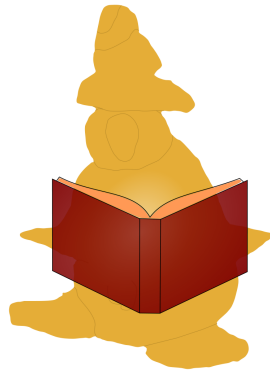


# User Manual Meganizer



EngSaS - Engineering Solutions and Services Langenbach

August 25, 2011

# Contents

<b>1</b>	<b>A propos</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Installation and Configuration</b>	<b>3</b>
2.1	Installer les Meganizer paquets . . . . .	3
2.1.1	Linux . . . . .	3
2.1.2	Mac . . . . .	4
2.1.3	Windows . . . . .	4
2.1.4	Construire à partir des sources . . . . .	7
2.2	Installer and configurer la base de données . . . . .	9
2.2.1	Linux . . . . .	9
2.2.2	Mac . . . . .	9
2.3	Configurer Meganizer . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Bases and philosophie</b>	<b>11</b>
3.1	Utilisation basique . . . . .	11
3.2	Numéro d'Identification du Média (MIN) . . . . .	11
3.3	Fabricants avec différents types de supports connexes à MIN . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Utilisation</b>	<b>15</b>
4.1	Recherche de Media . . . . .	15
4.1.1	Utiliser des ressources de sources de données externes (tel Amazone) . . . . .	15
4.1.2	Exporter une liste de Media . . . . .	16
4.2	Ajouter un nouveau Media . . . . .	16
4.3	Editer un Media . . . . .	17
4.4	Gestion des Media virtuels . . . . .	17
4.4.1	Souhaits . . . . .	17
4.4.2	Idées de cadeau . . . . .	18
4.4.3	Littérature . . . . .	18
4.5	Achat de Media . . . . .	21
4.6	Prêter des Médias . . . . .	21
4.7	Editer des données à propos des médias . . . . .	24
4.7.1	Personnes et Roles . . . . .	25
4.7.2	Fabricants . . . . .	25
4.7.3	Genre . . . . .	26
4.8	Sauvegarde et restauration de la base de données . . . . .	26
4.9	Handling of external MimeTypes . . . . .	26

# Chapter 1

## A propos

Meganizer vous aide à organiser vos collections de médias. Mais l'organisation est seulement comprise comme une base pour offrir beaucoup de dispositifs utiles. La gestion des souhaits, des idées pour des présents sont seulement des exemples. Vous pouvez également contrôler des listes de littérature pour des projets (comme une thèse principale, des livres, des articles...).

## Chapter 2

# Installation and Configuration

Il y a 2 façons d'obtenir Meganizer. La meilleure façon c'est de récupérer un paquet d'un dépôt (v. 2.1) de votre plateforme (ex. : Windows, Ubuntu, OpenSUSE, ...). L'autre façon c'est de compiler l'application par vous même. Mais vous devez savoir que vous avez besoin d'un compte AWS, pour utiliser Amazone, si vous décidez de construire Meganizer à partir des sources.

## 2.1 Installer les Meganizer paquets

### 2.1.1 Linux

Pour installer Meganizer, vous devez ajouter le dépôts à vos sources (v. paragraphe suivant ou tab. 2.1). Pour ce faire, aller à <http://ftp.engsas.de/stable> et choisissez le fichiers \*.list (base deb) ou le fichier \*.repo (base rpm) de votre distribution. Ensuite vous pouvez installer Meganizer à l'aide de votre gestionnaire de paquets favori (tel que aptitude ou yum). Si vous avez déjà une base de données installée, vous pouvez aller à 2.2.1. Sinon continuez avec 2.3.

