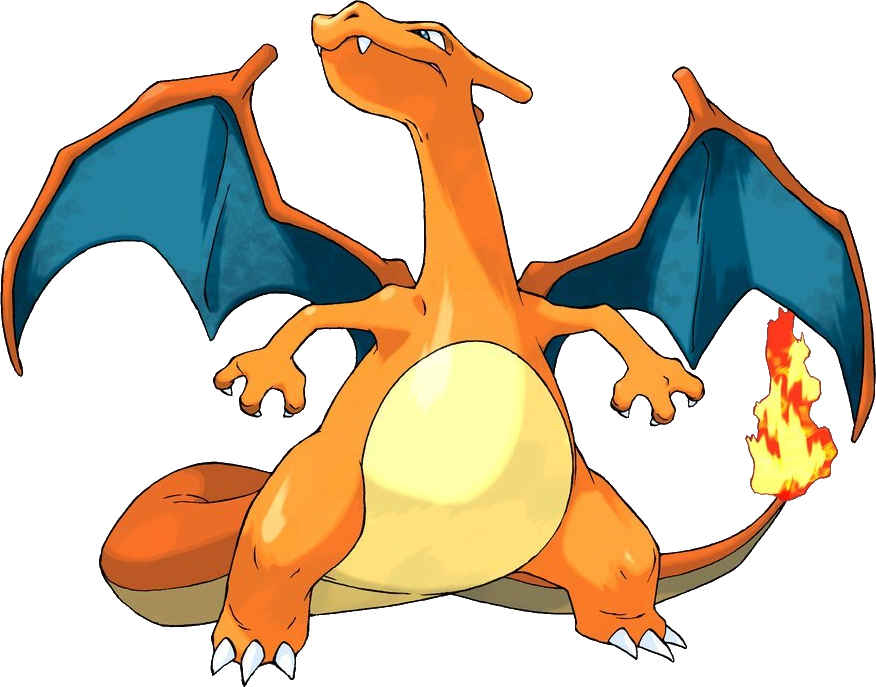
2014

Gruppe 4B

7.3.2014

Benutzerhandbuch Glurak



Inhaltsverzeichnis

[1. Erste Schritte 2](#_Toc381972548)

[1.1 Starten des Programms 2](#_Toc381972549)

[1.2 Registrierung im System 2](#_Toc381972550)

[1.3 Einloggen 3](#_Toc381972551)

[2. Das Hauptprogramm 4](#_Toc381972552)

[3. Profil 5](#_Toc381972553)

[3.1. Eigenes Profil anschauen 5](#_Toc381972554)

[3.2. Eigenes Profil bearbeiten 5](#_Toc381972555)

[3.3. Andere Profile 5](#_Toc381972556)

[4. Playlist 5](#_Toc381972557)

[4.1. Neue Playlist erstellen 5](#_Toc381972558)

[4.2. Playliste bearbeiten 5](#_Toc381972559)

[5. Nachrichten 5](#_Toc381972560)

[5.1. Nachrichten schreiben 6](#_Toc381972561)

[5.2. Auf Nachrichten antworten 7](#_Toc381972562)

[6. Upload 7](#_Toc381972563)

[7. Der Musikplayer 8](#_Toc381972564)

[8. Suche 8](#_Toc381972565)

[9. Glossar 8](#_Toc381972566)

