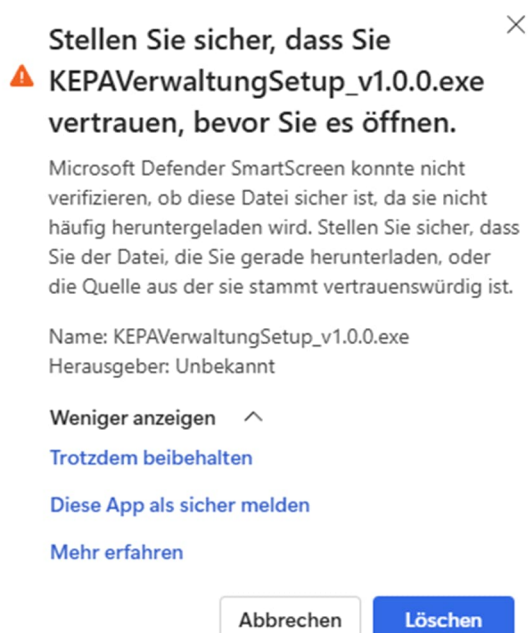


Abbildung 5: SmartScreen Teil 2



So, jetzt endlich kann das Programm installiert werden. Die Installation ist selbsterklärend.

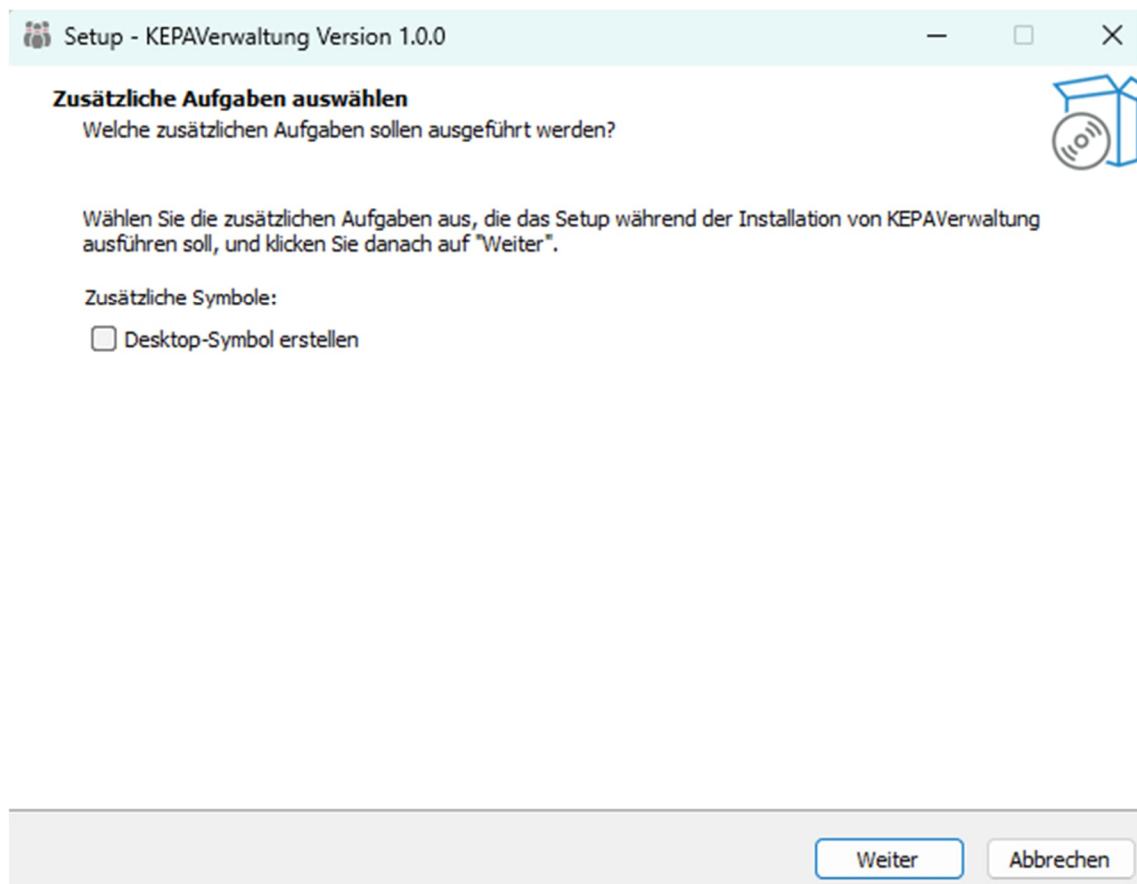


Abbildung 6: Installation



4 Updates

Bei jedem Programmstart wird geschaut, ob eine neue Programmversion verfügbar ist. Wenn eine neue Version gefunden wurde, wird diese zur Installation angeboten (siehe Abbildung 7: Updatefenster).

