

DEMO PROJEKT: ERSTE SCHRITTE



WILLKOMMEN IM APPSUITE DEMO PROJEKT!



Willkommen! Sie haben das App-Suite Demo-Projekt gestartet. Sie erfahren in diesem Bereich mehr über die verfügbaren Apps und Widgets.

PUCKS 1

Der voreingestellte View des Demo-Projekts ist der *PucksView*. Tippen Sie auf einen Puck **um seinen Inhalt anzuzeigen**.

APPS & WIDGETS 2

Für jede aktivierte App-Kategorie öffnet sich ein neues Fenster.

TERMINAL ICON 3

Ziehen Sie das Terminal-icon zur Mitte des Bildschirms **um das Terminal zu öffnen**.

STARTEN VON APPS & WIDGETS



Tippen Sie auf die **PUCKS** ① um **deren Inhalt anzuzeigen**. Wählen Sie dann eine App oder ein Widget aus, indem Sie auf das entsprechende **ICON** ③ tippen.

FÜR FENSTER VERFÜGBARE GESTEN



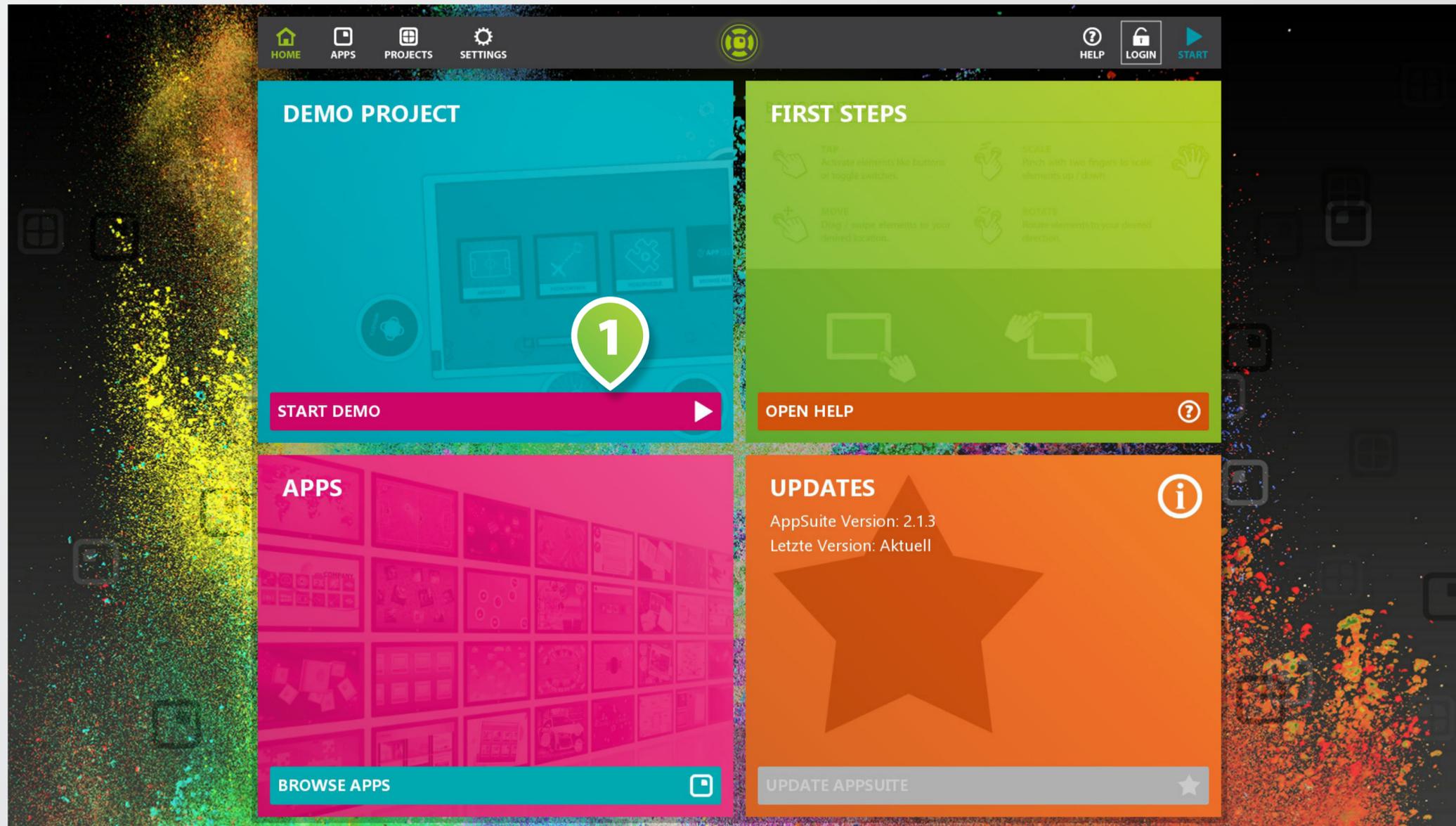
Bewegen, drehen und verändern Sie die Größe von Fenstern, indem Sie deren **RAHMEN 1** mit einem oder zwei Fingern berühren. Alternativ können Sie dazu auch 3+ Finger im **GESAMTEN FENSTERBEREICH 2** verwenden.

DAS TERMINAL



Ziehen Sie das **TERMINAL-ICON** ① zur Mitte des Bildschirms um das **TERMINAL** ② zu öffnen.
Um eine App, die im Vollbildmodus ausgeführt wird, **zu schließen**, wählen Sie [APP] > [SCHLIEßEN].

NÄCHSTE SCHRITTE



BEISPIELPROJEKT

Erfahren Sie mehr über die vorinstallierten Apps und die Struktur von Projekten, indem Sie sich das Demo-Projekt anschauen **1**.

UND NOCH MEHR...

Nutzen Sie die Kacheln um mehr über neue Apps, Updates und das AppSuite CMS zu erfahren.

APPSUITE: EINFÜHRUNG

Willkommen! Sie haben ihre neue
All-In-One Touchscreen Content Management Suite
erfolgreich installiert.



SWIPE LEFT

GRUNDLAGEN: GESTENSTEUERUNG



TIPPEN

Aktiviert Elemente wie Schaltflächen und An/Aus Schalter.



SKALIEREN

Mit 2 Fingern ziehen um die Größe eines Elements zu ändern.



BEWEGEN

Ziehen / wischen Sie Elemente zur gewünschten Position.



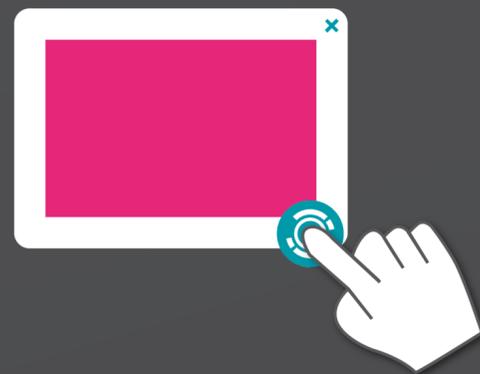
DREHEN

Dreht Elemente in die gewünschte Position.

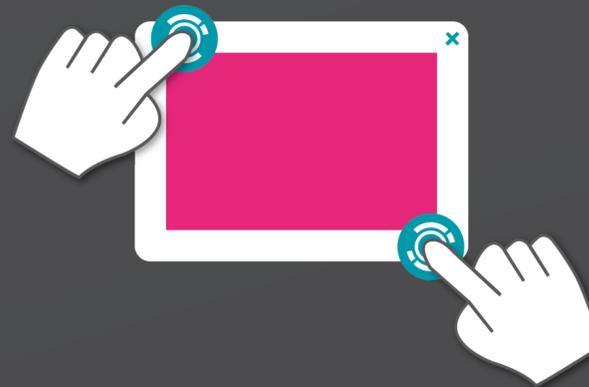


HAND GESTEN

Nutzen Sie 3+ Finger um mit großen Elementen wie Fenstern zu interagieren.



1 FINGER (RAHMEN)



2 FINGER (RAHMEN)



HAND (INHALT)

☒ BERSICHT: TASTATURBELEGUNG

Die Tastenbelegung innerhalb der AppSuite unterstützt Sie beim Modden.

TASTE	BESCHREIBUNG
Esc	Schließen der AppSuite
F1	Zeigt das Picking (Berührungsflächen) an
F2	Zeigt die Blob-Pfade an, sofern die Blob-Anzeige aktiv ist
F3	Genaue Blob-Informationen zu dem aktiven Blob
F4	Ein- und Ausschalten der Blob-Anzeige
F5	Aktive Marker anzeigen
F6	Blendet den Mauszeiger ein/aus
F7	Anzeige der AppSuite-Konsole
F8	Leert den Style-Zwischenspeicher; für neugeladene Elemente werden deren Styles erneut aus den Styledateien geladen
F10	Blendet die Style-Hierarchie ein

☒ BERSICHT: TASTATURBELEGUNG

TASTE	BESCHREIBUNG
F11	Umschalten von Fenstermodus auf Vollbild
F12	Erstellt Screenshots unter AppSuite\AppLoader\data\screenshots
0-9	Simulation von Markern dazu das Projekt starten und 0-9 durch klicken um Marker zu aktivieren
Backspace	Aus dem gestarteten Mod zurück in den AppManager oder im gestarteten Projekt schrittweise eine Ebene höher
e	InApp-Editor einblenden (Gibt es nur bei diesen Apps: AreaView, ClickThrough, HotSpots, CardsView, SlidePresenter)
s	Speichern im InApp-Editor Modus
m	Öffnen des AppManagers
r	Ressourcenverbrauch einblenden
f	Anzeige der Frames pro Sekunde (fps)

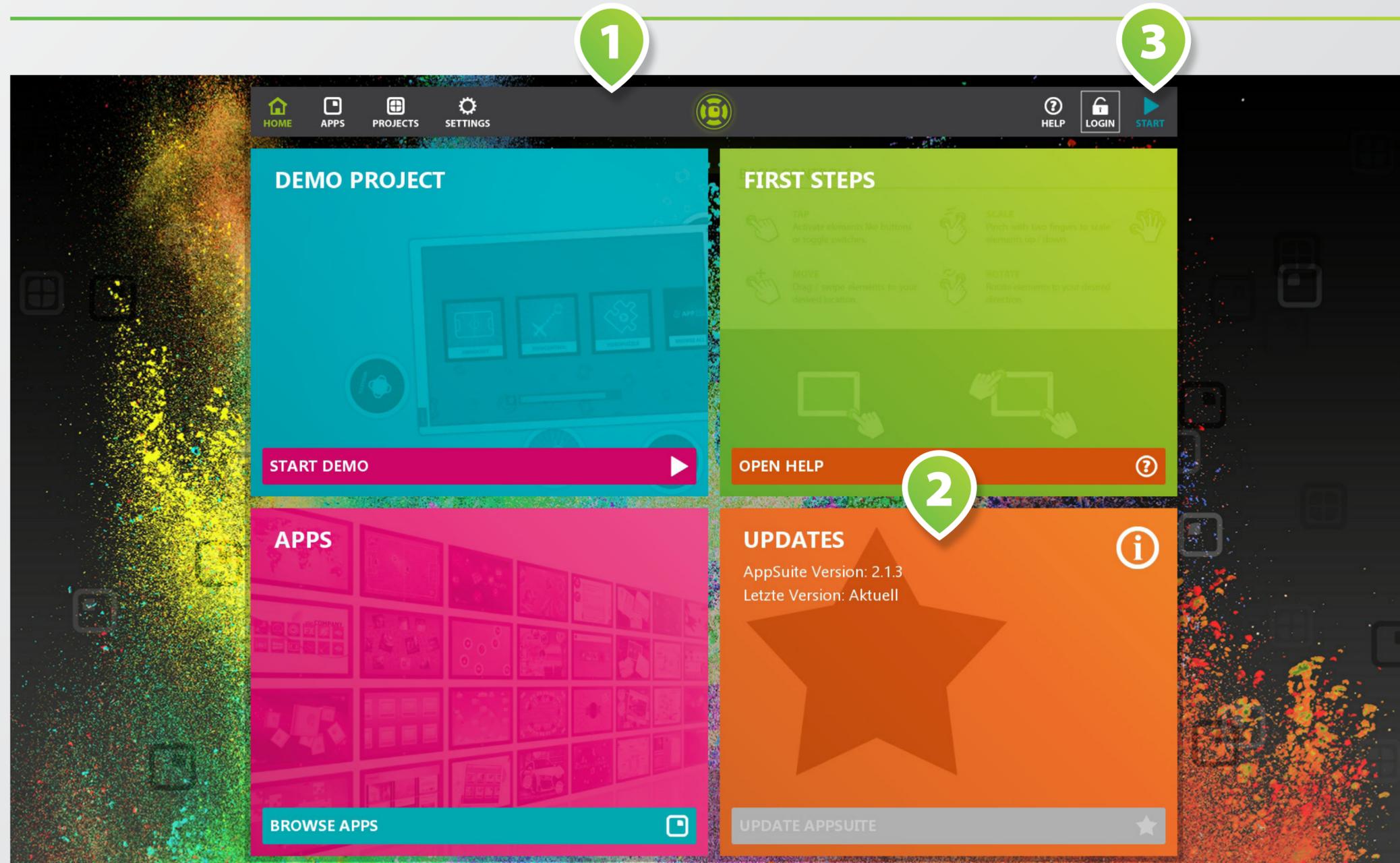
Besonders die Tasten **E**, **S** und **M** ermöglichen ein effektives Arbeiten und teilweise weitere Einstellungsmöglichkeiten.

☒ BERSICHT: MAUSBELEGUNG

TASTE	BESCHREIBUNG
Rechte Maustaste	Einfacher Blob - Simulation von kurzer Berührung des Touchscreen
Linke Maustaste	Dauerhafter Blob - Simulation von dauerhafter Berührung des Touchscreen
Mittlere Maustaste	Alle Blobs entfernen mit Doppelklick

Aktion nur möglich bei gestartetem Mod oder Projekt.

HOMESCREEN



Willkommen im **BACKEND** der AppSuite! Von hier aus starten Sie Apps, erstellen individuelle Apps und Projekte, laden Updates herunter, erwerben Lizenzen und noch vieles mehr...

Über das **HAUPTMENÜ** **1** erreichen Sie die verschiedenen Bereiche des Backends.

In der **UPDATE KACHEL** **2** werden Ihnen neue Versionen der AppSuite angezeigt. Starten Sie kostenlose Updates, indem Sie auf die **UPDATE SCHALTFLÄCHE** tippen.

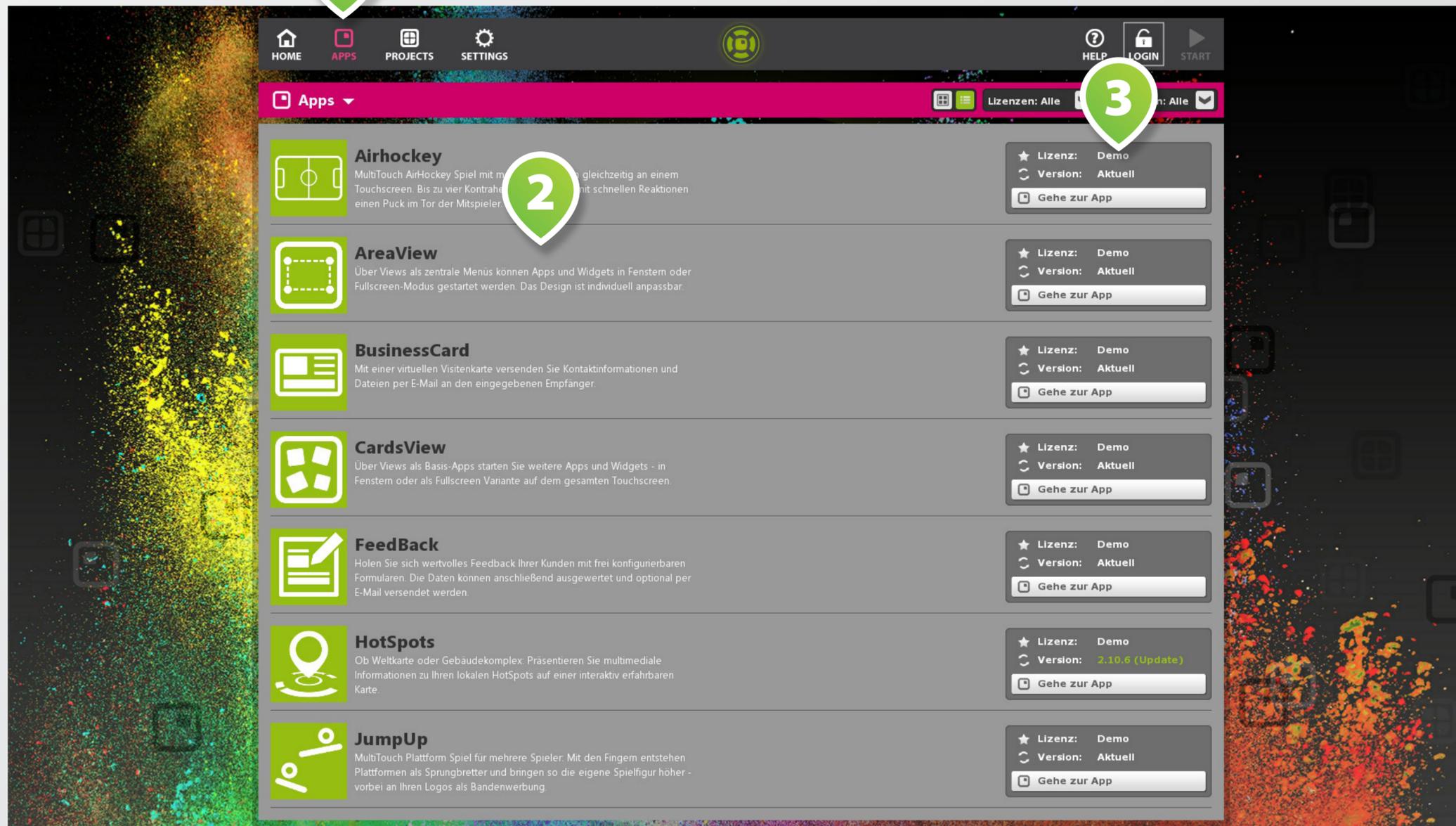
Starten Sie das aktive Projekt, indem Sie auf den **START BUTTON** **3** oben rechts tippen.

APPS

1

2

3

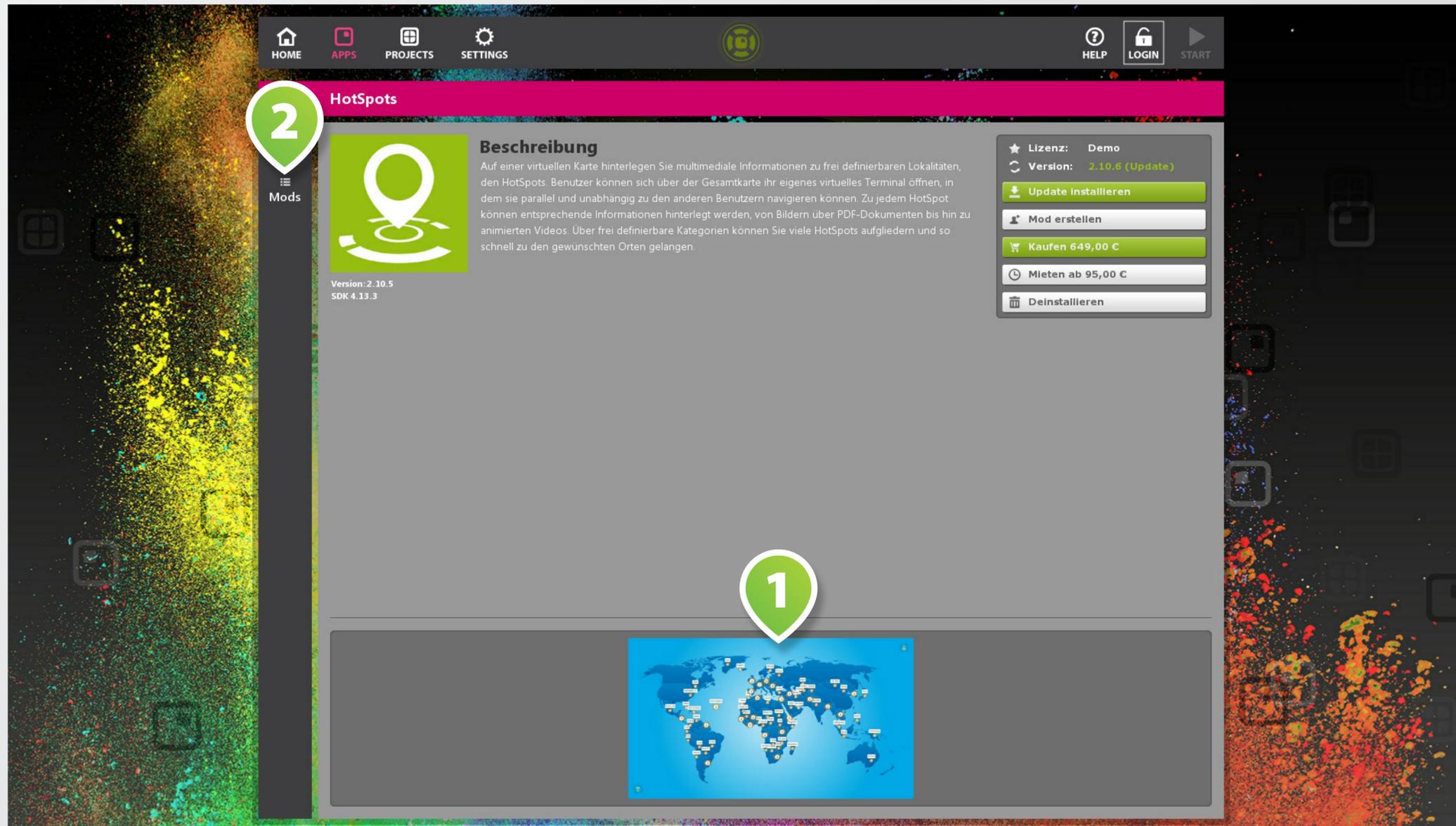


Tippen Sie im Hauptmenü auf **APPS** ①, um in die Apps-Übersicht zu wechseln.

In diesem Bereich sind alle im eyefactive AppStore verfügbaren Apps aufgelistet. Tippen Sie auf den gewünschten **LISTENEINTRAG** ② einer App, um weitere Informationen zu erhalten.

Informationen zu Updates, Lizenzen und Installationsstatus werden in den **BOXEN** ③ rechts neben den Einträgen jeder App angezeigt.

APP DETAILS



Um Screenshots einer App zu betrachten, tippen Sie auf ein **BILD 1** aus dem unterem Bereich.

Tippen Sie auf **MODS 2**, um einen Überblick über alle für diese App vorhandenen Mods zu erhalten.