PackageKit est utilisé par certaines distributions (tel que Ubuntu) pour installer les logiciels. Pour ajouter une dépôt, démarrer PackageKit à partir du menu programme de votre bureau système (tel que KDE-Menu -> Système -> Ajouter / Enlever un logiciel). Dans PackageKit, choisissez *Configuration et Editer les sources logiciels* (v. Fig. 2.1). Ici ouvrez le *Autre logiciel* tab et cliquez sur *Ajouter* (v. Fig. 2.1). Dans le dialogue qui s'ouvre, saisissez l'adresse de notre dépôt. Ca commence par *deb* pour les dépôts Debian suivi de l'adresse. La partie suivante est le numéro de version de votre distribution (Ubuntu Lucid

Table 2.1: Aide pour ajouter des sources

Distribution	Link
Ubuntu's	<a href="http://wiki.ubuntuusers.de/Paketquellen_freischalten">http://wiki.ubuntuusers.de/Paketquellen_freischalten</a>
Fedora	<a href="http://docs.fedoraproject.org/en-US/Fedora/12/html/Deployment_Guide/sec-Configuring_Yum_and_Yum_Repositories.html">http://docs.fedoraproject.org/en-US/Fedora/12/html/Deployment_Guide/sec-Configuring_Yum_and_Yum_Repositories.html</a>

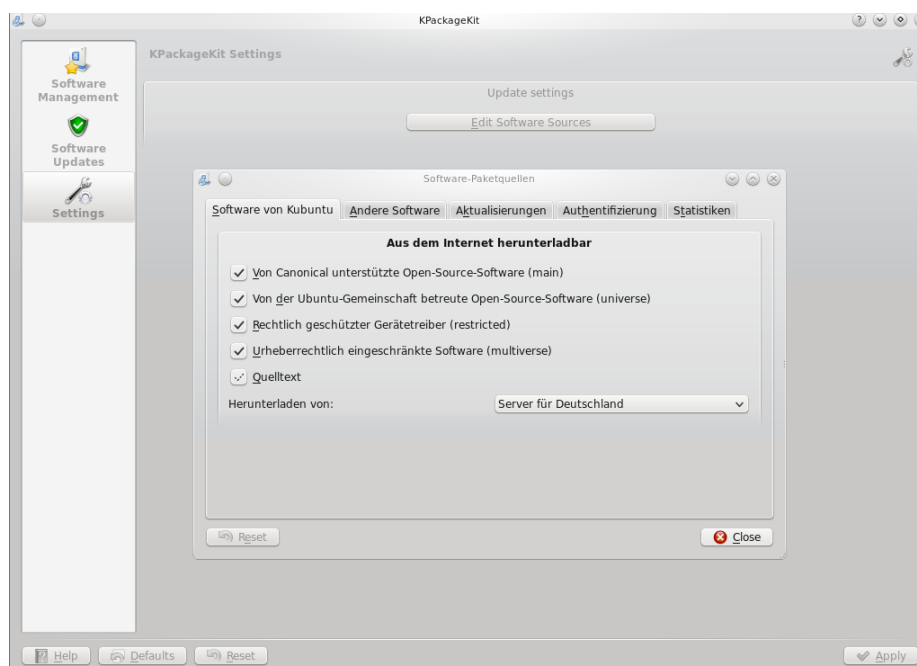


Figure 2.1: Administration des sources de KPackageKit

est 10.04 et Maverick est 10.10). La dernière partie est le type de dépôt qui est *contrib* dans notre cas.

### 2.1.2 Mac

La plateforme Mac n'a pas de paquets actuellement . Mais Meganizer devrait fonctionner sur Mac OS. Aussi vous devez compiler les sources (s. 2.1.4).

### 2.1.3 Windows

Télécharger l'installateur de <http://ftp.engsas.de/stable/win/Meganizer-0.5.0-rc1-win32.exe>, exécutez le et suivez les instructions.

Si vous ne voulez pas configurer un serveur MySQL sur cette machine, n'activez pas *Télécharger et installer MySQL-Server* et lisez 2.3 après avoir fermé l'installateur. Sinon choisissez *Télécharger et installer MySQL-Server* tel que Fig. 2.3 le montre. Après avoir cliqué sur *Suivant*, le téléchargement commencera. Ça peut prendre un certain temps, puisqu'on doit télécharger environ 40MB. Quand le téléchargement est fini, l'installation démarre automatiquement. Alors SVP suivez les instructions. A la dernière page soyez sûr que *Configurer maintenant* soit activé tel que montré à la Fig. 2.4. Au dialogue surgissant, choisissez la configuration standard(v. Fig. 2.5). Ainsi on est certain que le serveur MySQL est bien démarré en tant que démon en arrière plan à chaque fois qu'on démarre windows. Important : On doit aussi se rappeler le mot de passe de l'utilisateur root.