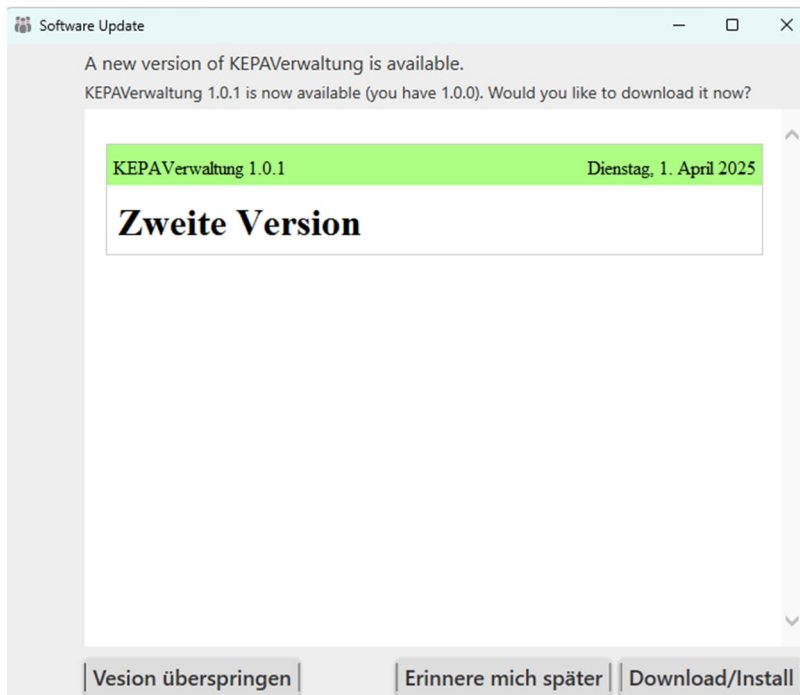


Abbildung 7: Updatefenster

Um die neue Version zu downloaden und zu installieren, bitte auf den Knopf „Download/Install“ klicken. Es öffnet sich das Downloadfenster.

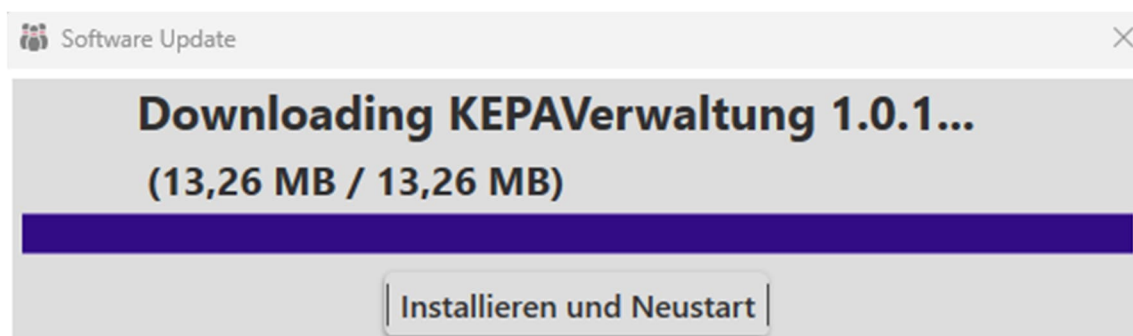


Abbildung 8: Download des Updates

Beim Klick auf den Knopf „Installieren und Neustart“ wird das Programm geschlossen und die Installation des Updates gestartet.



5 Programmstart und Oberfläche

Wenn das Programm startet, müssen erst einmal verschiedene Schritte durchgeführt werden (siehe Abbildung 9: Startbild).