PROJEKTE



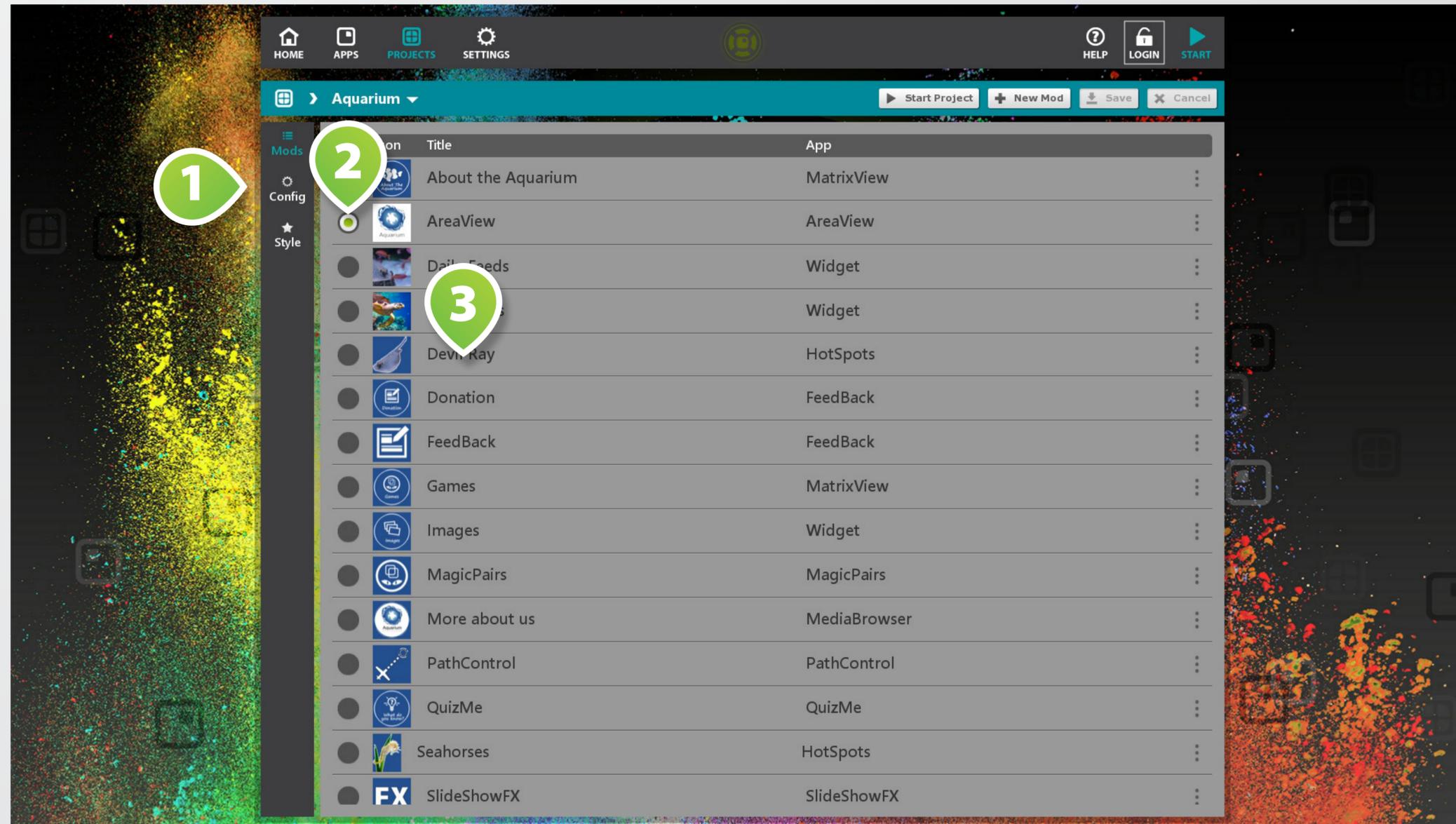
Tippen Sie im Hauptmenü auf **PROJEKTE** ①, um die Projektübersicht zu öffnen. In diesem Bereich sind alle heruntergeladenen und selbst erstellten Projekte gelistet.

Filtern Sie die angezeigten Projekte über das **DROPDOWN MENÜ** ② oben rechts.

Tippen Sie auf den **LISTENEINTRAG** ③ eines Projekts für weitere Details.

Wählen Sie das Projekt, welches beim Starten der AppSuite angezeigt werden soll. Aktivieren Sie dazu den **RADIO BUTTON** ④ auf der linken Seite des entsprechenden Listeneintrags.

PROJEKT DETAILS

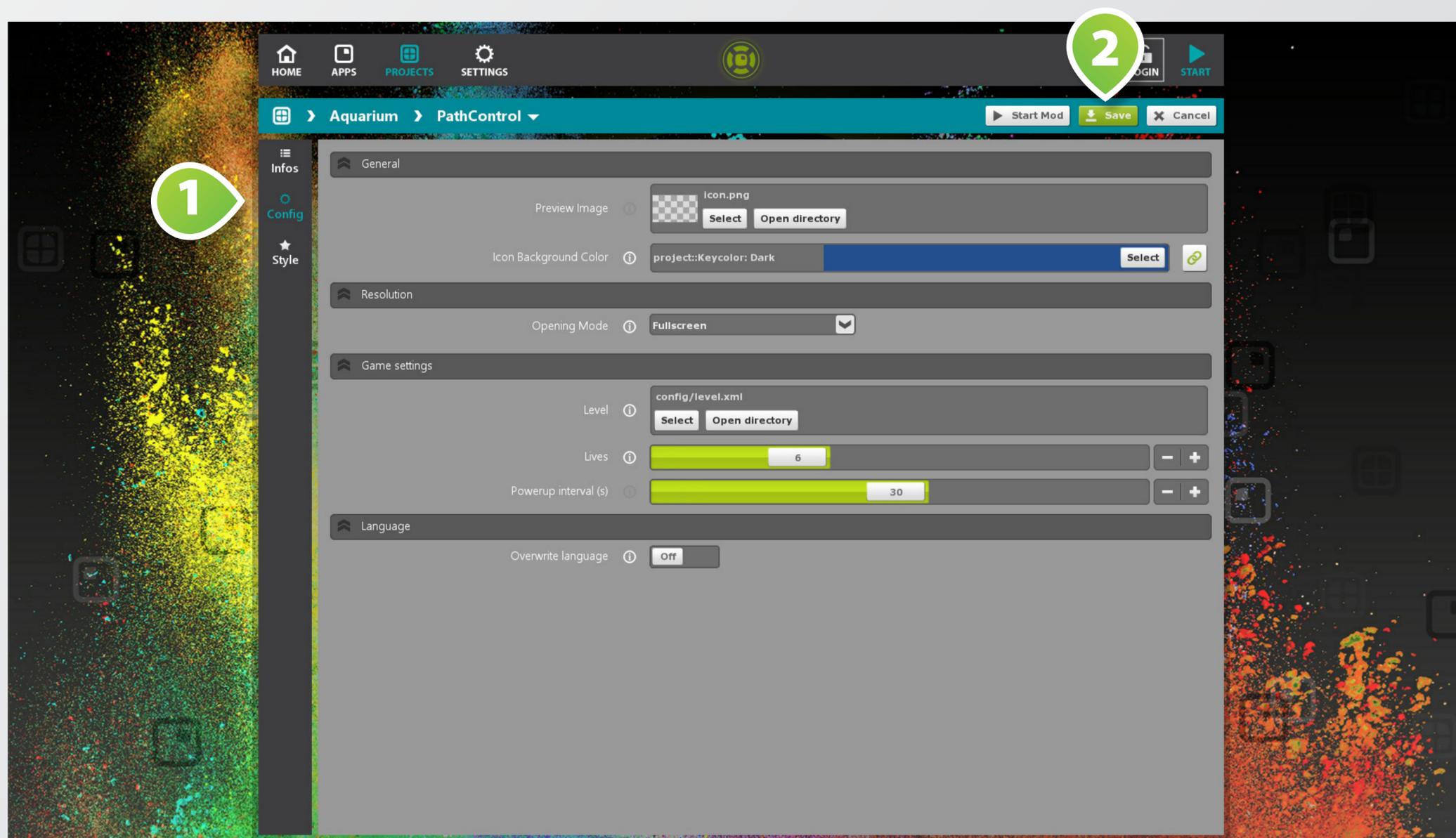


Konfigurieren Sie Ihr Projekt über die Optionen **CONFIG** und **STYLE** **1** am linken Rand.

Aktivieren Sie den **RADIO BUTTON** **2** eines Mods, um diesen beim Start eines Projekts automatisch zu starten.

Um einen Mod zu konfigurieren, wählen Sie diesen per Berührung in der **MODÜBERSICHTS-LISTE** **3**.

MODS



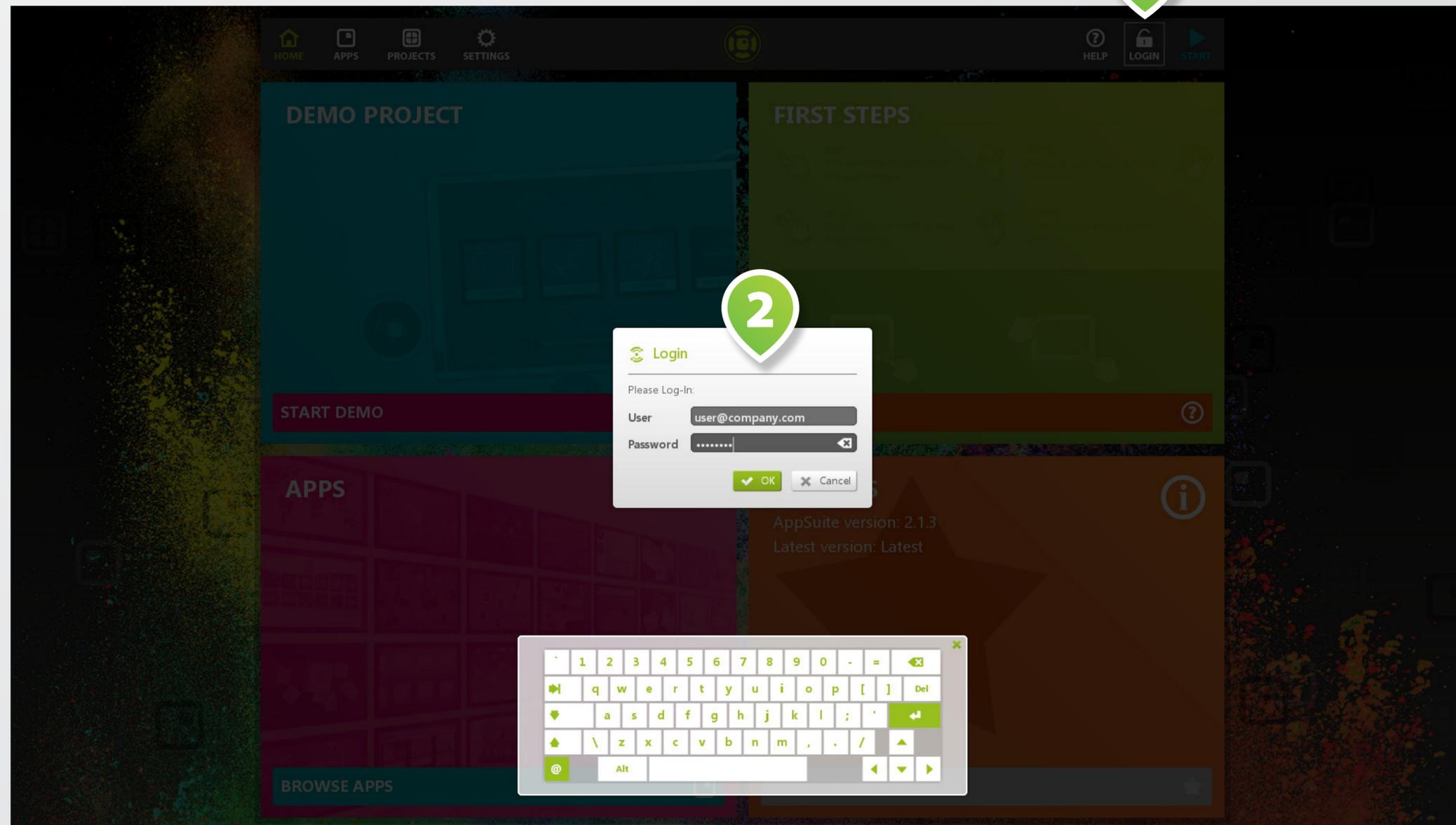
Mod ist die Abkürzung für *Modifikation*. Dies sind individuelle Anpassungen vorhandener Apps, Views und Widgets.

Mehrere Mods sind zu Projekten zusammengefasst und haben ihre eigenen Namen, Inhalte und Designs.

Um einen Mod individuell anzupassen, tippen Sie auf die verschiedenen **OPTIONSBEREICHE 1** links.

SPEICHERN 2 Sie, wenn Sie fertig sind. Weitere Informationen über App-Anpassungen finden Sie in unserer speziellen Dokumentation.

APPSTORE

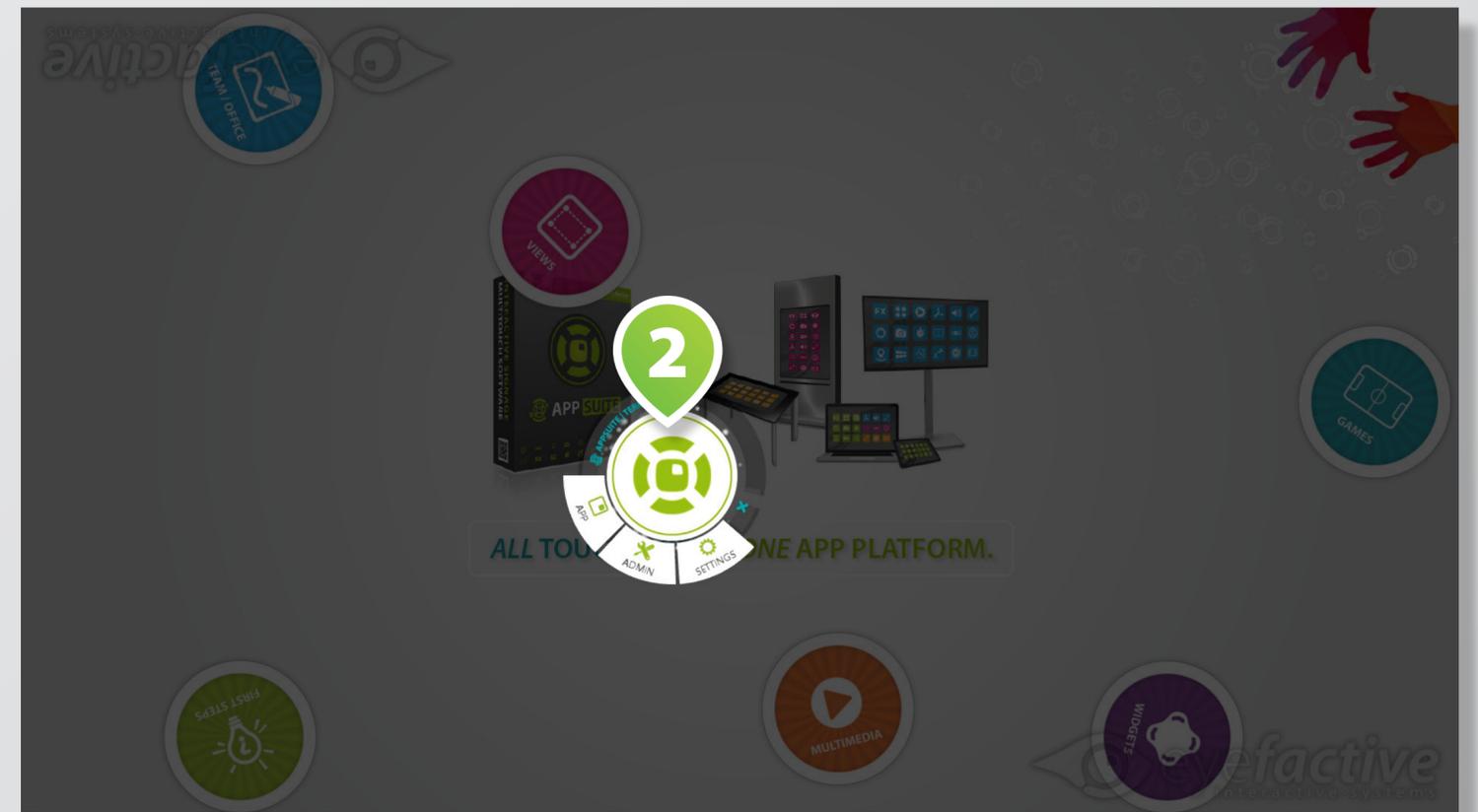


Der **APPSTORE** ist direkt in die AppSuite integriert. Um Lizenzen zu kaufen / mieten und um personalisierte Projekte herunterzuladen, müssen Sie sich zuvor einloggen.

Tippen Sie im Hauptmenü auf **LOGIN** ①. Loggen Sie sich anschließend mit Ihrem **APPS-TORE ACCOUNT** ② ein.

Weitere Informationen finden Sie unter **WWW.MULTITOUCH-APPSTORE.COM**

APPSUITE BEENDEN



Das Terminal ist Ihre virtuelle Fernbedienung. Ziehen Sie das **TERMINAL ICON 1** zur Mitte des Bildschirms, um das Terminal zu öffnen. Um die AppSuite zu schließen, wählen Sie [ADMIN] > [BEENDEN] oder drücken Sie <ESC>.

MODDING: BASICS

VORBEREITUNGEN



ZIELSYSTEM

Welches Format (Portrait/Landscape) hat das Display?
Ist der Screen vertikal (Wand) oder horizontal (Tisch)
zugänglich? Was ist die Zielauflösung?



INHALTE

Wieviele Inhalte welcher Art sollen in welchen Forma-
ten integriert werden? Wie sind die Inhalte strukturiert?



APPS & WIDGETS

Welche und wieviele Apps & Widgets sollen genutzt
werden? Wie soll zwischen mehreren Apps gewechselt
werden?

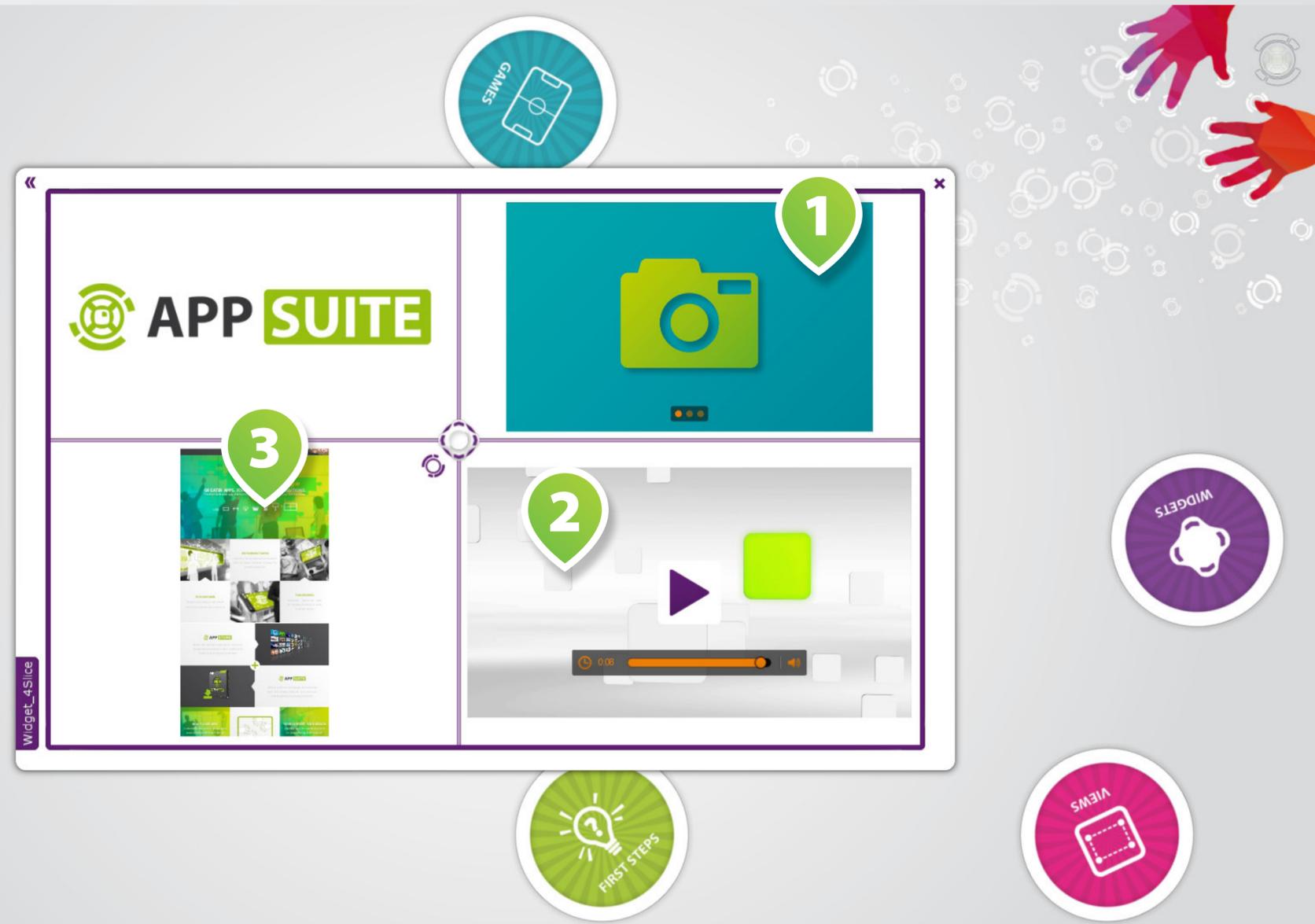


CORPORATE DESIGN

Sind die wichtigsten Farben und Fonts der gewünsch-
ten CI bekannt? Liegen Wallpaper, Logos und Icons vor?

Die oben stehenden Fragen sollen Ihnen bei der Vorbereitung helfen, um möglichst effizient zu Ihrer individuellen Lösung zu finden.

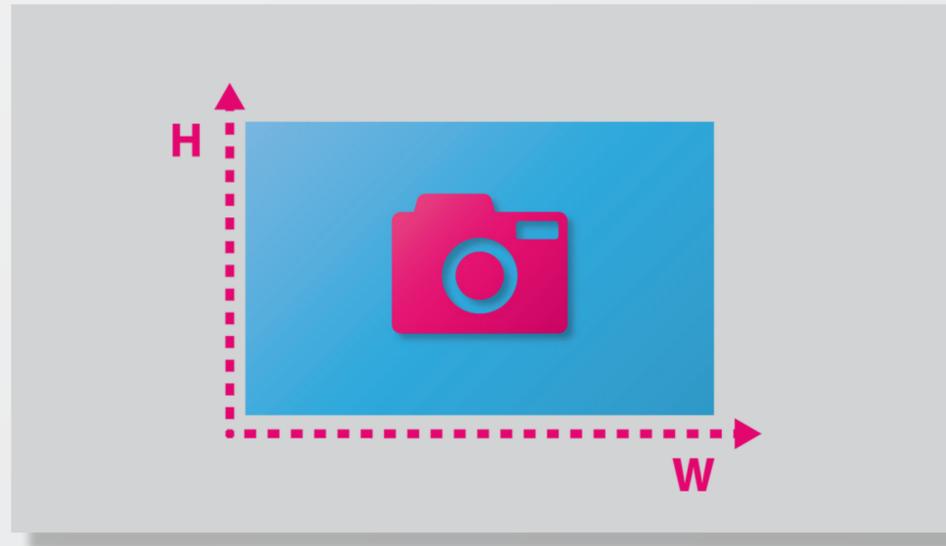
INHALTE & FORMATE (ALLGEMEIN)



Im Allgemeinen sind mit Inhalten diverse Medien unterschiedlicher Formate gemeint, die in Apps und Widgets integriert werden können: von **BILDERN** ① über **VIDEOS** ② und **PDFS** ③ bis hin zu 3D-Modellen oder Webinhalten.