Si cette partie est finie, SVP finissez la configuration de Meganizer. A la dernière page, vous pouvez choisir, si Meganizer doit être démarré juste après automa-

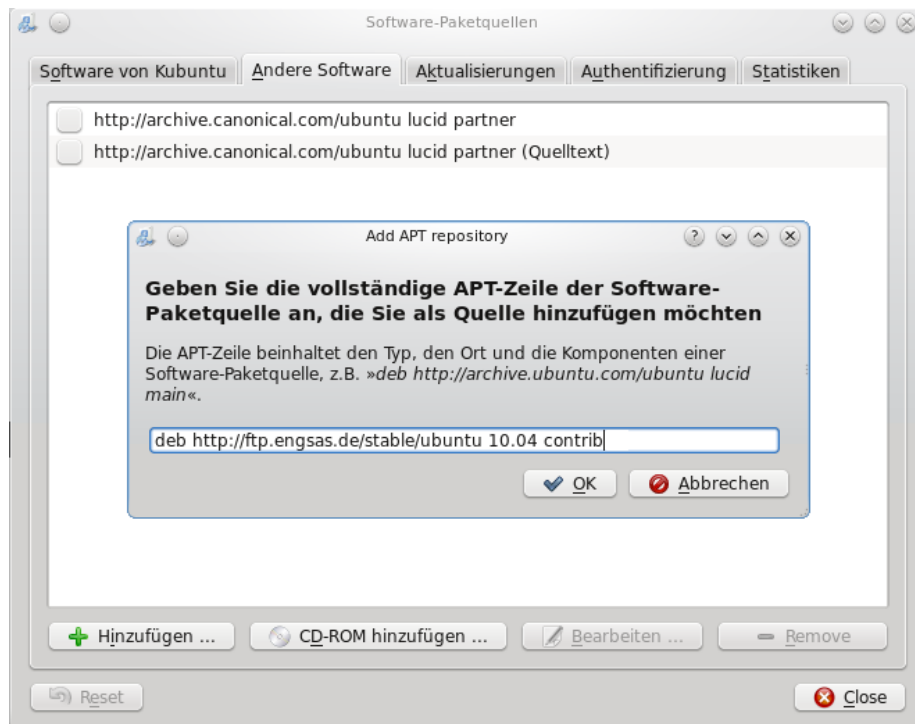


Figure 2.2: Ajouter des sources à KPackageKit

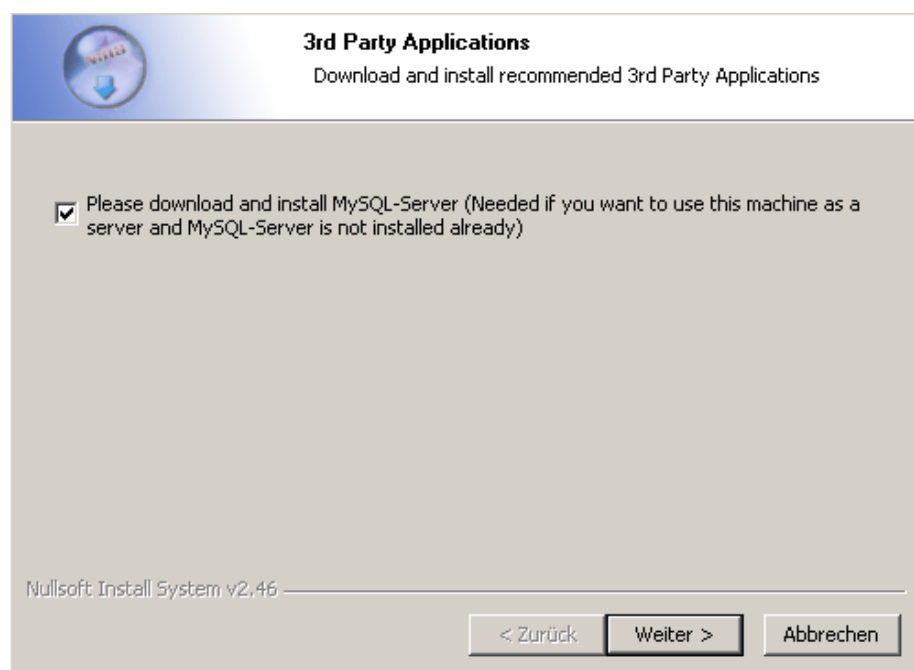


Figure 2.3: MySQL-Server téléchargement et installation

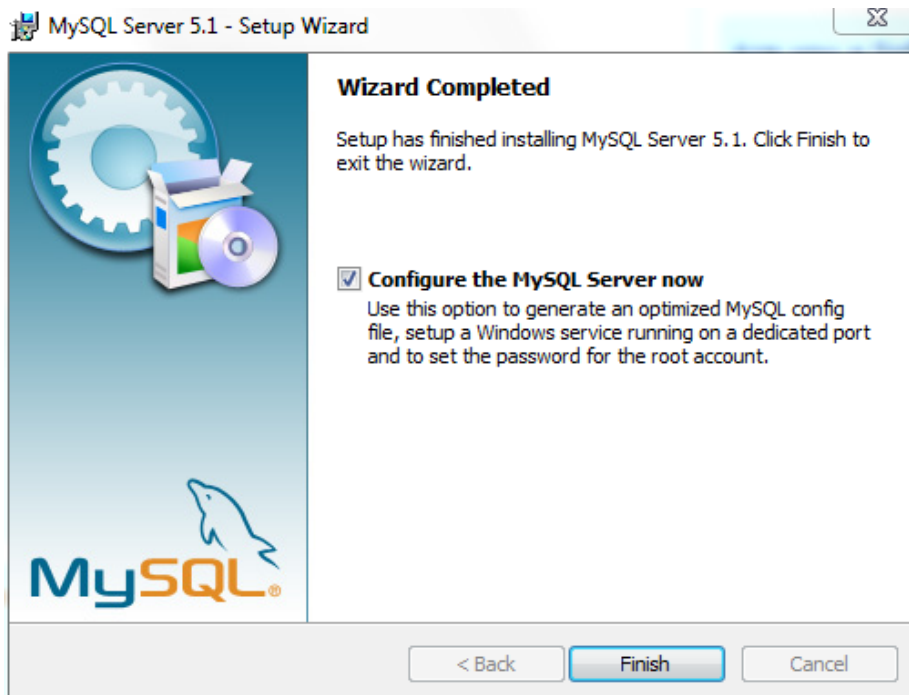


