

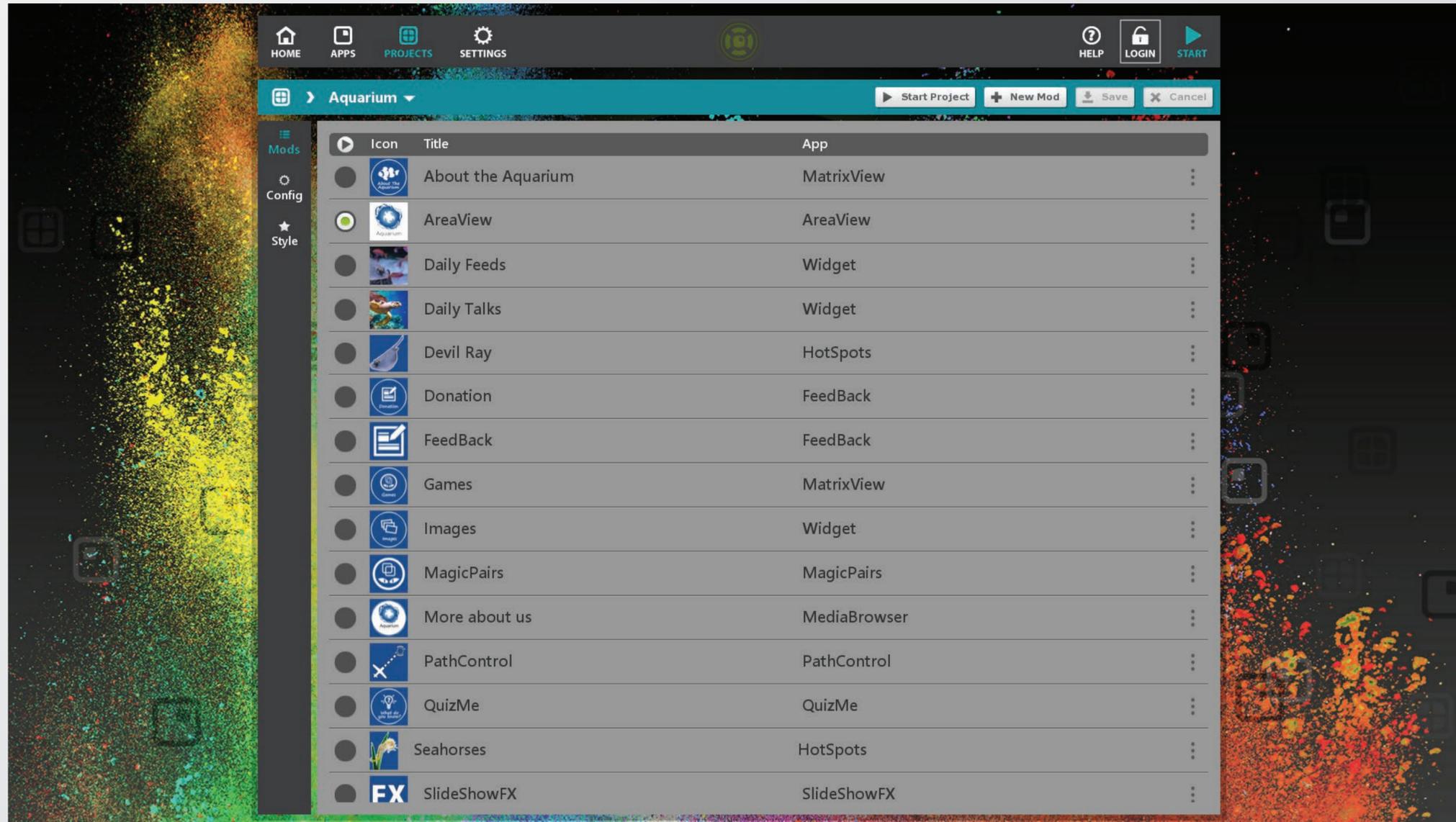
HOW-TO: MODDING

**STANDARD SETTINGS: PROJEKTE**

# MODS



[PROJEKTE] > IHR PROJEKT



Projekte enthalten einen oder mehrere Mods.