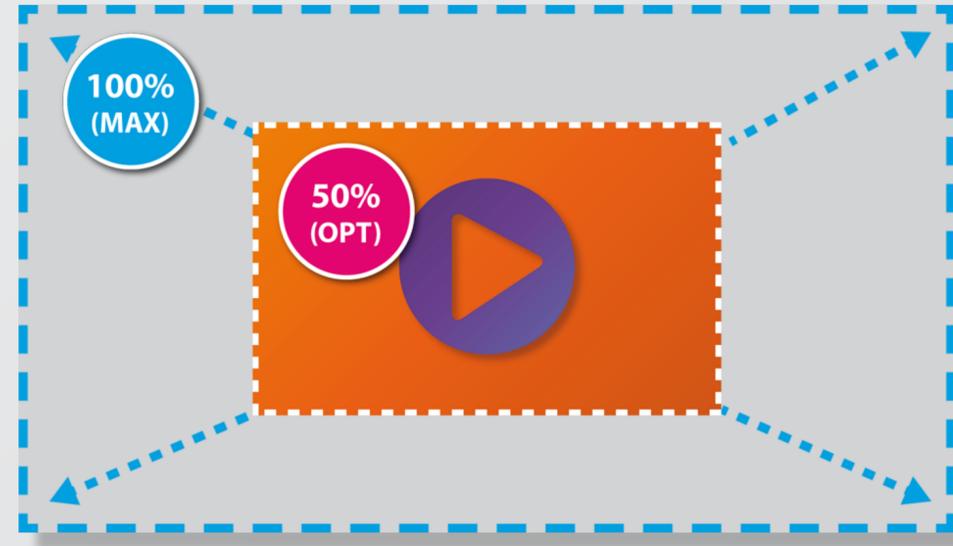
Medien werden insbesondere in Apps der Kategorie *Multimedia* sowie in *Widgets* verwendet.

INHALTE: BEST PRACTICES



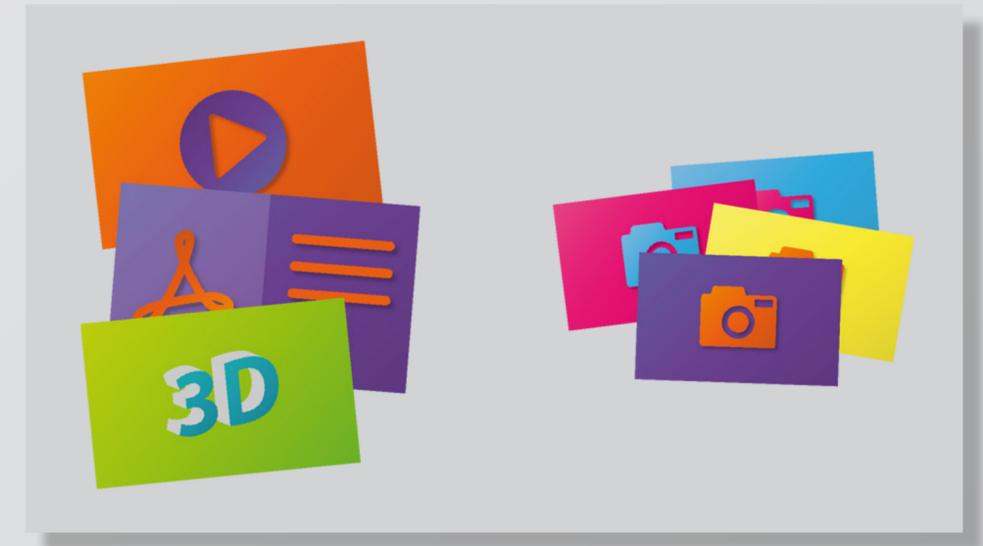
GRÖSSE VON MEDIEN

Die Größe von Medien meint hier immer die Dimension als Breite x Höhe in Pixeln (px). Die maximale Größe von Medien sollte in der Regel die Auflösung des Displays nicht überschreiten!



OPTIMALE GRÖSSEN

Insbesondere bei Bildern und Videos gilt als Faustregel: Die optimale *reale* (maximale) Größe von Medien sollte ihrer *virtuellen* (maximalen) Größe in der jeweiligen Anwendung entsprechen.

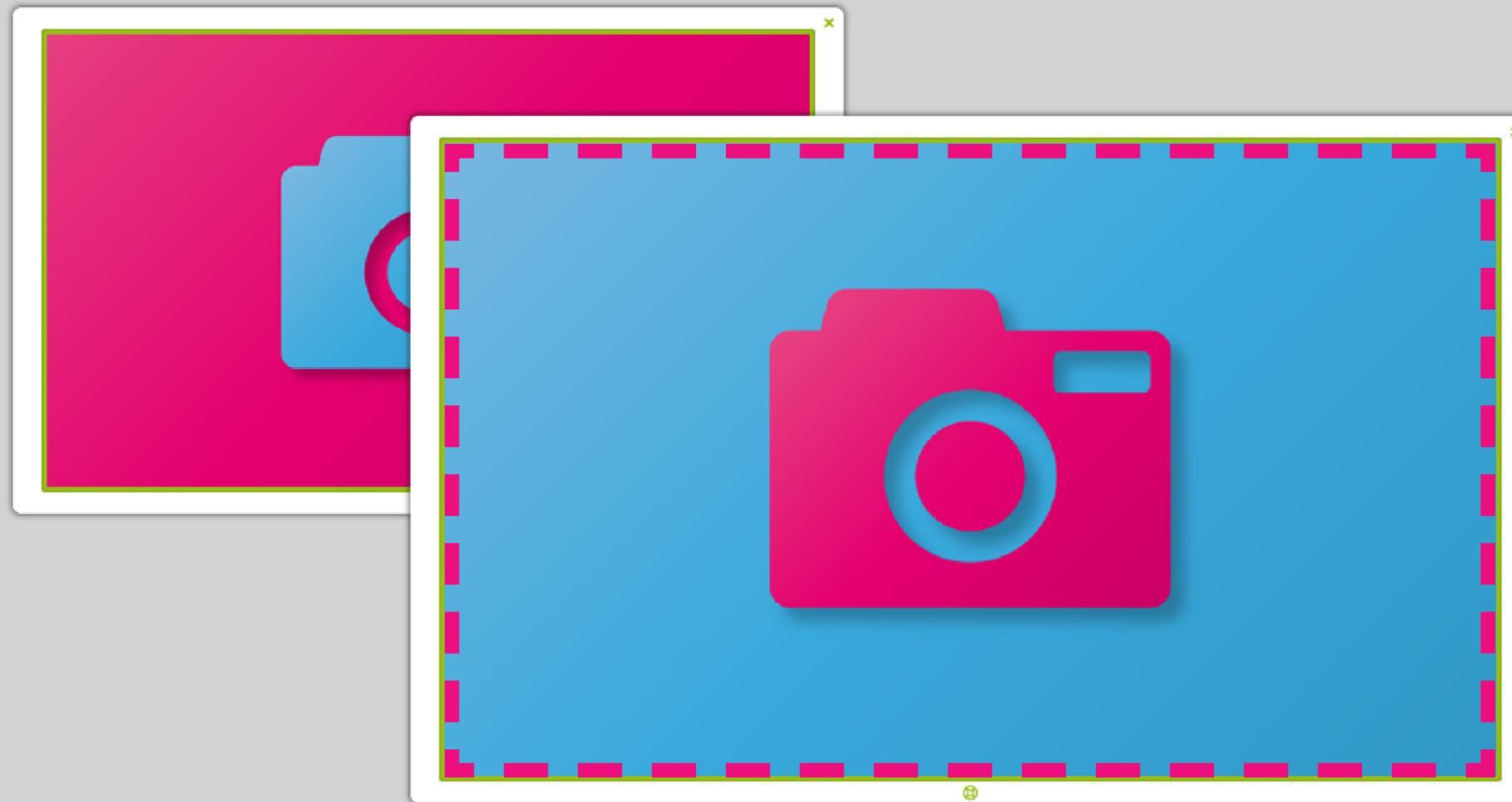


ANZAHL AN MEDIEN

Je mehr Medien je nach Typ *gleichzeitig* dargestellt werden, umso größer die Anforderungen an den PC. Bilder benötigen beispielsweise weniger Ressourcen als etwa Videos oder 3D-Modelle.

Achten Sie bei der Verwendung von Medien auf deren Anzahl und Größe. Eine optimale Formatierung der Inhalte fördert den flüssigen Ablauf der Anwendung.

BILDER



Bilder beispielsweise in Form von Produktfotos sollten maximal der Größe der Gesamtauflösung des Zielsystems entsprechen.

Als Faustregel kann man festhalten: Optimale Größe von Bildern = 75% der Displayauflösung.

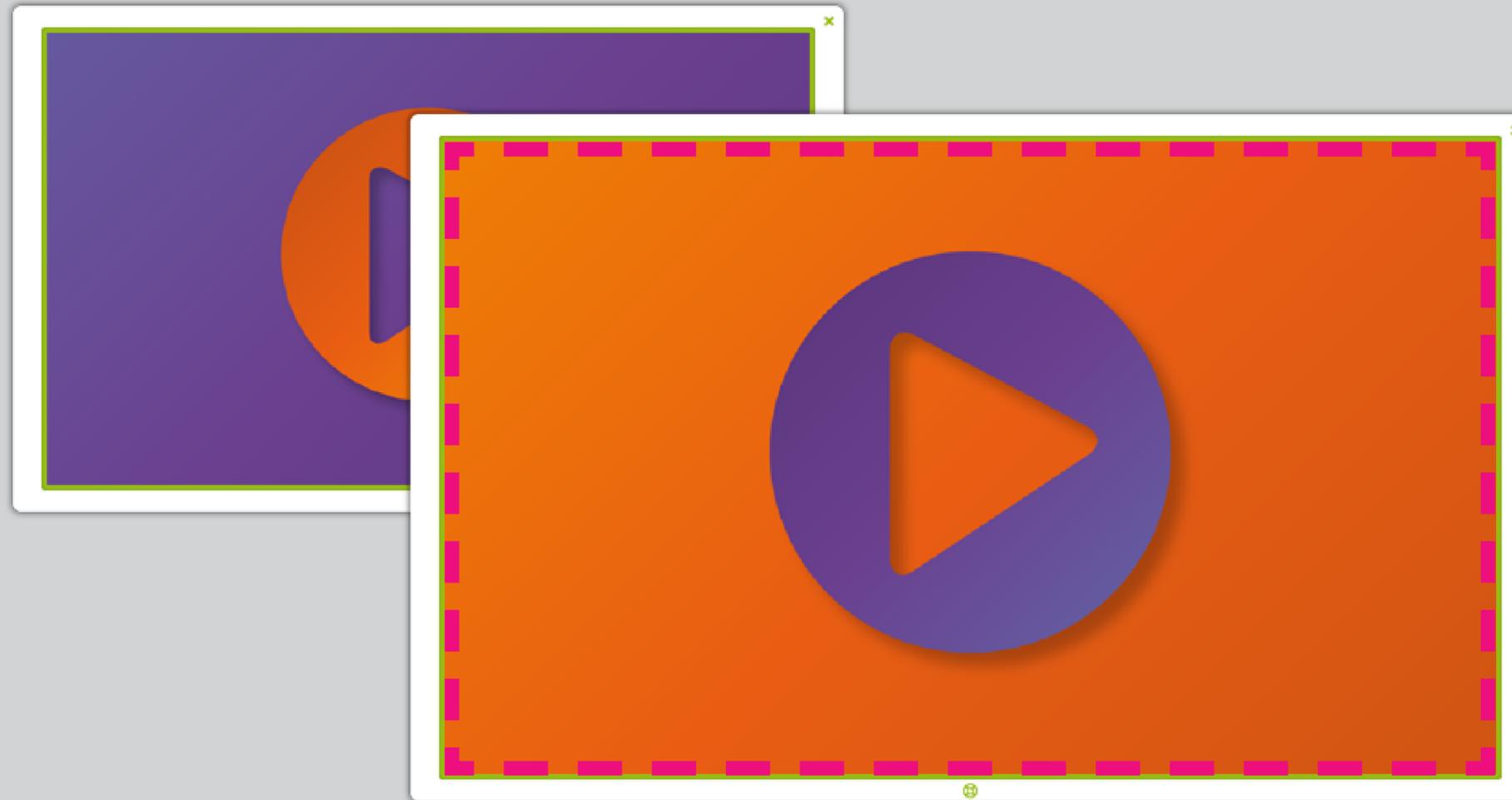
In Ausnahmefällen kann die optimale Bildgröße auch über der Displayauflösung liegen, z.B. wenn in Bilder hineingezoomt werden soll.

 JPG | PNG

 75% SCREENSIZE (BEST)

 100% SCREENSIZE (MAX)

VIDEOS



Das eyefactive SDK verwendet das VLC Framework. Prinzipiell laufen alle damit unterstützten Videoformate. Wir empfehlen die Formate QUICKTIME (MOV) oder MPEG.

Die Verwendung der Formate WMV und AVI wird ausdrücklich NICHT empfohlen!

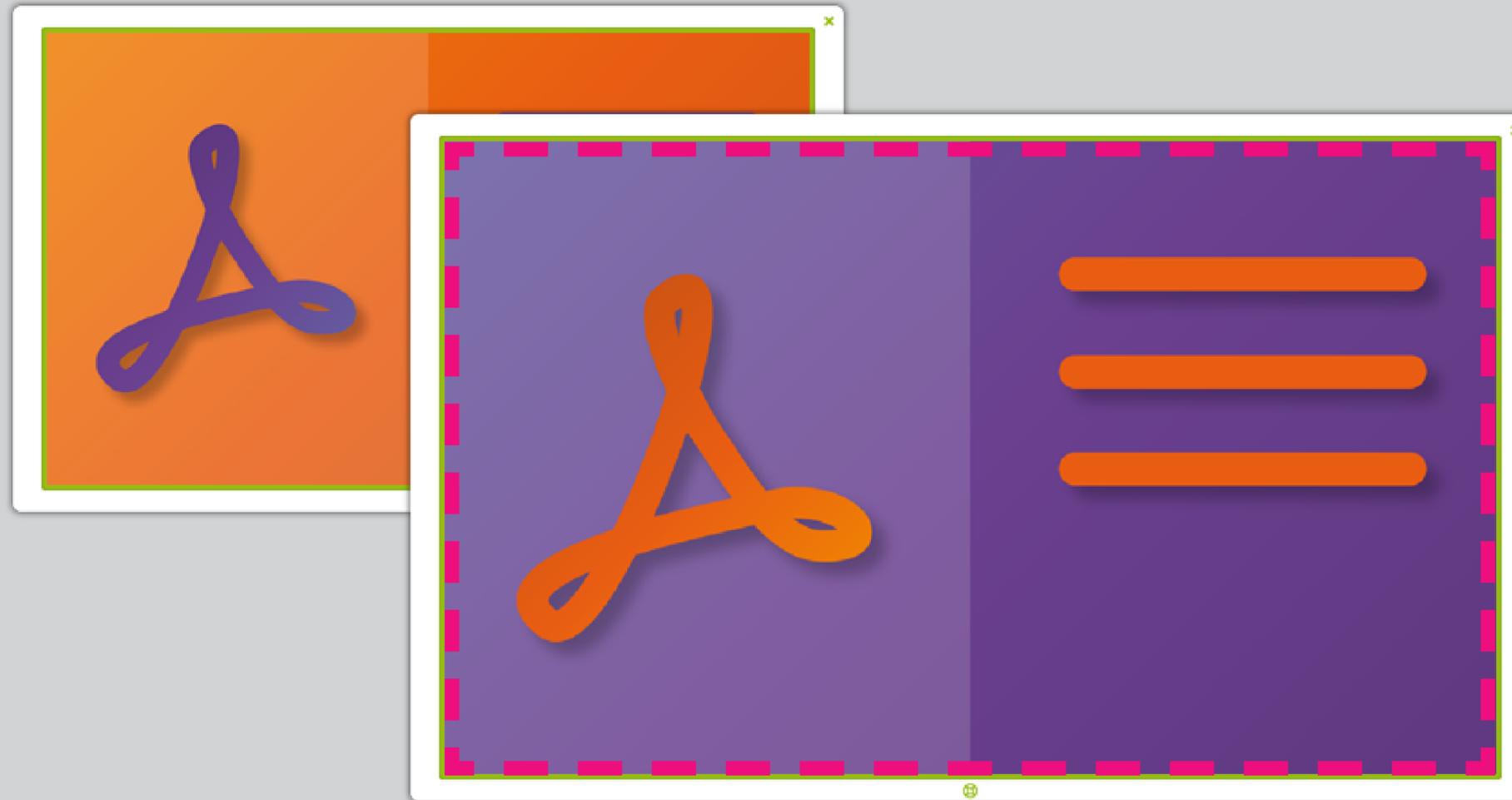
Relevant für die Verwendung von Videodateien ist der verwendete Video-Codec. Dieser entspricht übrigens nicht immer unbedingt der Dateierweiterung.

 MOV | MP4 | MPEG | ...

 50% SCREEN (BEST)

 100% SCREEN (MAX)

PDF DOKUMENTE



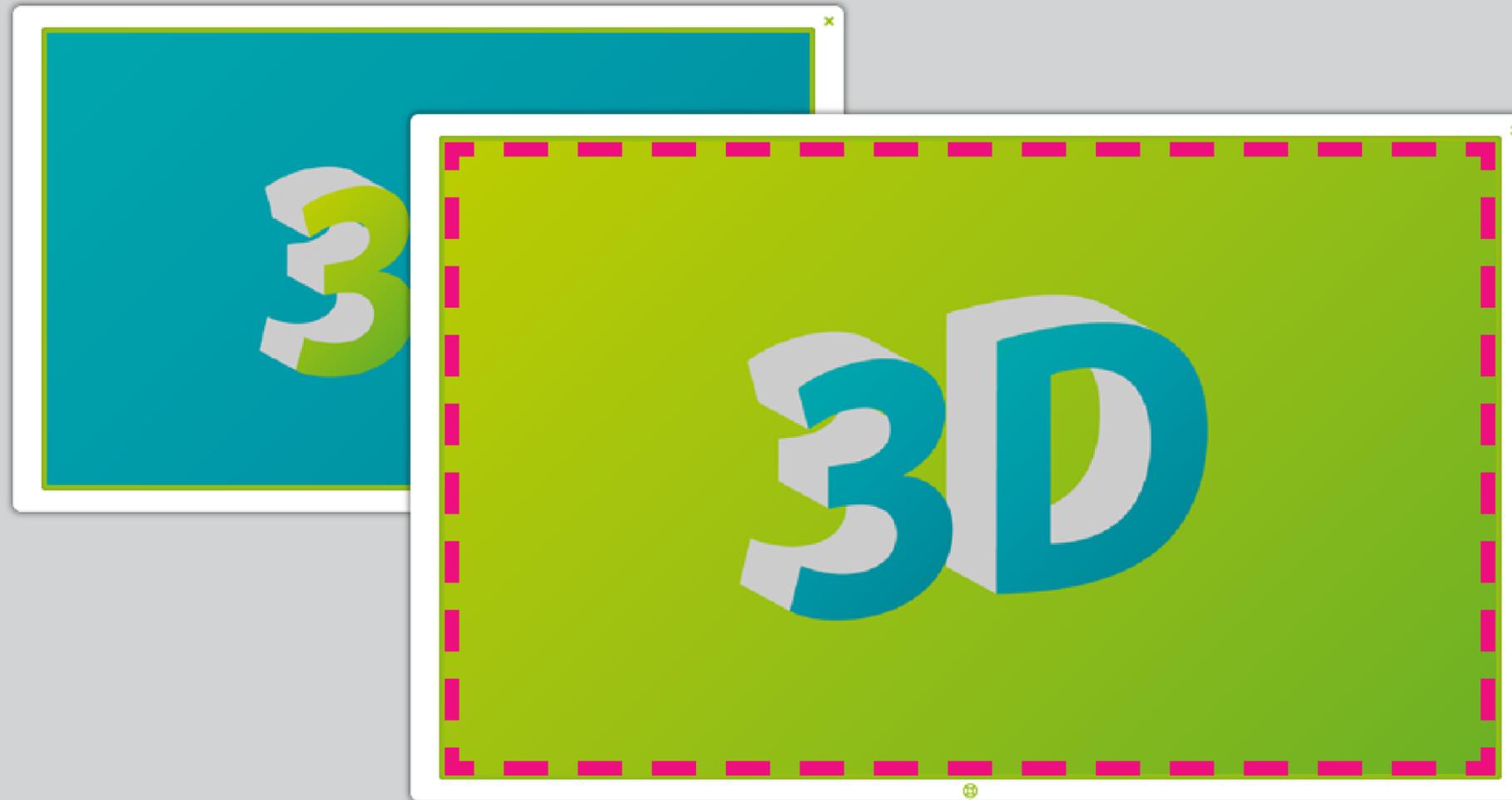
Unterstützt werden einfache PDF-Dokumente mit Text und Bild. Spezielle Funktionen wie Animationen oder interaktive Inhalte werden nicht unterstützt.

Schriften bleiben beim Zoomen scharf. Schriften sollten dennoch möglichst auch ohne Zoom direkt lesbar sein.

Präsentations-Formate (z.B. *Powerpoint*) werden nicht direkt unterstützt. Sie können jedoch als PDF-Dokumente exportiert werden.

Bitte betten Sie verwendete Fonts in das PDF Dokument ein.

