



A MITEL
PRODUCT
GUIDE

Unify OpenScape Alarm Response Professional

OScAR V5
Positioning System-view

Administrator Dokumentation
07/2024

Notices

The information contained in this document is believed to be accurate in all respects but is not warranted by Mitel Europe Limited. The information is subject to change without notice and should not be construed in any way as a commitment by Mitel or any of its affiliates or subsidiaries. Mitel and its affiliates and subsidiaries assume no responsibility for any errors or omissions in this document. Revisions of this document or new editions of it may be issued to incorporate such changes. No part of this document can be reproduced or transmitted in any form or by any means - electronic or mechanical - for any purpose without written permission from Mitel Networks Corporation.

Trademarks

The trademarks, service marks, logos, and graphics (collectively "Trademarks") appearing on Mitel's Internet sites or in its publications are registered and unregistered trademarks of Mitel Networks Corporation (MNC) or its subsidiaries (collectively "Mitel"), Unify Software and Solutions GmbH & Co. KG or its affiliates (collectively "Unify") or others. Use of the Trademarks is prohibited without the express consent from Mitel and/or Unify. Please contact our legal department at iplegal@mitel.com for additional information. For a list of the worldwide Mitel and Unify registered trademarks, please refer to the website: <http://www.mitel.com/trademarks>.

© Copyright 2024, Mitel Networks Corporation

All rights reserved

Inhaltsverzeichnis

1	Festlegungen und Arbeitshinweise	1-1
1.1	Überblick über die weiteren Kapitel im Handbuch	1-2
1.2	Referenzhandbücher	1-2
1.3	Schreibweisen und verwendete Symbole	1-3
1.4	Arbeitshinweise	1-4
1.5	Symbole zur näheren Bestimmung der Gefahrenquelle	1-4
1.6	Datenschutz und Datensicherheit	1-4
2	Übersicht	2-1
2.1	Einleitung und Funktionalität	2-2
2.1.1	Systemvoraussetzungen	2-2
2.1.2	Komponenten	2-2
2.1.3	Visualisierung von Objekten	2-2
2.1.4	Verwendete Karten	2-3
2.2	Ortung in DECT- und WLAN-Infrastrukturen	2-5
2.2.1	Genauigkeitsstufen bei der Ortung	2-5
2.3	OScAR-Positioning-Services (DPS)	2-6
2.4	Systemvoraussetzungen	2-7
2.5	Informationen und Fehlermeldungen	2-7
2.5.1	Information bei veraltetem Ortungsergebnis	2-7
2.5.2	Information bei Darstellung nicht möglich	2-8
3	DPS-view Installieren, Entfernen und Datenstrukturen Migrieren	3-1
3.1	DPS-view installieren	3-2
3.2	Datenstrukturen von DPS-view migrieren	3-6
3.3	Mitgelieferte Beispieldatei und DPS-view Datenstruktur	3-6
3.4	DPS-view entfernen	3-7
4	Das Administrator-Tool DPS-view-Edit	4-1
4.1	Hauptansicht von DPS-view-Edit	4-3
4.1.1	Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen	4-4
4.1.2	Objektliste	4-9
4.2	Lokale Parameter	4-11
4.2.1	Lokale Parameter bearbeiten	4-11
4.2.2	Vordefinierte Darstellungsvorlagen	4-13
4.2.3	Sprache wählen	4-13
4.2.4	Raster	4-13
4.2.5	Zoom	4-13
4.2.6	Simulation der Darstellung	4-14

4.3 DPS-view-Edit Darstellungsvorlagen	4-15
4.3.1 Vordefinierte Darstellungsvorlagen - Listen	4-16
4.3.1.1 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Feuermelder	4-17
4.3.1.2 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Area of Interest (AOI)	4-17
4.3.1.3 Vordefinierte Darstellungsvorlage: DECT-Basisstationen	4-18
4.3.1.4 Vordefinierte Darstellungsvorlage: WLAN Access-Points	4-19
4.3.2 Neue Darstellungsvorlagen erzeugen und bearbeiten	4-21
4.3.2.1 Darstellungstyp „Bild“	4-23
4.3.2.2 Darstellungstyp „Bilderliste“	4-24
4.3.2.3 Darstellungstyp „Polygon“	4-26
4.3.2.4 Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“	4-27
4.3.2.5 Darstellungsvorlage „Polygon mit Bild“	4-28
4.3.2.6 Darstellungsvorlage „Polygon mit Bilderliste“	4-29
4.3.2.7 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bild“	4-29
4.3.2.8 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“	4-29
4.4 Werkseinstellungen	4-30
4.4.1 Werkseinstellungen für ein Bild	4-30
4.4.2 Werkseinstellungen für die Bilderliste	4-30
4.4.3 Werkseinstellungen für ein Polygon	4-31
4.4.4 Werkseinstellungen für ein Farbstufenpolygon	4-31
4.5 Ebenen	4-32
4.5.1 Eigenschaften einer Ebene bearbeiten	4-32
4.5.2 Neue Ebenen hinzufügen	4-34
4.5.3 Ebenen löschen	4-34
4.5.4 Ebenen kopieren	4-34
4.5.5 Ebenen ausschneiden	4-34
4.5.6 Ebenen einfügen	4-34
4.6 Objekte	4-35
4.6.1 Objekte importieren	4-35
4.6.2 Objektlisten bestehender Projekte ergänzen	4-35
4.6.2.1 Objektliste aus einer Textdatei importieren	4-36
4.6.2.2 Objektliste aus einem Projekt importieren	4-37
4.6.3 Objekte hinzufügen und Objekteigenschaften bearbeiten	4-38
4.6.4 Objekte löschen	4-39
4.6.5 Objekte platzieren	4-39
4.6.5.1 Objekte frei auf der Karte platzieren	4-40
4.6.5.2 Objekte auf einem Polygon per „Drag&Drop“ ablegen	4-43
4.6.5.3 Objekte zu einem Polygon zuweisen	4-45
4.6.6 Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)	4-47
4.7 Polygone	4-48
4.7.1 Neues Polygon erstellen	4-48
4.7.2 Polygonpunkte bearbeiten	4-49
4.7.2.1 Polygonpunkte hinzufügen	4-49
4.7.2.2 Polygonpunkte entfernen	4-49
4.7.2.3 Polygon kopieren	4-49
4.7.2.4 Polygon ausschneiden	4-50
4.7.2.5 Polygon einfügen	4-50
4.7.2.6 Polygon löschen	4-50

5	Die Server-Applikation DPS-view	5-1
5.1	Funktion	5-2
5.2	Applikationsstart und Hauptfenster	5-3
5.3	Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config	5-5
5.4	Logging in Datei und Programmfenster	5-8
6	Glossar	6-11

1 Festlegungen und Arbeitshinweise

Zielgruppen und Voraussetzungen

Dieses Administrator- und Benutzerhandbuch richtet sich an Service-Personal, das die Grundinstallation und die Inbetriebnahme von DPS-view vornimmt. Weiterhin finden Personen und Operatoren Unterstützung, die mit DPS-view im täglichen Betrieb arbeiten.

Um die in diesem Handbuch beschriebenen Arbeiten auszuführen, sind Windows-Kenntnisse und grundlegende Kenntnisse der Fernmeldetechnik nötig. Auch sollte dem Service-Personal der Umgang mit den verwendeten Endgeräten und die Funktionen der Telekommunikationsanlage vertraut sein.

Inhalt

Dieses Kapitel umfasst die folgenden Abschnitte:

- 1.1 Überblick über die weiteren Kapitel im Handbuch
- 1.2 Referenzhandbücher
- 1.3 Schreibweisen und verwendete Symbole
- 1.4 Arbeitshinweise
- 1.5 Symbole zur näheren Bestimmung der Gefahrenquelle
- 1.6 Datenschutz und Datensicherheit

1.1 Überblick über die weiteren Kapitel im Handbuch

Dieses Handbuch beinhaltet folgende weitere Kapitel:

Kapitel	Beschreibung
Kapitel 2, "Übersicht"	Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktion und Eigenschaften von DPS-view. Es umfasst ebenfalls die Systemvoraussetzungen sowie die zentrale Ortungsschnittstelle von DAKS-Positioning Services (DPS).
Kapitel 3, "DPS-view Installieren, Entfernen und Datenstrukturen Migrieren"	Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie DPS-View installieren und von Ihrem Rechner wieder entfernen, und wie Sie Datenstrukturen aus einer bereits existierenden DPS-view Version migrieren. Es beschreibt ebenfalls die mitgelieferten Beispieldateien und hierarchischen DPS-view Datenstrukturen, die Sie als Grundlage für Ihre weitere Administration verwenden können.
Kapitel 4, "Das Administrator-Tool DPS-view-Edit"	Dieses Kapitel beschreibt das Administrator-Tool DPS-view-Edit für lokale Einstellungen. Es stellt die Simulation der Darstellung vor und umfasst die vordefinierten Darstellungsvorlagen, einschließlich deren Werkseinstellungen. Ferner zeigt Ihnen dieses Kapitel, wie Sie eigene Darstellungsvorlagen für Ihre Ortungsprozesse erstellen und bearbeiten und mit den verschiedenen Ebenen, Objekten und Polygonen arbeiten können.
Kapitel 5, "Die Server-Applikation DPS-view"	Dieses Kapitel beschreibt die Funktionen der Server-Applikation DPS-view, einschließlich der Einstellungen und dem Logging der Ortungsprozesse in der Logdatei und dem Fenster der Applikation.
Kapitel 6, "Glossar"	Im Glossar werden die in diesem Handbuch verwendeten Fachbegriffe erklärt.

Tabelle 1-1 Überblick über weitere Kapitel

1.2 Referenzhandbücher

Nachfolgend finden Sie eine Liste von Dokumentationen, die Ihnen bei der Arbeit mit DPS-view und diesem Handbuch von zusätzlichem Nutzen sein können:

- OScARpro Benutzerhandbuch
- OScARpro Installationshandbuch
- OScARpro Server-Konfigurationshandbuch

1.3 Schreibweisen und verwendete Symbole

Schreibweisen

In diesem Administrator- und Benutzerhandbuch gelten die folgenden Festlegungen:

Text	Texte aus beschriebenen Dateien sowie Texte, die Sie in der Applikation eingeben, sind durch die nicht-proportionale Schriftart <i>Courier</i> gekennzeichnet.
Das Passwort 123456 ...	Texte im Fließtext, die besonders wichtig oder zu beachten sind, sind fett gekennzeichnet. Schaltflächen sind ebenfalls fett gekennzeichnet.
Datei <code>global.cfg</code>	Dateien oder Verzeichnisse sind durch die nicht-proportionale Schriftart <i>Courier</i> gekennzeichnet.
„Name“	Feldnamen, Menünamen und Fensterbezeichnungen sind in „Anführungszeichen“ gesetzt.
<Platzhalter>	Einträge oder Ausgaben, die je nach Situation unterschiedlich sein können, stehen zwischen <spitzen Klammern> und sind kursiv geschrieben.

Tabelle 1-2 Schreibweisen

Symbole

In diesem Administrator- und Benutzerhandbuch werden die folgenden Symbole verwendet:



Hinweis:
Das „i“ kennzeichnet hilfreiche Hinweise.



Achtung!
Das Ausrufezeichen kennzeichnet wichtige Informationen, die mit besonderer Sorgfalt beachtet werden müssen.

1.4 Arbeitshinweise

Arbeiten am OScAR-Server und der TK-Anlage

Arbeiten am OScAR-Server dürfen nur von autorisiertem Service-Personal durchgeführt werden. Diese Arbeiten sind vorwiegend im DAKS-Pro Server-Konfigurationshandbuch, beschrieben und nicht Bestandteil dieses Handbuchs.

1.5 Symbole zur näheren Bestimmung der Gefahrenquelle

Diese Symbole können auf Geräten abgebildet sein, werden jedoch im Allgemeinen nicht in diesem Handbuch verwendet.



* elektrostatisch gefährdete Bauelemente

1.6 Datenschutz und Datensicherheit

Beim vorliegenden System werden u.a. personenbezogene Daten verarbeitet und genutzt, z. B. bei der Gebührenerfassung, den Displayanzeigen und dem Anlegen von Teilnehmerdaten.

In Deutschland gelten für die Verarbeitung und Nutzung solcher personenbezogenen Daten u.a. die Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG). Für andere Länder beachten Sie die jeweiligen entsprechenden Landesgesetze.

Datenschutz hat die Aufgabe, den Einzelnen davor zu schützen, dass er durch den Umgang mit seinen personenbezogenen Daten in seinem Persönlichkeitsrecht beeinträchtigt wird.

Ferner hat Datenschutz die Aufgabe, durch den Schutz der Daten vor Missbrauch in ihren Verarbeitungsphasen der Beeinträchtigung fremder und eigener schutzwürdiger Belange zu begegnen.

Tragen Sie durch problembewusstes Handeln mit zur Gewährleistung des Datenschutzes und der Datensicherheit bei:

- Achten Sie darauf, dass nur berechtigte Personen Zugriff auf persönliche Daten haben.
- Nutzen Sie alle Möglichkeiten der Passwortvergabe konsequent aus. Geben Sie keinem Unberechtigten Kenntnis der Passwörter, z. B. per Notizzettel.
- Achten Sie mit darauf, dass kein Unberechtigter in irgendeiner Weise persönliche Daten verarbeiten, speichern, verändern, übermitteln, sperren, löschen oder nutzen kann.
- Verhindern Sie, dass Unbefugte Zugriff auf Datenträger haben, z. B. auf Sicherungsdisketten oder Protokollausdrucke. Das gilt sowohl für den Serviceeinsatz, als auch für Lagerung und Transport.
- Sorgen Sie dafür, dass nicht mehr benötigte Datenträger vollständig vernichtet werden. Verwissen Sie sich, dass keine Papiere allgemein zugänglich zurückbleiben.

2 Übersicht

Überblick

Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Funktion und Eigenschaften von DPS-view. Es umfasst ebenfalls die Systemvoraussetzungen sowie die zentrale Ortungsschnittstelle von OScAR-Positioning Services (DPS).

Inhalt

Dieses Kapitel umfasst folgende Abschnitte:

- 2.1 Einleitung und Funktionalität
 - 2.1.1 Systemvoraussetzungen
 - 2.1.2 Komponenten
 - 2.1.3 Visualisierung von Objekten
 - 2.1.4 Verwendete Karten
- 2.2 Ortung in DECT- und WLAN-Infrastrukturen
 - 2.2.1 Genauigkeitsstufen bei der Ortung
- 2.3 DAKS-Positioning-Services (DPS)
- 2.4 Systemvoraussetzungen
- 2.5 Informationen und Fehlermeldungen
 - 2.5.1 Information bei veraltetem Ortungsergebnis
 - 2.5.2 Information bei Darstellung nicht möglich

2.1 Einleitung und Funktionalität

Bei Einsatz der OScAR-Positioning-Services (DPS) zum Orten von DECT- oder WLAN-Endgeräten im Bereich der Personensicherung besteht häufig die Notwendigkeit, die Position von notrufenden bzw. verunfallten Personen graphisch darzustellen. Hierbei kommt es darauf an, eine graphische Darstellung zu wählen, die es auch ungeschultem Personal ermöglicht, die notrufende Person schnell und intuitiv zu finden.

DPS-view ist eine ergänzende Komponente von OScARpro und dient der Visualisierung von Ortungsergebnissen in DECT- oder WLAN-Infrastrukturen. DPS-view visualisiert die Ortungsergebnisse, die ansonsten nur per Sprachansage bzw. als Displaytext im Endgerät ausgegeben werden.

Für weitere Informationen zu OScAR-Positioning-Services:

- siehe OScARpro Benutzerhandbuch

2.1.1 Systemvoraussetzungen

Voraussetzung für den Einsatz von DPS-view ist:

OScARpro mit der Applikation OScAR-Positioning-Services (DPS)

- siehe Abschnitt 2.3 „DAKS-Positioning-Services (DPS)“

2.1.2 Komponenten

DPS-view besteht aus folgenden Komponenten:

- Die Server-Applikation: DPS-view

Die Server-Applikation DPS-view stellt den operativen Teil des Visualisierungssystems dar, nimmt Visualisierungsanfragen entgegen, baut die Karte mit eingeblendeten Objekten auf und liefert Ergebnisse in Form von HTML-Seiten zur Darstellung im OScAR-TT Operator-Tool zurück.

- siehe Kapitel 5, Die Server-Applikation DPS-view

- Das Administrator-Tool: DPS-view-Edit

Mit dem Administrator-Tool DPS-view-Edit wird die Datenstruktur von DPS-view aufgebaut und gepflegt. DPS-view-Edit ist ein graphisches Tool, mit dem die einzelnen Karten geladen und die Objekte auf diesen platziert und editiert werden können.

OScAR-Positioning-Services (DPS) bietet Exportfunktionen für Objektdaten (BS, AP, AOI). Dadurch ist keine doppelte Datenpflege notwendig. Bei Änderungen der Objektdaten in der Datenbank von OScAR-Positioning-Services (DPS) können Sie die neuen Objektdaten als Textdatei exportieren und in ein vorhandenes Projekt nach DPS-view-Edit importieren.

- siehe Abschnitt 4.6.2.1 „Objektliste aus einer Textdatei importieren“

2.1.3 Visualisierung von Objekten

Die visuelle Darstellung eines Ortungsergebnisses in DPS-view erfolgt via OScAR-TT Operator-Tool in hierarchisch gegliederten Graphiken. Diese Graphiken bestehen aus Karten auf denen die empfangenen Objekte dargestellt werden, nämlich:

- Basisstationen oder Access-Points

Dargestellt durch Symbole, die das Objekt zeigen. Die Größe und Farbe der Symbole variiert mit der empfangenen Feldstärke.

- Areas of Interest

Dargestellt durch Polygone, die den wahrscheinlichsten Aufenthaltsort des Geräts anzeigen, das geortet werden soll. Die Farbe der Polygone variiert mit der Ortungsqualität, was eine anschauliche Darstellung des Ortungsergebnisses ermöglicht.

- siehe Bild 2-2 DPS-view Visualisierung von Ortungsergebnissen im DAKS-TT Operator-Tool

Die benutzerfreundliche und intuitive Bedienung von DPS-view ermöglicht eine einfache Navigation zwischen den einzelnen Karten. So erscheint z. B. die Detailansicht einer untergeordneten Karten-Ebene u. a. durch direktes Anklicken auf das gewünschte Objekt.

Da die Darstellung auf einer hierarchisch gegliederten Struktur basiert, ist es jederzeit möglich, die verschiedenen Karten-Ebenen beliebig zu erreichen.

Die Installation von DPS-view ist unkompliziert. Die Einrichtung und Pflege des Systems erfolgt über das graphische Administrator-Tool DSP-view-Edit.

- siehe Kapitel 4, Das Administrator-Tool DPS-view-Edit

Darüber hinaus kann die Ausgabe der Ortungsergebnisse durch eine freie Parametrierung der Objektdarstellungen durch Darstellungsvorlagen den individuellen Bedürfnissen des Benutzers angepasst werden.

- siehe Abschnitt 4.3 „DPS-view-Edit Darstellungsvorlagen“

2.1.4 Verwendete Karten

DPS-view arbeitet mit beliebigen Karten im JPEG-Format, z. B.:

- Konstruktionsplänen (z.B. Architektenpläne, Lagepläne)
- Explosionszeichnungen und Isometrien (z.B. 3D-Ansichten)
- Luftaufnahmen (z.B. Luftbild eines Werksgeländes)
- Skizzen (z.B. Handzeichnungen, abstrakte Darstellungen von Gebäuden)

Die folgende Abbildung zeigt ein typisches Ortungsergebnis am Beispiel der isometrischen Darstellung eines Firmengeländes:

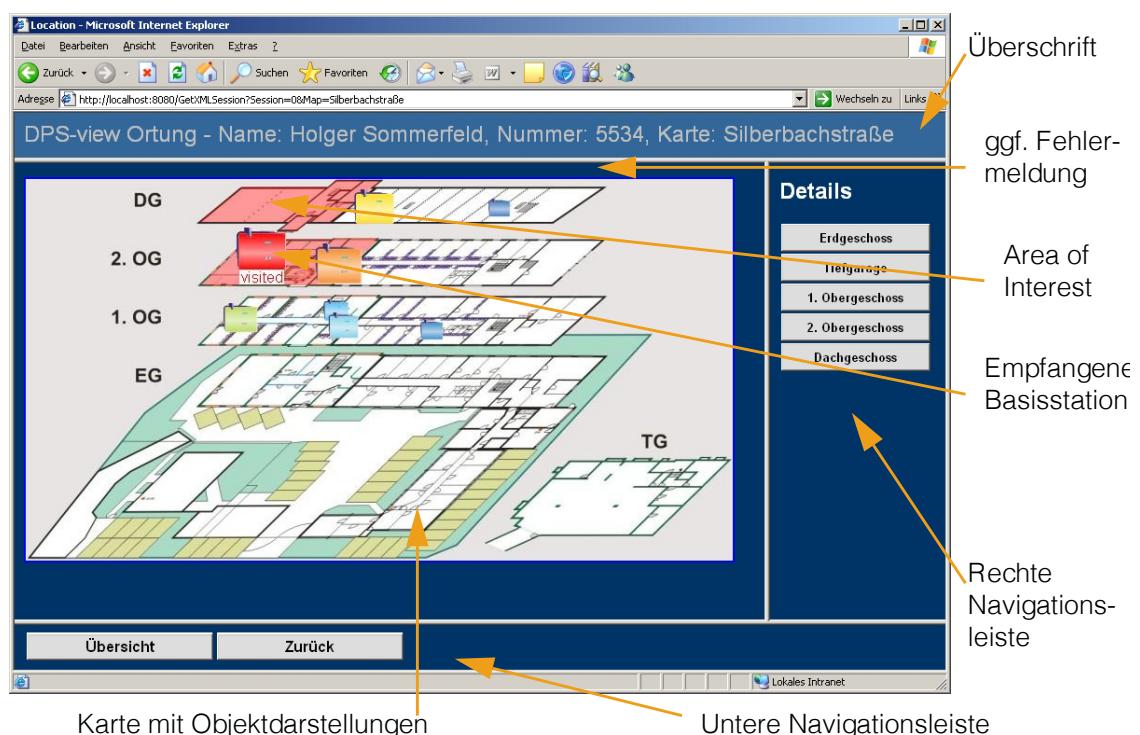


Bild 2-1 DPS-view - Isometrische Darstellung Firmengelände (Beispiel)

Die DPS-view Ortungsansicht besteht aus den folgenden Teilen:

- Überschrift der DPS-view Ortungsansicht
Die Überschrift setzt sich zusammen aus: „DPS-view Ortung - Name: <Name des Teilnehmers>, Nummer: <Telefonnummer des Endgerätes>, Karte: <Bezeichnung der Karte>“
- Karte mit Objektdarstellungen (Details)

Auf der Karte werden folgende Objekte entsprechend der empfangenen normierten Feldstärken dargestellt:

- Area of Interest (AOI)
Größe und die Farbe der Symbole variiert mit der empfangenen normierten Feldstärke.
- Empfangene Basisstation (BS) bzw. Access-Points (AP)
Dargestellt durch Symbole, die alle jeweiligen Objekte entsprechend der empfangenen normierten Feldstärken anzeigen.
- Rechte Navigationsleiste
Hier finden Sie Navigationsschaltflächen zu anderen Karten.
- Untere Navigationsleiste
Über diese beiden Schaltflächen können Sie zur Hauptansicht (Übersicht) oder zur zuletzt verwendeten Karte wechseln (Zurück).
- Ggf. eine Fehlermeldung
 - siehe Abschnitt 2.5 „Informationen und Fehlermeldungen“

2.2 Ortung in DECT- und WLAN-Infrastrukturen

Grundlage für jede Ortung von Endgeräten in DECT- oder WLAN-Netzen ist die Ortungsanfrage an das Endgerät. Es gibt folgende Klassen von Endgeräten:

- Voll ortungsfähige DECT-Endgeräte:

Ortungsinformation	Visited Station und Feldstärketabelle
Endgeräte	OpenScape DECT-Phone S5, OpenScape DECT-Phone SL5, OpenScape M3
- Begrenzt ortungsfähige DECT-Endgeräte:

Ortungsinformation:	Visited Station
Endgeräte:	Beliebige DECT-Endgeräte ohne volle Ortungsfähigkeit
- WLAN-Endgeräte:

Ortungsinformation:	Feldstärketabelle
Endgeräte:	OpenScape WL3, Ekahau Tag

Die Ortungsinformation setzt sich aus den folgenden Komponenten zusammen:

- Visited Station
Dies ist die Basisstation, über die das zu ortende Endgerät im DECT-Netz kommuniziert. Sie wird als "Visited Station" bezeichnet.
- Feldstärketabelle
Diese Tabelle umfasst die Feldstärkewerte der Basistationen (im DECT-Netz) bzw. die Feldstärkewerte der Access-Points (im WLAN-Netz), die ein DECT- bzw. WLAN-Endgerät in seiner Umgebung empfängt.