Figure 2.4: Choisir configurer maintenant à la dernière page de l'installation

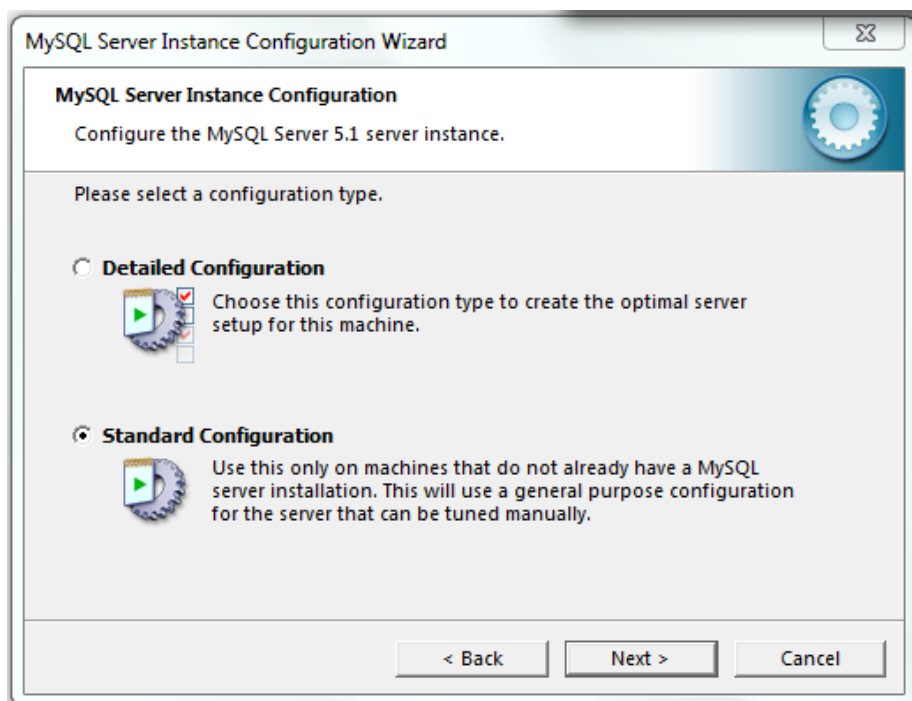


Figure 2.5: Choisir la configuration standart

tiquement. Pour ouvrir la documentation en ligne, choisissez *Afficher Readme* également. La prochaine étape est la configuration de Meganizer, qui est décrite à 2.3. La-bas vous pouvez décider de créer, ou pas, une nouvelle base de données ainsi qu'un nouvel utilisateur.