Für jeden Mod lassen sich eigene Parameter einstellen.

# MODS: PARAMETER



[PROJEKTE] > IHR PROJEKT -> IHR MOD -> INHALTE

The screenshot shows the AppSuite interface with a settings dialog for 'WebBrowser\_AppStore' open. The dialog has the following settings:

- Als Hintergrund: Aus
- Als Bildschirmschoner: Aus
- Autostart: Aus
- Auf Schnellstartleiste: Aus
- Sichtbarkeit: An
- Marker verwenden: An
- Marker-ID: 511

Buttons at the bottom: Ok, Abbrechen

## ALS HINTERGRUND

Mod läuft im Hintergrund des Views (anstatt des Wallpapers).

## ALS BILDSCHIRMSCHONER

Mod wird als Screensaver nach einer einstellbaren Zeit gestartet.

## AUTOSTART

Mod wird direkt gestartet.

## SICHTBARKEIT

Mod je nach View-Art (nicht) sichtbar machen.

# MOD ZUORDNUNGEN: PARAMETER



[PROJEKTE] > IHR PROJEKT -> IHR MOD -> INHALTE

The screenshot shows a software interface with a list of modules on the left and a settings dialog for 'WebBrowser\_AppStore' in the center. The dialog has the following settings:

- Als Hintergrund: Aus
- Als Bildschirmschoner: Aus
- Autostart: Aus
- Auf Schnellstartleiste: Aus
- Sichtbarkeit: An
- Marker verwenden: An
- Marker-ID: 511

Buttons: Ok, Abbrechen

## MARKER

Mod kann über einen Marker gestartet werden.