2.2.1 Genauigkeitsstufen bei der Ortung

Die Ortung erfolgt in drei Genauigkeitsstufen und jeweils als Sprachansage bzw. Displayausgabe, oder in Form einer graphischen Darstellung:

- Genauigkeits-Stufe 1 - geringste Genauigkeit (DECT):
 - Sprach-/Displayausgabe: Ausgabe der Visited Station
 - Graphische Ausgabe: Anzeige der Visited Station in DPS-view
- Genauigkeits-Stufe 2 - mittlere Genauigkeit (DECT/WLAN):
 - Sprach-/Displayausgabe: Ausgabe der stärksten empfangenen Basisstationen bzw. Access-Points in der Umgebung des Endgeräts inkl. Feldstärkenbewertung. Das Verfahren ist nichtinterpretierend und bereitet das Messergebnis für den alarmierten Teilnehmer in eine verständliche Form auf.
 - Graphische Ausgabe: Anzeige der empfangenen Basisstationen bzw. Access-Points in DPS-view. Farbe und Größe der empfangenen Basisstationen bzw. Access-Points ändern sich mit der Empfangsfeldstärke.
- Genauigkeits-Stufe 3 - höchste Genauigkeit (DECT/WLAN):
 - Sprach-/Displayausgabe: HPS und EPE berechnen den wahrscheinlichsten Aufenthalts-Bereich, genannt: Area of Interest (AOI), aus den Feldstärken der empfangenen Basisstationen bzw. Access-Points unter Einbeziehung von Referenzmessungen und vermaßten Karten. Das Ergebnis wird als Sprach- bzw. Displayausgabe übermittelt.
 - Graphische Ausgabe: Anzeige des wahrscheinlichsten Aufenthaltsortes durch einen Kreis auf einer vermaßten Grundrisskarte durch den SPS-Locator oder durch die Darstellung als eingefärbtes Polygon in DPS-view.

2.3

OScAR-Positioning-Services (DPS)

OScAR-Positioning-Services (DPS) stellt die zentrale Ortungsschnittstelle von OScARpro dar und integriert die Ortungsserver HiPath-Positioning-Server (HPS) und Ekahau-Positioning-Engine (EPE). OScAR-Positioning-Services selbst verfügt über eine nicht-interpretierende Ortungsfähigkeit (Genauigkeits-Stufen 1 und 2).

Zusätzlich kann DPS durch eine Betrachtung von Schwellwerten der Basisstations-Feldstärken eine Zuordnung zu den sogenannten Areas of Interest (AOIs) herstellen, d.h. zu dem wahrscheinlichsten Aufenthaltsort des Geräts, das geortet werden soll.

Über DPS-view kann OScAR-Positioning-Services (DPS) sowohl Areas of Interest als auch Basisstationen und Access-Points als Ergebnis einer Ortung visualisieren.

Das Ortungsergebnis wird im OScAR-TT Operator-Tool in einem eigenen Fenster angezeigt.

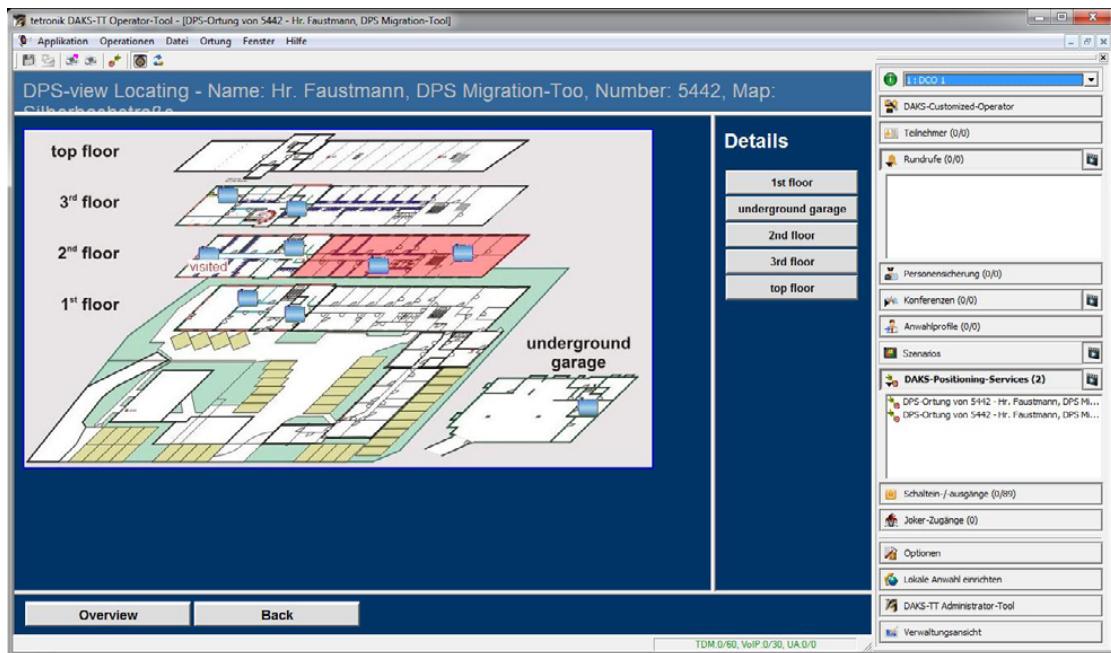


Bild 2-2 DPS-view Visualisierung von Ortungsergebnissen im OScAR-TT Operator-Tool

2.4 Systemvoraussetzungen

- Für Server-Applikation DPS-view: Windows PC (Windows 10, Windows Server 2016/2019)
- Für Administrator-Tool DPS-view-Edit: Windows PC (Windows 10, Windows Server 2016/2019)
- Für Ortungsergebnisanzeige in OScAR-Positioning-Services (DPS): OScAR-TT Operator-Tool

2.5 Informationen und Fehlermeldungen

DPS-view gibt ggf. zusätzliche Informationen und Fehlermeldungen aus, die oberhalb der Karte dargestellt werden, z. B. wenn OScAR-Positioning-Services (DPS) in der Feldstärketafel eine Basisstation empfängt, die bisher noch nicht in DPS administriert wurde, oder den Hinweis, dass das Ortungsergebnis bereits veraltet ist.

2.5.1 Information bei veraltetem Ortungsergebnis

Stellt DPS-view fest, dass ein Ortungsergebnis bereits veraltet ist, erscheint oberhalb der Karte ein entsprechender Hinweis, zum Beispiel:

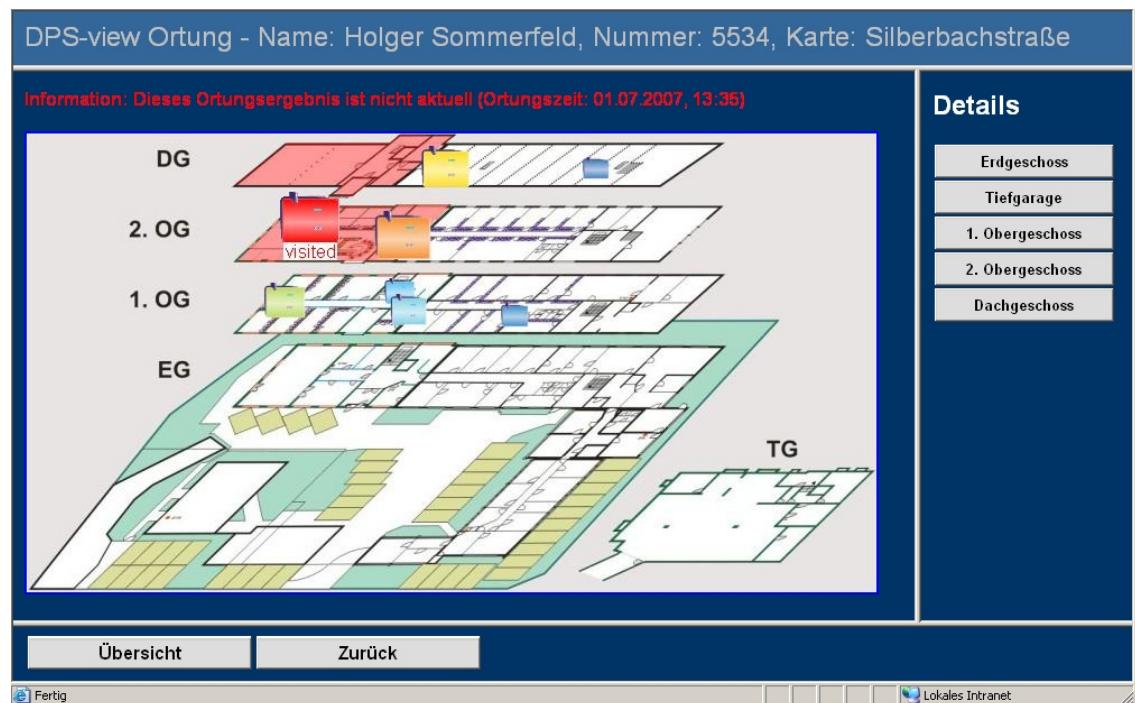


Bild 2-3 Information wenn Ortungsergebnis veraltet (aktuelle Ortung nicht möglich)

2.5.2 Information bei Darstellung nicht möglich

Ist eine Darstellung des Ortungsergebnisses nicht möglich, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Endgerät nicht ortbar

Das nachfolgende Bild (Beispiel) zeigt, wie die von DPS-view angezeigte Fehlermeldung aussieht, wenn ein Endgerät nicht geortet werden konnte. Hierbei wird in Klammern die Nummer des Endgerätes ausgegeben, das nicht geortet werden konnte.

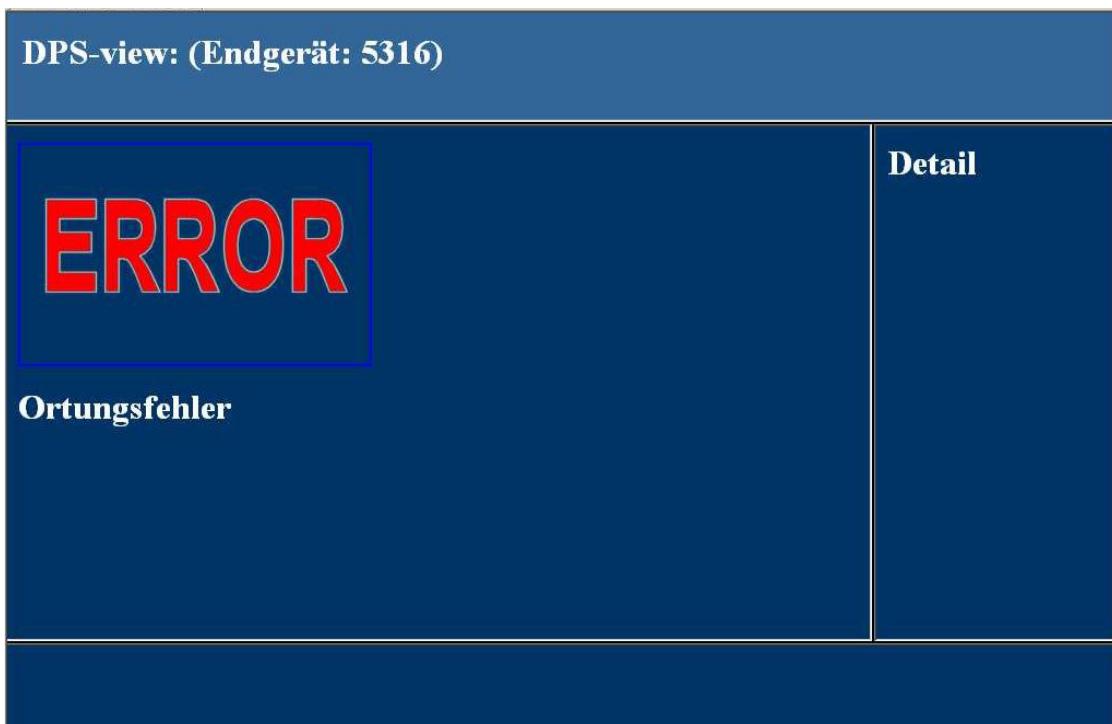


Bild 2-4 Fehlermeldung wenn Endgerät nicht ortbar (Ortungsfehler)

3 DPS-view Installieren, Entfernen und Datenstrukturen Migrieren

Überblick

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie DPS-View installieren und von Ihrem Rechner wieder entfernen, und wie Sie Datenstrukturen aus einer bereits existierenden DPS-view Version migrieren. Es beschreibt ebenfalls die mitgelieferten Beispieldateien und hierarchischen DPS-view Datenstrukturen, die Sie als Grundlage für Ihre weitere Administration verwenden können.

Inhalt

Hier finden Sie die folgenden Abschnitte:

- 3.1 DPS-view installieren
- 3.2 Datenstrukturen von DPS-view migrieren
- 3.3 Mitgelieferte Beispieldatei und DPS-view Datenstruktur
- 3.4 DPS-view entfernen

3.1 DPS-view installieren

DPS-view kann in einem einzigen Vorgang installiert werden.



Hinweis:

Um die DPS-view Software installieren zu können müssen Sie über Administratorrechte verfügen.

Zur Installation der DPS-view Software auf Ihrem Rechner müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Microsoft Windows 10, Windows Server 2016, oder Windows Server 2019 ist bereits auf Ihrem Rechner installiert.

Bei der Installation werden die folgende Komponenten auf dem Rechner installiert:

- Server-Applikation DPS-view
- Administrator-Tool DPS-view-Edit
- Beispieldateien mit Datenstruktur



Hinweis:

Folgen Sie während der Installation den Anweisungen. Mit Zurück gelangen Sie zum vorherigen Fenster, um eventuell Eingaben zu korrigieren. Mit Abbrechen können Sie die Installation vorzeitig abbrechen.



Achtung!

Die DPS-view Server-Applikation sollte unbedingt als Dienst installiert werden.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um DPS-view auf Ihrem Rechner zu installieren:

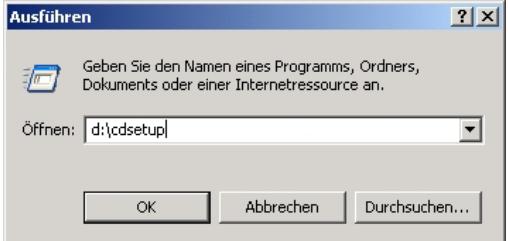
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
1.	<p>Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.</p> <p>Falls die Installationssoftware nicht automatisch startet, müssen Sie die CD-Installation von der Windows-Oberfläche aus mit Menübefehl Ausführen... manuell starten.</p> <p>Geben Sie dazu folgenden Befehl in der Befehlszeile ein und klicken Sie auf OK:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <CD-Rom-Laufwerk>:\cdsetup, z. B.: d:\cdsetup. 	
2.	<p>Klicken Sie jetzt auf den Menüpunkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Installieren des Ortungs-Visualisierungstools „DPS-view V2.xx““ 	

Tabelle 3-1

DPS-view installieren

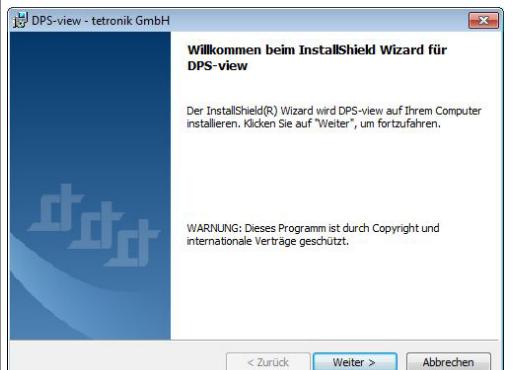
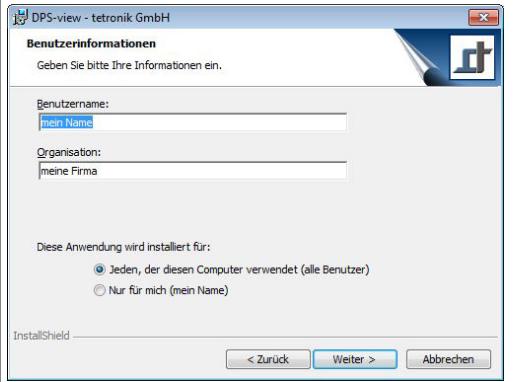
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
3.	Wählen Sie die gewünschte Sprache aus, und bestätigen Sie mit OK.	
4.	Die Installation wird initialisiert.	
5.	Klicken Sie auf Weiter, um weitere Installationseinstellungen vorzunehmen.	
6.	Geben Sie den Benutzernamen und den Namen der Organisation, bzw. Firma ein. Legen Sie fest, ob die Software für alle Anwender des Rechners oder nur für Sie installiert werden soll. Klicken Sie auf Weiter.	

Tabelle 3-1 DPS-view installieren

Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
7.	<p>Zum Ändern des Installationspfades klicken Sie auf die Schaltfläche Ändern... und wählen Sie den gewünschten Pfad aus.</p> <p>Klicken Sie anschließend auf Weiter.</p>	
8.	<p>Klicken Sie auf Installieren, um DPS-view auf Ihrem Rechner zu installieren.</p>	
9.	<p>Die Software wird in das ausgewählte Verzeichnis installiert.</p> <p>Der Fortschritt der Installation wird dabei mit einem Balken angezeigt.</p>	
10.	<p>Klicken Sie auf Fertigstellen, um die Installation abzuschließen.</p> <p>Nach Abschluss der Installation finden Sie im Windows Programm-Manager, und dort in der Programmgruppe „tetronik OScAR-TT“, das Programmsymbol für:</p> <ul style="list-style-type: none"> DPS-view, OScAR V5. 	

Tabelle 3-1

DPS-view installieren

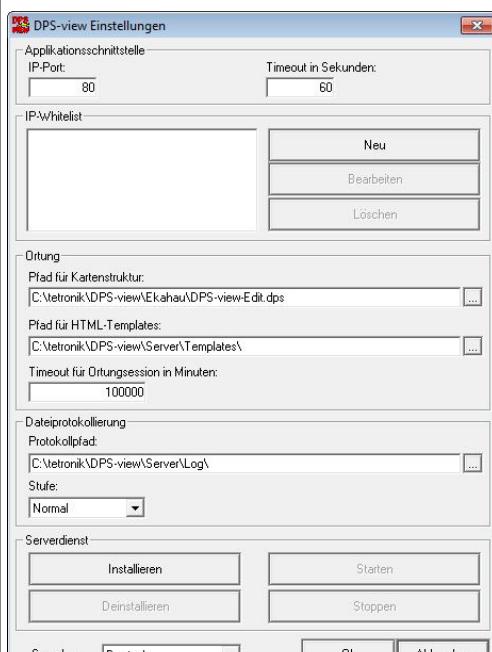
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
11.	<p>Es öffnen sich das Fenster „Einstellungen“ der Server-Applikation DPS-view („DPS-view Einstellungen“). Gehen Sie zum Fensterbereich „Serverdienst“ und klicken Sie Installieren, um DPS-view jetzt als Service zu installieren.</p> <p>► siehe Abschnitt 5.3 „Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config“</p>	

Tabelle 3-1 DPS-view installieren

3.2 Datenstrukturen von DPS-view migrieren

Bereits existierende Datenstrukturen bzw. Projekte können manuell von DPS-view V1.xx migriert werden.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Datenstrukturen bzw. Projekte zu migrieren:

Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
1.	Öffnen der Funktion „Migrieren“ über das Menü: <ul style="list-style-type: none"> Projekt → Migrieren... oder verwenden Sie die Tastenkombination: <ul style="list-style-type: none"> STRG+M 	
2.	Wählen Sie den entsprechenden Pfades aus. Die Software migriert die Daten automatisch und lädt die Daten. Die alte DPS-view Struktur bleibt erhalten und wird nicht automatisch überschrieben. Die neue Struktur wird erst beim Abspeichern des aktuellen Projektes auf die Festplatte geschrieben.	
3.	Das migrierte und geladene Projekt kann anschließend in DPS-view weiter bearbeitet werden.	