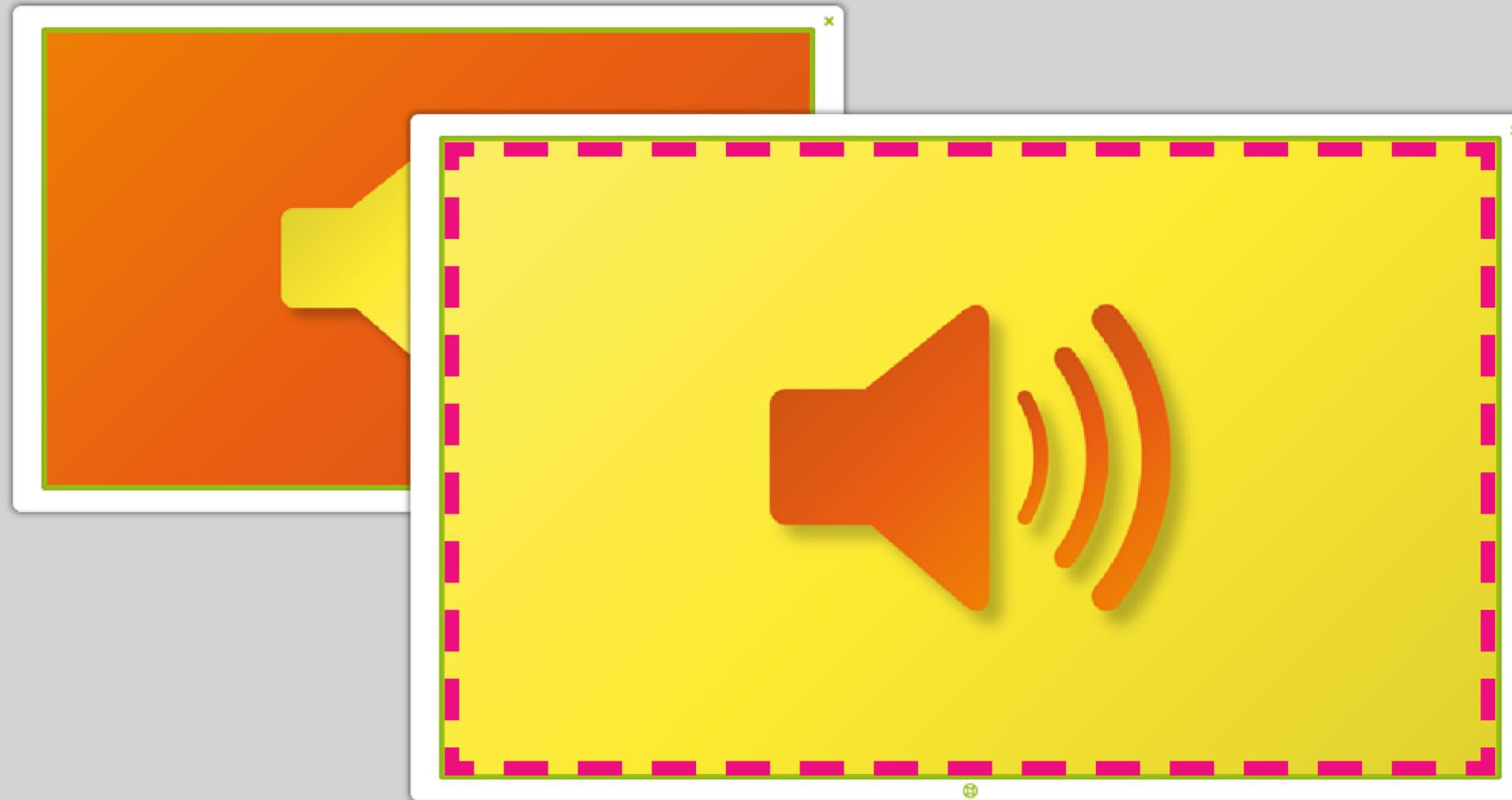
3D MODELLE



Die AppSuite nutzt das *Assimp-Framework* zur Darstellung von 3D-Modellen.

Wir empfehlen das *FBX-Format*.

AUDIO FILES



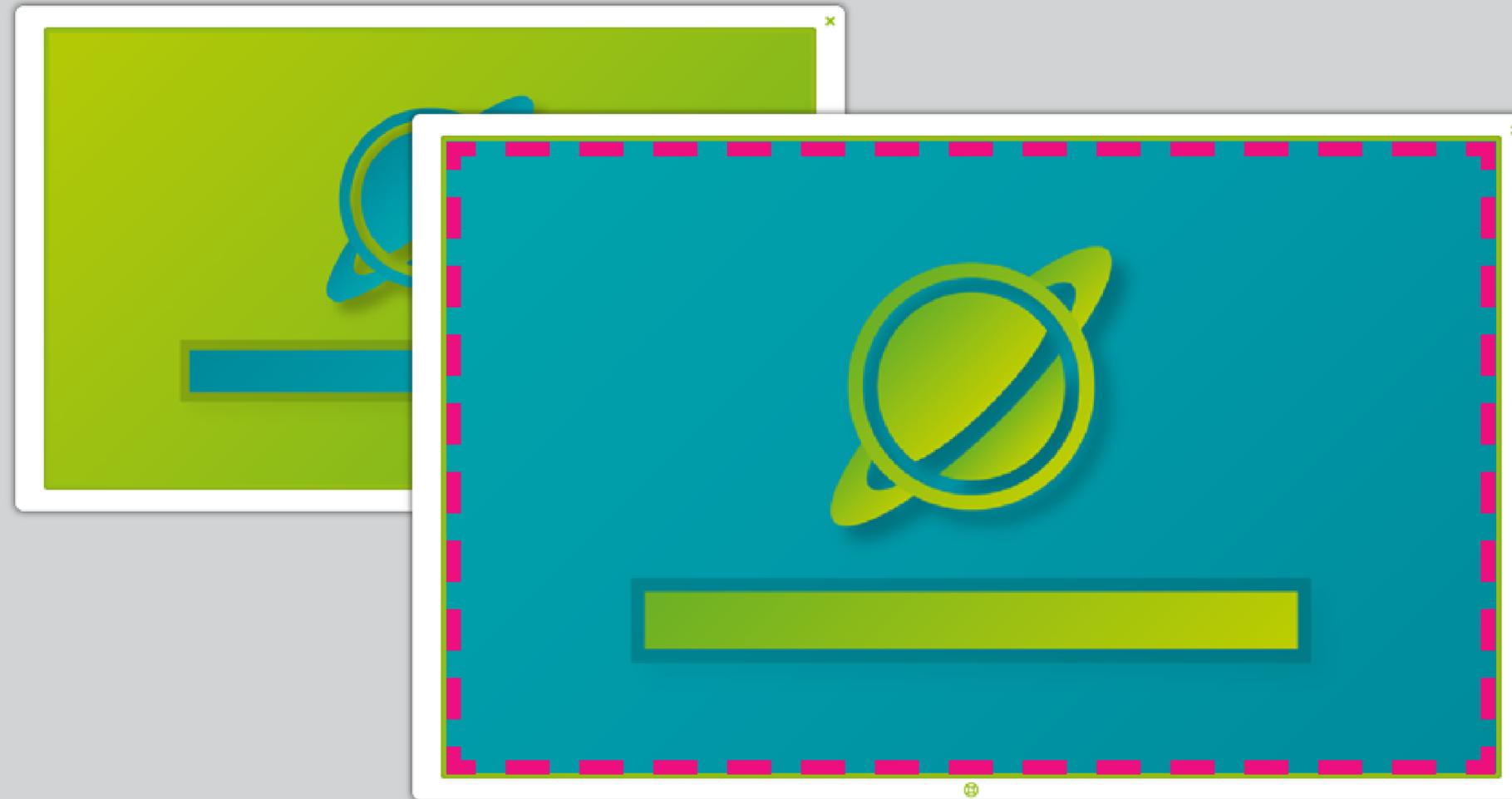
 MP3 | WAV | ...

Für das Abspielen von Audio-Dateien können Sie u.a. die App *AudioCloud* sowie das *AudioWidget* nutzen.

Die AppSuite ermöglicht das Ansteuern einzelner Audiokanäle, so können beispielsweise auch mehrere Benutzer über Kopfhörer jeweils individuell Audiosignale hören.

Für das Abspielen von Audiodateien wird das *VLC-Framework* verwendet.

WEBSITES, FLASH & HTML5



Mit der App *WebBrowser* lassen sich beliebige Webseiten aufrufen, auch gleichzeitig für mehrere Nutzer in parallel geöffneten Fenstern.

Der Browser basiert auf dem *Chromium*-Framework, welches auch im bekannten Chrome-Browser verwendet wird. Diverse Skriptsprachen werden unterstützt, darunter Flash und HTML5. Eingaben machen Sie über eine virtuelle Tastatur.

Wir empfehlen die Verwendung von mobilen bzw. responsiven Webinhalten.



HINWEISE & TIPS



INHALTE VORAB TESTEN

Bitte beachten Sie, dass insbesondere bei Webinhalten eine Vielzahl unterschiedlichster Formate existiert - und somit auch potenzielle Probleme und Hürden. Wir können nicht garantieren, dass der Browser mit jeder Website, jeder Skriptsprache und jedem Inhalt funktionieren wird. Dies gilt auch für alle anderen Formate wie Bilder, Videos oder PDF-Dokumente.

Testen Sie daher die gewünschten Inhalte bitte jeweils einzeln vorher innerhalb der AppSuite, die Ihnen zum kostenlos Download zur Verfügung steht!



APP DOKUMENTATIONEN

Details zu den erforderlichen Inhalten, Einstellungen und Style-Elementen finden Sie in den jeweiligen App-Dokumentationen.



ANZAHL UND GRÖSSE

Je mehr Medien gleichzeitig dargestellt werden, umso höher die Anforderungen an den PC. Achten Sie insbesondere bei Videos, PDF-Dokumenten, 3D-Modellen und Webinhalten auf (gleichzeitige) Anzahl und Größe.



MODDING SERVICE

Sie haben Fragen zu Inhalten und Formaten? Wir helfen gerne! Sie können das Erstellen von Mods auch an uns auslagern, fragen Sie einfach nach unseren Modding-Paketen.

Bitte berücksichtigen Sie unsere Hinweise und Tips bei der Vorbereitung und Verwendung von Medien in Apps und Widgets in den korrekten Formaten und Größen - für ein optimales interaktives Erlebnis auf Ihren gewünschten Zielsystemen.

STYLES (ALLGEMEIN)



Neben Inhalten unterschiedlicher Medienformate gibt es je nach App / Widget unterschiedliche *Style-Elemente*, die Sie individuell anpassen können. Diese bestimmen vornehmlich das Look and Feel von Apps und Widgets.

WALLPAPER 1 als Hintergrund-Grafiken von Apps und Widgets.

LOGOS & ICONS 2 als erklärende Symbole auf verschiedensten Elementen wie etwa Buttons.

KEYCOLORS 3 zur Einfärbung von u.a. Flächen, Rahmen und Schriften zur Unterstützung der Ziel-CI.

WALLPAPER & HINTERGRÜNDE



 JPG | PNG

 100% SCREEN (BEST)

Die meisten Apps & Widgets haben eine Hintergrundfläche (auch: *Wallpaper*) als Grafik, die Sie individuell auswählen können.

Das Wallpaper einer App im **FULL-SCREEN-MODUS** ① sollte der Display-Auflösung entsprechen. Hintergründe in **FENSTERN** ② der virtuellen Größe in der jeweiligen Anwendung.

Das Wallpaper sollte homogen und nicht zu unruhig wirken, um den Fokus auf die interaktiven Elemente über dem Hintergrund zu lenken.

Sie können auch ganze Apps in den Hintergrund legen, beispielsweise SlideShowFX, für animierte Inhalte und interaktive Effekte.

ICONS & LOGOS



Auf einigen Interface-Elementen können Sie Ihre eigenen **ICONS UND LOGOS** 1 2 3 platzieren.

Wie empfohlen, für Icons und Logos freigestellte *PNG*-Grafiken zu verwenden.

KEYCOLORS



Nutzen Sie Keycolors, um Apps bzw. Mods in Ihrem individuellen Design zu stylen.

Keycolors färben vor allem Interface Elemente ein, wie beispielsweise **TEXTE 1**, Buttons oder **NAVIGATIONSELEMENTE 2**.

Keycolors werden im RGB bzw. RGBA-Format mit Werten von 0-255 angegeben:

Rot, **G**rün, **B**lau (, **A**lpha)

VIEWS & WIDGETS



View-Apps dienen als zentrale Menüs, um Apps und Widgets innerhalb eines Projektes starten bzw. zwischen ihnen wechseln zu können.

Views unterscheiden sich vor allem durch ihr visuelles Aussehen und die Art der interaktiven Start-Flächen.

Apps und Widgets können einem View zugeordnet und von hier aus gestartet werden.

Apps können so konfiguriert werden, dass sie sich auf der gesamten Displayfläche im Vollbild-Modus (**FULLSCREEN** ①) oder in **FENSTERN** ② öffnen. Widgets sind nur für den *Fenster-Modus* ausgelegt.

WIDGETS: SINGLE MEDIA



SingleMedia-Widgets beinhalten immer genau eine Mediendatei eines Formats.

Für jede Format-Kategorie gibt es ein entsprechendes *SingleMedia*-Widget, im Beispiel links ein **VIDEO-WIDGET 2**.

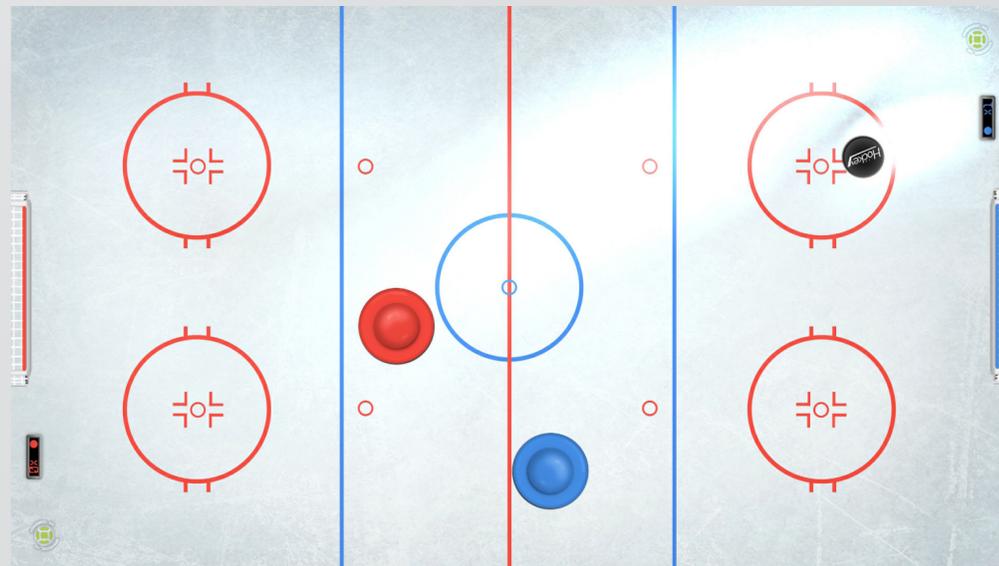
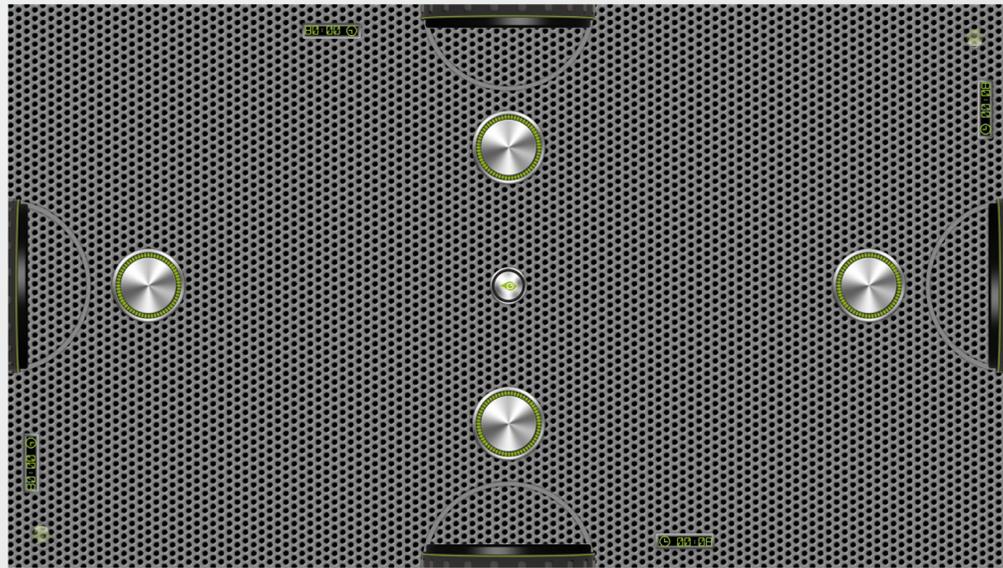
WIDGETS: CONTAINER



Container-Widgets können mehrere einzelne Dateien enthalten, sogar Verschachtelungen von *Container*-Widgets sind möglich.

Im Beispiel links sind in einem *4Slice*-Widget vier weitere Widgets verschachtelt: **WIDGET-SLIDER 1**, **IMAGE-WIDGET 2**, **PDF-WIDGET 3**, **VIDEO-WIDGET 4**.

MODS



Apps und Widgets können Sie je nach Typ in einer Vielzahl an Parametern anpassen, stylen sowie eigene Inhalte unterschiedlichster Formate integrieren.

Jede individuelle Version einer App oder eines Widgets nennen wir Mod (von: *Modifizieren*).

Sie können beliebig viele Mods von Apps und Widgets erstellen und diese sogar miteinander kombinieren (siehe *Views*).

Im Beispiel sind vier unterschiedliche Mods der gleichen App *Air-Hockey* zu sehen.

MODS & MODGRUPPEN (PROJEKTE)



SINGLE APP



VIEW APP + WIDGETS



VIEW APP + WIDGETS + APPS



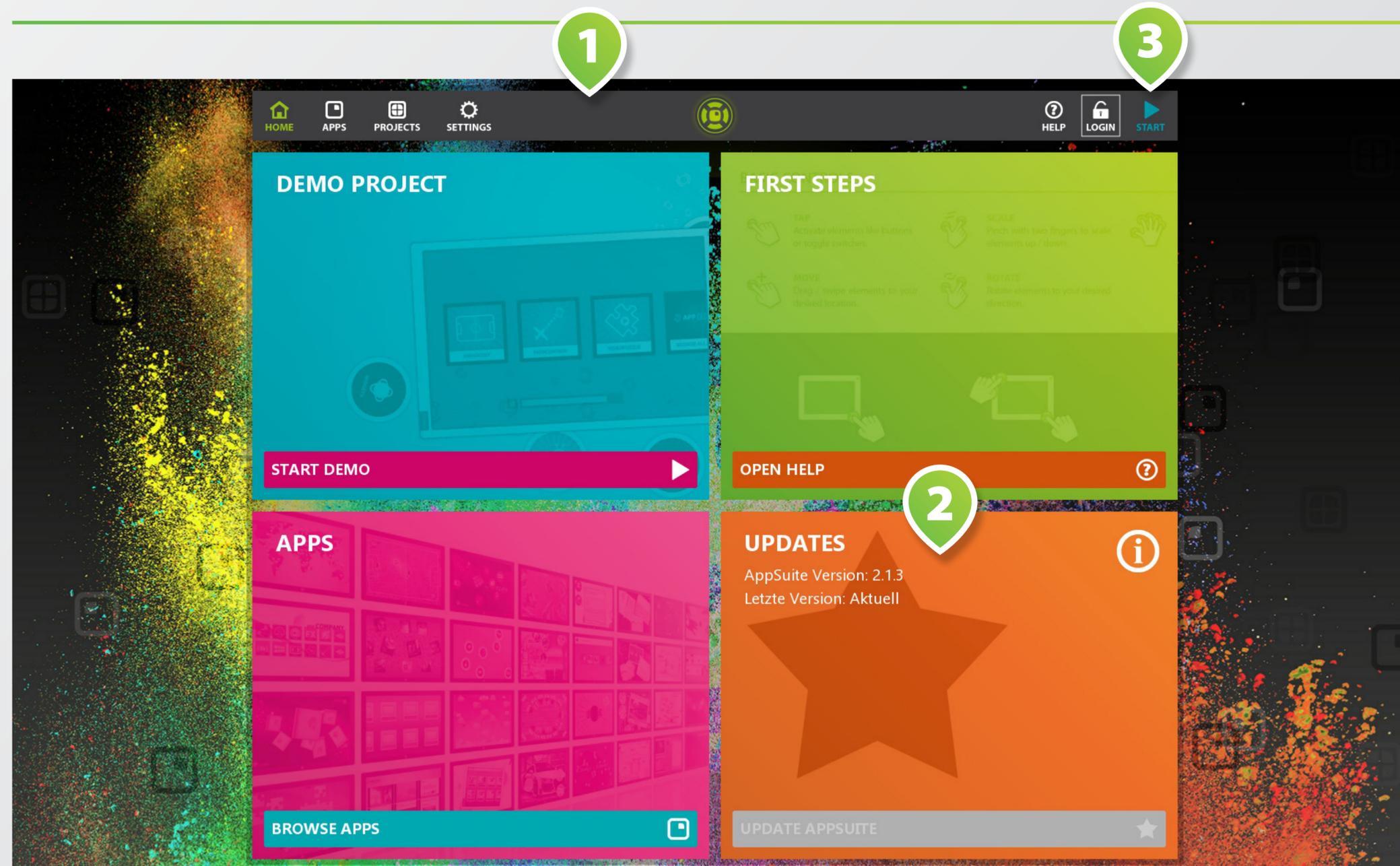
Mehrere Widgets oder Apps können Sie in Modgruppen zu Projekten kombinieren und strukturieren.

BACKEND: EINFÜHRUNG



SWIPE LEFT

HOMESCREEN



Willkommen im **BACKEND** der AppSuite! Kaufen Sie Lizenzen, erstellen Sie Projekte, modifizieren Sie Apps und Widgets und entdecken Sie noch einiges mehr...

Über das **HAUPTMENÜ** **1** erreichen Sie die verschiedenen Bereiche des Backends.

In der **UPDATE KACHEL** **2** werden Ihnen neue Versionen der AppSuite angezeigt. **Starten Sie das kostenlose Update**, indem Sie auf die **UPDATE SCHALTFLÄCHE** tippen.

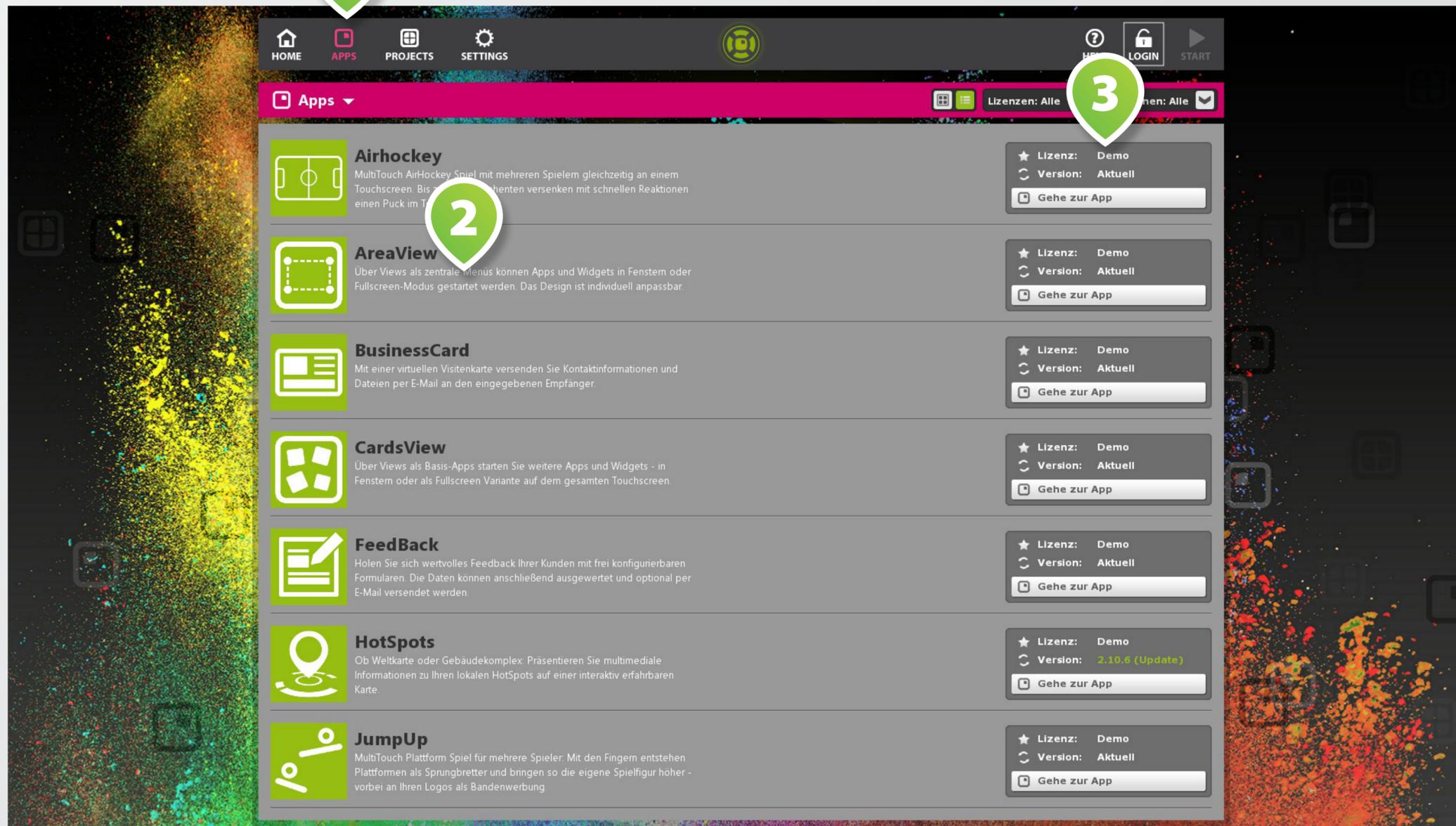
Starten Sie ihr aktives Projekt, indem Sie auf **START** **3** tippen.