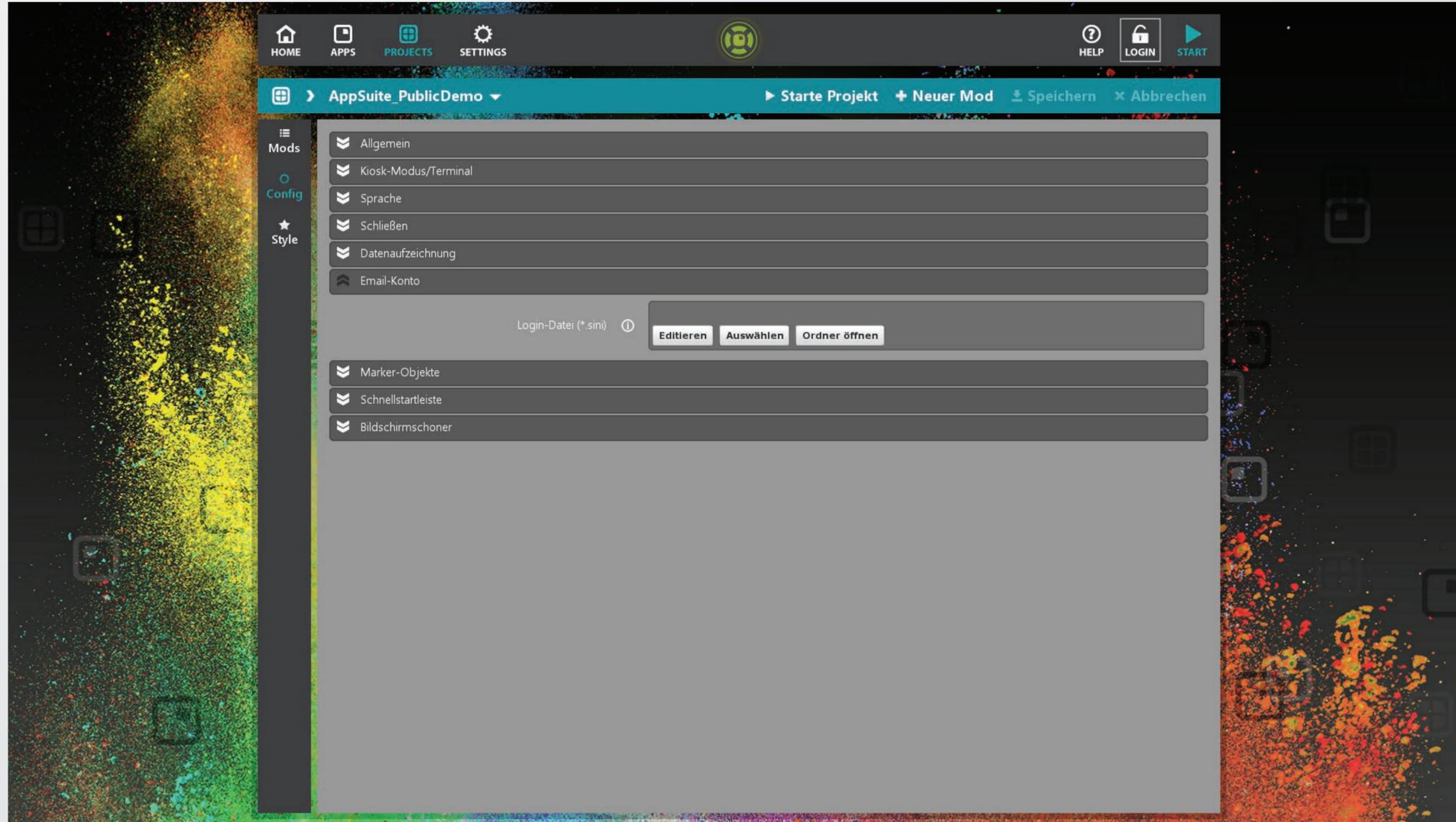
## MARKER-ID

Nummer des Markers, der den Mod starten soll.

# PROJEKTE: E-MAIL ACCOUNT ZUORDNEN



[PROJECTS] > IHR PROJECT -> CONFIG -> E-MAIL -> EDITIEREN