### 2.1.4 Construire à partir des sources

#### Linux

Télécharger les sources à partir <http://ftp.engsas.de/stable/src> et décompresser les. Ensuite vous pouvez regarder le fichier de dépendances, `dependencies.xml`, dans le sous-répertoire `src` pour savoir quel logiciel est nécessaire pour construire Meganizer. Si vous avez installé toutes les dépendances et commuté aux sources décompressées, vous pouvez contruire et installer Meganizer avec :

```
cmake -DWITH_ALL_PLUGINS=ON \
-DL10N_ALL=ON ./
make install
```

#### Mac

#### Windows

Installer

- Qt 4 avec MinGW de <http://qt.nokia.com/downloads>
- CMake de <http://www.cmake.org/cmake/resources/software.html>
- OpenSSL de <http://www.slproweb.com/products/Win32OpenSSL.html>
- QCA2-src paquet pour MinGW de <https://sourceforge.net/projects/kde-windows/files/qca>
- LibEngsas de <https://trac.engsas.de/libengsas>

Editer `qca\cmake\modules\FindOpenSSL.cmake` et décommenter la ligne

```
MARK_AS_ADVANCED(OPENSLL_INCLUDE_DIR OPENSLL_LIBRARIES)
```

de façon à ce qu'elle soit ainsi :

```
#MARK_AS_ADVANCED(OPENSLL_INCLUDE_DIR OPENSLL_LIBRARIES)
```

maintenant.

De plus, vérifiez que le répertoire `MinGW\bin` et celui de QT sont listés dans la variable chemin. Pour faire ça, cliquez droit sur *Espace de travail* et choisissez *Propriétés*. Ensuite vous pouvez éditer les variables d'environnements avec tab *Avancé* (v. Fig. 2.6).

Configurer QCA avec CMake et vérifier que QCA est bien configuré `CMAKE_BUILD_TYPE` réglé sur `Release`, si vous voulez construire Meganizer avec `BUILD_DEBUG=Off` (tel que recommandé). Après ça, vous pouvez construire et installer QCA avec `mingw32-make install`. Après l'installation, aller dans le répertoire installé `qca`



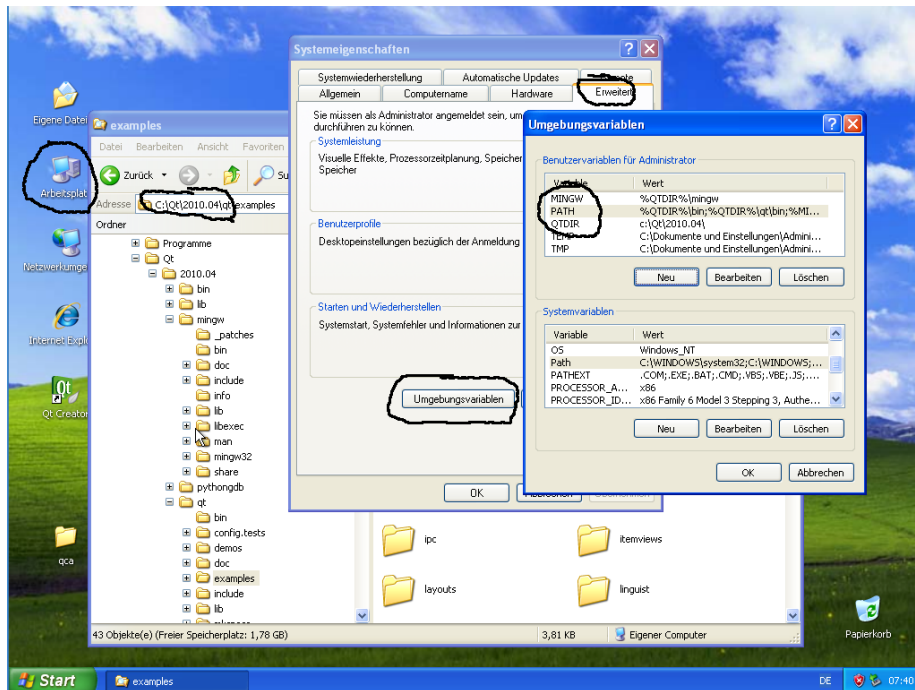


Figure 2.6: Configurer les variables d'environnement de Windows XP

(Standart: *c:\Programme\QCA\bin*) et exécuter

*qcatool2.exe*

et vous devriez voir les lignes suivantes :