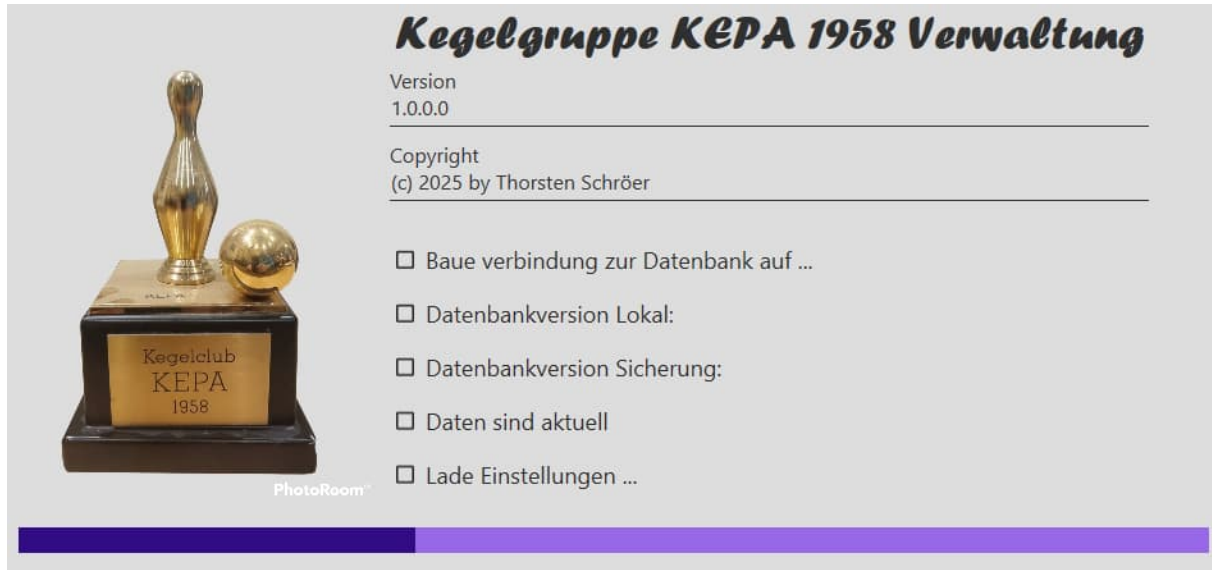


Abbildung 9: Startbild

Zunächst einmal wird eine Verbindung zur lokalen Datenbank aufgebaut. Dann werden die Versionsnummern (Zeitstempel der letzten Eintragung) sowohl von der lokalen- wie auch der Sicherungsdatenbank abgerufen. Wenn in der Sicherung neuere Einträge vorhanden sind, werden diese im vierten Schritt geladen. Als letzten Schritt werden dann noch Einstellungen geladen und das Hauptfenster angezeigt (siehe Abbildung 10: Hauptfenster).



Abbildung 10: Hauptfenster



In der Kopfzeile (siehe Abbildung 11: Einstellungsmenü) wird links der Programmname und die Versionsnummer angezeigt und auf der rechten Seite steht die aktuell gewählte Meisterschaft und daneben die drei Striche sind das Einstellungsmenü.

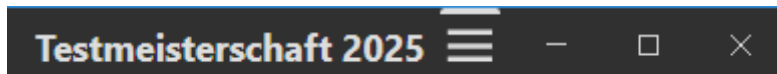


Abbildung 11: Einstellungsmenü

6 Einstellungen

Im Einstellungsmenü (siehe Abbildung 12: Einstellungen) kann diese Anleitung aufgerufen werden, zwischen hellem und dunklem Modus gewechselt werden und eine Bildschirmlupe ein- bzw. ausgeschaltet werden. Der Punkt „Einstellungen“ bezieht sich zurzeit nur auf die Bildschirmlupe.

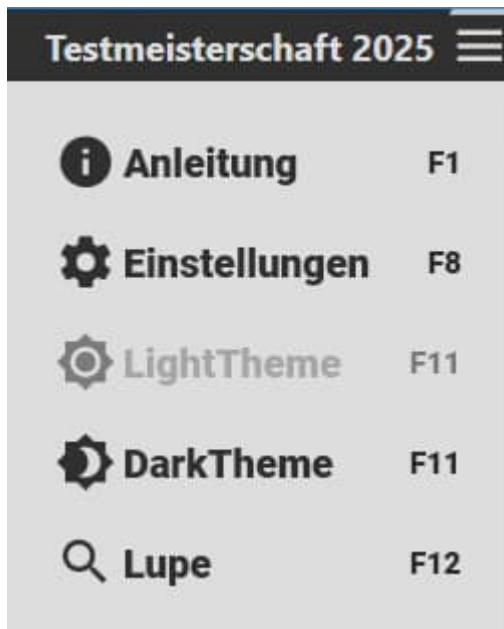


Abbildung 12: Einstellungen



Für die Bildschirmlupe gibt es drei Einstellungsmöglichkeiten:

- Form (Kreis oder Rechteck)
- Zoomfaktor
- Bei Kreisform den Radius

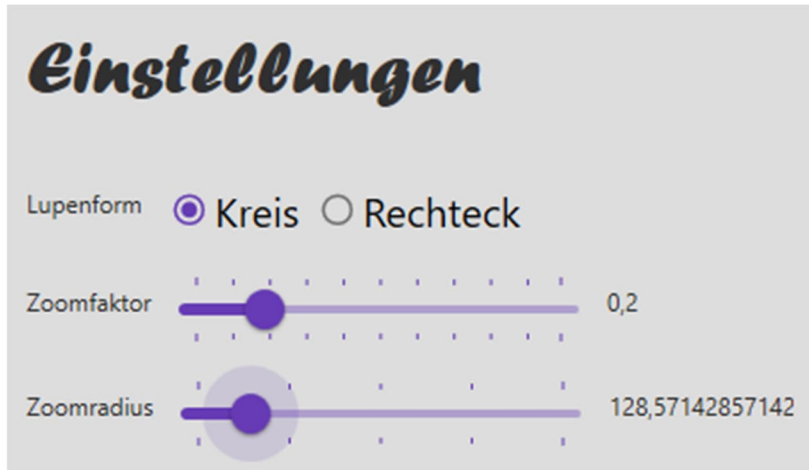


Abbildung 13: Einstellungen Bildschirmlupe

Diese Einstellungen werden lokal gespeichert und bei Neustart des Programms wieder eingestellt. Das gilt ebenso für die Position und Größe des Programmfensters.



7 Programmmodule

Kommen wir aber nun zum eigentlichen Programm. Es gibt drei Hauptmodule und zwei Nebenmodule. Im Verwaltungsmodul werden die Mitglieder und die Meisterschaften verwaltet. In der Spielerverwaltung werden der jeweiligen Spielergebnisse eingetragen bzw. ausgegeben. Das Statistikmodul beinhaltet, wie der Name vermuten lässt, die Statistiken.

Im Modul E-Mail kann eine Rundmail an alle Mitglieder mit einer E-Mail-Adresse verschickt werden, bei Bedarf auch mit Anhängen. Außerdem besteht die Möglichkeit eine E-Mail an den Entwickler (also mir) zukommen zu lassen.

Im letzten Modul besteht die Möglichkeit, Listen und Vordrucke zu erstellen.

7.1 Verwaltung der Mitglieder und der Meisterschaften

7.1.1 Mitgliederverwaltung

Die Mitgliederverwaltung ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste mit allen Mitgliedern, auf der rechten Seite dann die Details des jeweils ausgewählten Mitglieds.

Abbildung 14: Mitgliederverwaltung

Um die Daten eines Mitglieds anzuzeigen, muss das Mitglied in der Liste angeklickt werden. Die Informationen sind in vier separaten Reitern aufgeteilt: Persönliches, Notizen, Ergebnisse und Statistik. Die Ergebnisse und Statistik beziehen sich auf die aktuell gewählte Meisterschaft. Diese Ergebnisse und Statistiken können auch werden.

Eine Bearbeitung der Mitgliederdaten ist erst nach Klick auf den „Bearbeiten“ Knopf möglich. Ein neues Mitglied kann mit einem Klick auf den Knopf „Neues Mitglied“ angelegt werden.



Nach Eingabe/Änderung der Daten auf den „Speichern“ Knopf klicken und die Daten werden gespeichert.

7.1.2 Meisterschaftsverwaltung

Die Meisterschaftsverwaltung ist ähnlich der Mitgliederverwaltung aufgebaut. Auf der linken Seite befindet sich die Liste der Meisterschaften chronologisch sortiert mit der aktuellen oben. Auf der rechten Seite befinden sich die Details.

Verwaltung **Mitglieder** **Meisterschaften**

Meisterschaften

Meisterschaftsliste

Bezeichnung	Beginn	Ende	Meisterschaftstyp
Testmeisterschaft 2025	01.01.2025		Meisterschaft
Jahr 2024	01.01.2024	31.12.2024	Kombimeisterschaft
Blitzturnier 2024	03.01.2024	03.01.2024	Kurzturnier
Testmeisterschaft 2023	01.01.2023	31.12.2023	Kombimeisterschaft

Meisterschaftsdaten **Mitspieler**

Bezeichnung: _____ Beginn: _____ Ende: _____ Meisterschaftstyp: _____ ☐ Aktiv

Neue Meisterschaft **Bearbeiten** **Speichern**

Abbildung 15: Meisterschaftsverwaltung

Neuanlage und Bearbeitung einer Meisterschaft funktioniert genauso wie in der Mitgliederverwaltung.