APPS

1

2

3

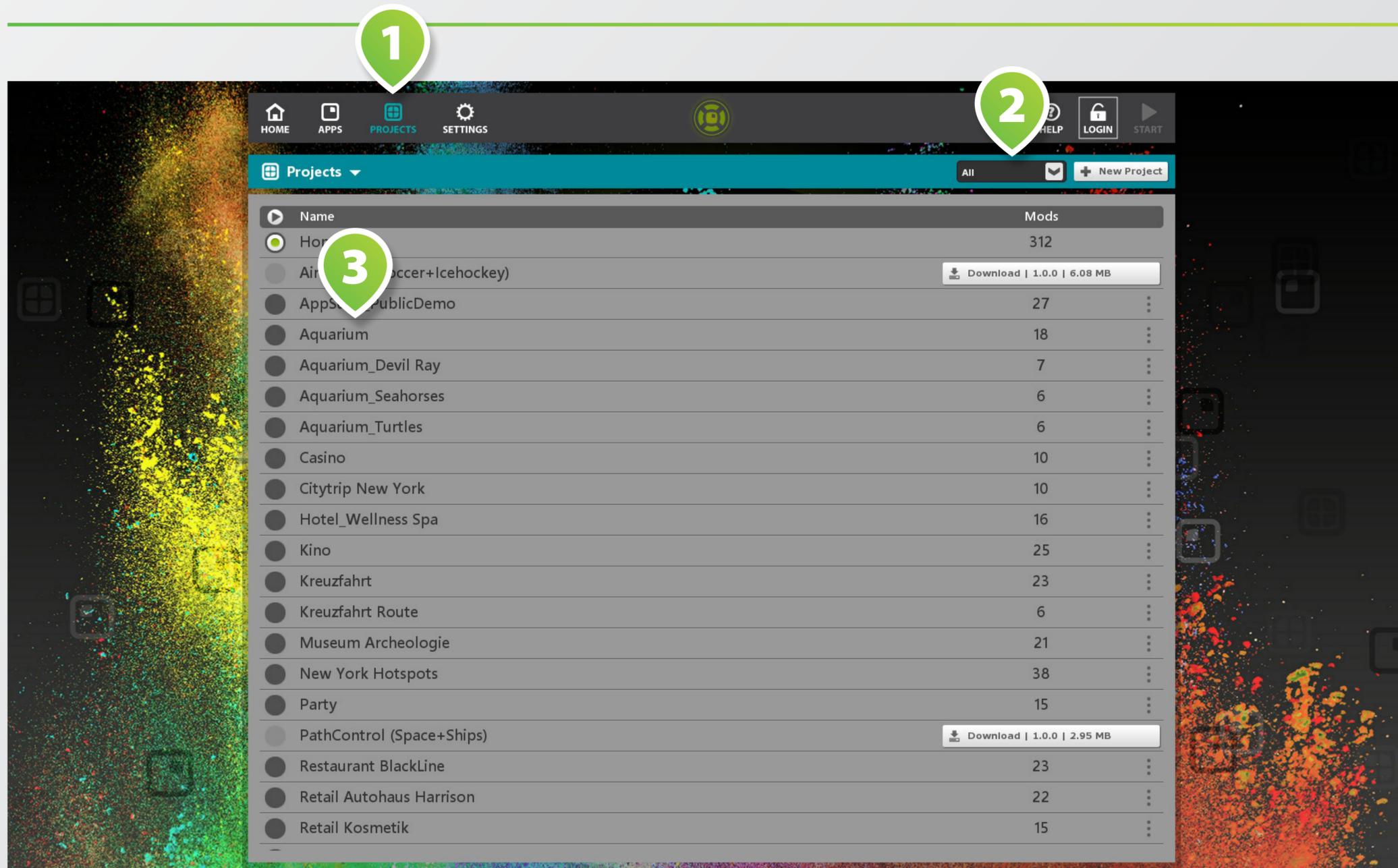


Tippen Sie im Hauptmenü auf **APPS** ①, um **in den AppManager zu wechseln**.

In diesem Bereich sind alle im eyefactive AppStore verfügbaren Apps aufgelistet. Tippen Sie auf den **LISTENEINTRAG** ② einer App um weitere Informationen zu erhalten.

Informationen zur Lizenzierung, Softwarestand, Updates und Installationsstatus werden in den **BOXEN** ③ rechts neben den Listeneinträgen angezeigt.

PROJEKTE



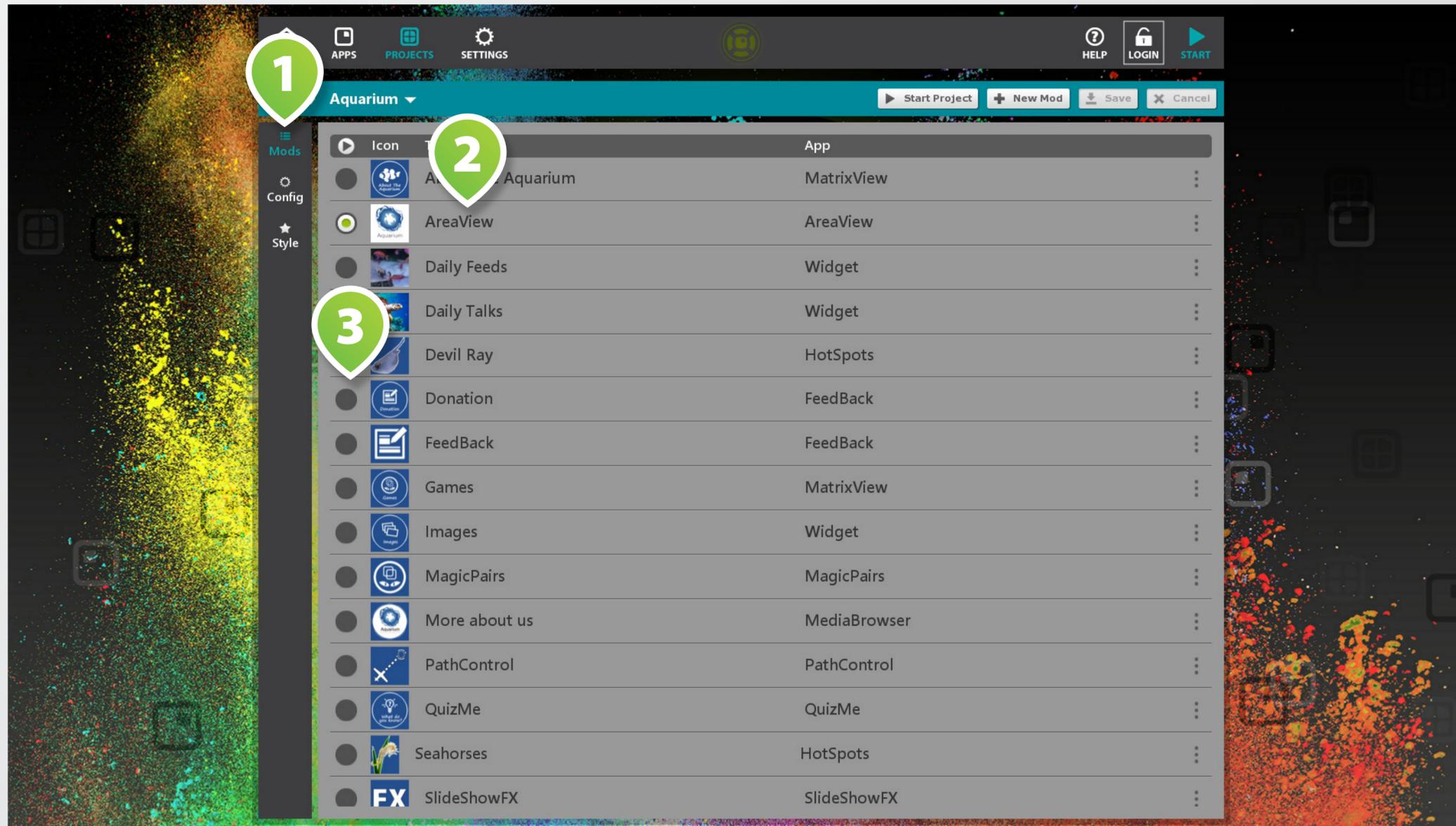
Tippen Sie im Hauptmenü auf **PROJECTS** ①, um **in die Projektübersicht zu wechseln**.

In diesem Bereich sind alle heruntergeladenen und selbst erstellten Projekte gelistet.

Filtern Sie die angezeigten Projekte über das **DROPDOWN-MENÜ** ② oben rechts.

Tippen Sie auf den **LISTENEINTRAG** ③ eines Projekts um weitere Informationen einzusehen.

PROJEKTE: EINSTELLUNGEN

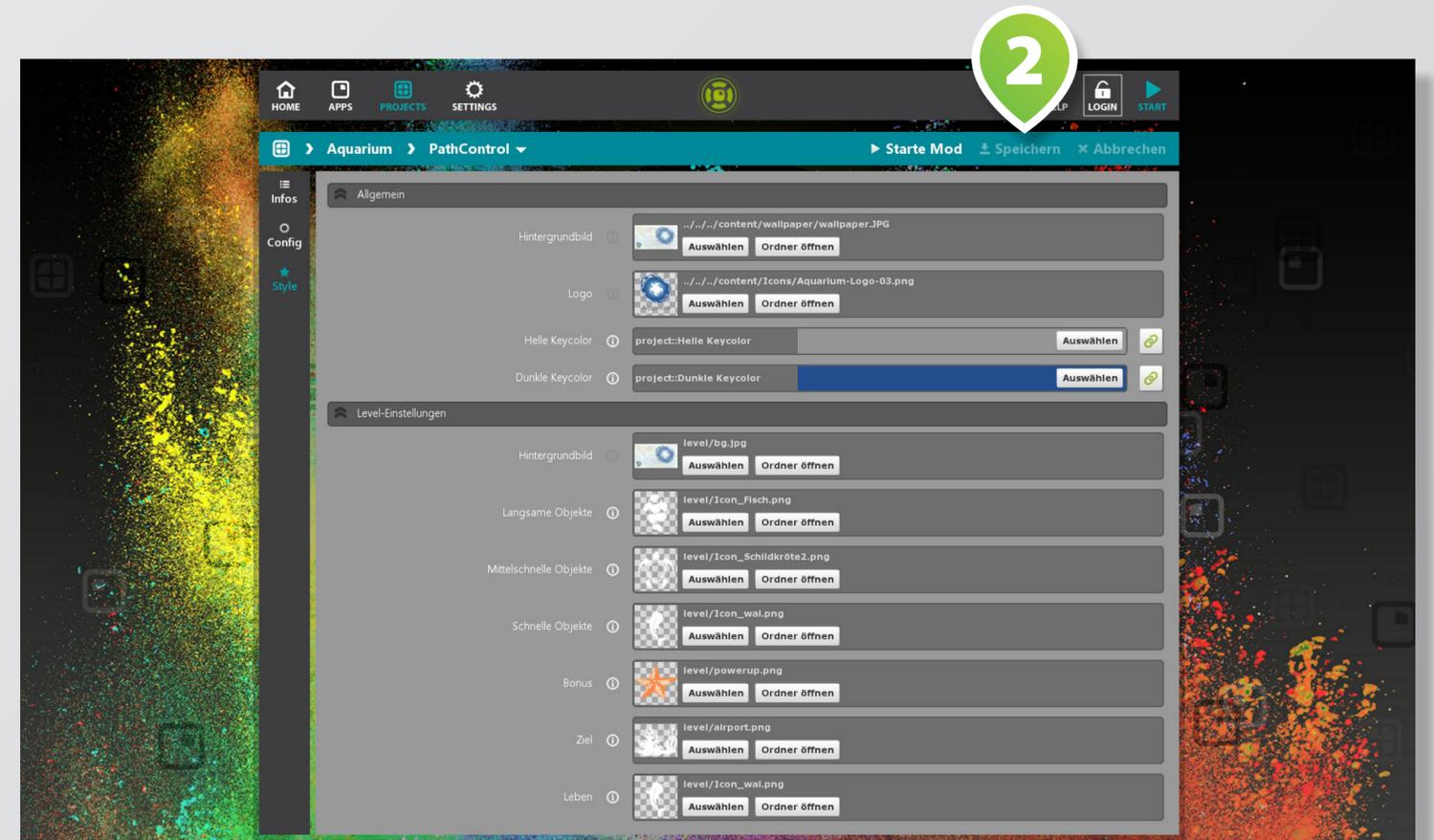
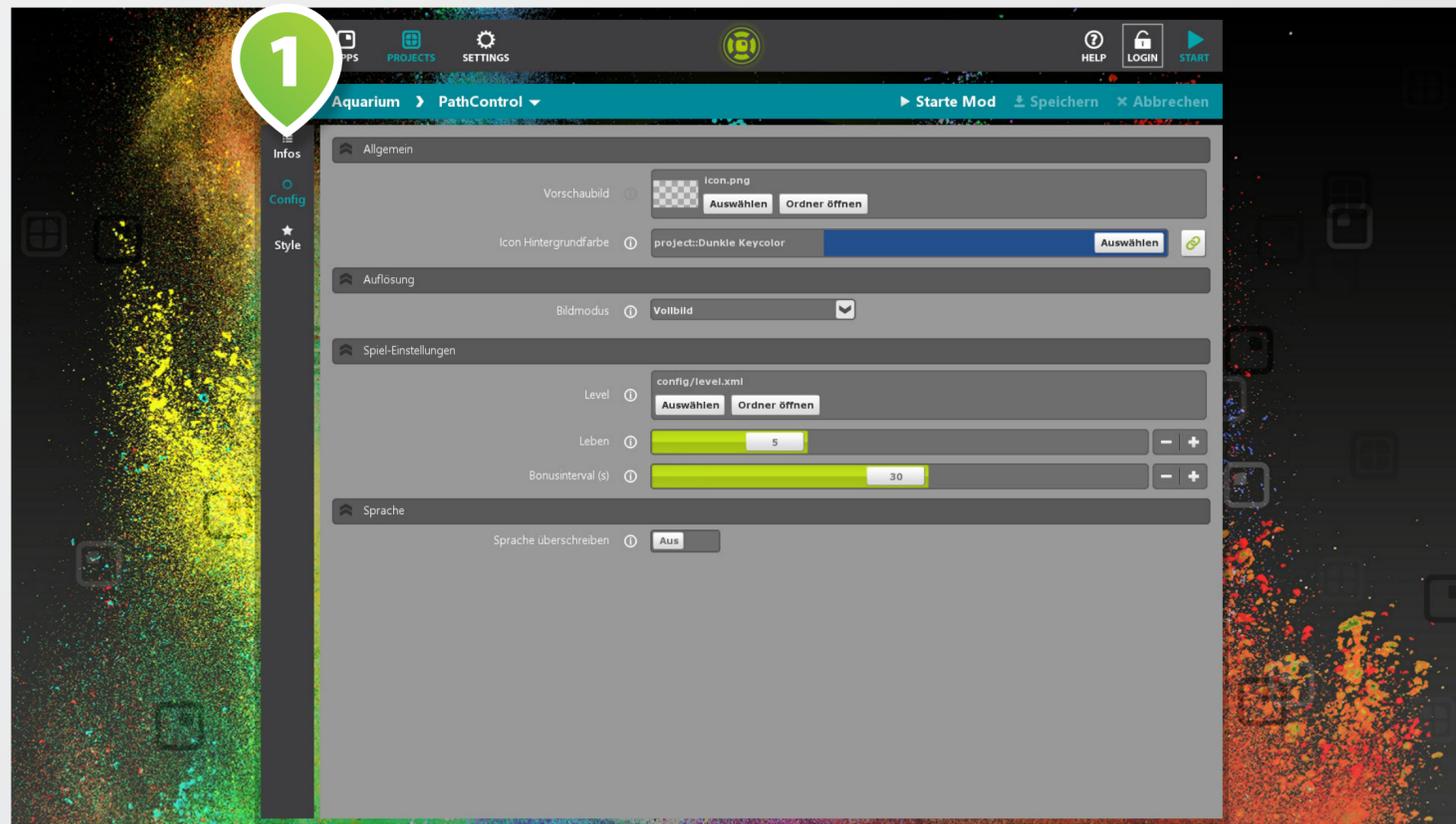


Konfigurieren Sie Ihr Projekt über **CONFIG** und **STYLE** **1** am linken Rand.

Wählen Sie danach den zu konfigurierenden Mod aus, indem Sie auf seinen **LISTENEINTRAG** **2** tippen.

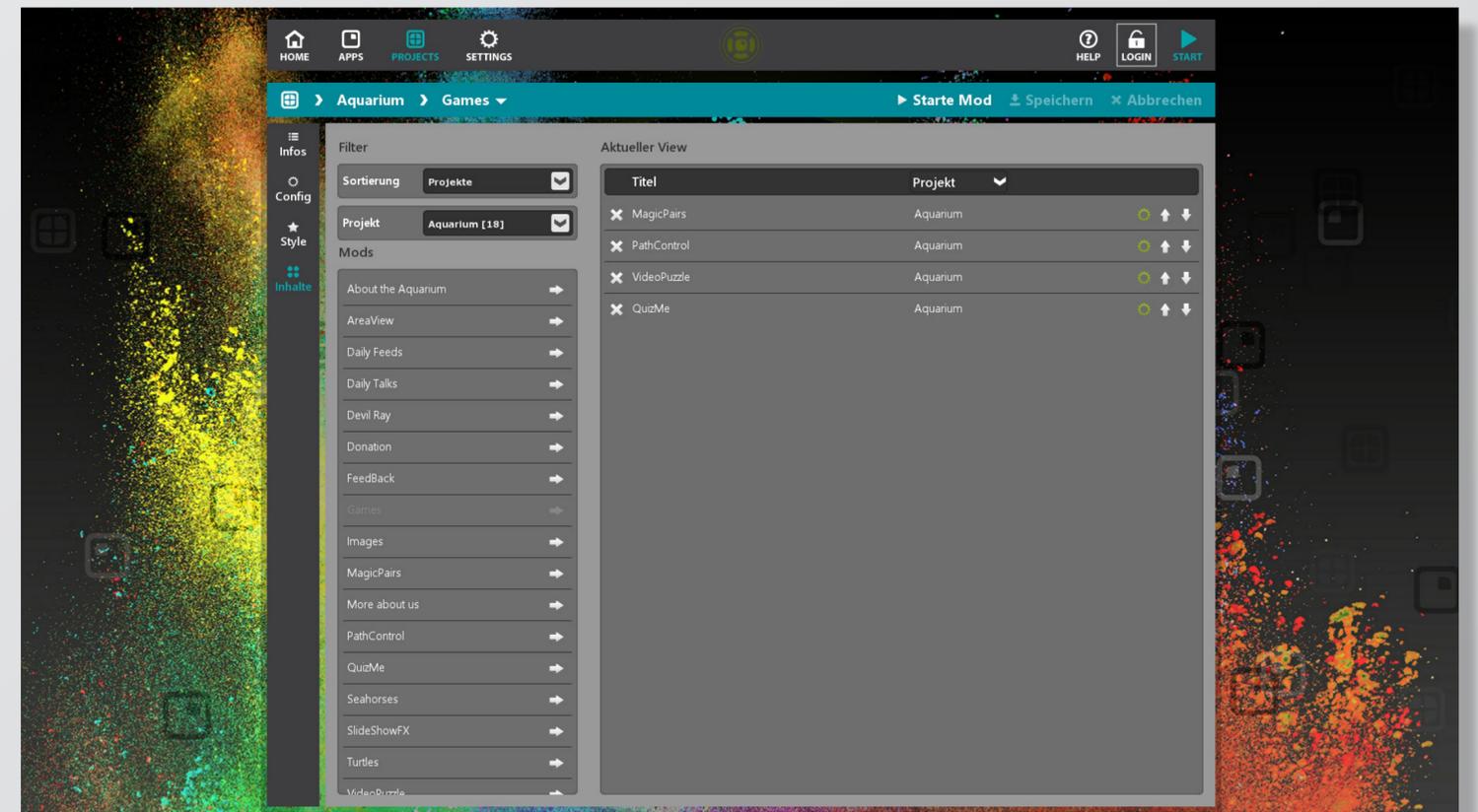
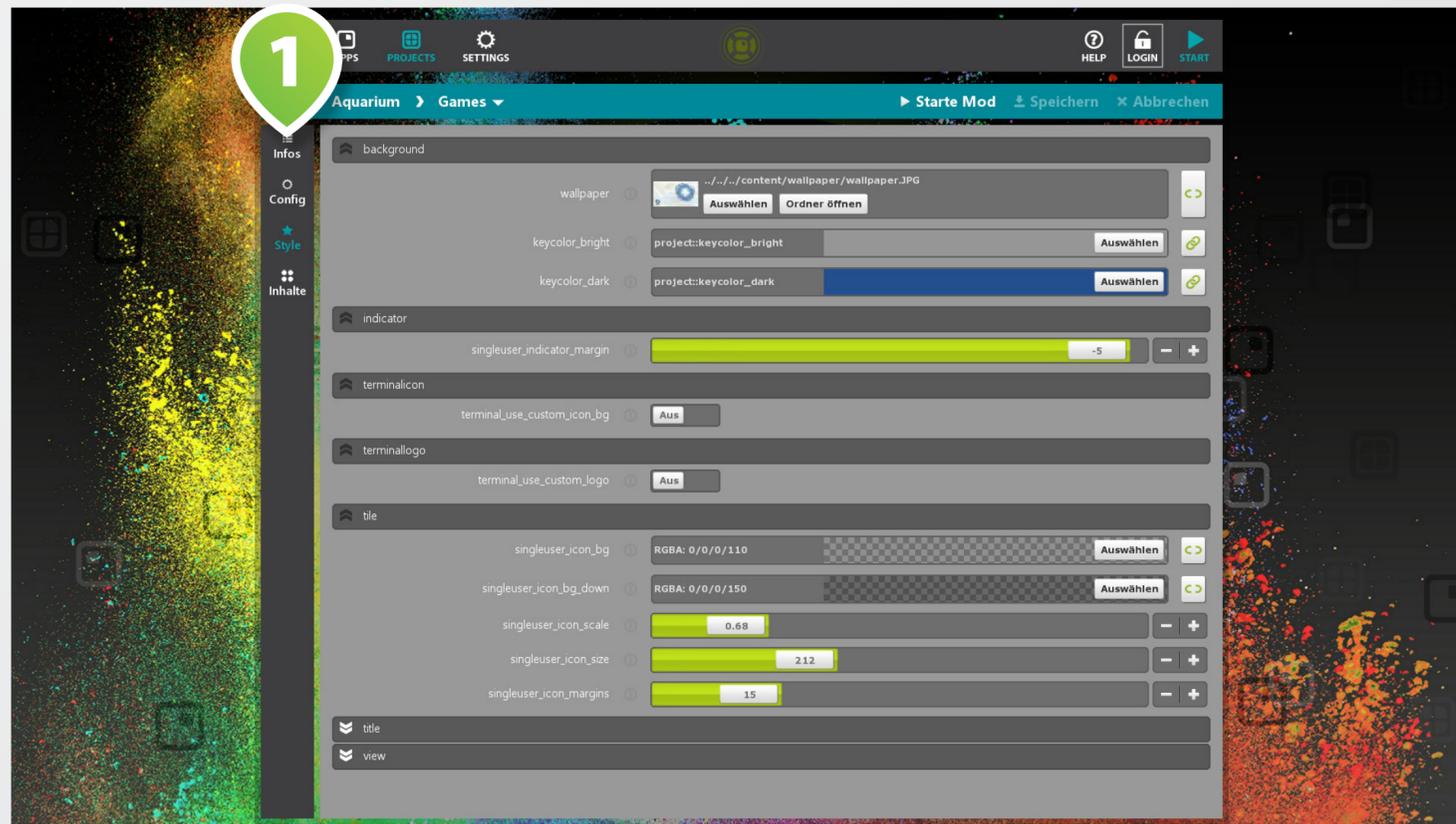
Wählen Sie die App, den Mod oder das Widget, welche beim Starten des Projekts angezeigt werden soll. Aktivieren Sie dazu den **RADIO-BUTTON** **3** auf der linken Seite des Listeneintrags.