Tabelle 3-2 Datenstrukturen von DPS-view V1.xx migrieren

3.3 Mitgelieferte Beispieldatei und DPS-view Datenstruktur

Das auf der Installations-CD enthaltene Beispielprojekt lautet:

- Beispielprojekt „tetronik“
Dieses Beispielprojekt stellt eine vollständig administrierte, hierarchische DPS-view Datenstruktur dar und kann über den Menüpunkt „Öffnen“ geladen werden.
➤ siehe Abschnitt 4.1.1 „Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen“

3.4 DPS-view entfernen

Gehen Sie folgendermaßen vor, um DPS-view wieder von Ihrem Rechner zu entfernen:

Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
1.	Öffnen Sie die Windows Systemsteuerung.	
2.	Öffnen Sie den Ordner Software bzw. Programme und Funktionen.	
3.	Markieren Sie den Eintrag DPS-view. Klicken Sie anschließend auf Entfernen.	
4.	Es erscheint die folgende Sicherheitsabfrage. Bestätigen Sie diese mit Ja. Die Deinstallation von DPS-view wird gestartet.	
5.	Die DPS-view Software wird deinstalliert. Der Fortschritt der Deinstallation wird mit einem Balken angezeigt.	

Tabelle 3-3 DPS-view deinstallieren

4 Das Administrator-Tool DPS-view-Edit

Überblick

Dieses Kapitel beschreibt das Administrator-Tool DPS-view-Edit für lokale Einstellungen. Es stellt die Simulation der Darstellung vor und umfasst die vordefinierten Darstellungsvorlagen, einschließlich deren Werkseinstellungen. Ferner zeigt Ihnen dieses Kapitel, wie Sie eigene Darstellungsvorlagen für Ihre Ortungsprozesse erstellen und bearbeiten und mit den verschiedenen Ebenen, Objekten und Polygonen arbeiten können.

Inhalt

Hier finden Sie die folgenden Abschnitte:

- 4.1 Hauptansicht von DPS-view-Edit
 - 4.1.1 Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen
 - 4.1.2 Objektliste
- 4.2 Lokale Parameter
 - 4.2.1 Lokale Parameter bearbeiten
 - 4.2.2 Vordefinierte Darstellungsvorlagen
 - 4.2.3 Sprache wählen
 - 4.2.4 Raster
 - 4.2.5 Zoom
 - 4.2.6 Simulation der Darstellung
- 4.3 DPS-view-Edit Darstellungsvorlagen
 - 4.3.1 Vordefinierte Darstellungsvorlagen - Listen
 - 4.3.1.1 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Feuermelder
 - 4.3.1.2 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Area of Interest (AOI)
 - 4.3.1.3 Vordefinierte Darstellungsvorlage: DECT-Basisstationen
 - 4.3.1.4 Vordefinierte Darstellungsvorlage: WLAN Access-Points
 - 4.3.2 Neue Darstellungsvorlagen erzeugen und bearbeiten
 - 4.3.2.1 Darstellungstyp „Bild“
 - 4.3.2.2 Darstellungstyp „Bilderliste“
 - 4.3.2.3 Darstellungstyp „Polygon“
 - 4.3.2.4 Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“
 - 4.3.2.5 Darstellungsvorlage „Polygon mit Bild“
 - 4.3.2.6 Darstellungsvorlage „Polygon mit Bilderliste“
 - 4.3.2.7 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bild“
 - 4.3.2.8 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“
- 4.4 Werkseinstellungen
 - 4.4.1 Werkseinstellungen für ein Bild
 - 4.4.2 Werkseinstellungen für die Bilderliste
 - 4.4.3 Werkseinstellungen für ein Polygon
 - 4.4.4 Werkseinstellungen für ein Farbstufenpolygon
- 4.5 Ebenen
 - 4.5.1 Eigenschaften einer Ebene bearbeiten
 - 4.5.2 Neue Ebenen hinzufügen
 - 4.5.3 Ebenen löschen
 - 4.5.4 Ebenen kopieren
 - 4.5.5 Ebenen ausschneiden
 - 4.5.6 Ebenen einfügen
- 4.6 Objekte
 - 4.6.1 Objekte importieren
 - 4.6.2.1 Objektliste aus einer Textdatei importieren
 - 4.6.2.2 Objektliste aus einem Projekt importieren
 - 4.6.3 Objekte hinzufügen und Objekteigenschaften bearbeiten
 - 4.6.4 Objekte löschen

- 4.6.5 Objekte platzieren
 - 4.6.5.1 Objekte frei auf der Karte platzieren
 - 4.6.5.2 Objekte auf einem Polygon per „Drag&Drop“ ablegen
 - 4.6.5.3 Objekte zu einem Polygon zuweisen
- 4.6.6 Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)
- 4.7 Polygone
 - 4.7.1 Neues Polygon erstellen
 - 4.7.2 Polygonpunkte bearbeiten
 - 4.7.2.1 Polygonpunkte hinzufügen
 - 4.7.2.2 Polygonpunkte entfernen
 - 4.7.2.3 Polygon kopieren
 - 4.7.2.4 Polygon ausschneiden
 - 4.7.2.5 Polygon einfügen
 - 4.7.2.6 Polygon löschen

4.1 Hauptansicht von DPS-view-Edit



Hinweis:

Es kann immer nur eine Datenstruktur bzw. ein Projekt aktuell in DPS-view-Edit geöffnet sein.

Die Hauptansicht von DPS-view-Edit umfasst folgende Bereiche:

- Menüleiste
 - siehe Abschnitt 4.1.1 „Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen“
- Symbolleiste
 - siehe Abschnitt 4.1.1 „Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen“
- Strukturansicht
 - Einschließlich Hierarchie der DPS-view Datenstruktur in Form einer Baumstruktur
 - siehe Abschnitt 4.5 „Ebenen“
- Objektliste
 - Bestehend aus Basisstationen, WLAN Access-Points und Areas of Interest
 - siehe Abschnitt 4.1.2 „Objektliste“
- Kartenansicht
 - Einschließlich Bild der aktuellen Ebene mit platzierten Objekten
 - siehe Bild 4-1

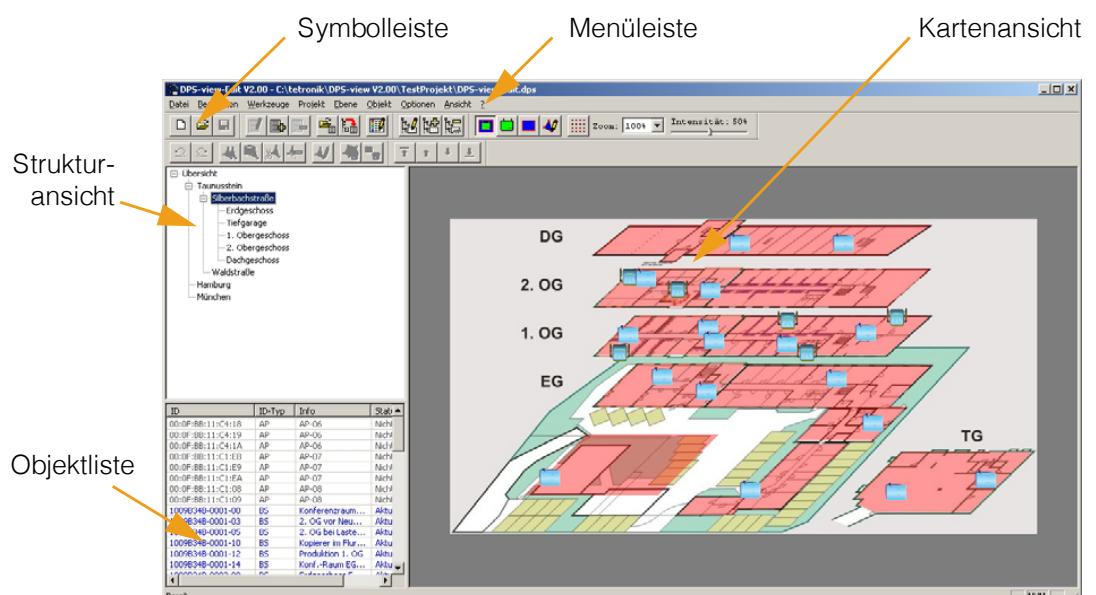


Bild 4-1 Hauptansicht DPS-view-Edit (Beispiel)

4.1.1 Menü- und Symbolleiste, Tastenkombinationen

Dieser Abschnitt beschreibt die Funktionen, die in DPS-view-Edit über die Menü- und Symbolleiste und Tastenkombinationen erreichbar sind.

Menüpunkt	Beschreibung
Pull-Down-Menü „Datei“	
Neu.. Strg+N 	Leeres Projekt mit Standardeinstellungen erstellen.
Öffnen.. Strg+O 	Eine bestehende DPS-view Datenstruktur öffnen.
Speichern Strg+S 	Eine geänderte Datenstruktur speichern.
Speichern unter.. Strg+Shift+S	Die aktuell geöffnete Datenstruktur unter einem anderen Namen speichern.
Beenden Alt+F4	DPS-view-Edit beenden.
Pull-Down-Menü „Bearbeiten“	
Rückgängig Strg+Z	Die letzte administrative Änderung rückgängig machen.
Wiederherstellen Strg+Y	Die letzte administrative Änderung, die rückgängig gemacht wurde, erneut ausführen.
Untermenü „Reihenfolge“	
In den Vordergrund Strg+Pos1	Bringt ein Objekt in den Vordergrund. ► siehe Abschnitt 4.6.6 „Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)“
Nach oben Strg+Bild-auf	Verschiebt ein Objekt in der Anordnung auf dem Bildschirm eine Ebene nach oben. ► siehe Abschnitt 4.6.6 „Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)“
Nach unten Strg+Bild-ab	Verschiebt ein Objekt in der Anordnung auf dem Bildschirm eine Ebene nach unten. ► siehe Abschnitt 4.6.6 „Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)“
In den Hintergrund Strg+Ende	Verschiebt ein Objekt in den Hintergrund. ► siehe Abschnitt 4.6.6 „Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)“

Tabelle 4-1

Menüpunkte, Symbole und Schaltflächen in DPS-View-Edit

Menüpunkt	Beschreibung
Pull-Down-Menü „Werkzeuge“	
Bild verschieben Strg+B 	Ein Bild auf der Karte verschieben.
Untermenü „Objekt“	
Verschieben Strg+G 	Ein Objekt auf der Karte verschieben.
Lösen Strg+T 	Ein Objekt von einer Objektdarstellung lösen.
Entfernen Entf 	Ein Objekt von der Karte löschen.
Untermenü „Polygon“	
Erstellen Strg+L 	Ein neues Polygon erstellen.
Bearbeiten Strg+P 	Einzelne Punkte eines Polygons verschieben.
Objekt zuweisen Strg+A	Ein Objekt einem Polygon zuweisen.
Punkt hinzufügen Strg+J	Einen Punkt zu einem Polygon hinzufügen.
Punkte entfernen Alt+Entf 	Punkte eines Polygons entfernen.
Kopieren Strg+C 	Ein Polygon kopieren.

Tabelle 4-1

Menüpunkte, Symbole und Schaltflächen in DPS-View-Edit

Menüpunkt	Beschreibung
Einfügen Strg+V 	Ein kopiertes oder ausgeschnittenes Polygon einfügen.
Ausschneiden Strg+X 	Ein Polygon ausschneiden und in die Zwischenablage kopieren.
Löschen Strg+Del 	Ein Polygon löschen und in die Zwischenablage kopieren.
Pull-Down-Menü „Projekt“	
Migrieren ... Strg+M	Bestehende Strukturen aus DPS-view Version V1.xx migrieren und in der neuesten DPS-view Version abspeichern.
Darstellungsvorlagen Strg+Alt+T	Die Darstellungsvorlagen des Projektes bearbeiten.
Untermenü „Objektiste importieren“	
	Um eine Objektliste in DPS-view-Edit zu importieren, muss zuvor in der Applikation OScAR-Positioning-Services des OScAR-TT Administrator-Tools eine „DPS-view Importdatei“ also .txt Textdatei erstellt und gespeichert werden (Name und Speicherort frei definierbar). ► siehe OScARpro Benutzerhandbuch
Aus Datei ... Strg+I 	Öffnet ein Fenster zum Importieren von Objekten aus einer Übergabedatei, die zuvor in OScAR-Positioning-Services im OScAR-TT Administrator-Tool als .txt Datei erstellt und gespeichert wurde.
Aus Projekt ... Strg+R 	Öffnet ein Fenster für den Import von Objekten eines Projekts, das bereits in DPS-view-Edit besteht und zuvor als .dps Datei, gespeichert wurde (Name und Speicherort frei definierbar).
Pull-Down-Menü „Ebene“	
Neu Strg+Umsch+N 	Eine neue Ebene einfügen.

Tabelle 4-1

Menüpunkte, Symbole und Schaltflächen in DPS-View-Edit

Menüpunkt	Beschreibung
Bearbeiten Strg+Umsch+E 	Die Attribute und Eigenschaften einer Ebene bearbeiten.
Kopieren Strg+Umsch+C	Eine Ebene mit allen Attributen und Einstellungen kopieren.
Einfügen Strg+Umsch+V	Eine kopierte oder ausgeschnittene Ebene mit allen Attributen und Einstellungen an die gewünschte Stelle in den Baum einfügen.
Ausschneiden Strg+Umsch+X	Eine Ebene ausschneiden und in die Zwischenablage kopieren.
Löschen Strg+Umsch+Entf 	Eine Ebene aus dem Strukturbaum löschen.
Pull-Down-Menü „Objekt“	
Hinzufügen Strg+F 	Ein Objekt der Objektliste manuell hinzufügen.
Bearbeiten Strg+D 	Die Attribute eines Objekts bearbeiten.
Löschen Strg+H 	Ein Objekt aus der Objektliste löschen.
Untermenü „Sortieren“	
ID Strg+1	Die Objektliste nach der ID der Objekte sortieren.
Typ Strg+2	Die Objektliste nach dem Typ der Objekte sortieren.
Info Strg+3	Die Objektliste nach der Info der Objekte sortieren.
Status Strg+4	Die Objektliste nach dem Status der Objekte sortieren.
Pull-Down-Menü „Optionen“	
Parameter ...	Die Parameter und Einstellungen von DPS-view ändern.

Tabelle 4-1

Menüpunkte, Symbole und Schaltflächen in DPS-View-Edit

Menüpunkt	Beschreibung
Vordefinierte Darstellungsvorlagen...	Die vordefinierten Vorlagen für die Darstellung editieren.
Raster 	Die Funktion zum Einrasten in das Raster aktivieren.
Untermenü „Sprache“	
Deutsch	Die deutschen Sprache für die DPS-view-Edit Oberfläche verwenden.
Englisch	Die englische Sprache für die DPS-view-Edit Oberfläche verwenden.
Pull-Down-Menü „Ansicht“	
Statusleiste	Blendet die Statusleiste am unteren Bildschirmrand ein und aus.
Untermenü „Symbolleisten“	
Datei	Toolbar „Datei“ anzeigen.
Objekte	Toolbar „Objekte“ anzeigen.
Ebene	Toolbar „Ebene“ anzeigen.
Werkzeuge	Toolbar „Werkzeuge“ anzeigen.
Bearbeiten	Toolbar „Bearbeiten“ anzeigen.
Anordnen	Toolbar „Anordnen“ anzeigen.
Pull-Down-Menü „?“	
Info über DPS-view-Edit ... F1 	Öffnet das Fenster zur Anzeige der Versionsnummer und Copyright-Information.

Tabelle 4-1

Menüpunkte, Symbole und Schaltflächen in DPS-View-Edit

4.1.2 Objektliste

Die Objektliste umfasst Basisstationen, WLAN Access-Points, Areas of Interest und Standorte.

ID	I...	Info	Status
1009B34B-0002-06	BS	Erdgeschoss R...	Aktuelle Ebene
1009B34B-0002-08	BS	Tiefgarage	Parallelebene
1009B34B-0002-09	BS	Tiefgarage Ser...	Parallelebene
1009B34B-0002-10	BS	Druckerraum 1....	Parallelebene
1009B34B-0002-12	BS	Technik-Schran...	Parallelebene
1009B34B-0002-14	BS	Aufzug Neubau	Parallelebene
1009B34B-0002-15	BS	Wohnhaus	Aktuelle Ebene
AB1OG	AOI	Hauptgebäud...	Parallelebene
AB2OG	AOI	Hauptgebäud...	Parallelebene
EGNB	AOI	EG-Neubau un...	Aktuelle Ebene
HH	SITE	Hamburg	Nicht platzierbar
KTWFRW	AOI	KT-Verwaltung...	Aktuelle Ebene

Bild 4-2 Objektliste - ID-Typen

Objektliste sortieren

Die Objektliste lässt sich nach folgenden Methoden sortieren:

- Klicken Sie auf den Kopf der Spalte
- Klicken Sie im Menü:

Objekt →	Sortieren →	ID
Objekt →	Sortieren →	ID-Typ
Objekt →	Sortieren →	Info
Objekt →	Sortieren →	Status

Die Einträge der Objektliste enthalten folgende Spalten:

Eintrag	Beschreibung
ID	Der Identifier ist die Kennung eines Objekts: <ul style="list-style-type: none"> • für DECT-Basisstation: DECT-ID + SLC-Nr + Port-Nr, • für WLAN Access-Point: MAC-Adresse [max. 32 Zeichen]
ID-Typ	Der ID-Typ bezeichnet den Typ des Objekts: <ul style="list-style-type: none"> • BS = Basisstation • AP = WLAN Access-Point • AOI = Area of Interest • SITE = Standort [max. 4 Zeichen]
Info	Der Infotext beschreibt das Objekt, z.B. „2. OG Flur links“. [max. 64 Zeichen]

Tabelle 4-2 Spalten der Objektliste

Eintrag	Beschreibung
Status	<ul style="list-style-type: none"> • Platzierbar Das Objekt kann auf der aktuellen Ebene platziert werden. • Parallelebene Das Objekt ist bereits auf einer parallelen Ebene platziert und kann nicht noch einmal platziert werden. Durch Klicken des Objekts springt der Link zu der ersten Unterebene in der Baumstruktur, auf der das Objekt auftaucht, d.h. die parallele Ebene kann durch Klick auf ein eindeutiges Objekt in dieser Ebene bzw. auf die Navigationsleiste erreicht werden. • Nicht platzierbar Das Objekt kann auf der aktuellen Ebene nicht platziert werden, da es noch nicht in der übergeordneten Ebene platziert wurde. • Aktuelle Ebene Das Objekt ist bereits auf der aktuellen Ebene platziert und kann deshalb nicht nochmal auf der aktuellen Ebene platziert werden.

Tabelle 4-2

Spalten der Objektliste

4.2 Lokale Parameter

Mit Ausnahme der vordefinierten Darstellungsvorlagen werden die lokalen Parameter von DPS-view-Edit in der Registry gespeichert.

Die vordefinierten Darstellungsvorlagen werden dagegen in einem gesonderten Verzeichnis gespeichert, nämlich:

„<DPS-view-Pfad> + Editor + Templates“

Die Funktion „Parameter bearbeiten“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Optionen → Parameter...

4.2.1 Lokale Parameter bearbeiten

Die lokalen Parameter von DPS-view-Edit werden im folgenden Fenster eingestellt:



Bild 4-3 DPS-view-Edit - Lokale Parameter

Beschreibung der Menüs und Parameter im Fenster „Parameter bearbeiten“:

Eintrag	Beschreibung
Allgemein	
Fadenkreuz	Zeigt das Fadenkreuz beim Zeichnen von Polygonen an. [ja], nein
Allgemein - Raster	
Anzeigen	Zeigt das Raster beim Editieren einer Karte an. [nein], ja
Linien	Zeigt das Raster als Linien an. [nein], ja
Farbe	Bestimmt die Farbe der Rasterpunkte bzw. -linien. 000000 .. FFFFFF, [909090]
Horizontaler Abstand	Legt den horizontalen Abstand zwischen den Rasterpunkten fest, in Pixel. 1 .. 100 Pixel, [10 Pixel]
Vertikaler Abstand	Legt den vertikalen Abstand zwischen den Rasterpunkten fest, in Pixel. 1 .. 100 Pixel, [10 Pixel]

Tabelle 4-3 DPS-view-Edit - Lokale Parameter bearbeiten

Eintrag	Beschreibung
Polygone zeichnen	
Farbe	Legt die Farbe eines Polygons während des Zeichnens fest. 000000 .. FFFFFF, [0000FF]
Transparenz	Legt die Transparenz eines Polygons während des Zeichnens fest. 0% .. 100%, [0%]
Rahmendicke	Bestimmt die Dicke des Rahmens eines Polygons beim Zeichnen, in Pixel. 1 .. 5 Pixel, [1 Pixel]
Rahmenfarbe	Bestimmt die Farbe des Rahmens eines Polygons beim Zeichnen. 000000 .. FFFFFF, [000000]
Empfindlichkeit für neue Punkte	Bestimmt die Empfindlichkeit des Cursors beim Hinzufügen neuer Punkte zu einem Polygon, in Pixel. 1 .. 5 Pixel, [2 Pixel]
Polygone zeichnen - Punkte	
Größe	Legt die Größe der Punkte eines Polygons beim Zeichnen fest, in Pixel. 1 .. 20 Pixel, [5 Pixel]
Farbe	Bestimmt die Farbe der Punkte eines Polygons beim Zeichnen, in Pixel. 000000 .. FFFFFF, [900000]
Rahmendicke	Legt die Rahmendicke der Punkte eines Polygons beim Zeichnen fest, in Pixel. 1 .. 5 Pixel, [1 Pixel]
Rahmenfarbe	Legt die Rahmenfarbe der Punkte eines Polygons beim Zeichnen fest. 000000 .. FFFFFF, [000000]
Polygone zeichnen - Selektierte Punkte	
Größe	Legt die Größe der selektierten Punkte eines Polygons beim Zeichnen fest, in Pixel. 1 .. 20 Pixel, [6 Pixel]
Farbe	Legt die Farbe der selektierten Punkte eines Polygons beim Zeichnen fest, in Pixel. 000000 .. FFFFFF, [900000]
Rahmendicke	Legt die Rahmendicke der selektierten Punkte eines Polygons während des Zeichnens fest, in Pixel. 1 .. 5 Pixel, [1 Pixel]
Rahmenfarbe	Legt die Rahmenfarbe der selektierten Punkte eines Polygons während des Zeichnens fest. 000000 .. FFFFFF, [00FF00]
Textfarben in der Objektliste	
Platzierbares Objekt	Bestimmt die Textfarbe eines platzierbaren Objekts. 000000 .. FFFFFF, [000000]
Objekt in der aktuellen Ebene	Bestimmt die Textfarbe eines Objekts, platziert in der aktuellen Ebene. 000000 .. FFFFFF, [0000FF]
Objekt in der Parallelebene	Bestimmt die Textfarbe eines Objekts, platziert in der Parallelebene. 000000 .. FFFFFF, [FF0000]
Objekt unter dem Mauszeiger	Bestimmt die Textfarbe eines Objekts, über das sich die Maus bewegt. 000000 .. FFFFFF, [00FF00]
Nicht platzierbares Objekt	Bestimmt die Textfarbe eines Objekts, das NICHT in der aktuellen Ebene platziert werden kann. 000000 .. FFFFFF, [505050]

Tabelle 4-3

DPS-view-Edit - Lokale Parameter bearbeiten

4.2.2 Vordefinierte Darstellungsvorlagen

Die Funktion „Vordefinierte Darstellungsvorlagen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Optionen → Vordefinierte Darstellungsvorlagen...