Um jetzt die Teilnehmer der gewählten Meisterschaft zu bearbeiten, muss erst einmal der Reiter „Mitspieler“ aktiviert werden (siehe Abbildung 16: Teilnehmer).

Meisterschaftsdaten **Mitspieler**

Aktive Mitglieder

Anzeigenname	Vorname	Nachname	Spitzname
Kalle	Karl-Heinz	Bohn	Kalle
Horst	Horst	Fischer	
Pete	Pete	Knopf	
Lutz	Lutz	Lehmann	
Chrille	Christian	Maess	Chrille
Icke	Hans-Jörg	Röhl	Icke
Jürgen	Jürgen	Roßmann	
Wolfgang	Wolfgang	Schmidt	
Thorsten	Thorsten	Schröder	

Aktive Spieler

Anzeigenname	Vorname	Nachname	Spitzname
--------------	---------	----------	-----------

Abbildung 16: Teilnehmer



Um jetzt einzelne Teilnehmer zu der Meisterschaft hinzuzufügen, muss erst einmal das Mitglied in der oberen Liste „Aktive Mitglieder“ angeklickt werden. Jetzt die linke Maustaste gedrückt halten und in die untere Liste „Aktive Spieler“ ziehen und loslassen.

Zum Löschen eines Teilnehmers genau umgekehrt. In der unteren Liste erst anklicken, dann die linke Maustaste gedrückt halten, in die obere Liste ziehen und dort loslassen.

ACHTUNG: Leider kann man zurzeit immer nur einen Spieler zugleich ziehen.

7.2 Spieleverwaltung

7.2.1 Ergebniseingabe

Kommen wir nun zur Eingabe der einzelnen Spielergebnisse. Das Formular ist ein kleinwenig komplexer (siehe Abbildung 17: Ergebniseingabe).

Spielverwaltung Eingabe Ausgabe

Ergebniseingabe

2025
Mi, 19. März

März 2025

Anzeigename	Vorname	Nachname	Spitzname
Kalle	Karl-Heinz	Bohn	Kalle
Horst	Horst	Fischer	
Pete	Pete	Knopf	
Lutz	Lutz	Lehmann	
Chrille	Christian	Maess	Chrille
Icke	Hans-Jörg	Röhl	Icke
Jürgen	Jürgen	Roßmann	

Eingabe

Ausgabe

Spieltag	Spielername	Neuner	Ratten
----------	-------------	--------	--------

Abbildung 17: Ergebniseingabe

Die Eingabe ist in drei Bereiche aufgeteilt. Im unteren Bereich befindet sich die Kontrollausgabe. In den einzelnen Reitern werden die Eingaben des gewählten Tages angezeigt.

Der größte Bereich ist der eigentlichen Eingabe gewidmet. Auf der linken Seite befindet sich der Kalender, der zur Auswahl des Spieltages gedacht ist. Unter dem Kalender befindet sich ein Auswahlfeld für die einzelnen Spielvarianten bzw. der geschobenen Neuner/Ratten. Auf der rechten Seite wird die eigentliche Eingabe getätigt.



Als ersten Schritt muss der Spieltag ausgewählt werden. Dann erfolgt die Auswahl der Spielvariante. Erst jetzt ist das Eingabefeld so weit, dass die Spieler hineingezogen werden können. Das Hineinziehen funktioniert genauso wie im Modul der Meisterschaftsverwaltung. Erst den gewünschten Spieler auswählen, dann die linke Maustaste gedrückt halten, ins Eingabefeld ziehen und loslassen. Beim Löschen den umgekehrten Weg einschlagen. Den Spieler im Eingabefeld auswählen, die Maustaste gedrückt halten, zur Liste der aktiven Spieler ziehen und dort loslassen.

ACHTUNG: Auch hier kann zurzeit immer nur ein Spieler verschoben werden. Außerdem muss darauf geachtet werden, dass für das Verschieben NUR in den Namensfeldern geklickt werden darf.