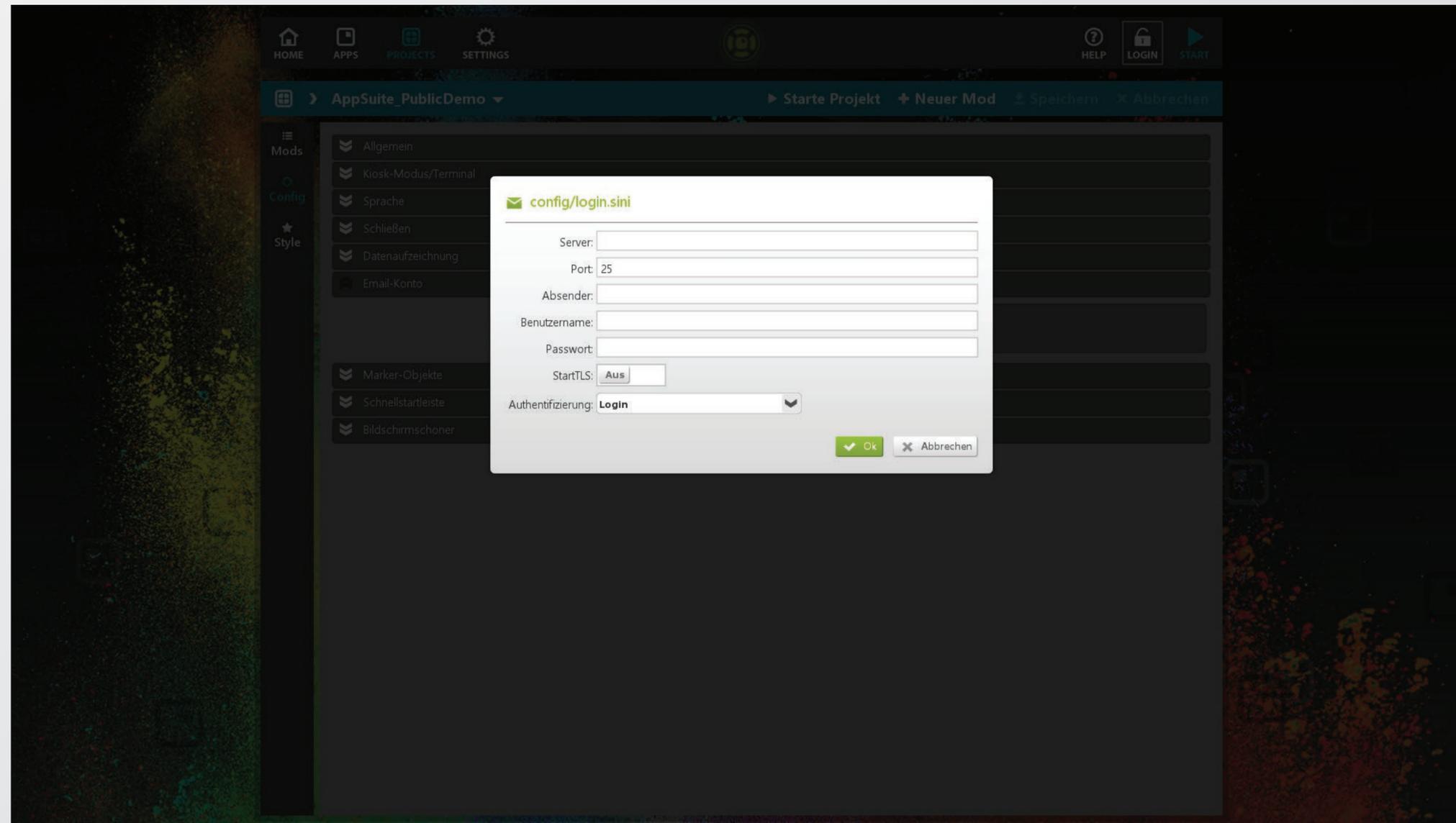
Sie können Ihrem Projekt einen E-Mail Account zuordnen um aus ausgewählten Apps heraus E-Mails zu versenden.