Details zu den vordefinierten Darstellungsvorlagen finden Sie [hier](#):

- siehe Abschnitt 4.3 „DPS-view-Edit Darstellungsvorlagen“

4.2.3 Sprache wählen

Die Sprache der Oberfläche wird über folgende Menüpunkte verändert:

- über Menü: Optionen → Sprache → Deutsch
 - über Menü: Optionen → Sprache → Englisch



Achtung!

Eine Änderung der Spracheinstellung für die Oberfläche wird erst nach einem Neustart der Software wirksam.

4.2.4 Raster

Die Funktion „Raster“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Optionen → Raster
 - über Symbolleiste:

Mit dieser Funktion wird das Raster eingeschaltet und der Cursor rastet beim Platzieren von Objekten oder beim Zeichnen von Polygonen auf den Rasterpunkte ein.

Die Rasterweite wird verändert unter:

- Optionen → Parameter
 - siehe Abschnitt 4.2 „Lokale Parameter“

4.2.5 Zoom

Die Funktion „Zoom“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Symbolleiste:  Zoom: 100% ▾

Über diese Funktion kann die aktuell bearbeitete Karte zwischen 50% und 500% skaliert werden.

4.2.6 Simulation der Darstellung

Für die Darstellung von Access-Points, Basisstationen und Areas of Interest wird die empfangene Intensität bzw. Ortungsqualität zwischen 0% und 100% simuliert, wobei die Prozentwerte einstellbar sind.

In diesem Prozess werden alle Objekte, die sich auf derselben Ebene befinden, mit dem eingestellten Simulationswert dargestellt.

Die Funktion „Simulation“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Symboleiste:



Die folgende Graphik zeigt die Darstellung mehrerer DECT-Basisstationen (DECT BS) und eines Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) bei unterschiedlichen Simulationswerten (100% bis 0%):

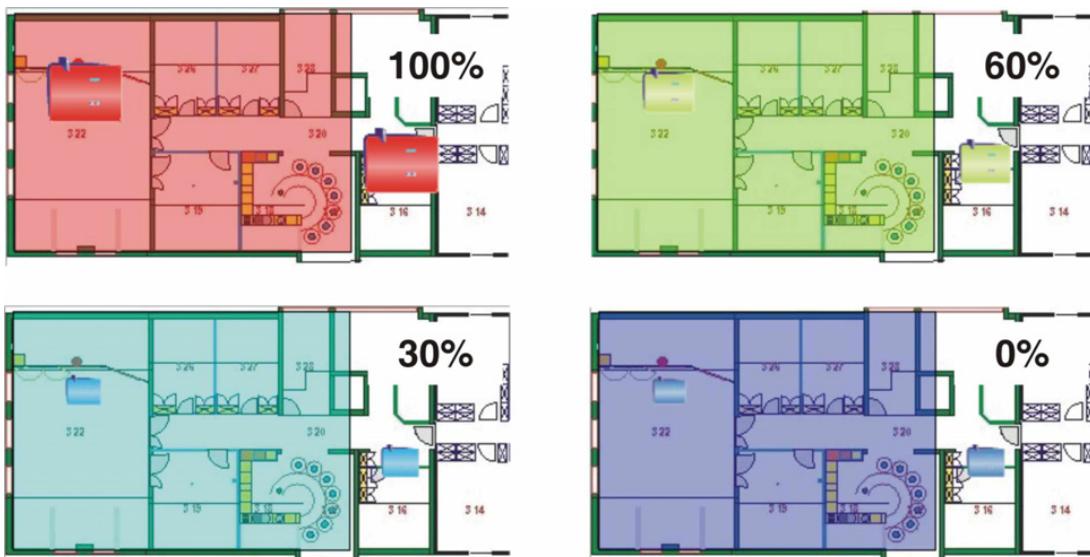


Bild 4-4 Simulation Intensität und Objektqualität DECT BS und AOI

4.3 DPS-view-Edit Darstellungsvorlagen

Darstellungsvorlagen sind Schablonen und dienen der visuellen Darstellung von Objekten. Sie beschreiben wie Objekte, die von DPS-view empfangen werden, darzustellen sind. Die Darstellung kann in Abhängigkeit der Darstellungsvorlage hinsichtlich des Objekttyps und der Intensität bzw. Ortungsqualität variieren.

Die folgenden Darstellungsvorlagen können gewählt werden:

- Vordefinierte Darstellungsvorlagen
- Projektbezogene Darstellungsvorlagen



Hinweis:

Bei der Administration von Darstellungsvorlagen erscheint stets zuerst die Liste der vordefinierten Darstellungsvorlagen.

Vordefinierte Darstellungsvorlagen

Bei Administration der vordefinierte Darstellungsvorlagen erfolgt in der lokalen Arbeitsumgebung des Administrator-Tools DPS-view-Edit.

- siehe Abschnitt 4.2 „Lokale Parameter“

Die dort vorgenommenen Einstellungen speichert DPS-view-Edit auf der lokalen Festplatte, und dort im Verzeichnis „templates“. In diesem Verzeichnis werden alle Attribute einer vordefinierten Darstellungsvorlage gespeichert.

Der Name des Unterverzeichnisses einer „Vordefinierten Darstellungsvorlage“ im „template“-Verzeichnis lautet:

DEF<x>_<Bezeichnung der „Vordefinierten Darstellungsvorlage“>

Dabei werden folgende Platzhalter verwendet:

- <x>
 - Fortlaufende Nummerierung, die DPS-view automatisch hinzufügt
- <Bezeichnung der „Vordefinierten Darstellungsvorlage“>
 - Bezeichnung der Darstellungsvorlage, wobei Sonderzeichen aus dem Namen entfernt werden.



Hinweis:

Vordefinierte Darstellungsvorlagen können zwischen Administratoren von DPS-view ausgetauscht werden. Dazu muss das Unterverzeichnis der entsprechenden Vorlage in das gewünschte „template“-Verzeichnis kopiert werden. DPS-view findet daraufhin beim nächsten Start die neue vordefinierte Darstellungsvorlage und kann mit ihr weiterarbeiten.

Projektbezogene Darstellungsvorlagen

Projektbezogene Darstellungsvorlagen werden zusammen mit dem betreffenden Projekt abgespeichert. Projektbezogene Darstellungsvorlagen können entweder völlig frei entwickelt oder aus vordefinierten Darstellungsvorlagen geladen und wenn erforderlich anschließend weiter bearbeitet werden.

- siehe Abschnitt 4.3.1 „Vordefinierte Darstellungsvorlagen - Listen“
- siehe Abschnitt 4.3.2 „Neue Darstellungsvorlagen erzeugen und bearbeiten“



Hinweis:

Projektbezogene Darstellungsvorlagen können als vordefinierte Darstellungsvorlagen gespeichert werden und stehen anschließend für andere Projekte zur Verfügung.

4.3.1 Vordefinierte Darstellungsvorlagen - Listen

Liste der Vordefinierten Darstellungsvorlagen

Die Liste „Vordefinierte Darstellungsvorlagen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Optionen → Vordefinierte Darstellungsvorlagen...

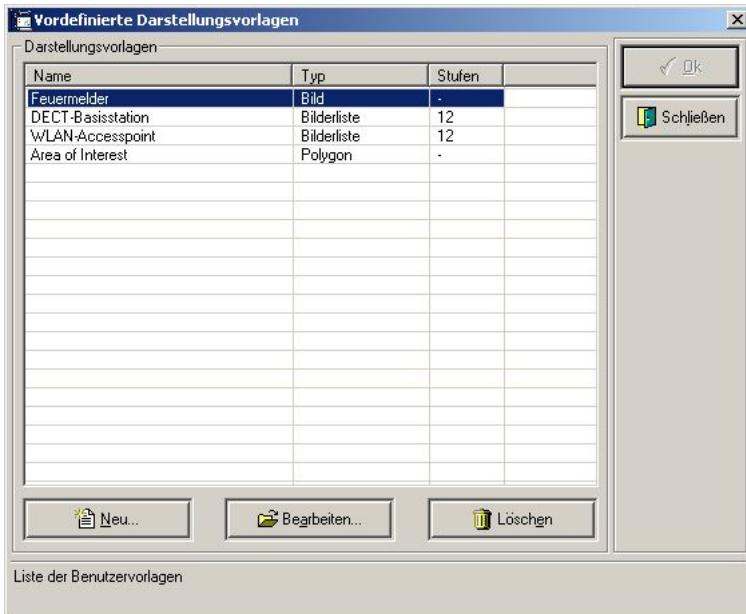


Bild 4-5 Optionen - Vordefinierte Darstellungsvorlagen

Liste der Projektbezogenen Darstellungsvorlagen

Die Liste „Projektbezogene Darstellungsvorlagen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Projekt → Darstellungsvorlagen...

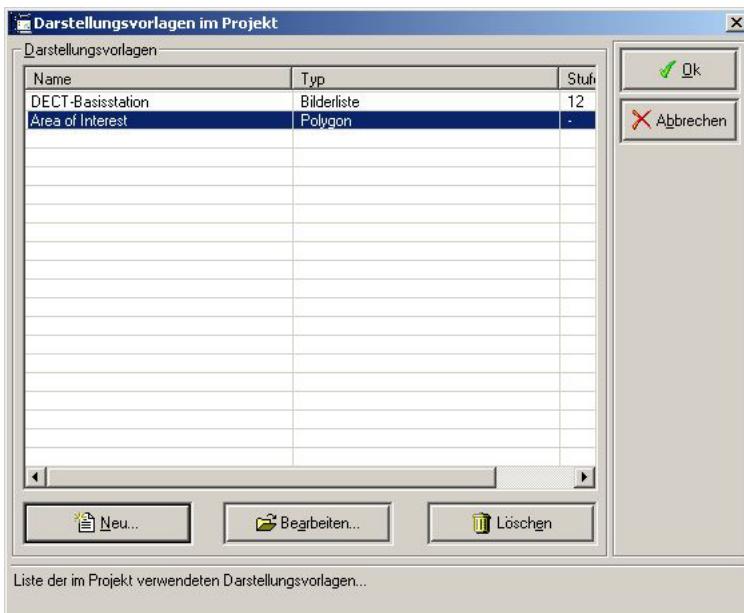


Bild 4-6 Projekt - Darstellungsvorlagen im Projekt

4.3.1.1 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Feuermelder

	<p>Hinweis:</p> <p>Die mitgelieferte vordefinierte Darstellungsvorlage zur graphischen Darstellung „Feuermelder“ verwendet die Werkseinstellungen des Typs „Bild“.</p> <p>► siehe Abschnitt 4.4.1 „Werkseinstellungen für ein Bild“</p>
---	---

Skalierung	Bild
100 %	

Tabelle 4-4 Mitgelieferte Darstellungsvorlage - Feuermelder

4.3.1.2 Vordefinierte Darstellungsvorlage: Area of Interest (AOI)

	<p>Hinweis:</p> <p>Die mitgelieferte vordefinierte Darstellungsvorlage zur graphischen Darstellung „Area of Interest“ (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) verwendet die Werkseinstellungen des Typs „Polygon“.</p> <p>► siehe Abschnitt 4.4.3 „Werkseinstellungen für ein Polygon“</p>
---	--

Füllfarbe	Rahmenfarbe	Transparenz	Rahmendicke	Ansicht
FF0000	000000	60%	1 Pixel	

Tabelle 4-5 Mitgelieferte Darstellungsvorlage - Area of Interest (AOI)

4.3.1.3 Vordefinierte Darstellungsvorlage: DECT-Basisstationen



Hinweis:

Die mitgelieferte vordefinierte Darstellungsvorlage zur graphischen Darstellung der „DECT-Basisstation“ verwendet die Werkseinstellungen des Typs „Bilderliste“.

- siehe Abschnitt 4.4.2 „Werkseinstellungen für die Bilderliste“

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
Visited	-	-	100%	
Nicht empfangen	-	-	44%	
1. Stufe	95%	100%	100%	
2. Stufe	90%	95%	95%	
3. Stufe	85%	95%	85%	
4. Stufe	80%	85%	80%	
5. Stufe	75%	80%	75%	
6. Stufe	70%	75%	70%	
7. Stufe	65%	70%	65%	
8. Stufe	60%	65%	60%	
9. Stufe	50%	60%	50%	
10. Stufe	35%	50%	48%	

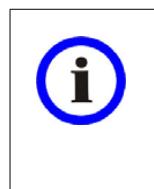
Tabelle 4-6

Mitgelieferte Darstellungsvorlage - DECT-Basisstationen

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
11. Stufe	20%	35%	46%	
12. Stufe	0%	20%	44%	

Tabelle 4-6 Mitgelieferte Darstellungsvorlage - DECT-Basisstationen

4.3.1.4 Vordefinierte Darstellungsvorlage: WLAN Access-Points



Hinweis:

Die mitgelieferte vordefinierte Darstellungsvorlage zur graphischen Darstellung des WLAN Access-Point verwendet die Werkseinstellungen des Typs „Bilderliste“, wobei die Bilder der Basisstationen durch entsprechende Bilder von Access-Points ersetzt wurden.

► siehe Abschnitt 4.4.2 „Werkseinstellungen für die Bilderliste“

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
Visited	-	-	100%	
Nicht empfangen	-	-	44%	
1. Stufe	95%	100%	100%	
2. Stufe	90%	95%	95%	
3. Stufe	85%	95%	85%	
4. Stufe	80%	85%	80%	
5. Stufe	75%	80%	75%	
6. Stufe	70%	75%	70%	

Tabelle 4-7 Mitgelieferte Darstellungsvorlage - WLAN Access-Points

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
7. Stufe	65%	70%	65%	
8. Stufe	60%	65%	60%	
9. Stufe	50%	60%	50%	
10. Stufe	35%	50%	48%	
11. Stufe	20%	35%	46%	
12. Stufe	0%	20%	44%	

Tabelle 4-7 Mitgelieferte Darstellungsvorlage - WLAN Access-Points

Beschreibung der Menüs in den Fenstern „Vordefinierte Darstellungsvorlagen“ und „Projektspezifische Darstellungsvorlagen“:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Liste „Darstellungsvorlagen“	Spalten: <ul style="list-style-type: none">• Bezeichnung• Typ• Stufe
Neu	Neue vordefinierte Darstellungsvorlage anlegen, die keine Einträge enthält.
Bearbeiten	Vordefinierte Darstellungsvorlage bearbeiten.
Löschen	Vordefinierten Darstellungsvorlage löschen. Bei Aufruf dieses Menüpunktes muss die darauf folgende Sicherheitsabfrage bestätigt werden: 

Tabelle 4-8 Fenster: Vordefinierte Darstellungsvorlagen/Darstellungsvorlagen im Projekt

4.3.2 Neue Darstellungsvorlagen erzeugen und bearbeiten

Eigenschaften der Darstellungsvorlagen

Die allgemeinen Eigenschaften sind allen Typen von Darstellungsvorlagen gemeinsam. Alle weiteren Eigenschaften ändern sich in Abhängigkeit des gewählten Darstellungstyps. Dabei können Sie neue bzw. bearbeitete Darstellungsvorlagen als neue vordefinierte Darstellungsvorlagen lokal abspeichern.

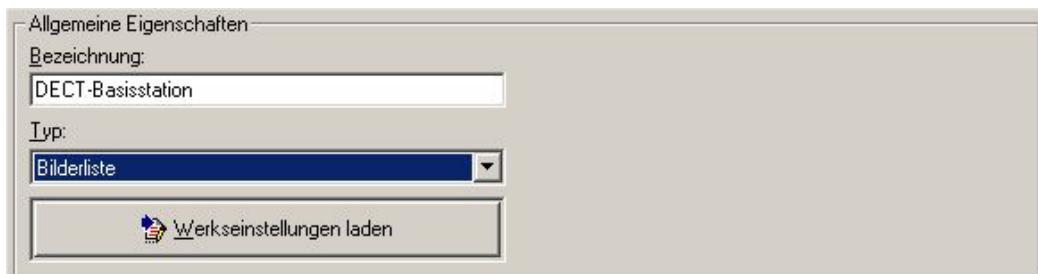


Bild 4-7 Darstellungsvorlagen erzeugen/bearbeiten - Allgemeine Eigenschaften

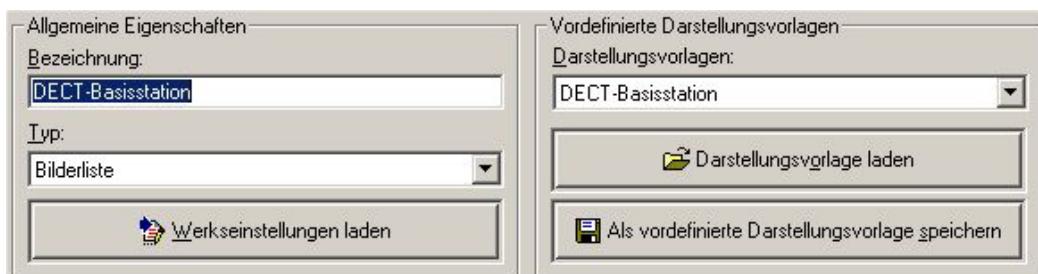


Bild 4-8 Darstellungsvorlagen erzeugen/bearbeiten - Nach Darstellungstyp

Beschreibung der Menüs im Fenster „Vordefinierte Darstellungsvorlagen bearbeiten“ bzw. „Neue vordefinierte Darstellungsvorlage“

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Allgemeine Eigenschaften (identisch für vordefinierte und projektbezogene Darstellungsvorlagen)	
Bezeichnung	Bezeichnung der vordefinierten Darstellungsvorlage. [0 .. 32 Zeichen; „“]
Typ	<p>Bearbeiten einer vordefinierten Darstellungsvorlage. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bild • Bilderliste • Farbstufenpolygon • Farbstufenpolygon mit Bild • Farbstufenpolygon mit Bilderliste • Polygon • Polygon mit Bild • Polygon mit Bilderliste <p>Die einzelnen Einstellungen mit ihren weiteren Optionen werden in den folgenden Abschnitten erläutert.</p>

Tabelle 4-9 Fenster Darstellungsvorlage erzeugen/bearbeiten

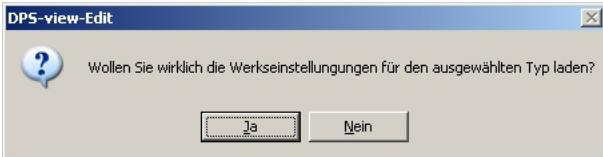
Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Werkseinstellungen laden	<p>Laden der Werkseinstellungen für den ausgewählten Darstellungstyp. Bei Aufruf dieses Menüpunktes muss die darauf folgende Sicherheitsabfrage bestätigt werden:</p>  <p>Die Werkseinstellungen zu den einzelnen Darstellungstypen finden Sie hier: ► siehe Abschnitt 4.4 „Werkseinstellungen“</p>
Vordefinierte Darstellungsvorlagen (nur bei projektspezifischen Darstellungsvorlagen)	
Darstellungsvorlagen	Liste der vordefinierten Darstellungsvorlagen
Darstellungsvorlage laden	Die selektierte vordefinierte Darstellungsvorlage laden und in das Projekt als projektbezogenen Darstellungsvorlage übertragen.
Als vordefinierte Darstellungsvorlage speichern	Die aktuelle projektbezogene Darstellungsvorlage als vordefinierte Darstellungsvorlage lokal speichern.
Typ	<p>Bearbeiten einer vordefinierten Darstellungsvorlage. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bild • Bilderliste • Farbstufenpolygon • Farbstufenpolygon mit Bild • Farbstufenpolygon mit Bilderliste • Polygon • Polygon mit Bild • Polygon mit Bilderliste <p>Die einzelnen Einstellungen mit Ihren weiteren Optionen werden in den folgenden Abschnitten erläutert.</p>

Tabelle 4-9

Fenster Darstellungsvorlage erzeugen/bearbeiten

4.3.2.1 Darstellungstyp „Bild“

Diese Bildeigenschaften beziehen sich auf den Darstellungstyp „Bild“. Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Bild“ ist der Feuermelder, der von DPS-view bei einem Feueralarm an einer vorgegebenen Position angezeigt wird. Es kann dabei lediglich die Größe des Bildes über die Skalierung bestimmt werden.



Bild 4-9 Darstellungsvorlage bearbeiten - Darstellungstyp „Bild“

Beschreibung der Menüs im Bereich „Bildeigenschaften“ beim Darstellungstyp „Bild“:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Skalierung	Skalierung des Bildes bezogen auf die reale Größe, in Prozentwerten. 0 ... 1000%, [100%]
Bild wählen	Zum Wählen eines Bildes erscheint folgendes Fenster. Es werden nur Bilder des Typs .gif akzeptiert. Andere Dateitypen können nicht dargestellt werden.
Vorschau	Vorschau des Bildes unter Berücksichtigung der eingestellten Skalierung.

Tabelle 4-10 Menüs im Fenster: Bildeigenschaften für Bild

4.3.2.2 Darstellungstyp „Bilderliste“

Diese Bildeigenschaften beziehen sich auf den Darstellungstyp „Bilderliste“. Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Bilderliste“ ist eine DECT-Basisstation oder ein WLAN Access-Point, die bei einer nicht-interpretierenden Ortung in Abhängigkeit der empfangenen Feldstärke farblich und in der Größe unterschiedlich dargestellt werden.

Die Liste der Stufen enthält folgende Einträge:

- Visited

Ein Objekt, das als „Visited“ gekennzeichnet ist, wird mit einem spezifischen Symbol und dessen Stufenwerten dargestellt. Ein mobiles Endgerät in einem zellularen Netz (DECT, WLAN) sieht zwar viele Basisstationen, kommuniziert aber nur über eine, d.h. die Datenpakete laufen über diese eine „besuchte Basisstation“ bzw. „Visited Station“.

Bei der Stufe „Visited“ kann ausschließlich die Skalierung des Bildes eingestellt werden.

- Nicht empfangen

Ein Objekt, das als „Nicht empfangen“ gekennzeichnet ist, wird mit einem spezifischen Symbol und dessen Stufenwerten dargestellt. Es kann bei der Auswertung eines Ortungsergebnisses hilfreich sein zu wissen, wo sich die Objekte befanden, die nicht empfangen wurden.

- 1. bis 12. Stufe

Bei der Darstellung eines Objekts mit einer bestimmten Empfangsfeldstärke wird das entsprechende Symbol aus der Stufenliste, normiert von 0% bis 100%, gewählt.