Die Varianten Neuner/Ratten, Pokal und Sargkegeln sind hierbei noch die etwas einfachen Eingaben. Spieler in die Eingabe ziehen und dort die jeweils geschobenen Neuner und/oder Ratten bzw. die erreichte Platzierung eintragen.

Bei dem Spielvarianten 6-Tage-Rennen, Blitzturnier, Meisterschaft und Kombimeisterschaft müssen immer zwei Spieler gewählt werden. Da aber immer nur ein Spieler verschoben werden kann, wird der erste Spieler ins Felder „Spieler 1“ und der zweite verschobene ins Feld „Spieler 2“ gezogen.

Beim 6-Tage-Rennen gibt es Möglichkeit bis zu 4 Spielrunden einzutragen. Standardmäßig ist immer die erste Spielrunde ausgewählt. In der Regel wird pro Kegelabend auch nur eine Runde 6-Tage-Rennen gespielt. *Da es in der Vergangenheit aber auch mal vorgekommen ist, dass zwei Runden des 6-Tage-Rennen gespielt wurden, gibt es hier die Möglichkeit weitere Runden einzutragen.*

Bei den drei Meisterschaftsvarianten gibt es sowohl eine Hin- als auch eine Rückrunde. Diese kann bzw. sollte vor dem Verschieben in den Eingabebereich gesetzt werden. Die Runde kann zwar auch während der Eingabe noch geändert werden, ist aber mit mehrfachem Klicken verbunden.

ACHTUNG: Eine Mannschaft/Pairung kann nicht geändert werden. Die Paarung muss aus dem Eingabebereich in den Bereich mit den aktiven Spielern verschoben werden, damit diese Paarung gelöscht wird.

Wenn alle Eingaben getätigt wurden, muss auf den Knopf „Speichern“ geklickt werden. Erst dann werden sie in der Datenbank abgelegt und unten im Ausgabebereich angezeigt.

WICHTIG: Es kann immer nur eine Spielvariante eingegeben werden. Erst nach dem Speichern der Eingabe kann und darf eine andere Spielvariante zur Eingabe ausgewählt werden.



7.2.2 Ergebnisausgabe

Auch die Ergebnisausgabe ist in zwei Bereiche eingeteilt, den Bereich der Meisterschafts-/Spieltageauswahl und den Ergebnissen (siehe Abbildung 18: Ergebnisausgabe).

Spieltag	Spielername	Neuner	Ratten
----------	-------------	--------	--------

Abbildung 18: Ergebnisausgabe

Als erstes muss die gewünschte Meisterschaft ausgewählt werden. Jetzt wird der Meisterschaftstyp und die jeweiligen Spieltage angezeigt (siehe Abbildung 19: Meisterschafts-/Spieltageauswahl).

Meisterschaftsauswahl	Meisterschaftstyp
Testmeisterschaft 2025	Meisterschaft

Spieltage
13.03.2025
12.03.2025
11.03.2025

Abbildung 19: Meisterschafts-/Spieltageauswahl

Es können jetzt einzelne Spieltage oder auch alle Spieltage ausgewählt werden. Um alle Spieltage auszuwählen, gibt es einen separaten Knopf. Wenn jetzt der Knopf „Aktualisieren“ angeklickt wird, werden die Ergebnisse aus der Datenbank ausgelesen und auf der rechten Seite angezeigt.

Die Druckvorschau zeigt allerdings nur die Ergebnisse der gewählten Meisterschaft an.



7.3 Statistik

Wie der Name vermuten lässt, können im Modul Statistik diverse Statistiken angezeigt, bzw. als PDF exportiert werden (siehe Abbildung 20: Statistik).

Statistik

Zeitbereich

- ☒ Laufende Meisterschaft
- ☐ Letzte Meisterschaft
- ☐ Individueller Zeitbereich Von Bis
- ☐ Gesamt

Auswahl

- ☒ Neuner
- ☐ Ratten
- ☐ Pokal
- ☐ Sarg
- ☐ Ergebnisse Spieler/Spieler
- ☐ Platzierung 6-Tage-Rennen
- ☐ Beste Mannschaft 6-Tage-Rennen
- ☐ Mannschaft/Mitglied 6-Tage-Rennen
- ☐ Neuerkönig / Rattenorden

Vorschau

Abbildung 20: Statistik

Das Modul sollte selbsterklärend sein.

7.4 E-Mail-Versand

7.4.1 Rundmail

Im Rundmail-Modul kann eine E-Mail an ausgewählte Mitglieder oder externe Mailadressen verschickt werden (siehe Abbildung 21: Rundmail).