# 1. Erste Schritte

## 1.1 Starten des Programms

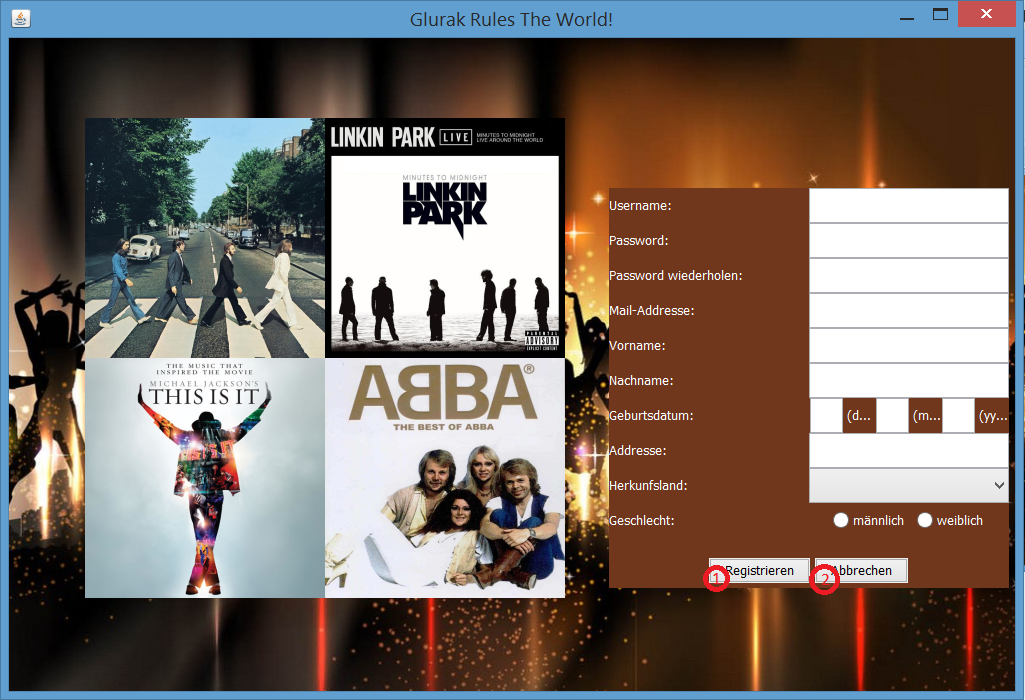
In dem Ordner Glurak ist die Java-jar Datei "Glurak" zu finden. Diese Datei muss doppelt angeklickt werden um das Programm zu starten. Nach einem kurzen Augenblick ist die Startseite zu sehen. Auf welcher man sich einloggen oder registrieren kann.



Screenshot 1 (Startfenster):  
1. Button um sich zu registrieren.  
2. Eingabe-Feld für den Benutzernamen.  
3. Eingabe-Feld für das Passwort.  
4. Button zum Login.

## 1.2 Registrierung im System

Um Glurak nutzen zu können, ist es erforderlich sich zunächst im System zu registrieren. Dazu klickt man auf den "Registrieren"-Button. (Siehe Screeshot 1, 1.) Beim klicken verändert sich der Bildausschnitt. Das Feld, welches vorher zum Login da war, ermöglicht nun die Registrierung.