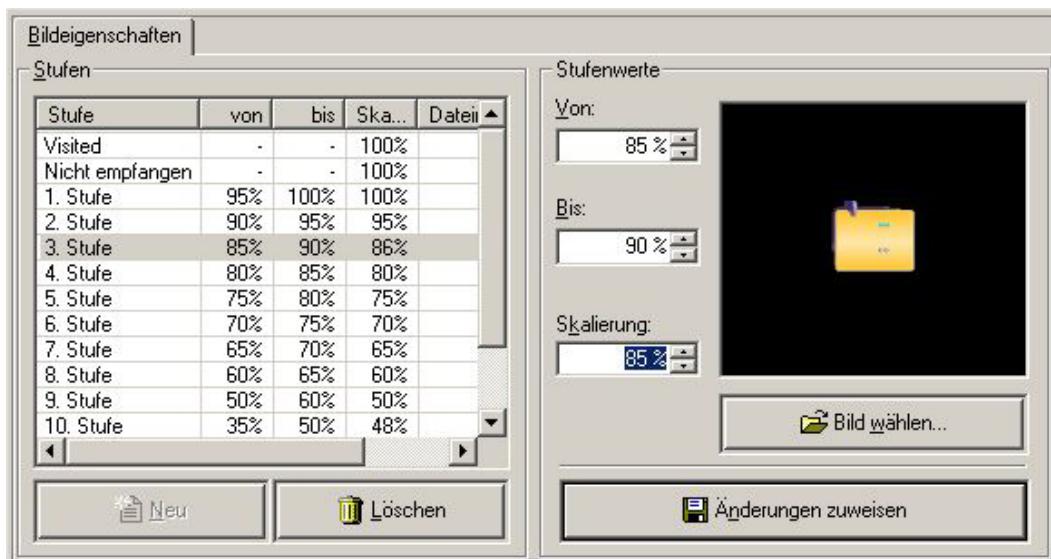


Bild 4-10 Darstellungsvorlagen bearbeiten - Darstellungstyp „Bilderliste“

Beschreibung der Menüs im Bereich „Bildeigenschaften“ für den Darstellungstyp „Bilderliste“:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Gruppe „Stufen“	
Neu	Hinzufügen einer weiteren Stufe zu der Liste. Es können maximal 12 Stufen eingetragen werden.
Löschen	Löschen einer Stufe aus der Liste.
Liste „Stufen“	Spalten: <ul style="list-style-type: none"> • Stufe • von • bis • Skalierung • Dateiname: Name der Datei, aus der das Bild importiert wurde
Gruppe „Stufenwerte“	
Von	Anzeige des gewählten Stufenbereiches im eingestellten Intervall [„von“, „bis“]. 0 .. 100% , [100%]
Bis	
Skalierung	Skalierung des Bildes bezogen auf die reale Größe, in Prozentwerten. 0 .. 1000% , [100%]
Bild wählen ...	Zum Wählen eines Bildes erscheint folgendes Fenster. Es werden nur Bilder des Typs .gif akzeptiert. Andere Dateitypen können nicht dargestellt werden.
	
Vorschau	Vorschau des Bildes unter Berücksichtigung der eingestellten Skalierung.
Änderungen zuweisen	Änderungen, die bei den Stufenwerten vorgenommen wurden, in die Stufenliste übernehmen.

Tabelle 4-11

Menüs im Fenster: Bildeigenschaften für Bilderliste

4.3.2.3 Darstellungstyp „Polygon“

Die Polygoneigenschaften beziehen sich auf den Darstellungstyp „Polygon“. Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Polygon“ ist ein „Area of Interest“, also der wahrscheinlichste Aufenthaltsbereich.

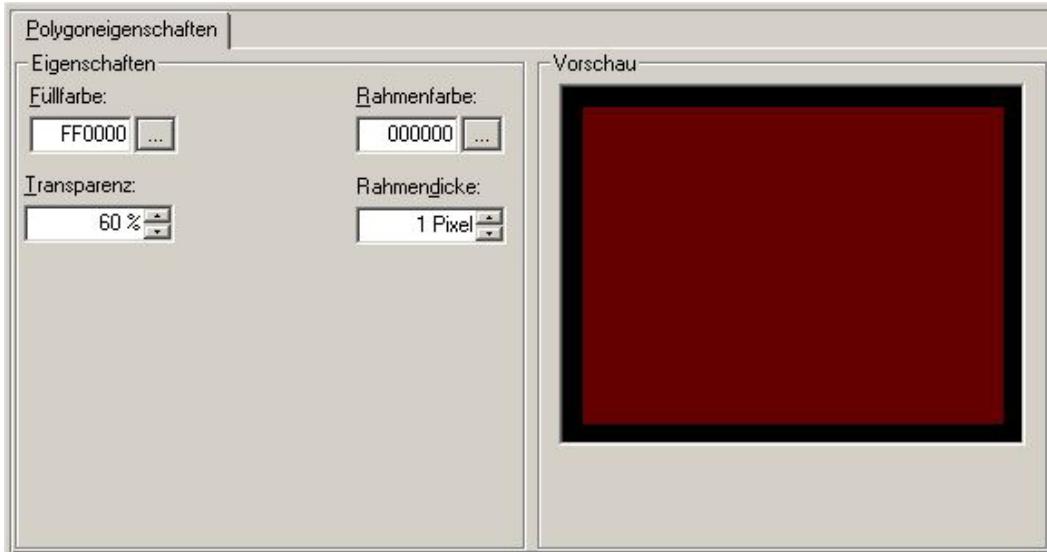


Bild 4-11 Darstellungsvorlage bearbeiten - Darstellungstyp „Polygon“

Beschreibung der Menüs im Bereich „Polygoneigenschaften“ beim Darstellungstyp „Polygon“:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Füllfarbe	Farbe mit der das Polygon ausgefüllt wird. 000000 .. FFFFFF, [FF0000]
Rahmenfarbe	Farbe des Rahmens mit der das Polygon umrandet wird. 000000 .. FFFFFF, [000000]
Transparenz	Transparenz mit der das Polygon dargestellt wird. 0 .. 100%, [60%]
Rahmendicke	Dicke des Rahmens mit der das Polygon umrandet wird. 0 .. 100 Pixel, [1 Pixel]
Vorschau	Vorschau eines Polygons, das mit den eingestellten Werten dargestellt wird.

Tabelle 4-12 Menüs im Fenster: Bildeigenschaften für Polygon

4.3.2.4 Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“

Die Polygoneigenschaften beziehen sich auf den Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“. Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Farbstufenpolygon“ ist die Anzeige einer „Area of Interest“ (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) für den eine Qualität des Ortungsergebnisses als normierter Wert im Intervall zwischen 0% und 100% bekannt ist.

Die Farbe des Polygons zeigt dann die Qualität des Ortungsergebnisses an.

Wie bei dem Darstellungstyp „Bilderliste“ (► siehe Abschnitt 4.3.2.2 „Darstellungstyp „Bilderliste““) gibt es auch hier folgende Stufen:

- Visited

Ein Objekt das als „Visited“ gekennzeichnet ist, wird mit den spezifischen Stufenwerte dargestellt. Die Darstellungsoption „Visited“ wird verwendet, wenn keine Qualitätsinformation bei der Kartenabfrage übergeben wurde.

- Nicht empfangen

Ein „Area of Interest“ (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich), der nicht empfangen wird, wird mit den spezifischen Stufenwerten dargestellt. Es kann bei der Auswertung eines Ortungsergebnisses hilfreich sein zu wissen, wo sich die Objekte befanden, die nicht empfangen wurden.

- 1. bis 12. Stufe

Bei der Darstellung eines Objekts mit einem Qualitätswert, wird das entsprechende Symbol aus der Stufenliste, normiert von 0% bis 100%, gewählt.

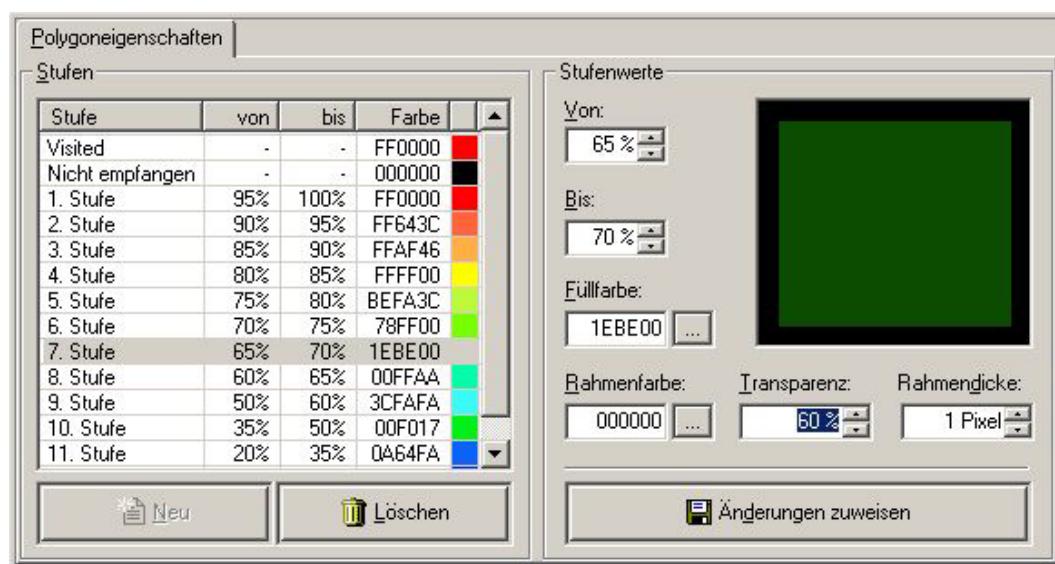


Bild 4-12 Darstellungsvorlagen - Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“

Beschreibung der Menüs im Bereich „Polygoneigenschaften“ beim Darstellungstyp „Farbstufenpolygon“:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Gruppe „Stufenwerte“	
Von	Anzeige des gewählten Stufenbereiches in dem Eingestellten Intervall [„Von“, „Bis“]. 0 .. 100%
Bis	
Füllfarbe	Farbe mit der das Polygon ausgefüllt wird. 000000 .. FFFFFF

Tabelle 4-13 Menüs im Fenster: Bildeigenschaften für Farbstufenpolygon

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Rahmenfarbe	Farbe des Rahmens, mit dem das Polygon umrandet wird. 000000 .. FFFFFF [000000]
Transparenz	Transparenz mit der das Polygon dargestellt wird. 0 .. 100%; [60%]
Rahmendicke	Dicke des Rahmens, mit der das Polygon umrandet wird. 0 .. 100Pixel, [1 Pixel]
Vorschau	Vorschau eines Polygons, das mit den eingestellten Werten dargestellt wird.
Änderungen zuweisen	Änderungen, die bei den Stufenwerten vorgenommen wurde, in die Stufenliste übernehmen.
Gruppe „Stufen“	
Neu	Hinzufügen einer weiteren Stufe zu der Liste. Es können maximal 12 Stufen eingetragen werden.
Löschen	Löschen einer Stufe aus der Liste.
Liste „Stufen“	Spalten: <ul style="list-style-type: none"> • Stufe • von • bis • Farbe

Tabelle 4-13 Menüs im Fenster: Bildeigenschaften für Farbstufenpolygon

4.3.2.5

Darstellungsvorlage „Polygon mit Bild“

Eine Darstellungsvorlage dieses Typs setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:

- Bild
 - siehe Abschnitt 4.3.2.1 „Darstellungstyp „Bild““
- Polygon
 - siehe Abschnitt 4.3.2.3 „Darstellungstyp „Polygon““

Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Polygon mit Bild“ ist ein Feuermelder, der einen gewissen Bereich abdeckt, also einen Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich).



Hinweis:

Hier werden bei einem Feueralarm sowohl das Bild für den Feuermelder als auch das Polygon dargestellt.

4.3.2.6 Darstellungsvorlage „Polygon mit Bilderliste“

Eine Darstellungsvorlage dieses Typs setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:

- Bilderliste
 - siehe Abschnitt 4.3.2.2 „Darstellungstyp „Bilderliste““
- Polygon
 - siehe Abschnitt 4.3.2.3 „Darstellungstyp „Polygon““

Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Polygon mit Bilderliste“ ist eine Basisstation, deren Abdeckungsbereich in Form eines Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) dargestellt werden soll.



Hinweis:

Je nachdem, mit welcher Stärke diese Basisstation empfangen wird, passt sich die Farbe an, mit der sie auf der Karte dargestellt wird, wohingegen der Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) stets mit derselben Farbe dargestellt wird.

4.3.2.7 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bild“

Eine Darstellungsvorlage dieses Typs setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:

- Bild
 - siehe Abschnitt 4.3.2.1 „Darstellungstyp „Bild““
- Farbstufenpolygon
 - siehe Abschnitt 4.3.2.4 „Darstellungstyp „Farbstufenpolygon““

Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Farbstufenpolygon mit Bild“ ist ein Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich), dessen Qualität als Ortungsergebnis dargestellt werden soll. Um die Sichtbarkeit zu erhöhen soll hier die Darstellung durch ein weiteres Symbol unterstützt werden, z. B. durch eine Basisstation.

4.3.2.8 Darstellungsvorlage „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“

Eine Darstellungsvorlage dieses Typs setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:

- Bilderliste
 - siehe Abschnitt 4.3.2.2 „Darstellungstyp „Bilderliste““
- Farbstufenpolygon
 - siehe Abschnitt 4.3.2.4 „Darstellungstyp „Farbstufenpolygon““

Ein typisches Beispiel für eine Darstellungsvorlage vom Typ „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“ ist eine Basisstation bzw. ein WLAN Access-Point, deren/dessen Abdeckungsbereich in Form eines Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich) dargestellt werden soll, wobei auch die Farbe des AOI entsprechend der Empfangsstärke variieren soll.



Hinweis:

Je nachdem, mit welcher Stärke die DECT Basisstation bzw. der WLAN Access-Point empfangen wird, passt sich die Farbe an, mit der die Basisstation bzw. der WLAN Access-Point auf der Karte dargestellt werden.

Darüber hinaus passt sich hier auch die Farbe des Polygons für die Area of Interest (d.h. für den wahrscheinlichsten Aufenthaltsbereich) entsprechend der Empfangsstärke an.

4.4 Werkseinstellungen

4.4.1 Werkseinstellungen für ein Bild

Skalierung	Bild
100 %	

Tabelle 4-14 Werkseinstellungen Bild

4.4.2 Werkseinstellungen für die Bilderliste

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
Visited	-	-	100%	
Nicht empfangen	-	-	100%	
1. Stufe	95%	100%	100%	
2. Stufe	90%	95%	95%	
3. Stufe	85%	95%	85%	
4. Stufe	80%	85%	80%	
5. Stufe	75%	80%	75%	
6. Stufe	70%	75%	70%	
7. Stufe	65%	70%	65%	

Tabelle 4-15 Werkseinstellungen Bilderliste

Stufe	von	bis	Skalierung	Bild
8. Stufe	60%	65%	60%	
9. Stufe	50%	60%	50%	
10. Stufe	35%	50%	48%	
11. Stufe	20%	35%	46%	
12. Stufe	0%	20%	44%	

Tabelle 4-15

Werkseinstellungen Bilderliste

4.4.3 Werkseinstellungen für ein Polygon

Füllfarbe	Rahmenfarbe	Transparenz	Rahmendicke	Ansicht
FF0000	000000	60%	1 Pixel	

Tabelle 4-16

Werkseinstellungen Polygon

4.4.4 Werkseinstellungen für ein Farbstufenpolygon

Stufe	von	bis	Füllfarbe	Rahmenfarbe	Transparenz	Rahmendicke	Ansicht
Visited	-	-	FF0000	000000	60%	1 Pixel	
Nicht empfangen	-	-	000000	000000	60%	1 Pixel	
1. Stufe	95%	100%	FF0000	000000	60%	1 Pixel	
2. Stufe	90%	95%	FF643C	000000	60%	1 Pixel	
3. Stufe	85%	95%	FFAF46	000000	60%	1 Pixel	
4. Stufe	80%	85%	FFFF00	000000	60%	1 Pixel	
5. Stufe	75%	80%	BEFA3C	000000	60%	1 Pixel	
6. Stufe	70%	75%	78FF00	000000	60%	1 Pixel	
7. Stufe	65%	70%	1EBE00	000000	60%	1 Pixel	

Tabelle 4-17

Werkseinstellungen Farbstufenpolygon

Stufe	von	bis	Füll-farbe	Rahmen-farbe	Transpa-renz	Rahmen-dicke	Ansicht
8. Stufe	60%	65%	00FFAA	000000	60%	1 Pixel	
9. Stufe	50%	60%	3CFAFA	000000	60%	1 Pixel	
10. Stufe	35%	50%	00F017	000000	60%	1 Pixel	
11. Stufe	20%	35%	0A64FA	000000	60%	1 Pixel	
12. Stufe	0%	20%	1414FA	000000	60%	1 Pixel	

Tabelle 4-17 Werkseinstellungen Farbstufenpolygon

4.5 Ebenen

DPS-view Karten werden in Form eines hierarchisch gegliederten Baumes gespeichert. Die oberste Ebene dieses Baumes ist die sogenannte Root-Ebene. Die Unterebenen innerhalb des Baumes können beliebig verschachtelt werden.



Hinweis:

In der Regel reicht eine Unterteilung in maximal vier Unterebenen aus.

Das nachfolgende Bild zeigt das Beispiel einer DPS-view Datenstruktur:

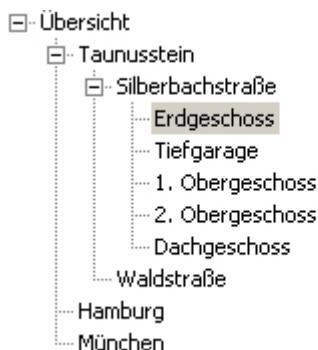


Bild 4-13 DPS-view Datenstruktur - Beispiel

Die hierarchische Struktur entspricht einem Verzeichnisbaum auf der Festplatte und enthält alle für DPS-view notwendigen Informationen.

4.5.1 Eigenschaften einer Ebene bearbeiten

Die Funktion „Eigenschaften der Ebene xxx bearbeiten“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Bearbeiten...
- über Symbolleiste: 
- über Shortcut: Strg+Umsch+E

Das nachfolgende Bild zeigt das Fenster zum Bearbeiten der Ebeneneigenschaften:

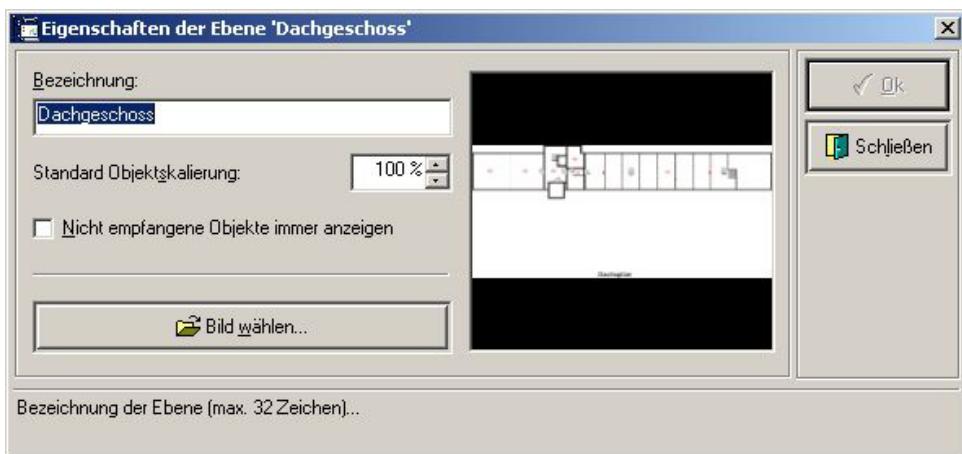


Bild 4-14 Eigenschaften der Ebene xxx

Beschreibung der Felder im Fenster „Eigenschaften der Ebene xxx bearbeiten...“

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Bezeichnung	Name der Ebene, der im OScAR-TT Operator-Tool als Kartenname und als Beschriftung der entsprechenden Navigationsschaltfläche erscheint. ► siehe Abschnitt 2.1 „Einleitung und Funktionalität“
Objektskalierung auf der Ebene	Alle Bildobjekte (keine Polygone) werden auf dieser Ebene mit diesem Faktor skaliert. 1 .. 1000%, [100%]
Nicht empfangene Objekte auf der Ebene anzeigen	Auf dieser Ebene werden neben den empfangenen Objekten auch alle nicht empfangenen Objekte in einer ausgewählten Darstellung angezeigt. ► siehe Abschnitt 4.3 „DPS-view-Edit Darstellungs-vorlagen“
Bild wählen	Zum Wählen eines Bildes erscheint folgendes Fenster. Es werden nur Bilder des Typs .jpg akzeptiert. Andere Dateitypen können nicht dargestellt werden.

Öffnen

Suchen in:

Blaue Berge.jpg
 Sonnenuntergang.jpg
 Wasserlilien.jpg
 Winter.jpg

Dateiname:

Dateityp:

Schreibgeschützt öffnen

Tabelle 4-18 Felder im Fenster: Eigenschaften der Ebene bearbeiten

4.5.2 Neue Ebenen hinzufügen

Die Funktion „Neue Ebene in **xxx** hinzufügen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Neu...
- über Symbolleiste: 
- über Shortcut: Strg+Umsch+N

Es öffnet sich das Fenster zum Hinzufügen einer neuen Unterebene zu der aktuell im Baum markierten Ebene.

- siehe Abschnitt 4.5.1 „Eigenschaften einer Ebene bearbeiten“

4.5.3 Ebenen löschen

Die Funktion eine bestehende Ebenen zu löschen wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Löschen...
- über Symbolleiste: 
- über Shortcut: Strg+Umsch+Entf

Vor Ausführung dieser Funktion fragt DPS-view-Edit, ob die Ebene tatsächlich gelöscht werden soll. Bei Bestätigung mit 'Ja' wird die Ebene inklusive aller Unterebenen unwiderruflich gelöscht. Bei Ablehnung mit 'Nein' wird der Vorgang abgebrochen.

4.5.4 Ebenen kopieren

Die Funktion eine bestehende Eben zu kopieren wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Kopieren
- über Shortcut: Strg+Umsch+C

Die Ebene wird damit in die Zwischenablage kopiert. Sie kann anschließend an die gewünschte Stelle in den Baum eingefügt werden kann.

4.5.5 Ebenen ausschneiden

Die Funktion eine bestehende Ebene auszuschneiden wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Ausschneiden
- über Shortcut: Strg+Umsch+X

Die Ebene wird damit in die Zwischenablage kopiert und aus dem Baum gelöscht. Sie kann anschließend an die gewünschte Stelle in den Baum eingefügt werden.