Fügen Sie einen bereits existierenden E-Mail Account einem Projekt hinzu:

# PROJEKTE: E-MAIL ACCOUNT ZUORDNEN



[PROJECTS] > IHR PROJECT -> CONFIG -> E-MAIL -> EDITIEREN



## SERVER

smtp.domain.com

## PORT

25 (Standard)

## ABSENDER

yourcompany@domain.com

## BENUTZERNAME / PASSWORT

Ihre Logindaten des E-Mail Accounts

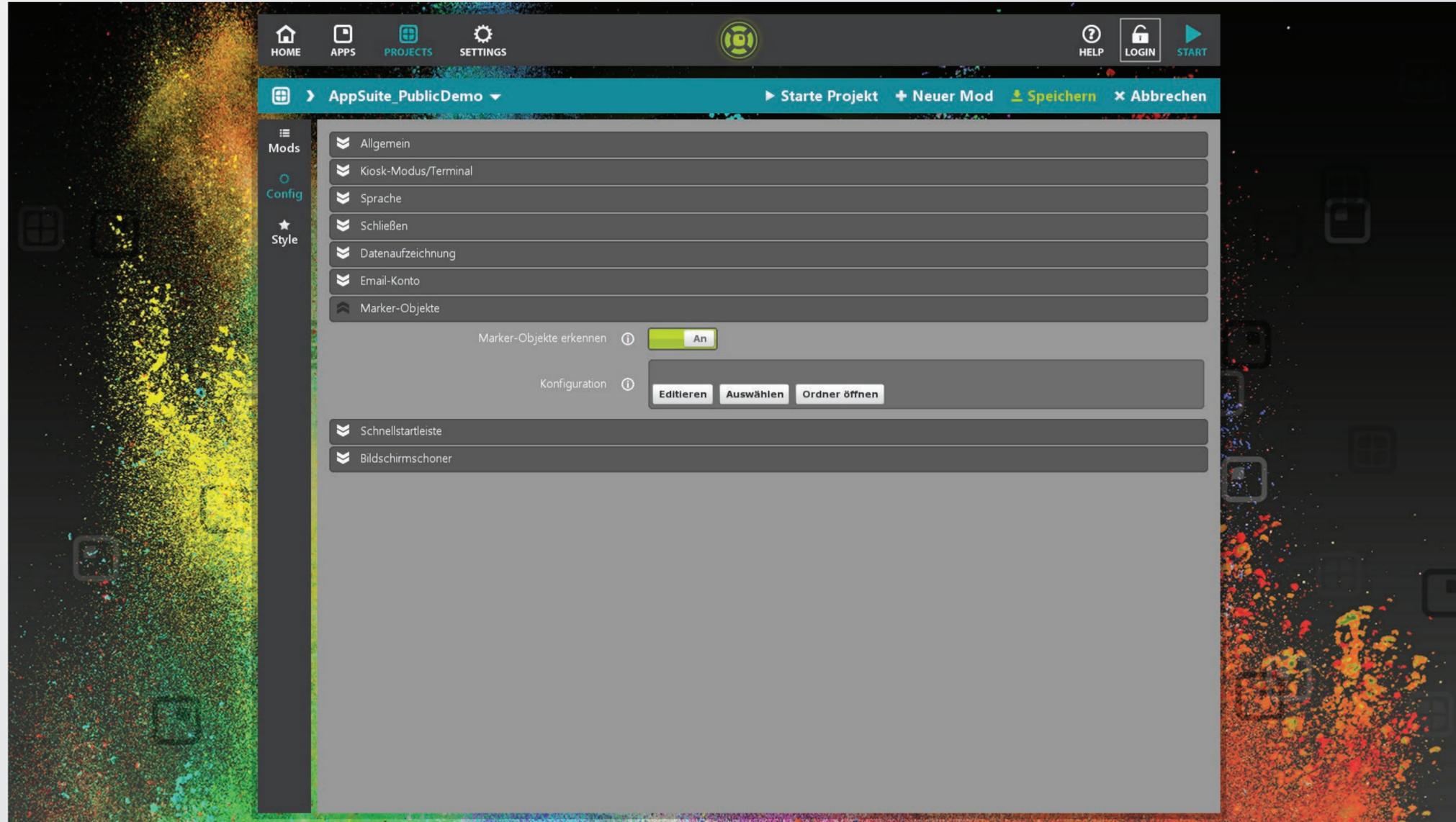
## AUTHENTIFIZIERUNG

Login (Standard)