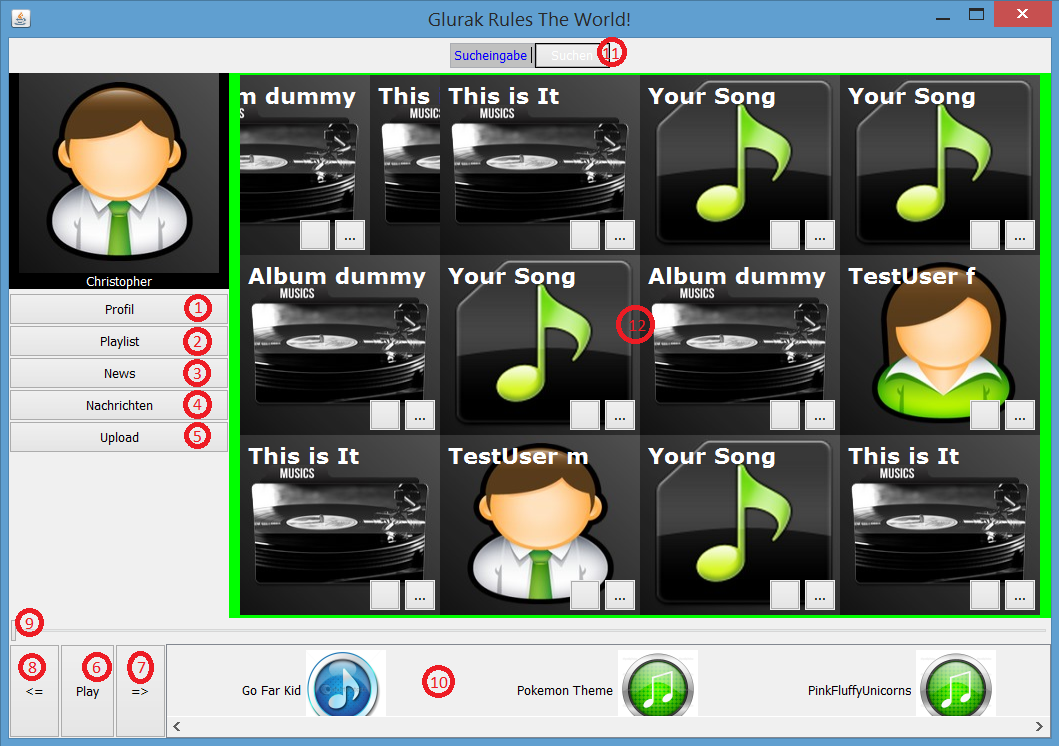
  
Screenshot 2 (Registrierungsfenster):  
1. Button um die Registrierung abzuschließen  
2. Button um die Registrierung abzuschließen

Die neue Oberfläche sieht nun aus wie im Screenshot 2. Um sich zu registrieren müssen die Felder ausgefüllt werden. Man muss sich selber einen Usernamen geben, falls dieser schon von einem anderen Nutzer gewählt wurde, wird man darauf aufmerksam gemacht sobald man versucht sich zu registrieren. Das Passwort sollte möglichst sicher gewählt werden und muss im "Password wiederholen"-Feld wiederholt werden um Tippfehler auszuschließen.  
Sind alle Felder ausgefüllt, klickt am auf den "Registrieren"-Button. (Siehe Screenshot 2, 1.) Ist die Registrierung erfolgreich gelangt man wieder zum Startfenster. (Screenshot 1) Entschließt man sich dazu sich doch nicht registrieren zu wollen ist es möglich aus den "Abbrechen"-Knopf zu klicken. (Siehe Screenshot 2, 2.) Nach dem Klick gelangt man ebenfalls wieder zum Startfenster.

## 1.3 Einloggen

Um sich im System einzuloggen, nachdem man sich vorher registriert hat, füllt man die Felder "Name" (Screenshot 1, 2.) und das Feld "Passwort" (Screenshot 1, 3.) mit dem Benutzernamen und dem Passwort.  
Klickt man nun auf den Button "Einloggen" (Screenshot 1, 4.) gelangt man, falls die Daten richtig eingegeben worden sind in das eigentliche Programm.

# 2. Das Hauptprogramm



Screenshot 3 (Newsfenster):

1. Button um das eigene Profil anzuzeigen

2. Button um zu den eigenen Playlisten zu gelangen

3. Button um zu den News zu gelangen

4. Button die das Nachrichten-Feed anzeigt

5. Button für den Upload von Medien

6. Button um das Abspielen der Musik zu starten/ zu pausieren

7. Button um zu dem nächsten Titel zu springen

8. Button um ein Lied zurück zu springen

9. Schieberegler um an eine bestimmte Stelle im Lied zu springen

10. Anzeige der aktuellen Playlist

11. Suchfeld mit Button zur Suche

12. Fenster welches den gewünschten Inhalt anzeigt

# 3. Profil

## 3.1. Eigenes Profil anschauen

Um sich sein eigenes Profil anzuschauen. Muss man in der Navigationsleiste auf den Button "Profil" klicken. (Screenshot 3, 1.) Es öffnet sich ein neues Fenster, welches das eigene Profil mit den in der Datenbank vorhandenen Daten anzeigt.