4.5.6 Ebenen einfügen

Die Funktion eine zuvor kopierte oder ausgeschnittene Ebene einzufügen wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Ebene → Einfügen
- über Shortcut: Strg+Umsch+V



Hinweis:

Eine Unterebene kann nur dann eingefügt werden, wenn alle Objekte, die auf dieser Ebene liegen auch auf der übergeordneten Ebene platziert sind. Ansonsten käme es im Baum zu Inkonsistenzen.

Der Menüpunkt „Einfügen“ ist somit nur dann aktiv, wenn die oben genannte Bedingung erfüllt ist.

4.6 Objekte

4.6.1 Objekte importieren

Objekte werden von OScAR-Positioning-Services (DPS) als Textdatei (.txt) exportiert und können anschließend von DPS-view-Edit in importiert werden.

► siehe OScARpro Benutzerhandbuch

Die Objekte bestehen aus folgenden Elementen, wobei die „ID“ zusammen mit dem „ID-Typ“ die eindeutige Kennung des Objekts bilden:

- ID-Typ: Entspricht dem Objekttyp und kann folgende Werte annehmen:
 - BS: DECT-Basisstation
 - AP: WLAN Access-Point
 - AOI: Area of Interest (wahrscheinlichster Aufenthaltsbereich)
- ID: In Abhängigkeit des Objekttyps ergibt sich die ID eines Objekts wie folgt:
 - DECT-Basisstation: DECT-ID + SLC-Nr. + Port-Nr.
 - WLAN Access-Point: MAC-Adresse
 - Area of Interest: Alphanumerischer Text
- Info: Alphanumerische Objektbeschreibung

4.6.2 Objektlisten bestehender Projekte ergänzen

Sie können jederzeit die Objektliste eines Projekts ergänzen oder aktualisieren. Wurden Objekte bereits in ein Projekt importiert oder dort angelegt, fragt DPS-view-Edit zunächst nach, ob die Daten tatsächlich hinzugefügt werden sollen.

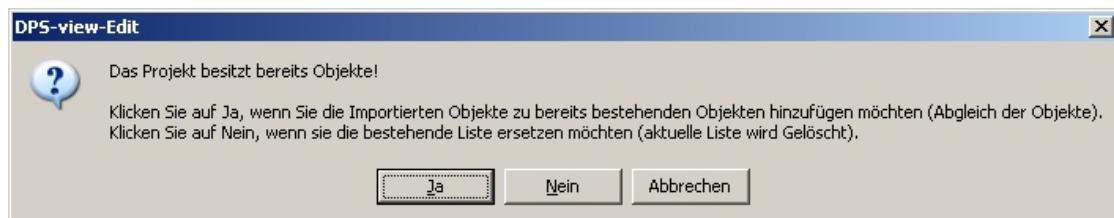


Bild 4-15 Sicherheitsabfrage bei Import von Objekten

Bei dieser Sicherheitsabfrage sind folgende Antworten möglich:

- Nein
DPS-view-Edit löscht die Objekte in der Datenbank und importiert die neue Liste wird.
- Ja
DPS-view-Edit prüft beim Importieren von Objekten deren eindeutige Kennung, bestehend aus der ID und dem ID-Typ.
Während dieser Prüfung können folgende Möglichkeiten auftreten:
 - Das Objekt ist bereits vorhanden und die Daten sind identisch:
Auswirkung: DPS-view-Edit ignoriert das Objekt, da es bereits im Projekt eingebunden ist.
 - Das Objekt ist bereits vorhanden und die Daten sind unterschiedlich:
Auswirkung: DPS-view-Edit fragt nach, ob die geänderten Daten übernommen werden sollen.
 - Das Objekt ist nicht vorhanden:
Auswirkung: DPS-view-Edit fügt das Objekt der Objektliste hinzu.

4.6.2.1 Objektliste aus einer Textdatei importieren

Mit dieser Funktion können Objekte aus einer Objektliste (.txt) in DPS-view-Edit importiert werden.



Hinweis:

Um eine Objektliste aus einer Textdatei in DPS-view-Edit zu importieren, muss sie zuvor in den OScAR-Positioning-Services des OScAR-TT Administrator-Tools als „DPS-view Importdatei“ erstellt und gespeichert werden, und zwar als .txt Datei. Der Name und Speicherort sind frei definierbar.

Um die Objekte einer Objektliste aus einer Datei (.txt Datei) zu importieren, öffnen Sie Funktion „Objektliste importieren“ wie folgt:

- über Menü: Projekt → Objektliste importieren → Aus Datei...
- über Shortcut: Strg+I

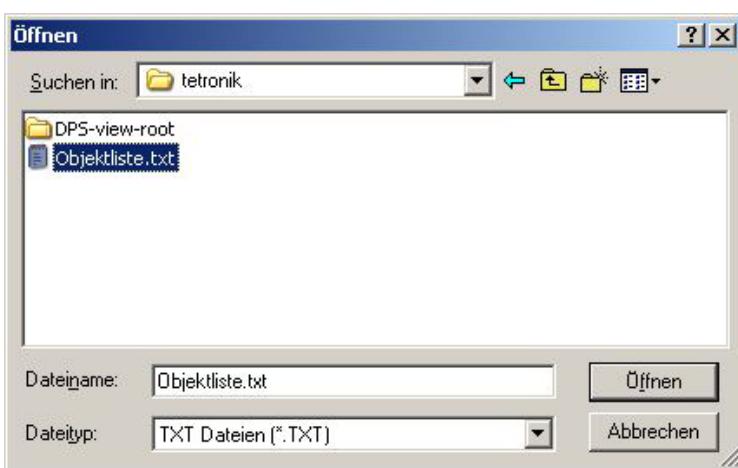


Bild 4-16 Projekt - Objektliste importieren - Aus Datei (.txt Datei)

Wählen Sie im Fenster „Öffnen“ die Objektliste (.txt Datei) mit den Objekten aus, die sie importieren möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Die importierten Objekte erscheinen anschließend in der Objektliste.

- siehe Abschnitt 4.1.2 „Objektliste“

4.6.2.2 Objektliste aus einem Projekt importieren

Mitunter ist es sinnvoll, Objekte eines Projekts, das bereits in DPS-view-Edit besteht, auch in anderen Projekten zu verwenden. Diese Funktion macht es möglich, die Objekte eines bereits bestehenden Projekts in ein anderes DPS-view-Edit Projekt zu importieren..



Hinweis:

Um die Objekte eines bestehenden DPS-view Projekts als Objektliste in ein anderes Projekt zu importieren, muss das ursprüngliche Projekt in DPS-view-Edit als .dps Datei gespeichert werden. Der Name und Speicherort sind frei definierbar.

Verwenden Sie dazu das Menü: Datei → Speichern unter...



Hinweis:

Um in DPS-view-Edit die Objekte eines bestehenden Projekts als .dps Datei speichern zu können, muss das betreffende Projekt geöffnet sein.

Denken Sie daran, dass stets nur ein Projekt geöffnet sein kann.

Um Objekte eines anderen Projekts als .dps Datei in ihr aktuelles Projekt zu importieren, verwenden Sie die Funktion „Objektliste importieren“ wie folgt:

- über Menü: Projekt → Objektliste importieren → Aus Projekt...
 - über Shortcut: Strg+R

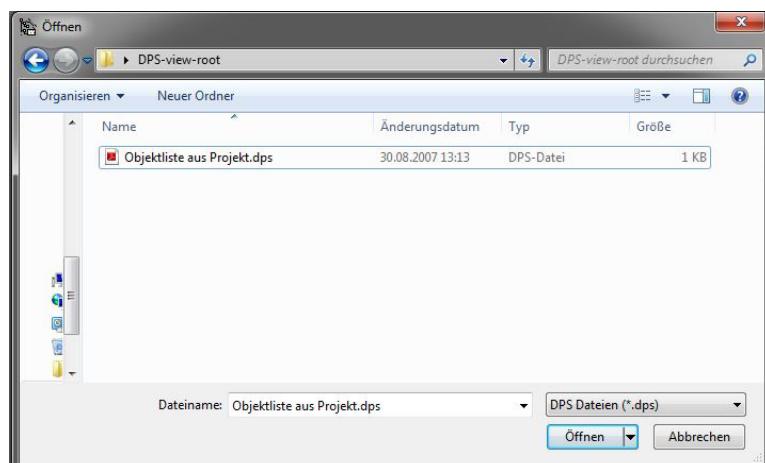


Bild 4-17 Projekt - Objektliste importieren - Aus Projekt (.dps Datei)

Wählen Sie im Fenster „Öffnen“ das Projekt aus, aus dem Sie die Objekte importieren möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Die aus dem anderen Projekt importierten Objekte erscheinen anschließend in der aktuellen Objektliste.

- siehe Abschnitt 4.1.2 „Objektliste“

4.6.3 Objekte hinzufügen und Objekteigenschaften bearbeiten

Eine Objektliste kann auch manuell verändert werden, indem ihr neue Objekte hinzugefügt oder die Eigenschaften von bereits bestehenden Objekten editiert werden.

Die Funktion „Neues Objekt hinzufügen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: **Objekt** → **Hinzufügen...**
 - über Symbolleiste: 
 - über Shortcut: **Strg+F**

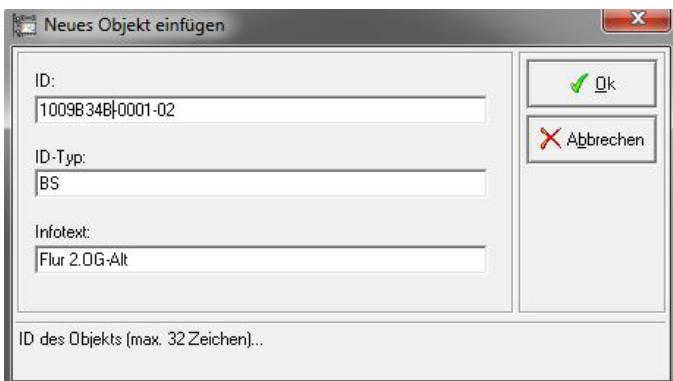


Bild 4-18 Neues Objekt hinzufügen

Die Funktion „Objekteigenschaften bearbeiten“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: **Objekt** → **Bearbeiten...**
 - über Symbolleiste: 
 - über Shortcut: **Strg+D**



Bild 4-19 Objekteigenschaften bearbeiten

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
ID	Die ID stellt die Kennung eines Objekts dar, z. B. DECT-Basisstation: DECT-ID + SLC-Nr + Port-Nr, WLAN Access-Point: MAC-Adresse [max. 32 Zeichen]
ID-Typ	Der ID-Typ bezeichnet den Typ des Objekts, z. B. Basisstation: „BS“, WLAN Access-Point: „AP“ [max. 4 Zeichen]
Infotext	Infostring zur Beschreibung des Objekts. [max. 64 Zeichen]

Tabelle 4-19 Fenster „Neues Objekt einfügen“ und „Objekteigenschaften bearbeiten“

4.6.4 Objekte löschen



Hinweis:

Bevor ein Objekt gelöscht wird fragt DPS-view-Edit zu Sicherheit nach, ob das Objekt tatsächlich gelöscht werden soll. Wird die Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet, wird das Objekt unwideruflich gelöscht. Wird die Sicherheitsabfrage mit 'Nein' beantwortet, bricht DPS-view-Edit den Vorgang ab.

Die Funktion zum Löschen von Objekten wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Objekt → Löschen
 - über Symbolleiste:
 - über Shortcut:

4.6.5 Objekte platzieren

Um Objekte auf einer Karte zu platzieren müssen diese in der Objektliste als „Platzierbar“ gekennzeichnet und markiert sein. Ist dies der Fall kann ein Objekt durch Drag&Drop auf der Karte platziert werden.

Objekten können folgendermaßen platziert werden:

- Objekte frei auf der Karte platzieren
 - siehe Abschnitt 4.6.5.1 „Objekte frei auf der Karte platzieren“
 - Objekte auf ein bereits gezeichnetes Polygon per „Drag&Drop“ ablegen
 - siehe Abschnitt 4.6.5.2 „Objekte auf einem Polygon per „Drag&Drop“ ablegen“
 - Objekte zu einem Polygon zuweisen
 - siehe Abschnitt 4.6.5.3 „Objekte zu einem Polygon zuweisen“

4.6.5.1 Objekte frei auf der Karte platzieren



Hinweis:

Die Positionskoordinaten des Objekts werden während des Drag&Drop Vorgangs in der Statusleiste unten links angezeigt.



Hinweis:

Nach der ersten Zuweisung eines Objekts mit einem bestimmten ID-Typ zu einer Darstellungsvorlage schlägt DPS-view-Edit bei weiteren Platzierungen von Objekten mit demselben ID-Typ die zuletzt zugewiesene Darstellungsvorlage vor.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Objekte frei auf einer Karte zu platzieren:

Nr.	Arbeitsschritt	Fenster																																																																								
1.	<p>Wählen Sie die gewünschten Objekte aus der Objektliste aus.</p>	<p>Die ausgewählten Objekte werden blau markiert.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th><th>ID-Typ</th><th>Info</th><th>Status</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1009B34B-0001-05</td><td>BS</td><td>Aufz 2.OG-Alt</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-00</td><td>BS</td><td>Konferenzraum</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-03</td><td>BS</td><td>Flur 2.OG-Alt</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-0A</td><td>BS</td><td>Kopierer 1.OG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-0C</td><td>BS</td><td>Produktion</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-0E</td><td>BS</td><td>Konferenz. EG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-00</td><td>BS</td><td>Empfang EG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-02</td><td>BS</td><td>Lager EG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-04</td><td>BS</td><td>Mechanik EG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-06</td><td>BS</td><td>R-170 Flachb.</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-08</td><td>BS</td><td>Tiefgarage</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-09</td><td>BS</td><td>Serverraum TG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-0A</td><td>BS</td><td>Druckerr 1.OG</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-0C</td><td>BS</td><td>Flur 2.OG-Neu</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-0E</td><td>BS</td><td>Aufzug Neubau</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0002-0F</td><td>BS</td><td>Wohnhaus</td><td>Platzierbar</td></tr> <tr><td>1009B34B-0001-07</td><td>BS</td><td>Abstellr 1.OG</td><td>Platzierbar</td></tr> </tbody> </table>	ID	ID-Typ	Info	Status	1009B34B-0001-05	BS	Aufz 2.OG-Alt	Platzierbar	1009B34B-0001-00	BS	Konferenzraum	Platzierbar	1009B34B-0001-03	BS	Flur 2.OG-Alt	Platzierbar	1009B34B-0001-0A	BS	Kopierer 1.OG	Platzierbar	1009B34B-0001-0C	BS	Produktion	Platzierbar	1009B34B-0001-0E	BS	Konferenz. EG	Platzierbar	1009B34B-0002-00	BS	Empfang EG	Platzierbar	1009B34B-0002-02	BS	Lager EG	Platzierbar	1009B34B-0002-04	BS	Mechanik EG	Platzierbar	1009B34B-0002-06	BS	R-170 Flachb.	Platzierbar	1009B34B-0002-08	BS	Tiefgarage	Platzierbar	1009B34B-0002-09	BS	Serverraum TG	Platzierbar	1009B34B-0002-0A	BS	Druckerr 1.OG	Platzierbar	1009B34B-0002-0C	BS	Flur 2.OG-Neu	Platzierbar	1009B34B-0002-0E	BS	Aufzug Neubau	Platzierbar	1009B34B-0002-0F	BS	Wohnhaus	Platzierbar	1009B34B-0001-07	BS	Abstellr 1.OG	Platzierbar
ID	ID-Typ	Info	Status																																																																							
1009B34B-0001-05	BS	Aufz 2.OG-Alt	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-00	BS	Konferenzraum	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-03	BS	Flur 2.OG-Alt	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-0A	BS	Kopierer 1.OG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-0C	BS	Produktion	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-0E	BS	Konferenz. EG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-00	BS	Empfang EG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-02	BS	Lager EG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-04	BS	Mechanik EG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-06	BS	R-170 Flachb.	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-08	BS	Tiefgarage	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-09	BS	Serverraum TG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-0A	BS	Druckerr 1.OG	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-0C	BS	Flur 2.OG-Neu	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-0E	BS	Aufzug Neubau	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0002-0F	BS	Wohnhaus	Platzierbar																																																																							
1009B34B-0001-07	BS	Abstellr 1.OG	Platzierbar																																																																							
2.	<p>Ziehen Sie die ausgewählten Objekte per Drag&Drop auf das Polygon.</p> <p>Hinweis: Das Polygon wird beim Überfahren mit der Maus mit einem umfassenden schwarzen Rechteck eingerahmt.</p>	<p>Es erscheint das nachfolgende Fenster zur Auswahl der Darstellungsvorlage. Wurde mehr als ein Objekt ausgewählt erscheint zusätzlich die Option „Auf alle Objekte anwenden“:</p> <ul style="list-style-type: none"> ja (markiert) Die Eingabe wird für alle Objekte übernommen. nein (nicht markiert) Die Eingabeaufforderung erscheint für alle weiteren Objekte bis diese Aufforderung markiert wurde oder alle Objekte platziert worden sind. 																																																																								

Tabelle 4-20

Objekte frei auf Karte platzieren

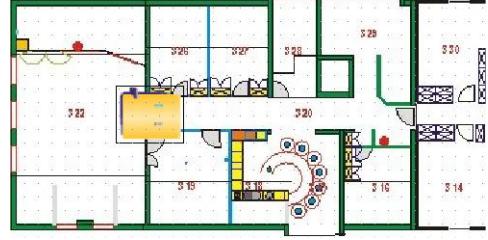
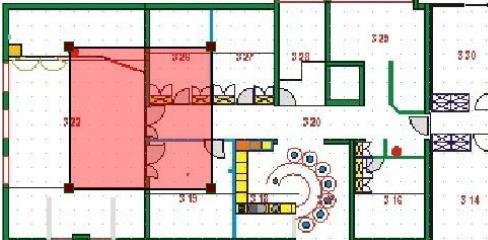
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
3a.	Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ: <ul style="list-style-type: none"> • „Bild“ oder • „Bilderliste“ 	<p>Das Symbol einer Darstellungsvorlage des Typs „Bilderliste“ wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt.</p> <p>Im Gegensatz dazu wird das Symbol einer Darstellungsvorlage des Typs „Bild“ entsprechend seiner statischen Einstellung angezeigt.</p> 
3b.	Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ: <ul style="list-style-type: none"> • „Farbstufenpolygon“ oder • „Polygon“ 	<p>Das Polygon einer Darstellungsvorlage des Typs „Farbstufenpolygon“ wird als Quadrat und entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt.</p> <p>Im Gegensatz dazu wird das Polygon einer Darstellungsvorlage des Typs „Polygon“ als Quadrat entsprechend seiner statischen Einstellung angezeigt.</p> 

Tabelle 4-20

Objekte frei auf Karte platzieren

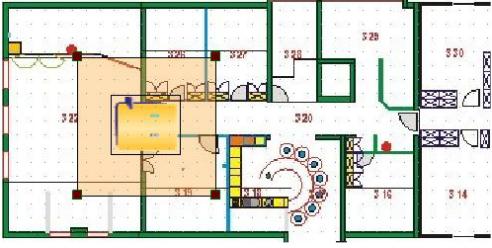
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
3c.	<p>Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Farbstufenpolygon mit Bild“, • „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“, • „Polygon mit Bilderliste“ oder • „Polygon mit Bild“ 	<p>Das Polygon einer Darstellungsvorlage des Typs „Farbstufenpolygon mit Bild“ bzw. „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“ wird als Quadrat und entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt. Ebenso wird das Symbol einer Darstellungsvorlage des Typs „Polygon mit Bilderliste“ bzw. „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“ entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt. Im Gegensatz dazu werden die Bilder bzw. Polygone der Darstellungsvorlagen „Polygon mit Bild“, „Polygon mit Bilderliste“ und „Farbstufenpolygon mit Bild“ entsprechend ihrer statischen Einstellungen angezeigt.</p> 

Tabelle 4-20

Objekte frei auf Karte platzieren

4.6.5.2 Objekte auf einem Polygon per „Drag&Drop“ ablegen

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Objekte einem Polygon der Drag&Drop zuzuordnen:

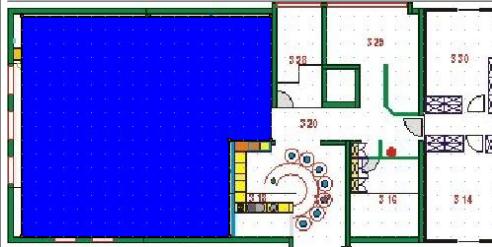
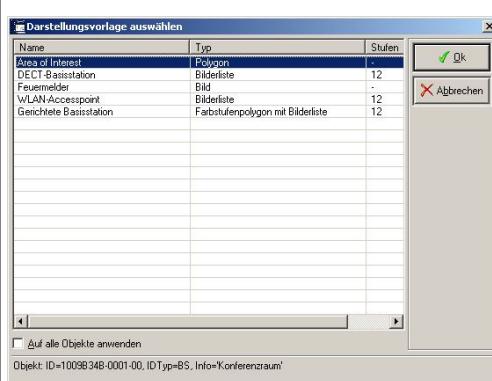
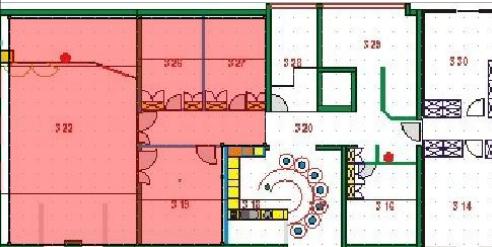
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
1.	Zeichnen Sie ein Polygon. ► siehe Abschnitt 4.7 „Polygone“	Ein Polygon, das nicht mit einem Objekt verknüpft ist, wird blau ausgefüllt. 
2.	Gehen Sie zur Objektliste und ziehen Sie die gewünschten Objekte per Drag&Drop auf das Polygon. Hinweis: Das Polygon wird beim Überfahren mit der Maus mit einem umfassenden schwarzen Rechteck eingerahmt.	Es erscheint das Fenster zum Auswählen der Darstellungsvorlage: 
3a.	Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ: <ul style="list-style-type: none">„Polygon“ oder„Farbstufenpolygon“	Für den Darstellungstyp „Polygon“ und „Farbstufenpolygon“: <ul style="list-style-type: none">Das Polygon wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt. 