# PROJEKTE: LCD OBJEKTERKENNUNG



[PROJECTS] > IHR PROJECT -> CONFIG -> MARKER-OBJEKTE



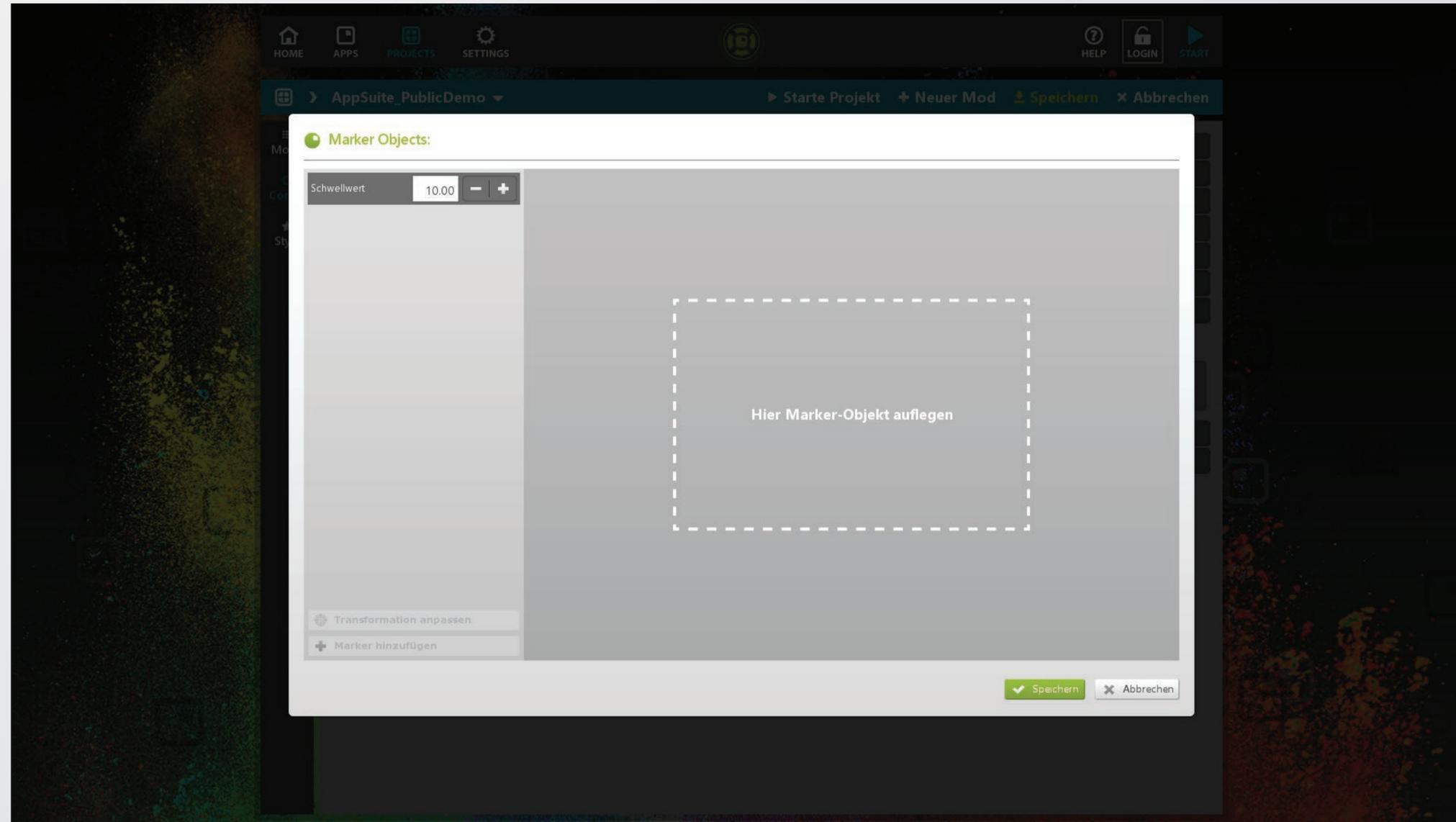
## AKTIVIEREN

Aktivieren Sie die Objekterkennung.

Konfigurieren Sie neue Objekte über **EDITIEREN**.

# PROJEKTE: LCD OBJEKTERKENNUNG: WIZARD

 [PROJECTS] > **IHR PROJECT** -> CONFIG -> MARKER-OBJEKTE -> EDITIEREN



## MARKER HINZUFÜGEN

Legen Sie das Objekt auf dem **ERKENNUNGSFELD** ab.