## 3.2. Eigenes Profil bearbeiten

## 3.3. Andere Profile

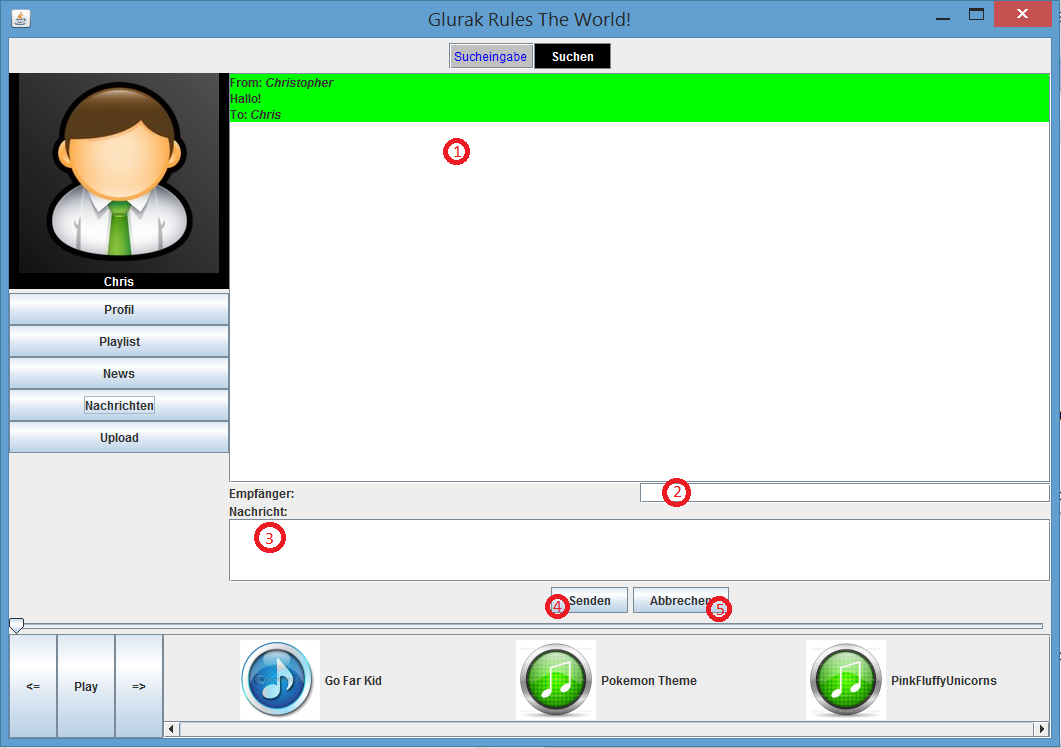
# 4. Playlist

## 4.1. Neue Playlist erstellen

## 4.2. Playliste bearbeiten

# 5. Nachrichten

Um sich anzuschauen ob man Nachrichten erhalten hat oder wenn man selber Nachrichten schreiben möchte, muss man in der Navigationsleiste auf den "Nachrichten"-Button (Screenshot 3, 4.) klicken.  
In der sich nun öffnenden Sicht (siehe unten) kann man die empfangenen Nachrichten sehen. (Screenshot 8,1.) Grün hinterlegte Nachrichten sind noch nicht gelesene Nachrichten.



Screenshot 8 (Nachrichtenfenster):   
1. Anzeige für empfangene Nachrichten  
2. Eingabefeld Empfänger  
3. Eingabefeld für den Text der Nachricht  
4. "Senden"-Button  
5. "Abbrechen"-Button

## 5.1. Nachrichten schreiben

Um eine Nachricht zu schreiben, muss man zuerst den Empfänger in das dafür vorgesehene Feld eintragen. (Screenshot 8, 2.) Falls der Empfänger nicht im System registriert ist, wird ein Fehler angezeigt beim Klicken auf den "Senden"-Button, auch wenn der Empfänger der Gleiche ist wie der Sender, gibt es einen Fehler. Danach muss noch ein Nachrichtentext eingegeben werden, ein leeres Nachrichtenfeld (Screenshot 8, 3.) führt ebenfalls zur Fehlermeldung.   
Sind alle Felder korrekt ausgefüllt, versendet man die Nachricht mit klick auf den "Senden"-Button. (Screenshot 8, 4.) Ein Klick auf den "Abbrechen"-Button (Screenshot 8, 5.) leert die beiden Eingabefelder "Empfänger" und "Nachricht".