Rundmail an die Mitglieder

Empfängerauswahl

Empfängerauswahl

- ☒ Alle Mitglieder
- ☐ Nur aktive Mitglieder

Bohn, Karl-Heinz	66kali@goolemail.cc
Fischer, Horst	
Lehmann, Lutz	Lugale@t-online.de
Maess, Christian	christian.maess@goo
Schröer, Thorsten	t.schroer@web.de
Schmidt, Wolfgang	wui.schmidt@arcor.de

Weiterer Empfänger

Löschen Hinzufügen

Anhänge

Löschen Hinzufügen

Nachricht

Betreff

Nachricht

Versenden

Abbildung 21: Rundmail



Standardmäßig sind alle Mitglieder ausgewählt. Es können aber auch nur aktive Mitglieder ausgewählt werden. Wenn nicht alle Mitglieder angeschrieben werden sollen, können in der Liste Mitglieder ausgewählt und dann über den Knopf „Löschen“ gelöscht werden. Ebenso besteht die Möglichkeit weitere E-Mail-Adressen über das Feld „Weitere Empfänger“ (jeweils nur eine Adresse) der Liste hinzuzufügen.

Falls gewünscht können noch diverse Anhänge mitgeschickt werden. Das geht über die mittlere Spalte.

In der rechten Spalte wird die eigentliche Nachricht und der Betreff verfasst. Mit Klick auf „Versenden“ geht die E-Mail raus. Als Absender wird folgende E-Mail-Adresse verwendet:

info@kegelgruppe-kepa.de

7.4.2 E-Mail an den Entwickler

Im Modul „E-Mail an den Entwickler“ kann eine E-Mail an mich geschickt werden (siehe Abbildung 22: E-Mail an Entwickler).

Versenden einer E-Mail an den Entwickler

Versandgrund und CC-Empfänger

Grund der E-Mail

☐ Fehler ☒ Info ☐ Wunsch

Bohn, Karl-Heinz	66kalli@googlemail.cc
Fischer, Horst	
Lehmann, Lutz	Lugale@t-online.de
Maess, Christian	christian.maess@goox
Schröer, Thorsten	t.schroeer@web.de
Schmidt, Wolfgang	wui.schmidt@arcor.de

Nachricht

Betreff

Nachricht

Versenden

Abbildung 22: E-Mail an Entwickler

Es muss ein Grund für die E-Mail ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen (sollte selbsterklärend sein)

- Fehler
- Info
- Wunsch

Zusätzlich können in der unteren Liste mehrere Empfänger/Mitglieder ausgewählt werden, die eine Kopie bekommen sollen. Betreff und Nachricht verfassen und mit einem Klick auf „Versenden“ geht die E-Mail raus.



7.5 Vordrucke

Im letzten Modul gesteht die Möglichkeit eine Mitgliederliste zu drucken bzw. diverse Vordrucke für die Spielvarianten oder für den Kassenwart (siehe Abbildung 23: Vordrucke).

Mitglieder	Spiele	Kasse
<input checked="" type="radio"/> Aktive Mitglieder	<input type="radio"/> 6-Tage-Rennen	<input type="radio"/> Spielverluste
<input type="radio"/> Alle Mitglieder	<input type="radio"/> Kombimeisterschaft	<input type="radio"/> Abrechnung
	<input type="radio"/> Meisterschaft	
	<input type="radio"/> Blitzturnier	
	<input type="radio"/> Weihnachtsbaum	

Vorschau **PDF-Export**

Abbildung 23: Vordrucke

Auch dieses Modul sollte selbsterklärend sein.

8 Drucken bzw. Druckvorschau

Durch die verwendete Programmieretechnik gibt es leider keine direkte Druckvorschau. Es werden immer temporäre PDF-Dateien erzeugt und mit dem im Betriebssystem eingestellten PDF-Viewer angezeigt. Diese temporären Dateien werden bei Beendigung des Programms automatisch gelöscht.

Da wo mir ein PDF-Export sinnvoll erschien, habe ich einen entsprechenden Export-Knopf eingebaut. Dort wird dann nach dem gewünschten Speicherort und -name gefragt und das PDF dort abgelegt.



9 Fehlerfall

An neuralgischen Punkten, wo Probleme bzw. Fehler auftreten können, sind entsprechende Fehlerabfingroutinen eingebaut. Es wird dann ein Fehlerfenster eingeblendet (siehe Abbildung 24: Fehlerfenster).