MOD EINSTELLUNGEN (APP)



Tippen Sie auf die **APP**, die Sie konfigurieren möchten. Nutzen Sie dann **CONFIG** und **STYLE** ① am linken Rand um die entsprechenden Menüs zu öffnen. **SPEICHERN** ② Sie anschließend.

MOD EINSTELLUNGEN (VIEW)



Tippen Sie auf den **VIEW**, den Sie konfigurieren möchten. Nutzen Sie dann **CONFIG** und **STYLE** ① am linken Rand um die entsprechenden Menüs zu öffnen. Tippen Sie auf **INHALTE**, um dem **VIEW APPS** und **WIDGETS** hinzuzufügen.

APPSTORE



Der AppStore ist nativ in die App-Suite integriert. Um Lizenzen zu kaufen / mieten und um personalisierte Projekte herunterzuladen, müssen Sie sich zuvor einloggen.

Klicken Sie im Hauptmenü auf **LOGIN** ①. Loggen Sie sich anschließend mit Ihrem **APPSTORE ACCOUNT** ② ein.

Weitere Informationen finden Sie unter **WWW.MULTITOUCH-APPSTORE.COM**

HOW-TO: APPSUITE INSTALLIEREN

APPSUITE HERUNTERLADEN



Öffnen Sie WWW.MULTITOUCH-APPSTORE.COM in Ihrem Webbrowser und klicken Sie auf **FREE DOWNLOAD** 1. Für den Download ist ein **LOGIN** 2 erforderlich. Einen *AppStore Account* können Sie unter **REGISTRIEREN** 3 kostenlos erstellen.

APPSUITE INSTALLIEREN UND STARTEN



INSTALL

2

Choose Install Location

Choose the folder in which to install AppSuite.

eyefactive
interactive systems

Setup will install AppSuite in the following folder. To install in a different folder, click Browse and select another folder. Click Install to start the installation.

Destination Folder

C:\eyefactive\AppSuite\

Space required: 752.3MB
Space available: 5.4GB

Nullsoft Install System v2.51



START

Starten Sie den **APPSUITE INSTALLER** ① und folgen Sie den Anweisungen im **INSTALLATIONS-WIZARD** ②.
Starten Sie nach der Installation die AppSuite mit einem Doppelklick auf das **DESKTOPSYMBOL** ③.

HOW-TO: APPSUITE AKTUALISIEREN

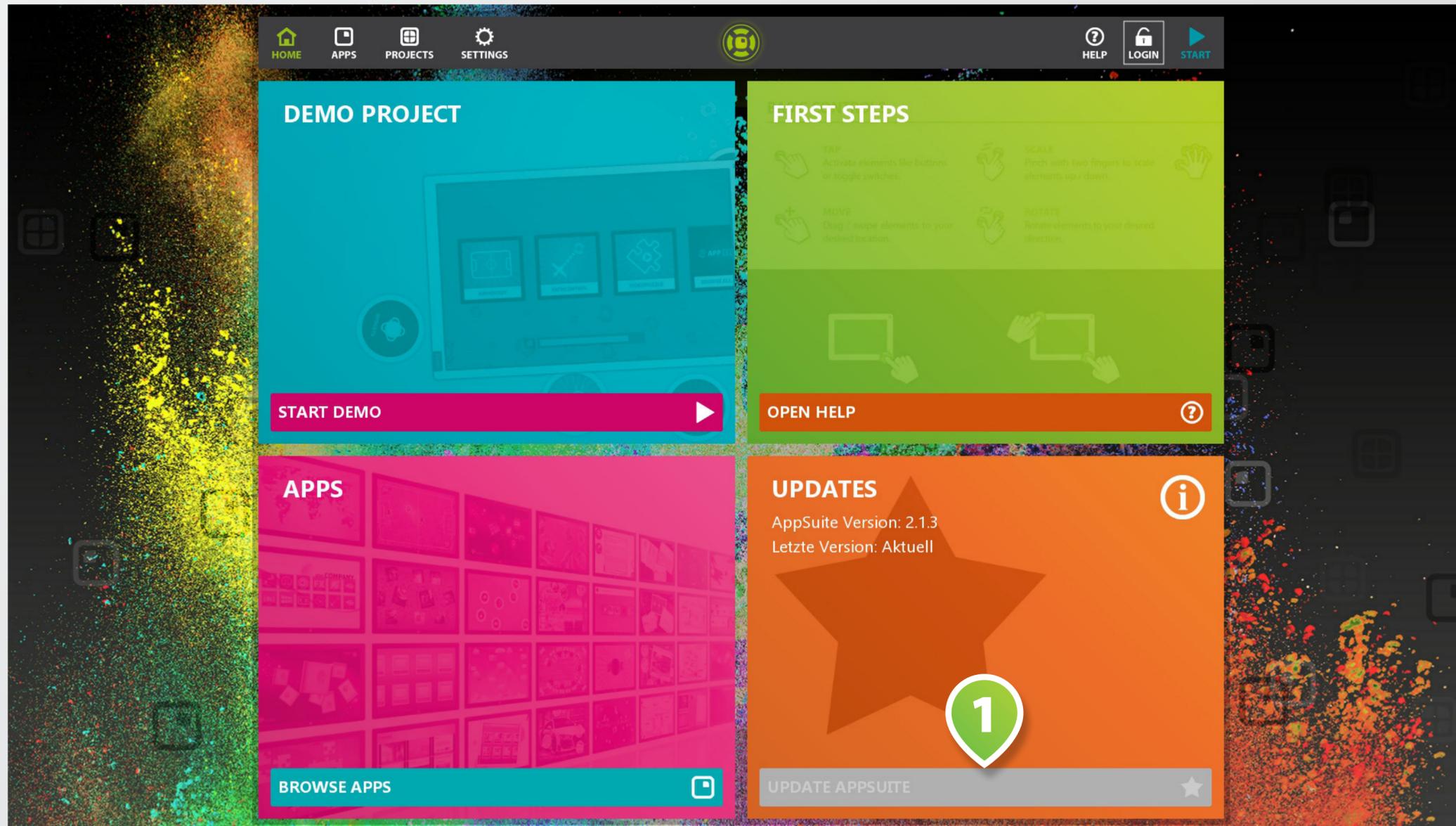


SCROLL / SWIPE

HOW-TO: APPSUITE AKTUALISIEREN

Im Homescreen der AppSuite werden Sie automatisch über neue Versionen informiert.

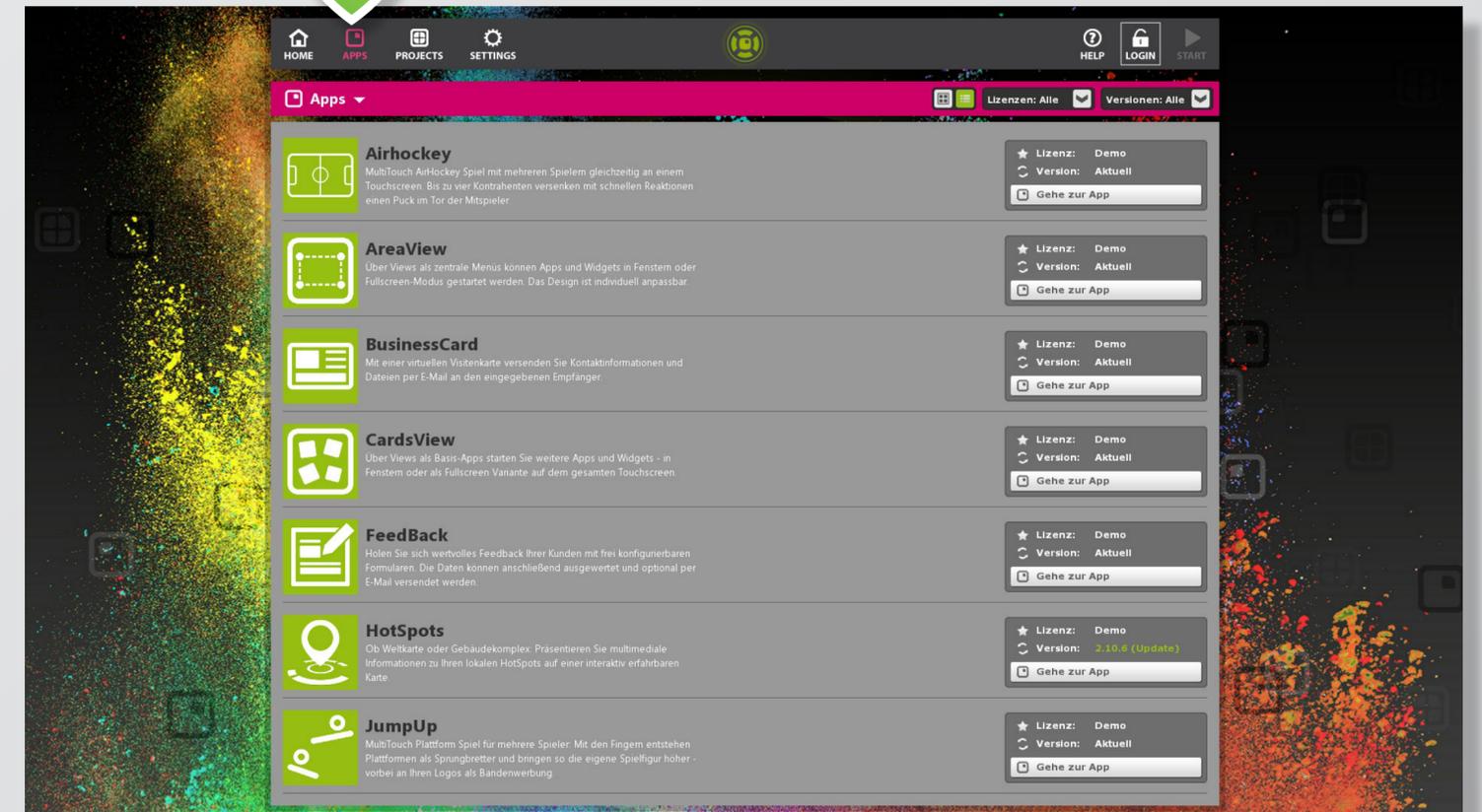
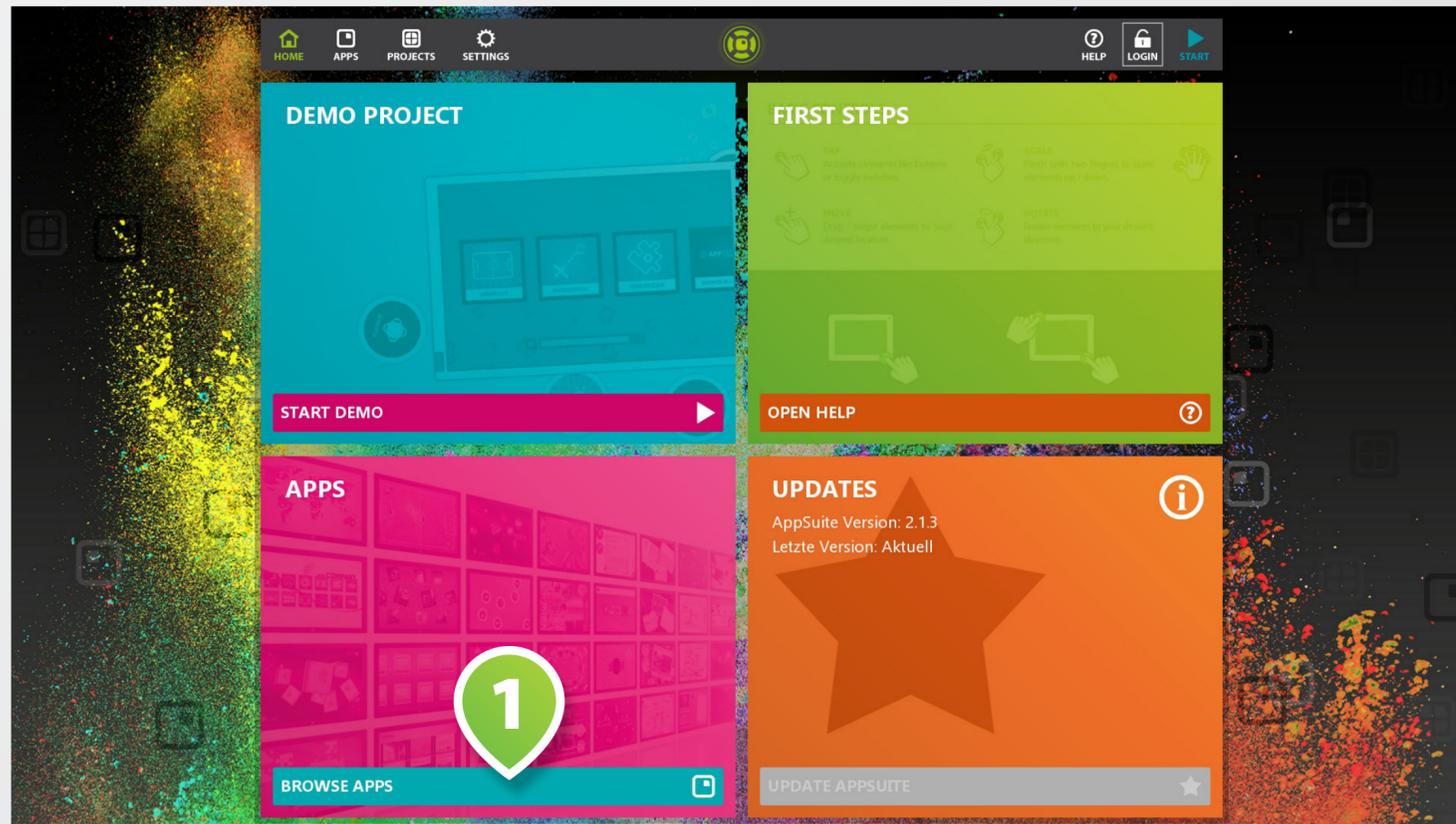
Klicken Sie zum Aktualisieren der AppSuite auf den **UPDATE BUTTON** ① auf der Update-Kachel des Homescreens und folgen Sie den Anweisungen.



HOW-TO: UPDATES / APPS INSTALLIEREN



APPVERWALTUNG ☒ FFNEN



Sie können Updates und neue Apps direkt aus dem eyefactive *AppStore* herunterladen. Öffnen Sie den AppStore über **BROWSE APPS** ① in der APPS-Kachel, links unten im Homescreen oder klicken Sie auf die **APPS BUTTON** ② im Hauptmenü.

APP AUSWÄHLEN

The screenshot shows a user interface for managing applications. At the top, there is a navigation bar with icons for 'APPS', 'PROJECTS', and 'SETTINGS'. A green callout '2' points to the 'APPS' icon. Below the navigation bar, there is a pink header with 'Apps' and filters for 'Lizenzen: Alle' and 'Versionen: Alle'. The main content area displays a list of apps, each with an icon, name, description, license, version, and a 'Gehe zur App' button. A green callout '1' points to the 'AreaView' app entry.

App Name	Lizenz	Version
Airhockey	Demo	Aktuell
AreaView	Demo	Aktuell
BusinessCard	Demo	Aktuell
CardsView	Demo	Aktuell
FeedBack	Demo	Aktuell
HotSpots	Demo	2.10.6 (Update)
JumpUp	Demo	Aktuell

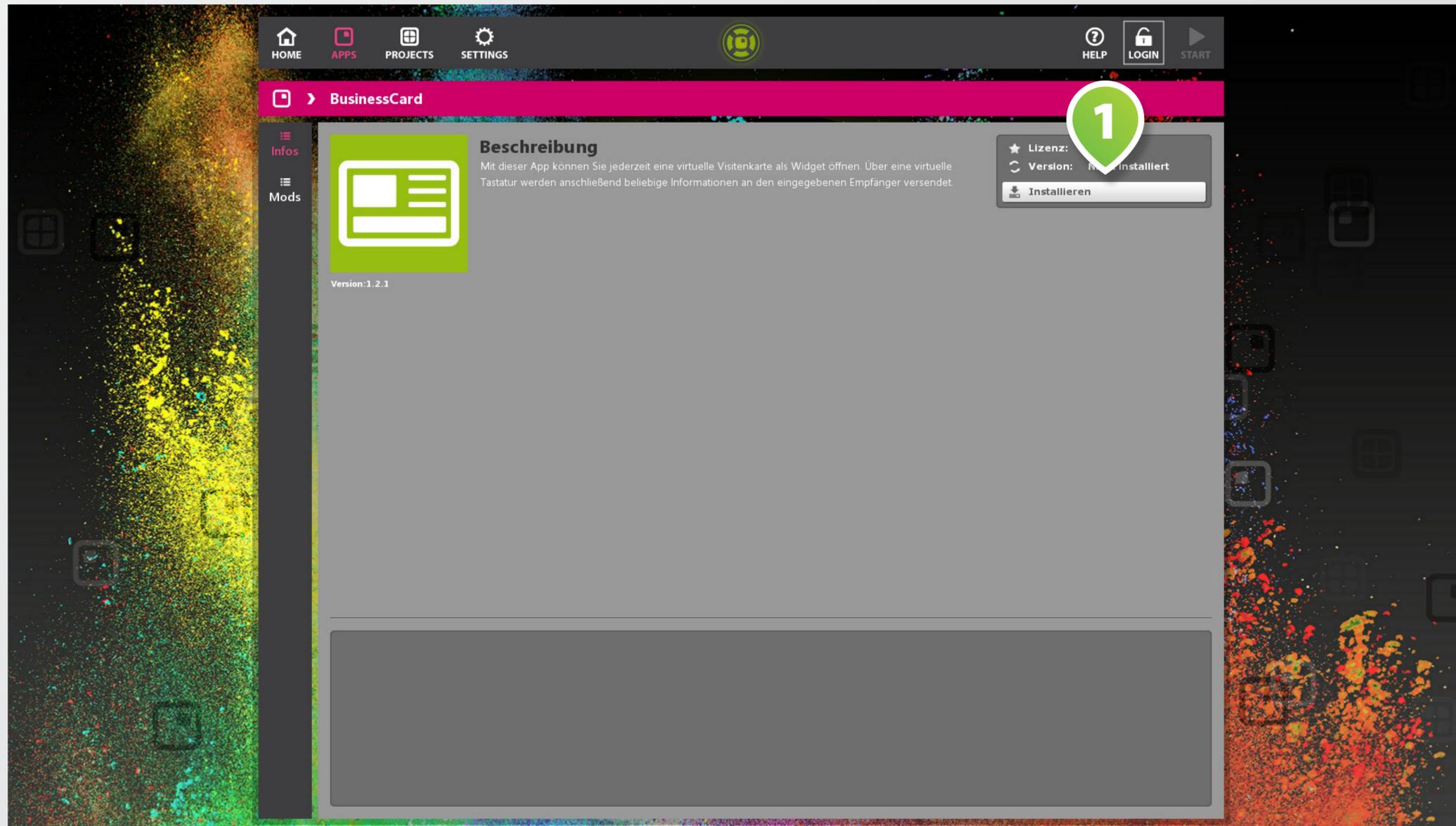
In der Status-Box auf der rechten Seite wird Ihnen der Installations-Status und die Softwareversion der Apps angezeigt.

Wählen Sie die zu konfigurierende App aus, indem Sie auf den entsprechenden **LISTENEINTRAG 1** klicken.

Tipp: Aktualisieren Sie alle Apps auf einmal. Öffnen Sie dazu links oben das Dropdown-Menü **APPS** und klicken Sie auf **ALLE UPDATES INSTALLIEREN 2**.