## 5.2. Auf Nachrichten antworten

Um auf eine Nachricht direkt zu antworten macht man einen Doppelklick auf die Nachricht. Der Versender dieser Nachricht wird automatisch in das Empfängerfeld eingetragen.  
Das Schreiben der Nachricht erfolgt danach wie in 5.1 (Nachrichten schreiben) beschrieben.

# 6. Upload

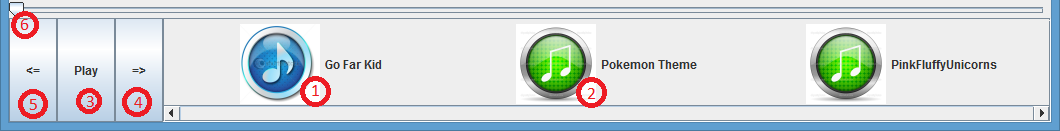
Um ein Medium hochzuladen muss man als Künstler oder Labelmanager im System registriert sein. Zunächst trägt man alle erforderlichen Daten in die Eingabefelder. (Screenshot 8, 1.-4.) danach drückt man auf den "Datei auswählen"-Button. (Screenshot 8, 5.) Es öffnet sich ein Dialogfenster. In diesem Fenster wählt man die .mp3 - Datei aus, welche man hochladen möchte.  
Nachdem man diese ausgewählt hat, wird sie im Anzeigefeld (Screenshot 8, 6.) angezeigt.  
Wenn alle Daten vorhanden sind klickt man auf den "Upload"-Button (Screenshot 8, 7.) um den Song im System zu speichern. Ein Klick auf den "Abbrechen"-Button (Screenshot 8, 8.) leert alle Eingabefelder und löscht die Datei.

## 

Screenshot 8 (Upload):  
1. Eingabefeld Interpret  
2. Eingabefeld Songtitel  
3. Auswahlfeld Genre  
4. Eingabefeld Album  
5. Button zum Auswählen der Musikdatei  
6. Anzeige für das ausgewählte Musikstück  
7. Button zum hochladen des Musikstückes in das System  
8. Button zum Abbrechen des Upload-Vorganges

# 7. Der Musikplayer

Der Musikplayer ist immer unten auf der Hauptseite zu sehen. Das Lied, welches aktuell abgespielt wird hat ein Feld, welches eine blaue Note zeigt. Die andere Lieder Playliste sind mit einem grünen Feld versehen, welches zwei Noten zeigt. (Screenshot 9, 1. und 2.)  
Mit einem Klick auf den "Play"-Button (Screenshot 9, 3.) kann man das Abspielen der Musik starten. mit einem weiteren Klick wird das Abspielen pausiert. Der Abspielfortschritt des Liedes wird an dem Element (Screenshot 9, 6.) angezeigt. Wenn man den Zeiger über den Balken zieht und wieder loslässt wird von nun an ab diesem Zeitpunkt weiter abgespielt  
Bei einem Klick auf den "Springe zum nächsten Lied"-Button (Screenshot 9, 4.) wird zum nächsten Lied in der Playlist gesprungen. Beim letzten Lied der Liste wird dabei wieder zum ersten Lied gesprungen.  
Bei einem Klick auf den "Springe zum vorherigen Lied"-Button (Screenshot 9, 5.) passiert genau das gegenteilige. Wenn man diesen Knopf drückt während das erste Lied abgespielt wird, springt der Player zum letzten Lied in der Playlist.



Screenshot 9 (Musikplayer):  
1. aktuell abgespieltes Lied  
2. Lieder in der Abspielschleife  
3. Button zum Abspielen und Pausieren  
4. Button zum Springen zum nächsten Lied  
5. Button zum Springen zum vorherigen Lied  
6. Anzeige zum Abspielfortschritt des Liedes

# 8. Suche

# 9. Glossar