Tabelle 4-21

Objekte auf Polygon über „Drag&Drop“ ablegen

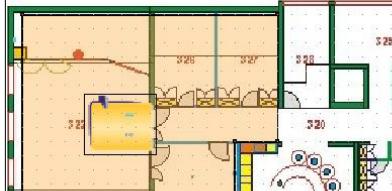
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster
3b.	Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:	<p>Für den Darstellungstyp „Farbstufenpolygon mit Bild“ und „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Polygon mit Bild“, „Polygon mit Bilderliste“, „Farbstufenpolygon mit Bild“ oder „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“ <p>Bei Darstellungstyp „Polygon mit Bild“ und „Polygon mit Bilderliste“:</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Polygon wird ebenfalls entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt. 
3c.	Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:	<p>Für den Darstellungstyp „Bild“ oder „Bilderliste“:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Bild“ oder „Bilderliste“ <p>• Das Bild wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt.</p> <p>• Das Polygon bleibt weiterhin als nicht verknüpftes Objekt bestehen.</p>

Tabelle 4-21

Objekte auf Polygon über „Drag&Drop“ ablegen

4.6.5.3 Objekte zu einem Polygon zuweisen

Die Funktion „Objekt zuweisen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Objekt zuweisen...
- über Shortcut: Strg+A

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Objekte auf einem Polygon abzulegen:

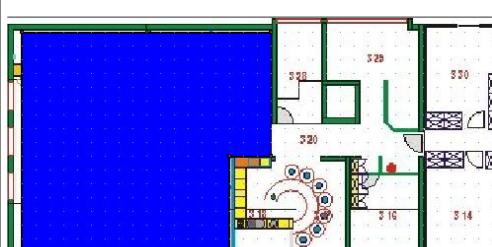
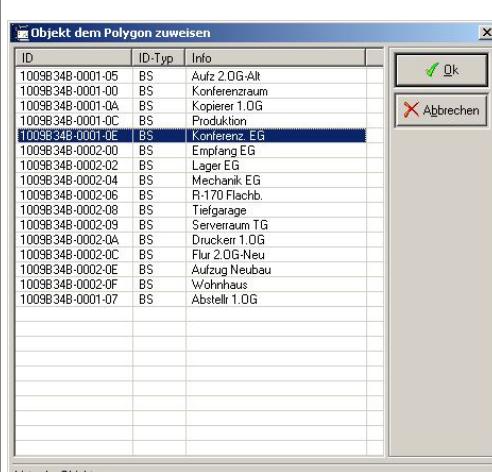
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster																																																			
1.	Zeichnen Sie ein Polygon. ► siehe Abschnitt 4.7 „Polygone“	Ein Polygon, das nicht mit einem Objekt verknüpft ist, wird blau ausgefüllt. 																																																			
2.	Bearbeiten Sie ggf. das Polygon. Über Menü: Werkzeuge → Polygon → Bearbeiten Über Shortcut: Strg+P	Sie können mit DPS-view-Edit Polygone editieren.																																																			
3.	Um dem Polygon ein Objekt hinzuzufügen, markieren Sie es über Mausklick	Ein Polygon, dem ein Objekt zugewiesen werden soll, erscheint markiert.																																																			
4.	Weisen die dem Polygon das/die Objekt(e) zu. Über Menü: Werkzeuge → Polygon → Objekt zuweisen... Über Shortcut: Strg+A	Es erscheint die Liste der platzierbaren Objekte:  <table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>ID-Typ</th> <th>Info</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10098348-0001-05</td><td>BS</td><td>Aufz 2.0G-Alk</td></tr> <tr><td>10098348-0001-00</td><td>BS</td><td>Konferenzraum</td></tr> <tr><td>10098348-0001-04</td><td>BS</td><td>Kopierer 1.0G</td></tr> <tr><td>10098348-0001-0C</td><td>BS</td><td>Produktion</td></tr> <tr><td>10098348-0001-0E</td><td>BS</td><td>Konferenz EG</td></tr> <tr><td>10098348-0002-00</td><td>BS</td><td>Empfang EG</td></tr> <tr><td>10098348-0002-02</td><td>BS</td><td>Lager EG</td></tr> <tr><td>10098348-0002-04</td><td>BS</td><td>Mechanik EG</td></tr> <tr><td>10098348-0002-06</td><td>BS</td><td>R-170 Flachb.</td></tr> <tr><td>10098348-0002-08</td><td>BS</td><td>Tiefgarage</td></tr> <tr><td>10098348-0002-09</td><td>BS</td><td>Serverraum TG</td></tr> <tr><td>10098348-0002-0A</td><td>BS</td><td>Drucker 1.0G</td></tr> <tr><td>10098348-0002-0C</td><td>BS</td><td>Flur 2.0G-Neu</td></tr> <tr><td>10098348-0002-0E</td><td>BS</td><td>Aufzug Neubau</td></tr> <tr><td>10098348-0002-0F</td><td>BS</td><td>Wohnhaus</td></tr> <tr><td>10098348-0001-07</td><td>BS</td><td>Abstellr 1.0G</td></tr> </tbody> </table>	ID	ID-Typ	Info	10098348-0001-05	BS	Aufz 2.0G-Alk	10098348-0001-00	BS	Konferenzraum	10098348-0001-04	BS	Kopierer 1.0G	10098348-0001-0C	BS	Produktion	10098348-0001-0E	BS	Konferenz EG	10098348-0002-00	BS	Empfang EG	10098348-0002-02	BS	Lager EG	10098348-0002-04	BS	Mechanik EG	10098348-0002-06	BS	R-170 Flachb.	10098348-0002-08	BS	Tiefgarage	10098348-0002-09	BS	Serverraum TG	10098348-0002-0A	BS	Drucker 1.0G	10098348-0002-0C	BS	Flur 2.0G-Neu	10098348-0002-0E	BS	Aufzug Neubau	10098348-0002-0F	BS	Wohnhaus	10098348-0001-07	BS	Abstellr 1.0G
ID	ID-Typ	Info																																																			
10098348-0001-05	BS	Aufz 2.0G-Alk																																																			
10098348-0001-00	BS	Konferenzraum																																																			
10098348-0001-04	BS	Kopierer 1.0G																																																			
10098348-0001-0C	BS	Produktion																																																			
10098348-0001-0E	BS	Konferenz EG																																																			
10098348-0002-00	BS	Empfang EG																																																			
10098348-0002-02	BS	Lager EG																																																			
10098348-0002-04	BS	Mechanik EG																																																			
10098348-0002-06	BS	R-170 Flachb.																																																			
10098348-0002-08	BS	Tiefgarage																																																			
10098348-0002-09	BS	Serverraum TG																																																			
10098348-0002-0A	BS	Drucker 1.0G																																																			
10098348-0002-0C	BS	Flur 2.0G-Neu																																																			
10098348-0002-0E	BS	Aufzug Neubau																																																			
10098348-0002-0F	BS	Wohnhaus																																																			
10098348-0001-07	BS	Abstellr 1.0G																																																			

Tabelle 4-22 Objekt zu Polygon zuweisen

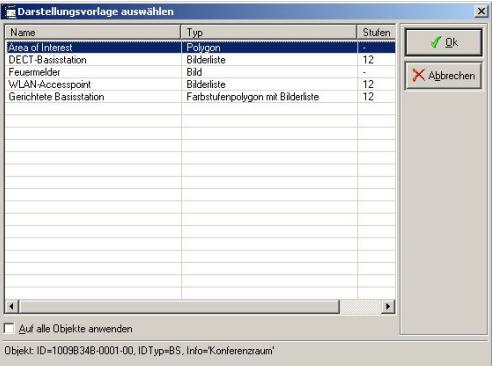
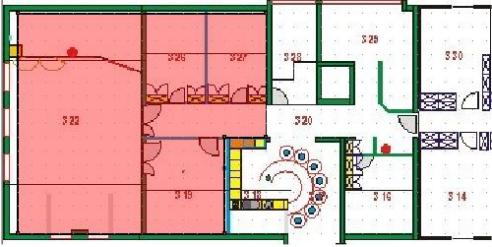
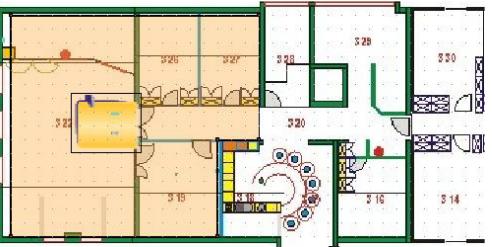
Nr.	Arbeitsschritt	Fenster																		
5.	Wählen Sie aus der Liste der platzierbaren Objekte die Objekte aus, die Sie platzieren möchten.	<p>Es erscheint das Fenster zum Auswählen der Darstellungsvorlage:</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Typ</th> <th>Stufen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Area of Interest</td> <td>Polygon</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>DECT-Basisstation</td> <td>Bild</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Feuermelder</td> <td>Bild</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>WLAN-Accesspunkt</td> <td>Bild</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Geicherte Basisstation</td> <td>Farbstufenpolygon mit Bilderliste</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="checkbox"/> Auf alle Objekte anwenden Objekt: ID=10098348-0001-00, IDTyp=BS, Info=Konferenzraum'</p>	Name	Typ	Stufen	Area of Interest	Polygon	12	DECT-Basisstation	Bild	-	Feuermelder	Bild	-	WLAN-Accesspunkt	Bild	-	Geicherte Basisstation	Farbstufenpolygon mit Bilderliste	12
Name	Typ	Stufen																		
Area of Interest	Polygon	12																		
DECT-Basisstation	Bild	-																		
Feuermelder	Bild	-																		
WLAN-Accesspunkt	Bild	-																		
Geicherte Basisstation	Farbstufenpolygon mit Bilderliste	12																		
6a.	<p>Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Polygon“ oder „Farbstufenpolygon“. 	<p>Das Polygon wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes (bei Farbstufenpolygon) angezeigt.</p> 																		
6b.	<p>Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Polygon mit Bild“, „Polygon mit Bilderliste“, „Farbstufenpolygon mit Bild“ oder „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“ 	<p>Das Polygon (bei „Farbstufenpolygon mit Bild“ oder „Farbstufenpolygon mit Bilderliste“) und das Bild (bei „Polygon mit Bild“ oder „Polygon mit Bilderliste“) wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt.</p> 																		
6c.	<p>Bei Auswahl der Darstellungsvorlage vom Typ:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Bild“ oder „Bilderliste“ 	<p>Das Bild (bei Darstellungstyp „Bilderliste“) wird entsprechend des eingestellten Simulationswertes angezeigt. Das Polygon bleibt weiterhin als nicht verknüpftes Objekt bestehen.</p>																		

Tabelle 4-22

Objekt zu Polygon zuweisen

4.6.6 Reihenfolge von Objekten ändern (Z-Ebene)



Achtung!

Die Z-Ebene ist nur innerhalb DPS-view-Edit bei der Bearbeitung von Objekten relevant und hat keinen Einfluss auf die spätere Anzeige der Ortungsergebnisse in DPS-view.

Sobald DPS-view im operativen Betrieb arbeitet, werden die Objekte in Abhängigkeit ihrer empfangenen Feldstärke angeordnet, wobei die Basisstation bzw. der Access-Point mit der stärksten Feldstärke an oberster Stelle liegt.

Objekte werden einzeln auf der Karte abgelegt und in der Z-Ebene entsprechend der Reihenfolge ihrer Platzierung angeordnet.

► siehe Bild 4-20



Hinweis:

Später platzierte Objekte können folglich diejenigen überdecken, die bereits zuvor auf der Karte abgelegt wurden.

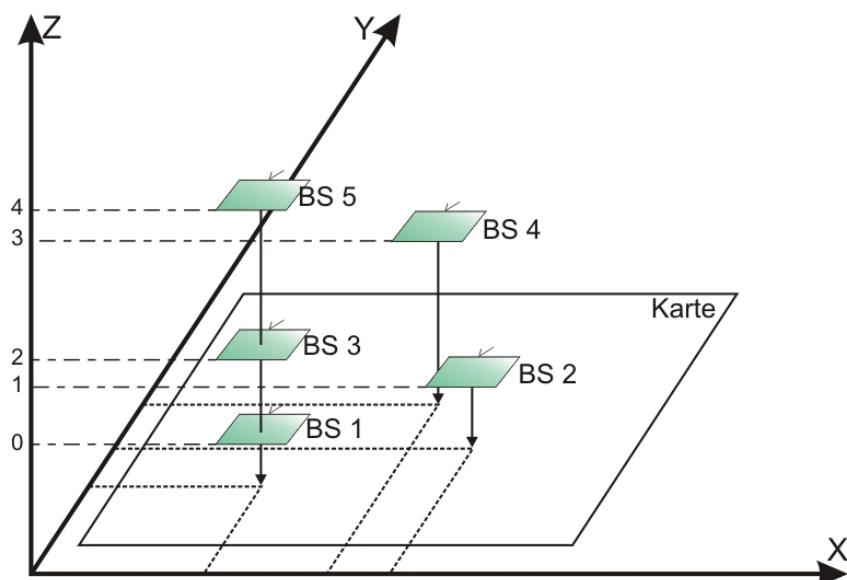


Bild 4-20 Veranschaulichung Z-Ebene: Platzierung von Objekten

Durch Verändern der Position auf der Z-Ebene kann die Reihenfolge der Objekte beliebig verändert werden:

- über Menü bzw. Shortcut

Bearbeiten →	Reihenfolge →	In den Vordergrund	(Strg + Pos1)
Bearbeiten →	Reihenfolge →	Nach oben	(Strg + Bild auf)
Bearbeiten →	Reihenfolge →	Nach unten	(Strg + Bild ab)
Bearbeiten →	Reihenfolge →	In den Hintergrund	(Strg + Ende)

4.7 Polygone



Achtung!

Ein Polygon muss aus mindestens drei und darf aus höchstens 20 Polygonpunkten bestehen. Wird nur ein oder werden lediglich zwei Punkte gezeichnet, löscht DPS-view-Edit das Polygon automatisch nach dem Doppelklick.

4.7.1 Neues Polygon erstellen

Die Funktion „Polygon erstellen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü:

Werkzeuge → Polygon → Erstellen

- über Symbolleiste:



- über Shortcut:

Strg+I

Die Erstellung bzw. das Zeichnen eines neuen Polygons beginnt mit dem ersten Mausklick. Mit jedem weiteren Klick wird dem Polygon ein neuer Punkt hinzugefügt. Das Zeichnen endet mit einem Doppelklick. Das Polygon wird geschlossen indem der letzte mit dem ersten Polygonpunkt verbunden wird.

Das folgende Bild zeigt die Entstehung eines Polygons:

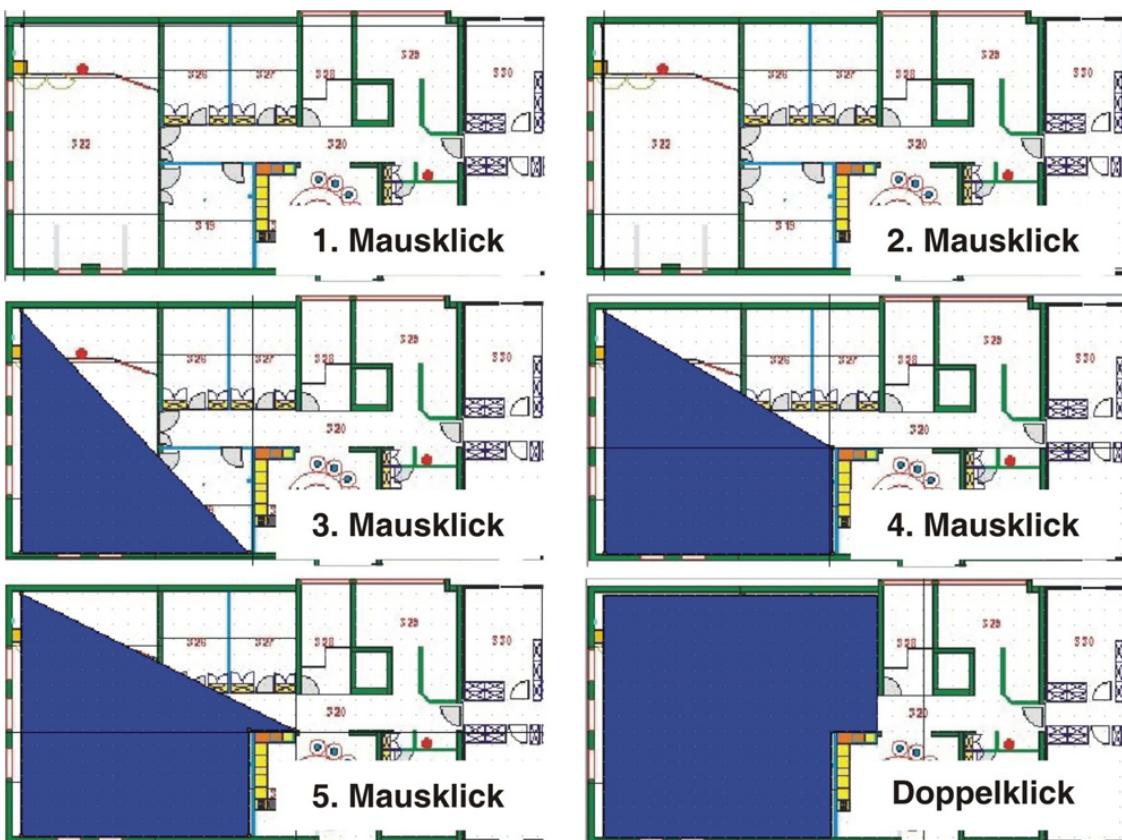


Bild 4-21 Neues Polygon zeichen

4.7.2 Polygonpunkte bearbeiten



Hinweis:

Nach dem Markieren dieses Menüpunktes können alle Punkte des markierten Polygons verschoben werden.

Die Funktion um Punkte eines Polygons zu bearbeiten wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Bearbeiten
- über Shortcut: Strg+P

4.7.2.1 Polygonpunkte hinzufügen



Hinweis:

Die Empfindlichkeit bei der Suche nach einer Linie, an der sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt, kann individuell eingestellt werden.

► siehe Abschnitt 4.2 „Lokale Parameter“

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Punkte zu einem Polygon hinzuzufügen:

- Aktivieren Sie das Kontextmenü „Punkte hinzufügen“ (Shortcut: Strg+J)
- Fahren Sie mit der Maus über die Linie des Polygons bis der Mauszeiger als Fadenkreuz erscheint.
- Machen Sie an der Stelle einen rechten Mausklick, an der Sie dem Polygon einen neuen Punkt hinzufügen möchten.
- Der neue Punkt wird dem Polygon hinzugefügt.

4.7.2.2 Polygonpunkte entfernen



Hinweis:

Markierte Punkte eines Polygons können mit dieser Funktion entfernt werden.

Die Funktion „Punkte entfernen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Punkt entfernen
- über Symbolleiste:
- über Shortcut: Alt+Entf

4.7.2.3 Polygon kopieren



Hinweis:

Polygone können mit dieser Funktion in die Zwischenablage kopiert werden.

Die Funktion „Polygon kopieren“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Kopieren
- über Symbolleiste:
- über Shortcut: Strg+C

4.7.2.4 Polygon ausschneiden



Hinweis:

Polygone können mit dieser Funktion ausgeschnitten und in die Zwischenablage kopiert werden.

Die Funktion „Polygon ausschneiden“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Ausschneiden
- über Symbolleiste:  Strg+X
- über Shortcut:

4.7.2.5 Polygon einfügen



Hinweis:

Polygone können mit dieser Funktion aus der Zwischenablage eingefügt werden.

Die Funktion „Polygon einfügen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Einfügen
- über Symbolleiste:  Strg+V
- über Shortcut:

4.7.2.6 Polygon löschen



Hinweis:

Polygone können mit dieser Funktion vollständig gelöscht werden.

Die Funktion „Polygon löschen“ wird folgendermaßen geöffnet:

- über Menü: Werkzeuge → Polygon → Löschen
- über Symbolleiste:  Strg+Del
- über Shortcut:

5 Die Server-Applikation DPS-view

Überblick

Dieses Kapitel beschreibt die Funktionen der Server-Applikation DPS-view, einschließlich der Einstellungen und dem Logging der Ortungsprozesse in der Logdatei und dem Fenster der Applikation.

Inhalt

Hier finden Sie die folgenden Abschnitte:

- 5.1 Funktion
- 5.2 Applikationsstart und Hauptfenster
- 5.3 Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config
- 5.4 Logging in Datei und Programmfenster

5.1 Funktion

Die Server-Applikation DPS-view operiert ähnlich einem WEB-Server. Dabei werden von OScAR-TT Operator-Tool Ortungsanfragen an einen einstellbaren TCP/IP-Port gerichtet (Standard: Port 80). Diese Ortungsanfragen werden von DPS-view mit HTML-Seiten beantwortet, auf denen die gewünschte Ortungsinformation via OScAR-TT Operator-Tool dargestellt wird.

Die Darstellung erfolgt im Einzelnen nach folgendem Ablauf:

- Warteseite anzeigen
Während einer Ortungsanfrage von OScAR-TT Operator-Tool, die einige Sekunden dauert, zeigt DPS-view eine Warteseite mit Informationen über die aktuelle Ortungsanfrage an.
- Session erzeugen

Eine Session dient dazu, den Datenverkehr während der Navigation zwischen OScAR-TT Operator-Tool und DPS-view zu minimieren. Dazu wird bei der Einrichtung der Session die Ortungsinformation in verschlüsselter Form übermittelt. Nach der Erzeugung der Session sendet DPS-view die Session-ID an OScAR-TT Operator-Tool zurück. Die Sessiondaten werden nach einem einstellbaren Timeout wieder gelöscht.

In einer Session sind folgende Informationen hinterlegt:

- Zeitpunkt der Erstellung der Session
- Ortungsinformation
- Zuletzt aufgerufene HTML Karte
- Session updaten (aktualisieren)
Ist eine Session-ID bereist vorhanden, kann die Ortungsinformation der Session überschrieben werden. Diese Funktion wird der zyklischen Ortung verwendet. Alle anderen Session-spezifischen Informationen, wie z.B. die Navigationsdaten, bleiben dagegen erhalten.
- Karte anzeigen
Das OScAR-TT Operator-Tool kann eine Karte von der Server-Applikation DPS-view anfordern. Bei der ersten Anfrage wird diese Karte auf der obersten Ebene angezeigt. Damit wird auch nach einem Update der Ortungsdaten sichergestellt, dass DPS-view stets die Karte anzeigt, die der Benutzer zuletzt gesehen hat.