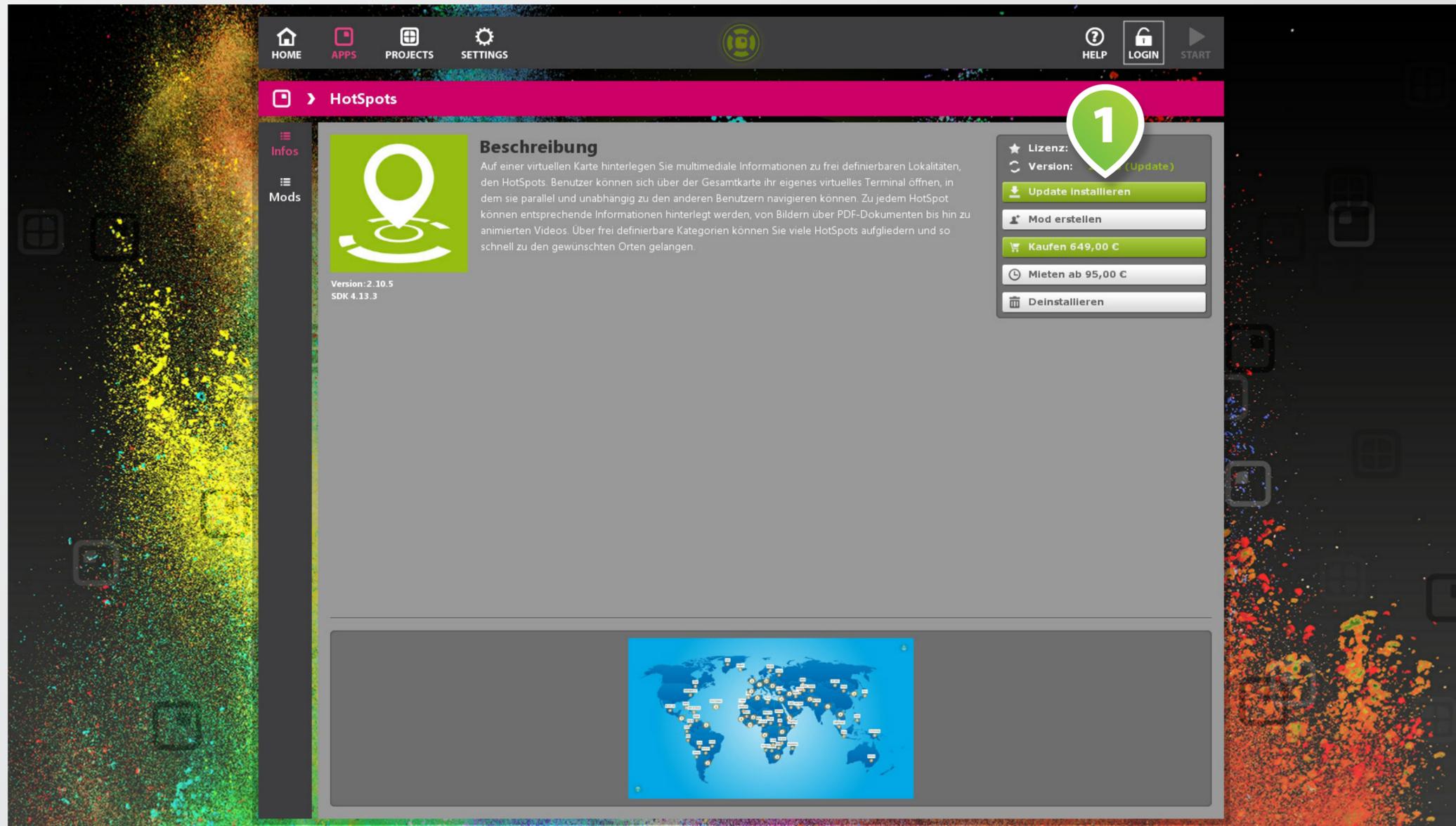
NEUE APP INSTALLIEREN

Klicken Sie auf **INSTALLIEREN**
1. Die App wird automatisch heruntergeladen und installiert.



APP AKTUALISIEREN

Klicken Sie auf **UPDATE INSTALLIEREN** ①, um die ausgewählte App zu aktualisieren.



HOW-TO: APPS LIZENSIEREN



SCROLL / SWIPE

LOGIN

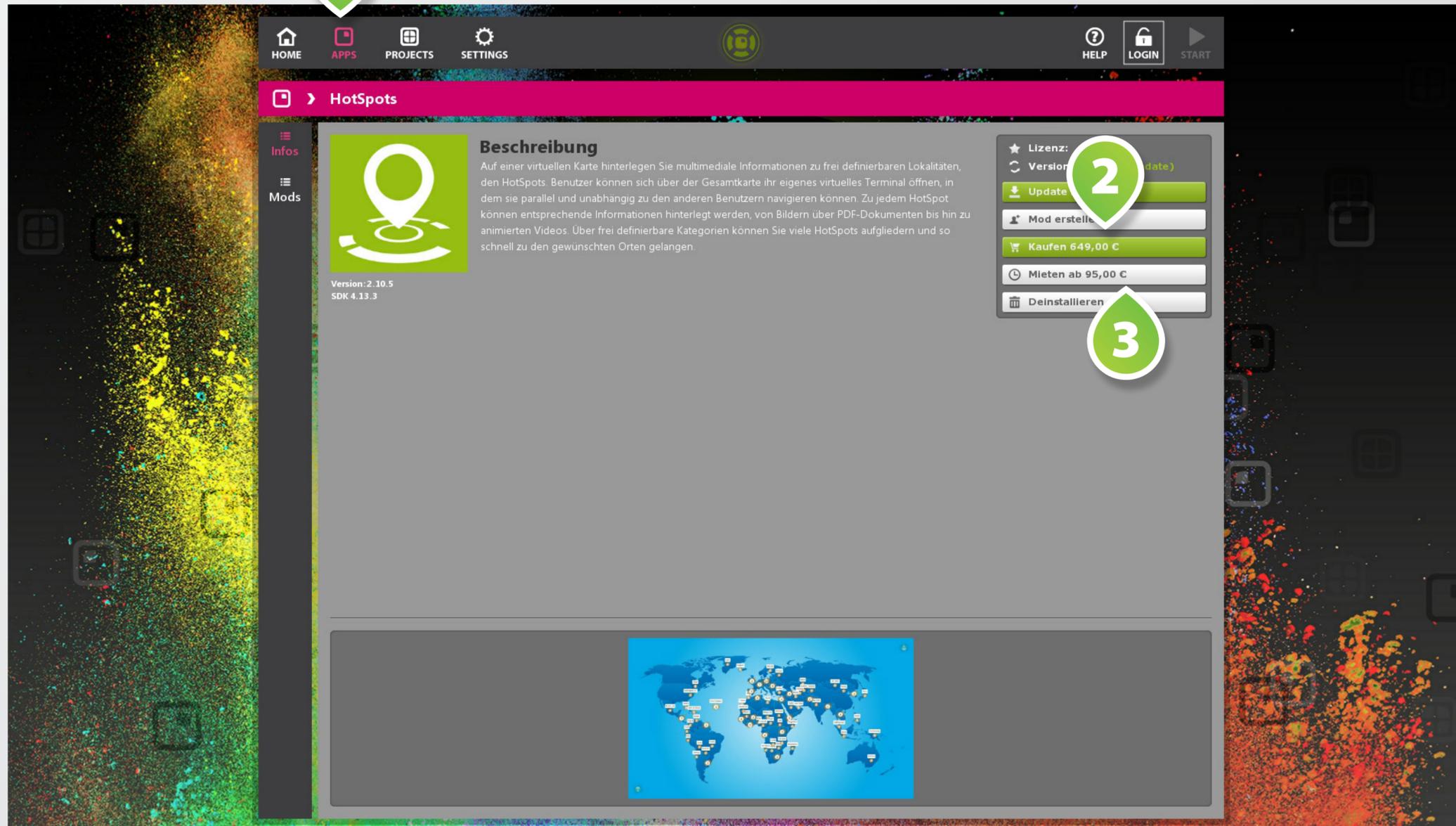


Klicken Sie im Hauptmenü auf **LOGIN** **1**. Loggen Sie sich anschließend mit Ihrem **APPSTORE ACCOUNT** **2** ein.

Hinweis: Fehlende Lizenzen werden bei bestehender Internetverbindung automatisch wiederhergestellt.

APP AUSWÄHLEN

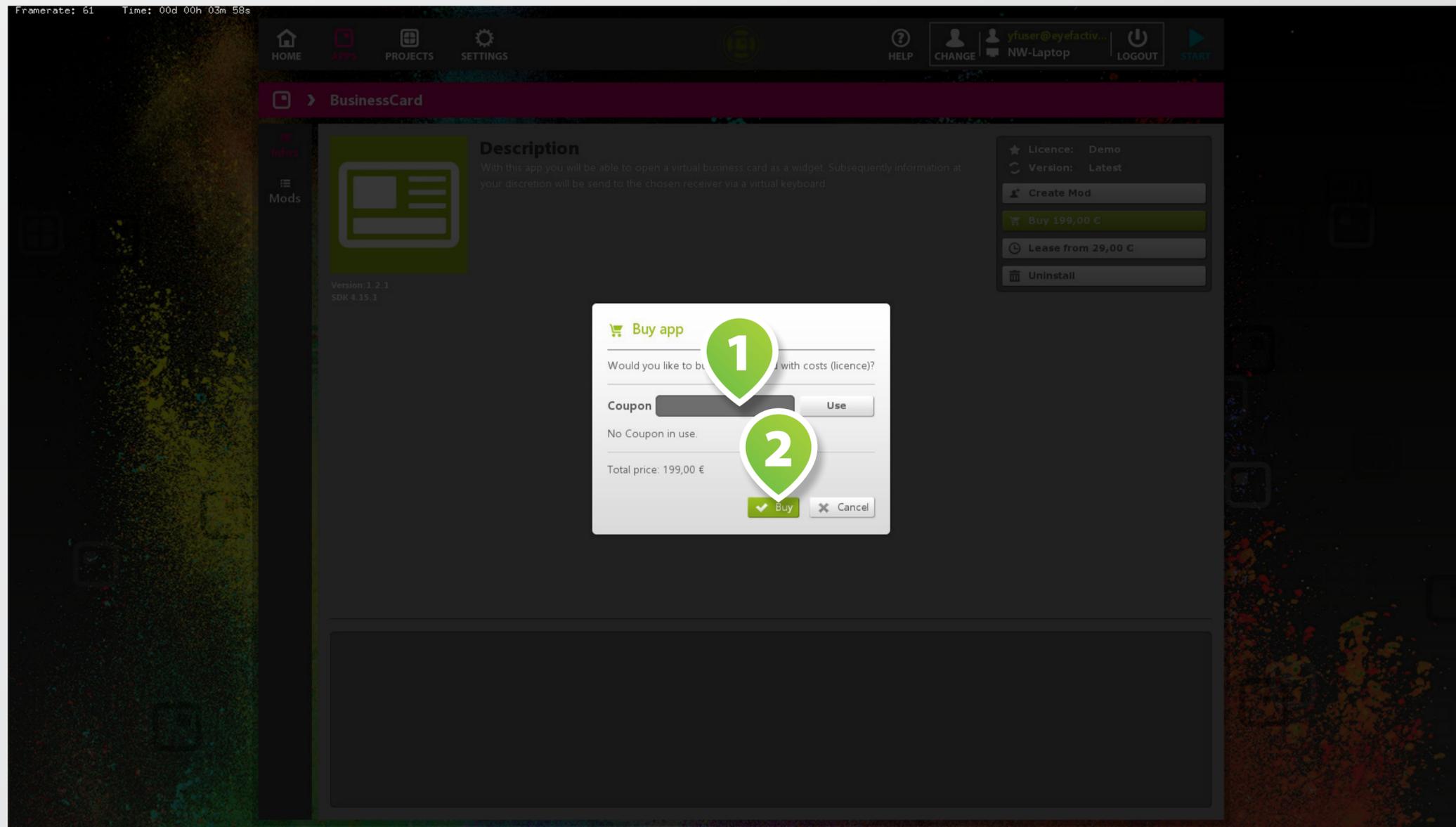
1



Navigieren Sie über das Hauptmenü in den Bereich **APPS** ①, wählen Sie die gewünschte App aus und klicken Sie auf **KAUFEN** ②.

Für einen temporären Nutzungszeitraum können Apps auch gemietet werden. Diese Funktion ist über die Schaltfläche **MIETEN** ③ verfügbar.

APP KAUFEN



Sofern Sie einen entsprechenden **COUPON-CODE** ① besitzen, geben Sie diesen hier ein.

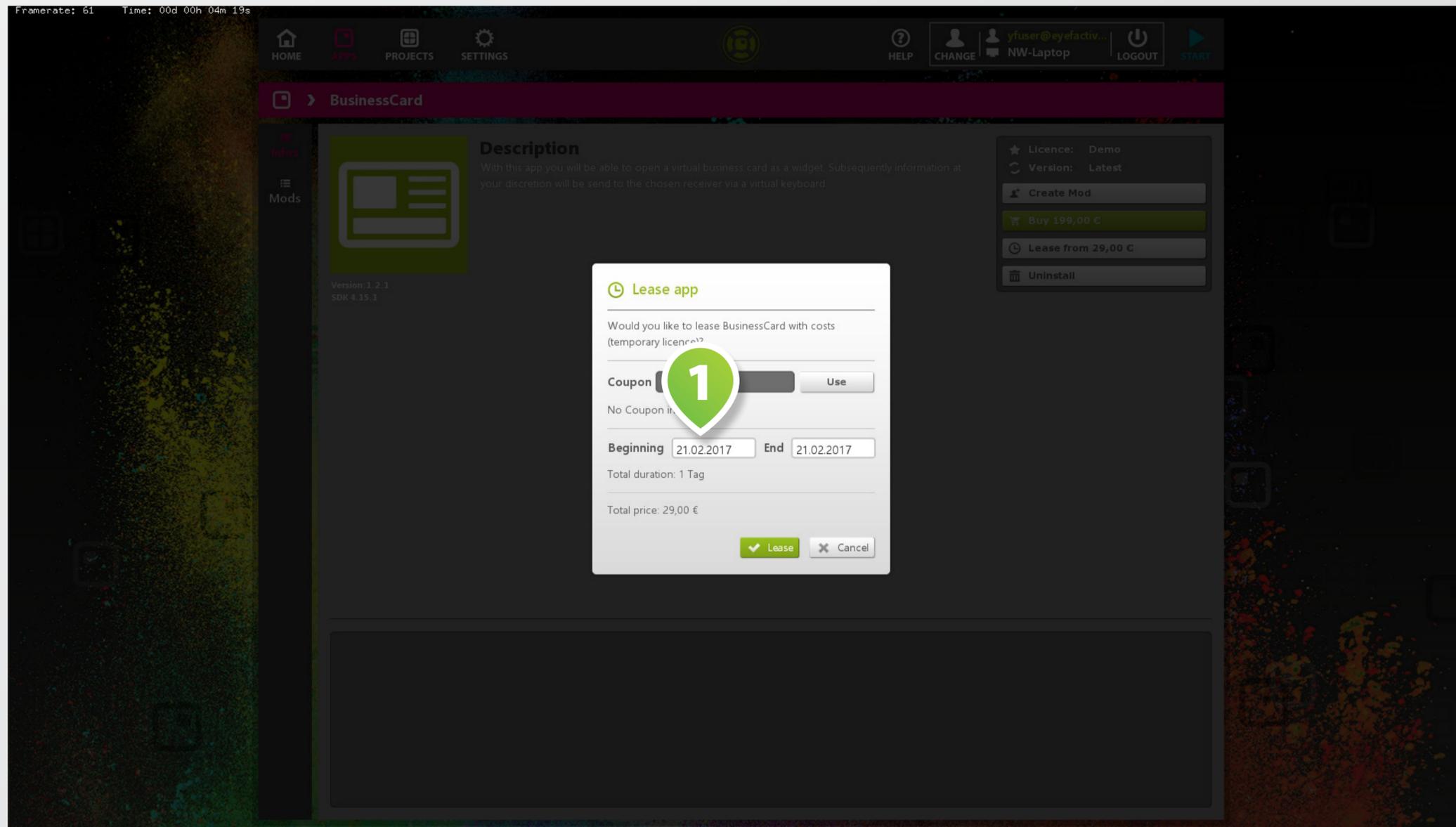
Klicken Sie auf **KAUFEN** ② um die App zu erwerben.

Hinweis: Die App wird für den PC erworben, auf dem die AppSuite aktuell verwendet wird.

APP MIETEN

Um eine App zu mieten, klicken Sie auf **MIETEN**.

Geben Sie das **START- UND END-DATUM 1** ein und klicken Sie anschließend auf **MIETEN**.



HOW-TO: PROJEKTE INSTALLIEREN



SCROLL / SWIPE

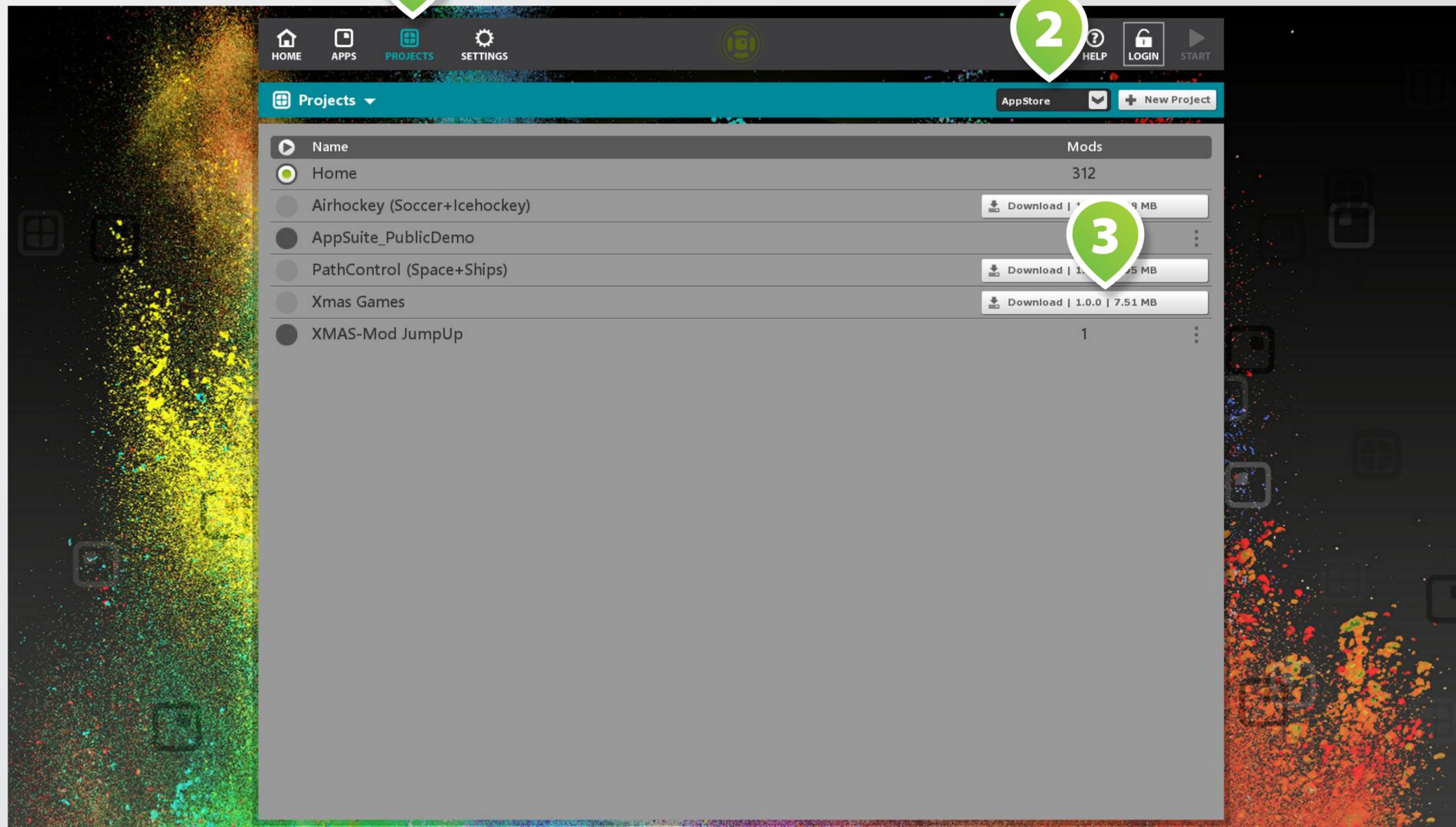
LOGIN



Gehen Sie ins Backend der AppSuite und klicken Sie im Hauptmenü auf **LOGIN 1**. Loggen Sie sich anschließend mit Ihrem **APPSTORE ACCOUNT 2** ein.

PROJEKT HERUNTERLADEN

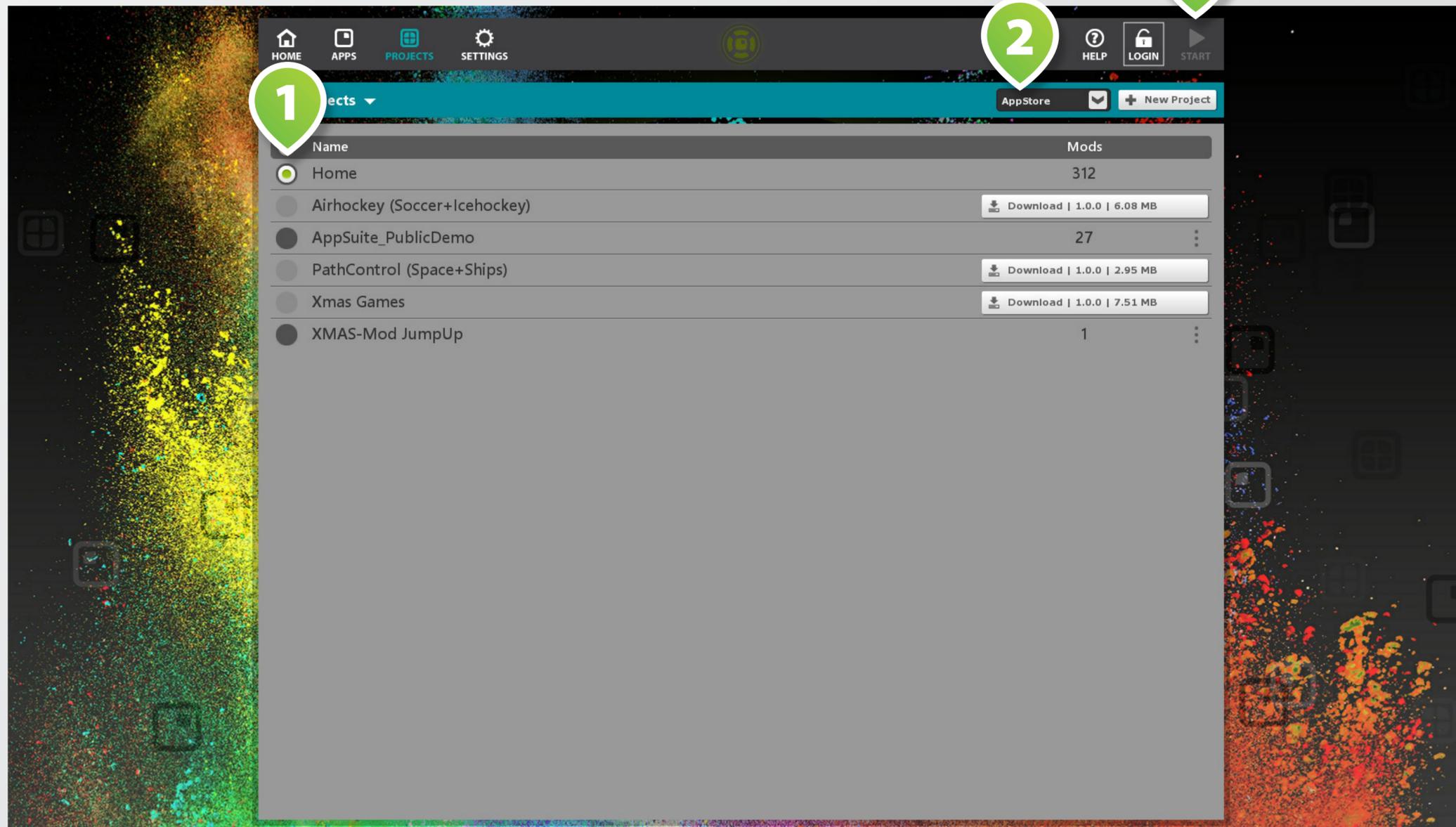
1



Klicken Sie im Hauptmenü auf **PROJECTS** ①. Wählen Sie im **DROPDOWN-MENÜ** ② am rechten Rand **APPSTORE** aus.