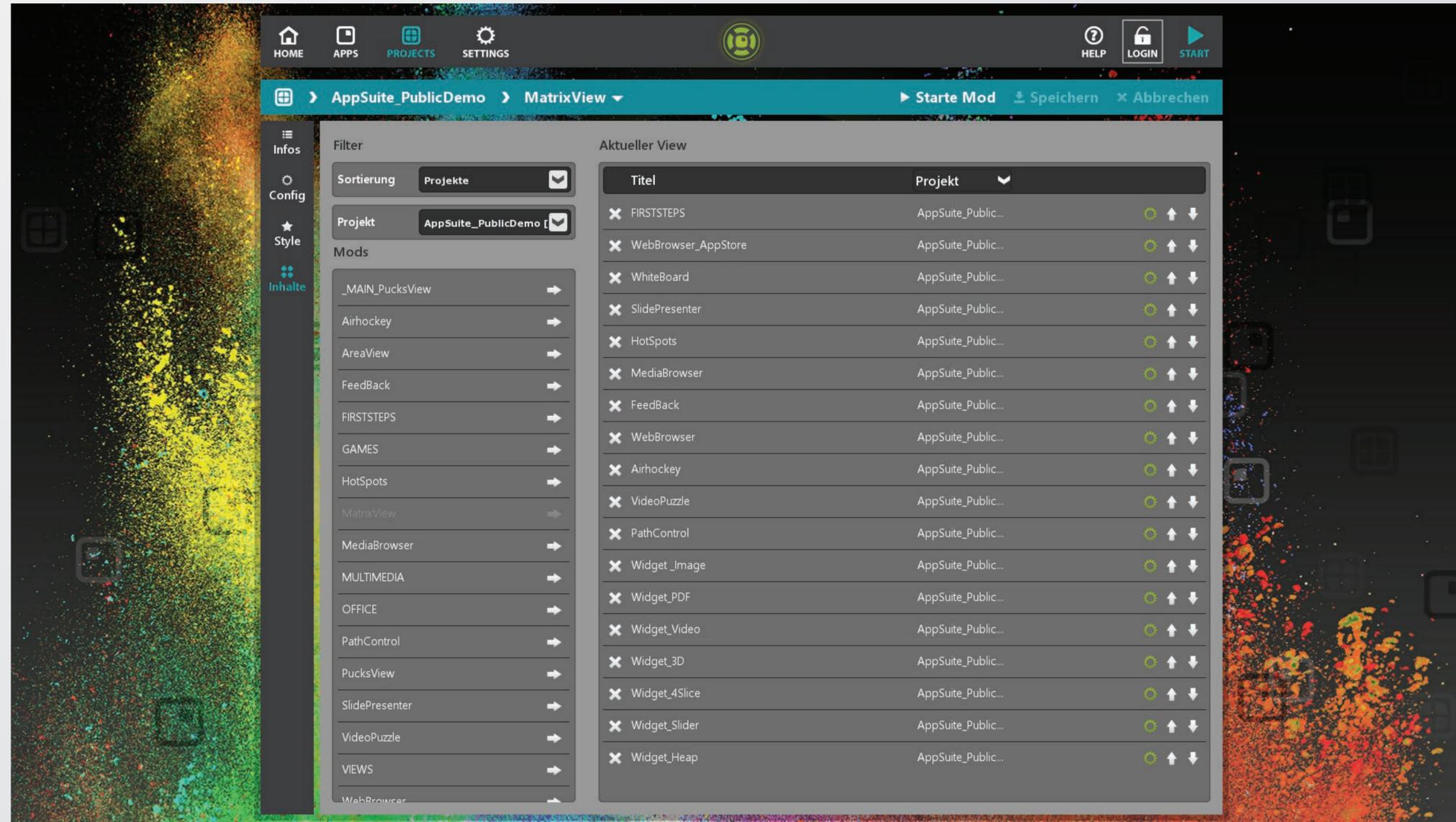
Sobald das Objekt erkannt wurde aktiviert sich der **MARKER HINZUFÜGEN BUTTON** von selbst.

Tippen Sie auf den **BUTTON** um einen neuen Marker zu erstellen.