5.2 Applikationsstart und Hauptfenster

- 

Hinweis:
Es wird empfohlen, die DPS-view Server-Applikation im Regelfall als Dienst zu installieren.
- 

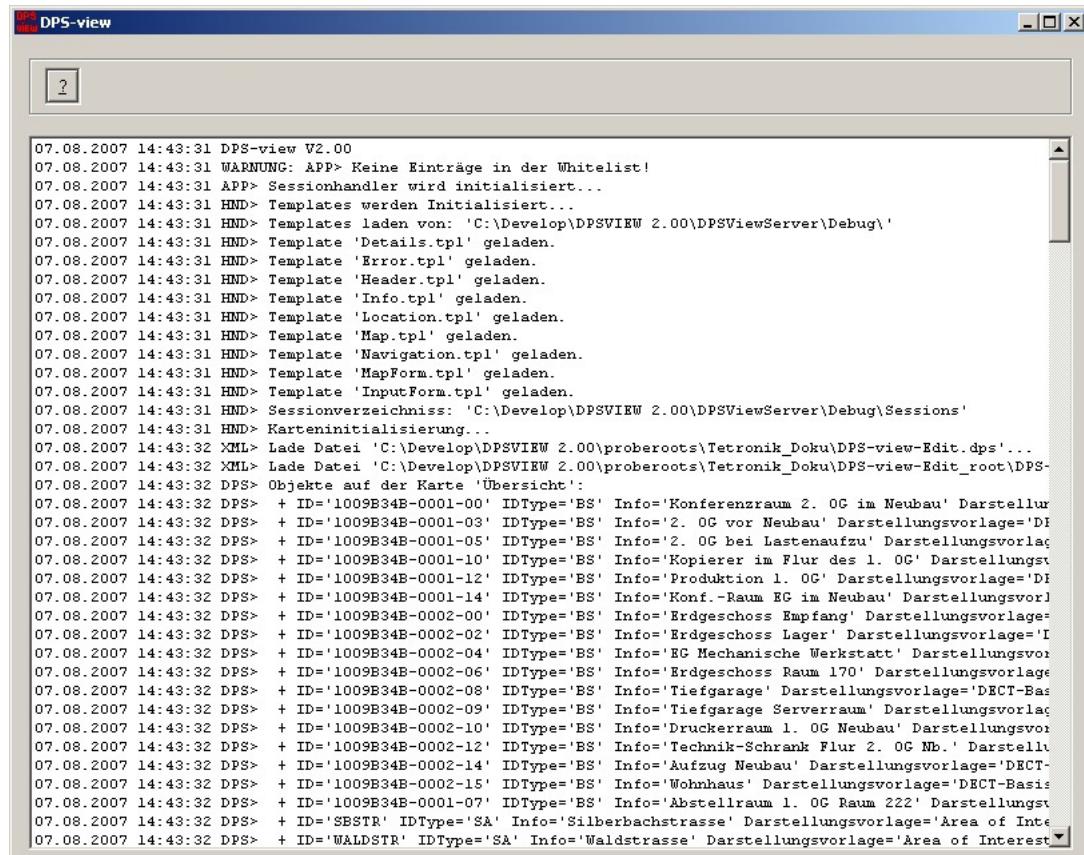
Achtung!
Nach dem Start der Server-Applikation DPS-view als Dienst wird das Hauptfenster „DPS-view“ nicht geöffnet.
Das Hauptfenster „DPS-view“ wird nur geöffnet, wenn Sie die Server-Applikation DPS-view manuell starten.

Im Hauptfenster der DPS-view Server-Applikation werden sämtliche Anfragen und Antworten protokolliert.

Die Administration der Server-Applikation DPS-view erfolgt über die „DPS-view-Config.exe“.

- siehe Abschnitt 5.3 „Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config“

Beispiel des Hauptfensters der DPS-view Server-Applikation:



```

DPS-view
[?]

07.08.2007 14:43:31 DPS-view V2.00
07.08.2007 14:43:31 WARNUNG: APP> Keine Einträge in der Whitelist!
07.08.2007 14:43:31 APP> Sessionhandler wird initialisiert...
07.08.2007 14:43:31 HND> Templates werden Initialisiert...
07.08.2007 14:43:31 HND> Templates laden von: 'C:\Develop\DPSTVIEW 2.00\DPSTViewServer\Debug\' 
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Details.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Error.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Header.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Info.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Location.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Map.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'Navigation.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'MapForm.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Template 'InputForm.tpl' geladen.
07.08.2007 14:43:31 HND> Sessionverzeichniss: 'C:\Develop\DPSTVIEW 2.00\DPSTViewServer\Debug\Sessions'
07.08.2007 14:43:31 HND> Karteninitialisierung...
07.08.2007 14:43:32 XML> Lade Datei 'C:\Develop\DPSTVIEW 2.00\proberoots\Tetronik_Doku\DPST-view-Edit.dps'...
07.08.2007 14:43:32 XML> Lade Datei 'C:\Develop\DPSTVIEW 2.00\proberoots\Tetronik_Doku\DPST-view-Edit_root\DPST...
07.08.2007 14:43:32 DPS> Objekte auf der Karte 'Übersicht':
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-00' IDType='BS' Info='Konferenzraum 2. OG im Neubau' Darstellu...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-03' IDType='BS' Info='2. OG vor Neubau' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-05' IDType='BS' Info='2. OG bei Lastenaufzu' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-10' IDType='BS' Info='Kopierer im Flur des 1. OG' Darstellungs...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-12' IDType='BS' Info='Produktion 1. OG' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-14' IDType='BS' Info='Konf.-Raum EG im Neubau' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-00' IDType='BS' Info='Erdgeschoss Empfang' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-02' IDType='BS' Info='Erdgeschoss Lager' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-04' IDType='BS' Info='EG Mechanische Werkstatt' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-06' IDType='BS' Info='Erdgeschoss Raum 170' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-08' IDType='BS' Info='Tiefgarage' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-09' IDType='BS' Info='Tiefgarage Serverraum' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-10' IDType='BS' Info='Druckerraum 1. OG Neubau' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-12' IDType='BS' Info='Technik-Schrank Flur 2. OG Nb.' Darstell...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-14' IDType='BS' Info='Aufzug Neubau' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0002-15' IDType='BS' Info='Wohnhaus' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='1009B34B-0001-07' IDType='BS' Info='Abstellraum 1. OG Raum 222' Darstellungs...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='SBSTR' IDType='SA' Info='Silberbachstrasse' Darstellungsvo...
07.08.2007 14:43:32 DPS> + ID='WALDSTR' IDType='SA' Info='Waldstrasse' Darstellungsvo...

```

Bild 5-1 Hauptfenster DPS-view - Beispiel

Die Server-Applikation DPS-view

Applikationsstart und Hauptfenster

Beschreibung der Felder im Hauptfenster der Server-Applikation DPS-view:

Menü/Schaltfläche	Beschreibung
?	Informationen über DPS-view. ► siehe Bild 5-2

Tabelle 5-1 DPS-view



Bild 5-2 Informationen über DPS-view - Beispiel

5.3 Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config

Die Einstellungen der Server-Applikation DPS-view werden über das Programm „DPS-view-Config“ vorgenommen.

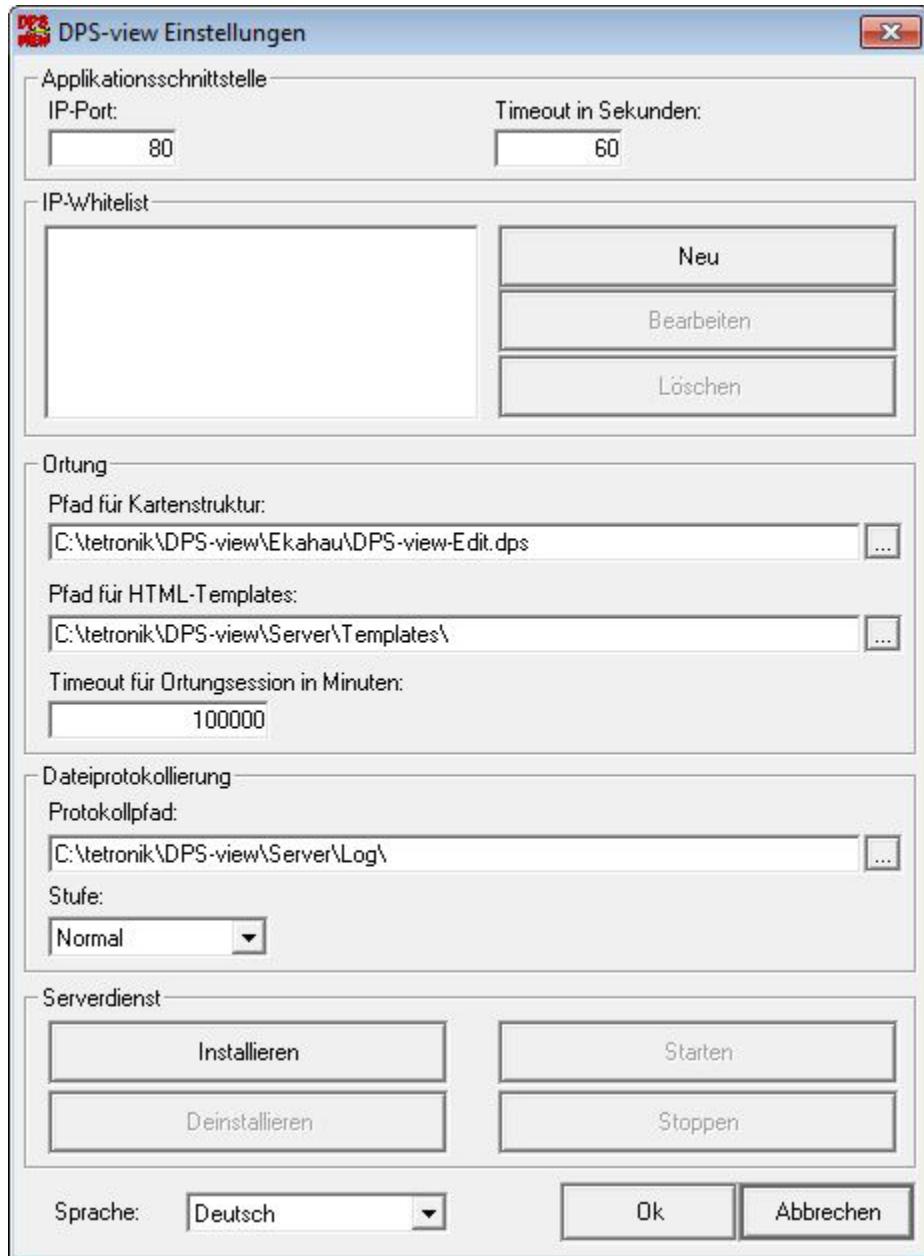


Bild 5-3 DPS-view Einstellungen

Die Server-Applikation DPS-view

Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config

Beschreibung der Felder im Fenster „DPS-view Einstellungen“:

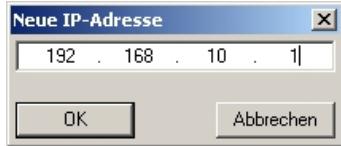
Menü/Schaltfläche	Beschreibung
Fensterbereich „Applikationsschnittstelle“	
IP-Port	TCP/IP-Port auf dem die Applikationen Visualisierung-Anfragen stellen. [80]
Timeout in Sekunden	Timeout in Sekunden, nachdem der Port automatisch durch den Server geschlossen wird, auch wenn die Anfrage bis dahin noch nicht vollständig eingegangen ist. [60 s]
Fensterbereich „IP-Whitelist“	
Liste	Liste der IP-Adressen, über die sich Rechner mit DPS-view verbinden dürfen. Bei einer leeren Liste dürfen sich alle Rechner ohne Einschränkung zu DPS-view verbinden.
Neu	Über den folgenden Dialog kann eine neue IP-Adresse in die IP-Whitelist aufgenommen werden. 
Bearbeiten	Über den folgenden Dialog kann eine IP-Adresse verändert werden. 
Löschen	Mit dieser Schaltfläche können markierte Einträge aus der Whitelist gelöscht werden.
Fensterbereich „Ortung“	
Pfad für Kartenstruktur	Dieser Pfad verweist auf den hierarchischen Verzeichnisbaum, der alle Karten mit Objekten und der Parametrierung enthält.
Pfad für HTML-Templates	Dieser Pfad verweist auf die HTML-Templates die als Grundlage zur Erstellung der HTML-Kartendarstellung dienen.
Timeout für Ortungssession in Minuten	Zeit, nach der alle Session-spezifischen Informationen gelöscht werden.

Tabelle 5-2 Optionen - DPS-view Einstellungen

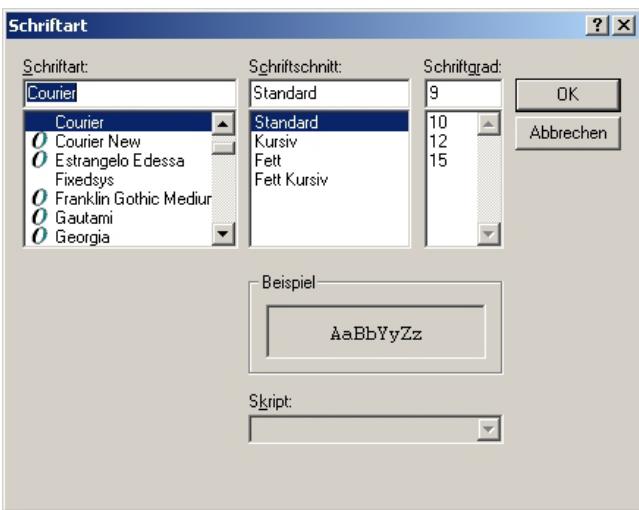
Menü/Schaltfläche	Beschreibung					
Fensterbereich „Protokollierung im Terminal-Fenster“						
Stufe	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgeschaltet: Kein Protokollierung • Minimal Betriebsbereitschaft Anfragen von Clients Antworten an Clients wie Minimal + detaillierte Einschaltmeldungen + Informationen über gezeichnete Objekte • Normal wie normal + Ausgabe aller Rohdaten des Protokolls zwischen Client und Server (Debugging-Mode). • Maximal 					
Schriftart	Die Schriftart mit der im Fenster protokolliert wird. Die Einstellung erfolgt über einen Schriftartdialog:					
						
Fensterbereich „Dateiprotokollierung“						
Protokollpfad	Pfad in den die Protokolldateien geschrieben werden.					
Stufe	Siehe Stufe bei Fensterbereich „Protokollierung im Terminal-Fenster“					
Fensterbereich „Serverdienst“						
Installieren	Installiert DPS-view als Windows Dienst.					
Deinstallieren	Entfernt den DPS-view Serverdienst.					
Starten	Startet den nicht laufenden DPS-view Serverdienst.					
Stoppen	Stoppt den laufenden DPS-view Serverdienst.					
Sprache	Spracheinstellungen: <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch • Englisch 					

Tabelle 5-2

Optionen - DPS-view Einstellungen

5.4 Logging in Datei und Programmfenster

Je nach Einstellung werden Systemaktivitäten von DPS-view im Programmfenster bzw. in einer Logdatei protokolliert.

► siehe Abschnitt 5.3 „Einstellungen der Server-Applikation DPS-view via DPS-view-Config“

Wenn zumindest eine minimale Dateiprotokollierung gewählt wurde, erstellt DPS-view für jeden Tag eine separate Logdatei. Sie enthält Informationen über Visualisierungsanfragen, von den angefragten Karten bis hin zu den angezeigten Objekten.

Die Einträge in der Logdatei setzen sich folgendermaßen zusammen:

`<dd>.<mm>.<yyyy> <HH><MM><SS><Status><Quelle>: <Meldung>`

Damit lassen sich nachträglich Visualisierungsanfragen verfolgen und Fehler untersuchen, z.B. falsch eingestellte Pfade, fehlende Basisstationen in der Struktur etc.

Die Logdateien werden in diesem Pfad angelegt:

`<Pfad>\Server\Log.`

Die Logdateinamen werden gemäß folgendem Schema erzeugt:

`<yyyy>-<mm>-<dd>_<HH>-<MM>-<SS>_DPS-view.log`

Beispiel einer gültigen Logdatei-Pfadangabe:

`C:\tetronik\GPS-view\Server\Log\2007-01-25_00-05-12_DPS-view.log`

Verwendete Platzhalter für Meldungen im Programmfenster oder in Logfiles, und für Namen der Logfiles:

Platzhalter	Beschreibung	
<code><dd></code>	Tag	
<code><mm></code>	Monat	
<code><yyyy></code>	Jahr	
<code><HH></code>	Stunde	
<code><MM></code>	Minute	
<code><SS></code>	Sekunde	
<code><Status></code>	<ul style="list-style-type: none"> • ohne Status • WARNUNG • FEHLER 	Ausgabe einer Informationsmeldung Ausgabe einer Warnung Ausgabe eines Fehlers bzw. einer Systemstörung
<code><Quelle></code>	<ul style="list-style-type: none"> • APP • HND • XML • DPS 	Meldungen der Applikation z. B. zu Verbindungen, zur Initialisierung etc. Meldungen in Verbindung mit der Verarbeitung von Ortungsinformationen Meldungen in Verbindung mit dem Parsen von XML-Daten Meldungen in Verbindung mit dem Aufbau von Karten und HTML-Seiten
<code><Meldung></code>	Meldung im Klartext	
<code><Pfad></code>	Installationsverzeichnis von DPS-view	

Tabelle 5-3

Beschreibung Platzhalter für Dateinamen und Logfile-Einträge

Das folgende Beispiel zeigt den möglichen Inhalt einer DPS-view Logdatei.

Alle Einträge sind mit Datum und Uhrzeit versehen und chronologisch gespeichert, wobei die jüngsten Einträge am Dateiende stehen.

```
*****
LogFile initialized: 07.10.2005, 15.27.02
*****



07.10.2005, 15.27.02: Applicationinterface Port 80: Start listening
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> accept incoming connection request
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> incoming data
    #GET /GetSession.htm HTTP/1.1
    #User-Agent: PNEZ
    #Host: 192.168.6.23
    #Cache-Control: no-cache
    #
07.10.2005, 15.27.54: Infos: /GetSession.htm
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> Incoming 'GET'-Request: (/GetSession.htm)
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> 'GET'-Request data
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> parsed 'GET'-Request data
07.10.2005, 15.27.54: Prepare all Pages
07.10.2005, 15.27.54: 192.168.6.23:2138 -> GET-Request answerd (/GetSession.htm)
07.10.2005, 15.27.59: 192.168.6.23:2140 -> accept incoming connection request
07.10.2005, 15.27.59: 192.168.6.23:2140 -> incoming data
    #GET /UserManagement/GetMap.htm?BsVal=0568594377e3619c98f5c4d5b322a47f7a17
    #Accept: image/gif, image/x-bitmap, image/jpeg, image/pjpeg, application/x-javascript
    #Accept-Language: de
    #Accept-Encoding: gzip, deflate
    #User-Agent: Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.1; SV1; .NET CLR 2.0.50727.1432)
    #Host: 192.168.6.23
    #Connection: Keep-Alive
    #
07.10.2005, 15.27.59: Infos: /UserManagement/GetMap.htm?BsVal=0568594377e3619c98f5c4d5b322a47f7a17
07.10.2005, 15.27.59: 192.168.6.23:2140 -> Incoming 'GET'-Request: (/UserManagement/GetMap.htm?BsVal=0568594377e3619c98f5c4d5b322a47f7a17)
07.10.2005, 15.27.59: 192.168.6.23:2140 -> 'GET'-Request data
07.10.2005, 15.27.59: 192.168.6.23:2140 -> parsed 'GET'-Request data
07.10.2005, 15.27.59: Prepare all Pages
07.10.2005, 15.27.59: Delete old files
07.10.2005, 15.27.59: Parameter from HTML
07.10.2005, 15.27.59: Prepare the Map
07.10.2005, 15.27.59: Paint BS and Edit Imagemaps
07.10.2005, 15.27.59: Application 192.168.6.23:2140 -> Try to paint BS= 1009B3
07.10.2005, 15.27.59: Application 192.168.6.23:2140 -> Try to paint BS= 1009B3
07.10.2005, 15.27.59: Application 192.168.6.23:2140 -> Try to paint BS= 1009B3
07.10.2005, 15.27.59: Application 192.168.6.23:2140 -> Try to paint BS= 1009B3
07.10.2005, 15.27.59: Create JPGmap
07.10.2005, 15.27.59: Prepare the Subpages
07.10.2005, 15.27.59: Pages Created.
```

Tabelle 5-4

Beispiel DPS-view Logdatei

6 Glossar

Im Glossar werden die in diesem Handbuch verwendeten Fachbegriffe erklärt.

Begriff	Erläuterung
Area of Interest	Ortungsbereich, der als Ergebnis der Ortung eines DECT- oder WLAN-Endgerätes auf einer Karte von DPS-view angezeigt wird.
DECT	Digital Enhanced Cordless Telecommunications. Digitale, verbesserte schnurlose Telekommunikation. Es handelt sich um einen Standard für schnurlose und Mobiltelefone sowie für kabellose Datenübertragung im Allgemeinen.
EPE	Kurzname des Ekahau Ortungsservers für zellulare Netze (WLAN) „Ekahau Positioning Engine“
Feldstärketabelle	Tabelle mit den Feldstärkewerten von Basisstationen/Access-Points in ihrer Umgebung, die Endgeräte (DECT, WLAN) intern führen.
Gigaset	Bezeichnung der Fa. Siemens für die Produktserie der schnurlosen Endgeräte basierend auf dem DECT-Standard.
HPS	Kurzname des Siemens Ortungsservers für zellulare Netze (DECT, WLAN) „HiPath Positioning System“
Personen-Notsignal-Empfangszentrale (PNEZ)	Einrichtung, in der Notsignale der Personen-Notsignal-Geräte (PNG, PNG-S) empfangen und verarbeitet werden. Personen-Notsignal-Empfangszentralen mit der Möglichkeit der Sprachkommunikation werden als PNEZ-S bezeichnet.*
Personen-Notsignal-Geräte (PNG, PNG-S)	Von gefährdeten Personen zu tragende drahtlose Signalgeber, die im Notfall willensabhängig und willensunabhängig in der Personen-Notsignal-Empfangszentrale (PNEZ) einen Personen-Alarm auslösen. Personen-Notsignal-Geräte mit der Möglichkeit der Sprachkommunikation werden als PNG-S bezeichnet. *
SPS-Locator	Komponente des Siemens HPS, das Ortungsergebnisse von DECT oder WLAN-Endgeräten auf vermaßten Karten als Kreis in einem Browser darstellt.
Visited Station	DECT-Basisstation über die ein DECT-Endgerät kommuniziert.
WLAN	Wireless Local Area Network (WLAN) bezeichnet ein „drahtloses“, lokales Funknetz, gemäß den Standards der IEEE 802.11-Familie.

Tabelle 6-1 Glossar

*.Quelle: Berufsgenossenschaftliche Regeln für Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit, BGR-139; Einsatz von Personen-Notsignal-Anlagen; HVBG, Hautverband der gewerblichen Berufsgenossenschaften; 2004