Laden Sie den das gewünschte Projekt über einen Klick auf den **HERUNTERLADEN BUTTON** ③ herunter.

PROJEKT AKTIVIEREN



Aktivieren Sie das heruntergeladene Projekt über den Radio-Button auf der linken Seite **1**.

Alle installierten Projekte können Sie einsehen, indem Sie im Drop-down-Menü auf der rechten Seite **ALLE** auswählen **2**.

Starten Sie ihr Projekt über den **START BUTTON** rechts oben **3**.

HOW-TO: OBJEKTERKENNUNG



SCROLL / SWIPE

PROJEKT AUSWÄHLEN

1

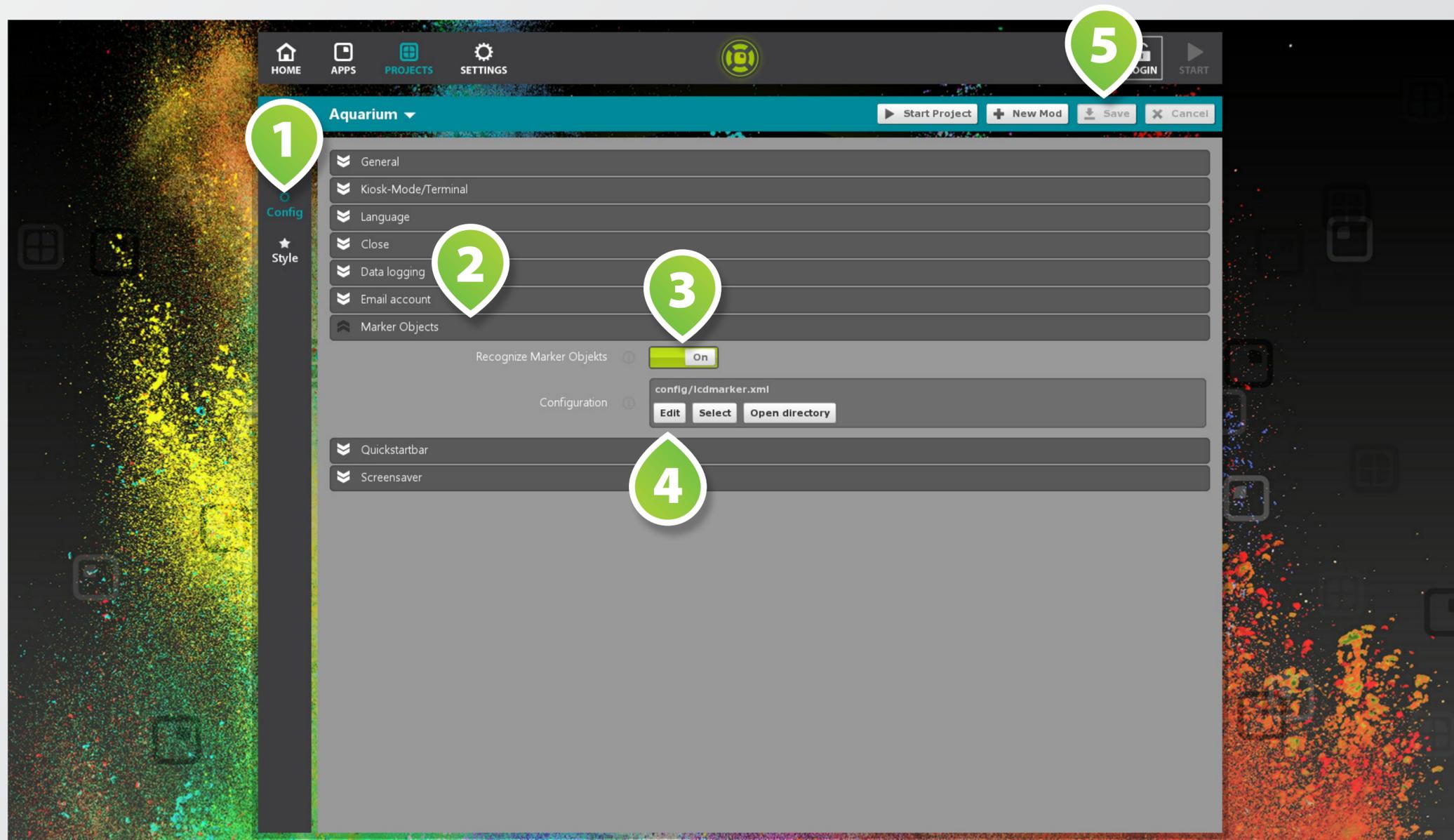


Objekterkennung wird für jedes Projekt individuell konfiguriert.

Wählen Sie zuerst das Projekt, für das Sie Objekterkennung konfigurieren wollen.

Dazu klicken Sie im Hauptmenü auf **PROJECTS** **1** und wählen das zu konfigurierende Projekt aus. Klicken Sie es dazu einfach in der **PROJEKTLISTE** **2** an.

OBJEKTERKENNUNG FÜR PROJEKT AKTIVIEREN



Wählen Sie am linken Rand **CONFIG** ① aus. Öffnen Sie anschließend das mittig platzierte Menü **MARKER-OBJEKTE** ②.

Aktivieren sie die Objekterkennung über den Schalter **MAR-KER-OBJEKTE ERKENNEN** ③.

Klicken Sie anschließend auf **EDITIEREN** ④ um einen Marker zu konfigurieren.

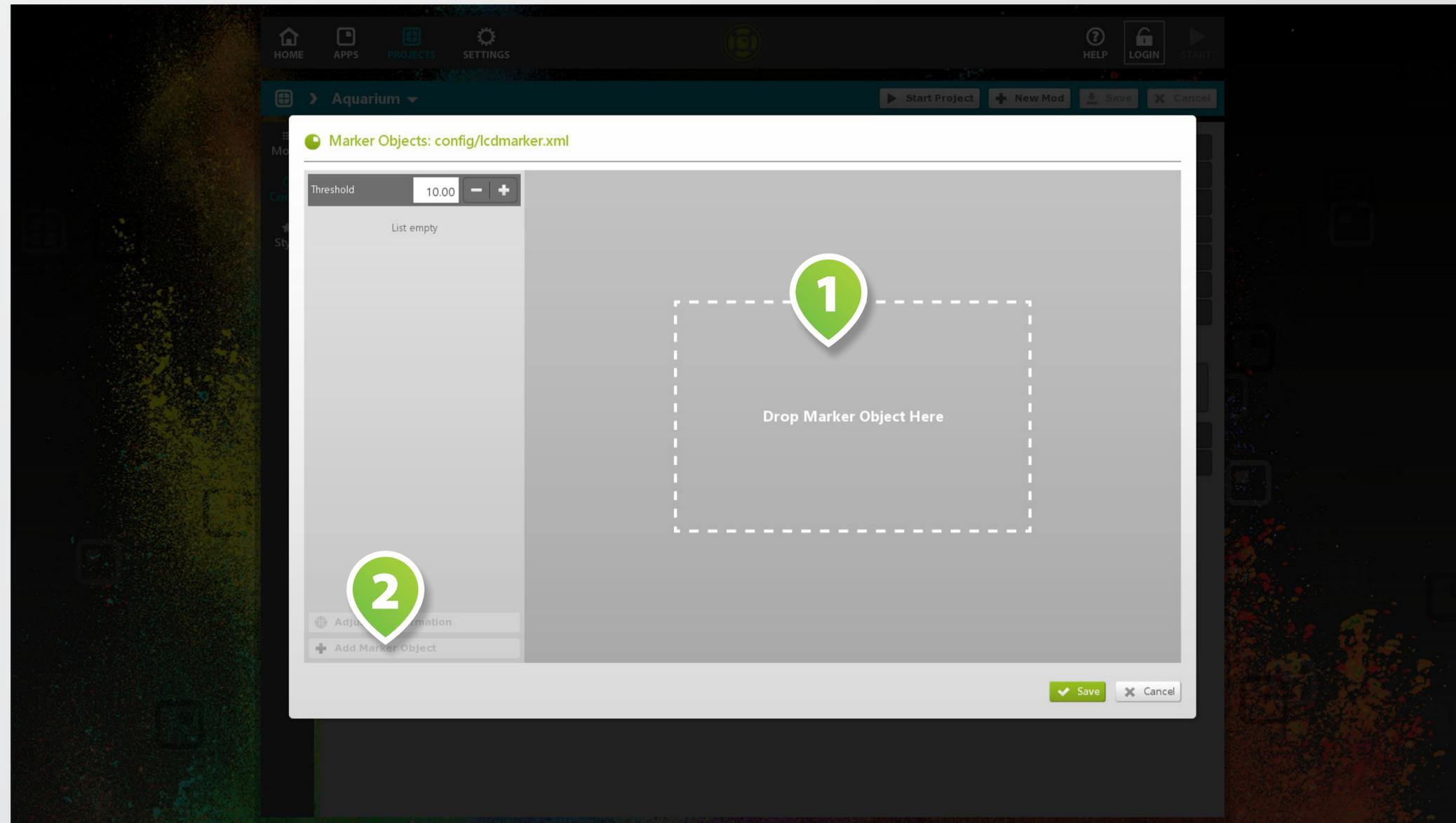
Nach erfolgreicher Konfiguration klicken Sie auf **SPEICHERN** ⑤.

KONFIGURATION: OBJEKTERKENNUNG (WIZARD)

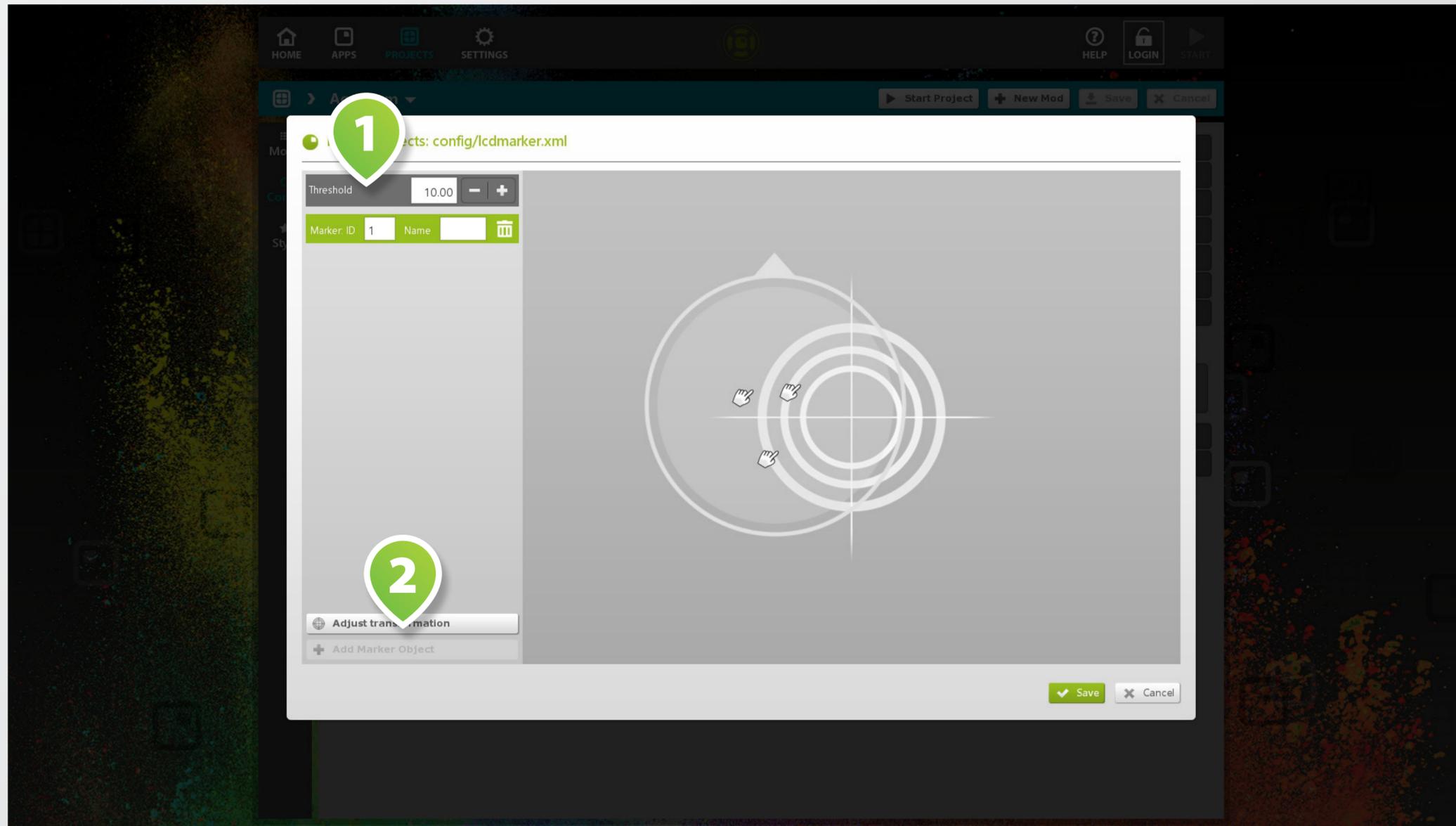
Das Tool zum Konfigurieren der Objekterkennung öffnet sich in einem Fenster.

Positionieren Sie das Objekt (3-Punkt-Erkennung) in dem **ERKENNUNGSFELD 1**.

Sobald das Objekt erkannt wurde, aktiviert sich der the **MARKER-HINZUFÜGEN BUTTON 2** von selbst. Klicken Sie auf den Button, um **einen neuen Marker zu erstellen**.



KONFIGURATION: OBJEKTERKENNUNG (WIZARD)



Erkennt das Tool zum Konfigurieren von Markern einen existierenden Marker im Erkennungsfeld, so leuchtet sein **LISTENEINTRAG** auf **1**.

Es ist möglich die **Objekt-ID** des Markers zu **ändern**, dem Marker einen **Namen hinzuzufügen**, oder ihn aus der Liste zu **entfernen**.

Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE** **2** unten links, um die **Ausrichtung des Markers** bei Bedarf zu **fixieren**.

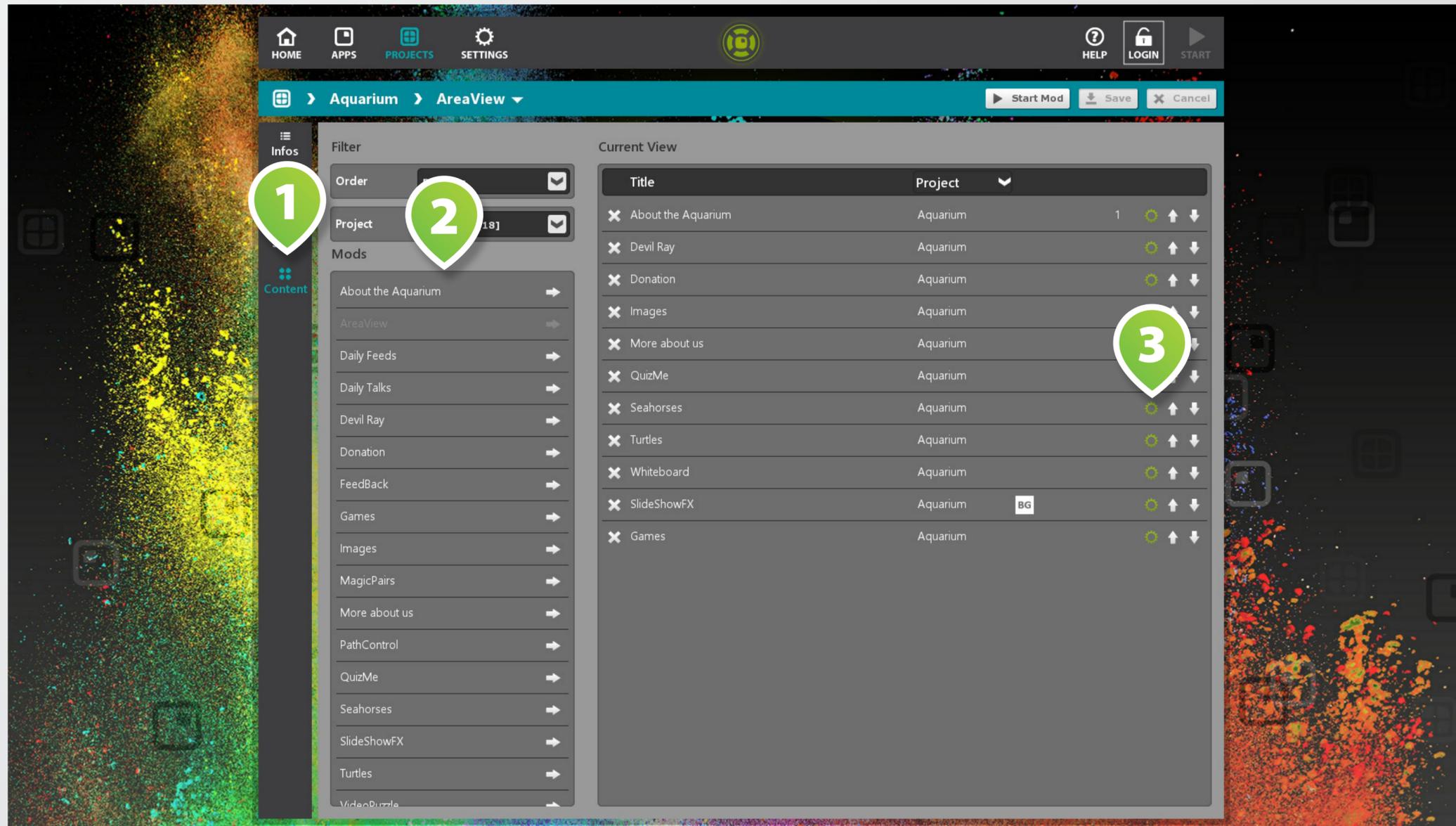
APPS & WIDGETS MIT OBJEKT VERBINDEN

Apps und Widgets werden wie folgt miteinander verbunden.

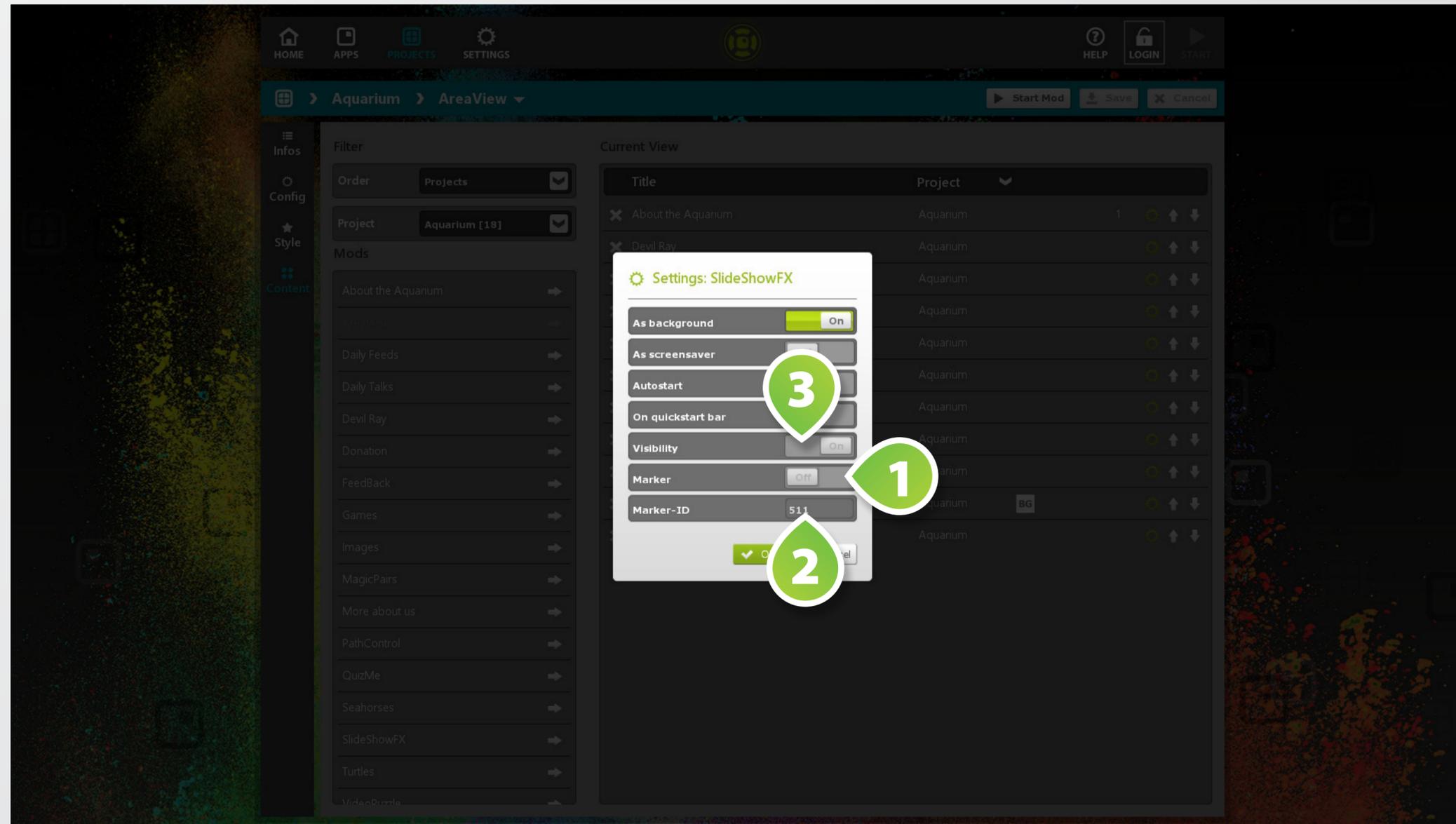
Wählen Sie den zu verknüpfenden VIEW eines Projekts aus und klicken Sie ihn an. Wählen Sie danach am linken Rand den Menüpunkt **INHALTE** **1**.

Fügen Sie dem View eine App oder ein Widget hinzu. Bewegen Sie diese dafür von der **AUSWAHL** **2** auf der linken Seite nach rechts (Pfeil).

Klicken Sie dann auf das **EINSTELLUNGS-ICON** **3** auf dem gewünschten Listeneintrag. Es öffnet sich das Einstellungsfenster.



APPS & WIDGETS MIT OBJEKT VERBINDEN



Aktivieren Sie im Einstellungsfenster die Funktion **MARKER VERWENDEN** ① und geben Sie die ID des gewünschten Markers im Feld **MARKER ID** ② ein.

OPTIONAL: Deaktivieren Sie die **SICHTBARKEIT** ③ um die App / das Widget nur anzuzeigen, wenn der entsprechende Marker verwendet wird.