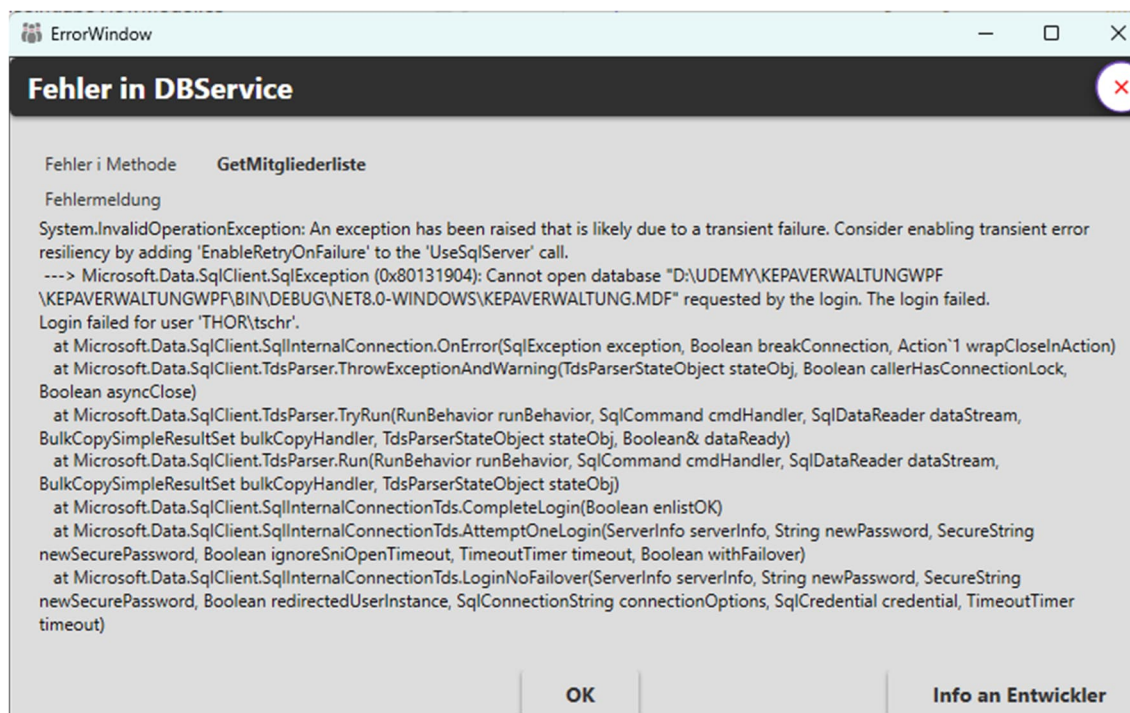


Abbildung 24: Fehlerfenster

Hier besteht die Möglichkeit, mir diesen Fehler per E-Mail zukommen zu lassen.

WICHTIG: Je nach Art des Fehlers ist die weitere Stabilität und Integrität der Daten NICHT gewährleistet. Bitte daher das Programm beenden und neu starten. Falls der Fehler trotzdem noch auftritt, bitte keine weiteren Eingaben tätigen und mich informieren.



10 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Download.....	3
Abbildung 2: Sicherheitsmeldung.....	3
Abbildung 3: Sicherheitsmeldung bestätigen.....	3
Abbildung 4: SmartScreen Teil 1.....	4
Abbildung 5: SmartScreen Teil 2.....	4
Abbildung 6: Installation	5
Abbildung 7: Updatefenster	6
Abbildung 8: Download des Updates.....	6
Abbildung 9: Startbild	7
Abbildung 10: Hauptfenster	7
Abbildung 11: Einstellungsmenü	8
Abbildung 12: Einstellungen.....	8
Abbildung 13: Einstellungen Bildschirmleupe.....	9
Abbildung 14: Mitgliederverwaltung.....	10
Abbildung 15: Meisterschaftsverwaltung	11
Abbildung 16: Teilnehmer	11
Abbildung 17: Ergebniseingabe	12
Abbildung 18: Ergebnisausgabe	14
Abbildung 19: Meisterschafts-/Spieltageauswahl.....	14
Abbildung 20: Statistik	15
Abbildung 21: Rundmail.....	15
Abbildung 22: E-Mail an Entwickler.....	17
Abbildung 23: Vordrucke	18
Abbildung 24: Fehlerfenster.....	19