# PROJEKTE: LCD OBJEKTERKENNUNG: ZUORDNEN



[PROJECTS] > IHR PROJECT -> IHR MOD -> INHALTE



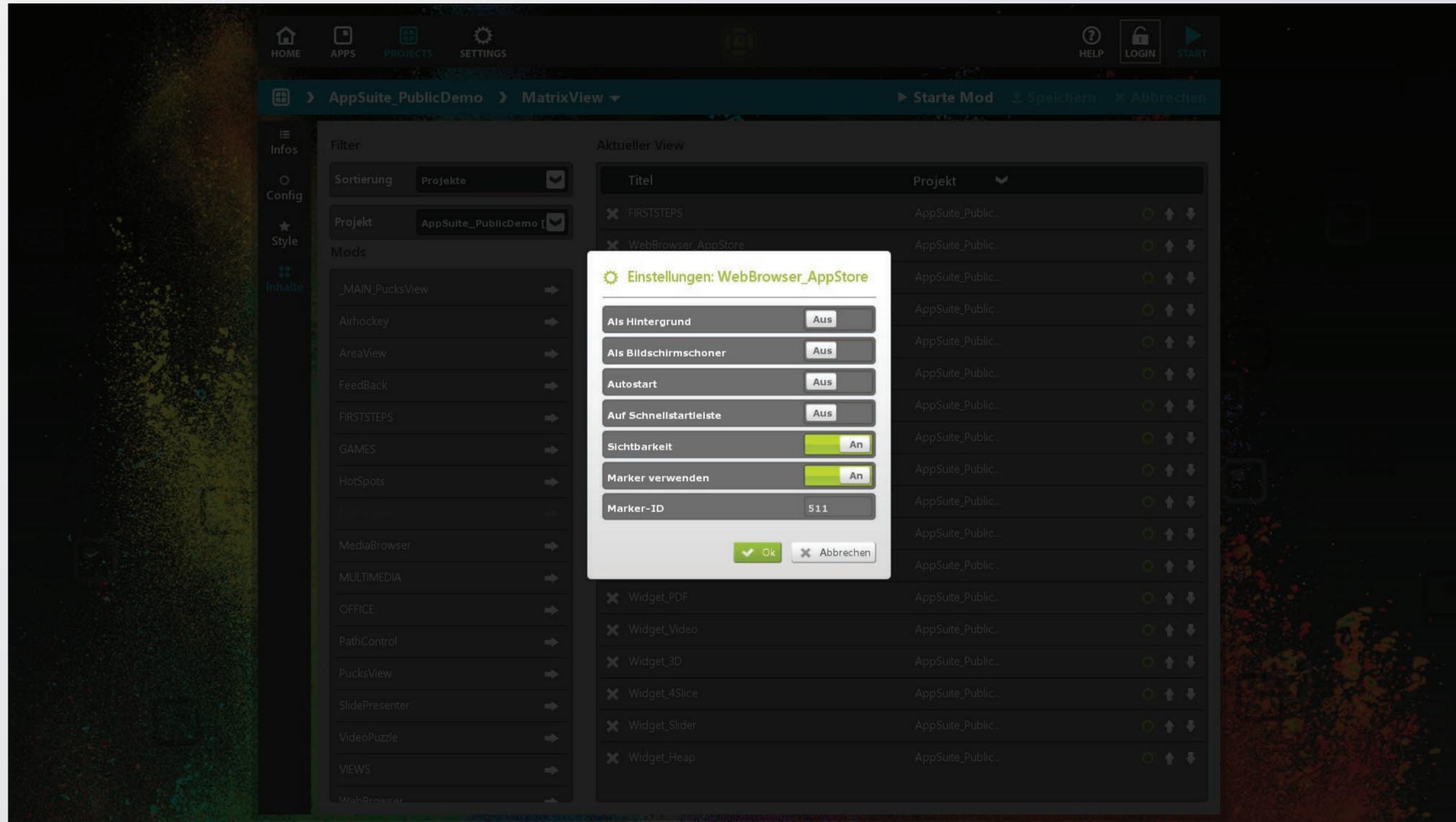
## MARKER EINEM MOD ZUORDNEN

Tippen Sie auf das **ZAHNRAD** einer in einem View enthaltenen App.

# PROJEKTE: LCD OBJEKTERKENNUNG: ZUORDNEN



[PROJECTS] > IHR PROJECT -> IHR MOD -> INHALTE



## SICHTBARKEIT

Deaktivieren Sie dieses Feld um die App nur zu zeigen wenn der zugehörige Marker verwendet wird.

## MARKER VERWENDEN

Aktivieren Sie dieses Feld um Marker in dieser App zu aktivieren.

## MARKER-ID

Geben Sie hier die **ID** des Markers ein, den Sie dieser App zuweisen möchten.