Available Providers:

qca-openssl

This product includes cryptographic software written by Eric Young  
([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com))

L'étape suivante est de construire le greffon mysql pour QT.

La dernière étape avant de configurer et construire Meganizer est de configurer et construire LibEngsas. Pour ça décompresser les sources téléchargées, configurer, construire et installer avec

```
cmake -DBUILD_DEV=ON ./
mingw32-make install
```

Enfin la dernière partie, configurer, construire et installer Meganizer avec

```
cmake -DWITH_ALL_PLUGINS=ON \
-DL10N_ALL=ON ./
mingw32-make install
```

Pour lancer Meganizer après, juste taper

*epartexe meganizer*

## 2.2 Installer and configurer la base de données

### 2.2.1 Linux

Seul cette partie est nécessaire, si vous n'avez pas déjà configuré une base de données. Si c'est fait pour Meganizer, mais que Meganizer n'est pas configuré pour utiliser cette base de données, vous pouvez passer ce paragraphe.

Meganizer utilise MySQL comme base de données. Cependant vous devez être sûr que MySQL-Server tourne sur le système dédié. Puisque MySQL-Server est presque dans chaque distribution, cette tâche est remplie la plupart du temps par le gestionnaire de paquetst. SVP suivez ensuite 2.3. A ce moment là, vous pourrez créer une base de données et un nouvel utilisateur aussi.

### 2.2.2 Mac

D'abord, vous devez MySQL-Server. SVP suivez ensuite 2.3. A ce moment là, vous pourrez créer une base de données et un nouvel utilisateur aussi.

## 2.3 Configurer Meganizer

Meganizer utilise un assistant pour vous guider à travers la première procédure de configuration et plus tard, la mise-à-jour. La plus importante étape consiste dans la configuration de la connection à la base de données(v. fig. 2.7). Si *Créer une base de données* est activé, Meganizer vous demande d'entrer avec les privilèges administrateur et crée la base de données. Pour créer un utilisateur, configurer son mot de passe et lui donner les droits nécessaires, choisir *Créer un utilisateur*. Après ça, l'assistant crée la structure nécessaire à la base données ou met-à-jour une plus ancienne structure existante.

**Datenbank Einstellungen**

Typ: QMYSQL ▼

Rechner: localhost

Datenbank: meganizer

☐ Aktiviere SSL

Datenbank oder Nutzer erstellen

☒ Datenbank erstellen

☒ Nutzer erstellen

Nutzername: Mustermann

Passwort: ●●●●●●

9%




Figure 2.7: Configuration de la base de données avec l'assistant

## Chapter 3

# Bases and philosophie

### 3.1 Utilisation basique

Le départ de chaque opération à partir d'un média est la recherche de celui-ci. Cette façon de procéder a été retenue, pour vous éviter d'insérer le même média plusieurs fois, parce-que normalement vous devriez déjà avoir trouvé celui qui est déjà dedans, avant de pouvoir en insérer un autre. Le second avantage de ce procédé, c'est l'intégration de sources externes (comme Amazone), que vous pouvez utiliser en tant que nouveau media.

Actuellement, pour faire la recherche, le gadget chercher est utilisé (v. fig. 3.1). Celui-ci se trouve sur le côté gauche après le premier démarrage. Cette fenêtre est un gadget intégré, comme beaucoup, parmi ceux utilisé dans Meganizer. Cependant, vous pouvez déplacer, changer la taille ces gadgets comme vous le désirez. Si vous avez fermé un gadget que vous voulez utiliser plus tard, vous pouvez le réafficher avec un clic sur l'entrée correspondante à *Vue* menu. Meganizer sauve la disposition et les tailles des gadgets à toutes les sorties de l'application et reconstitue leur disposition au prochain redémarrage. De cette façon vous avez votre disposition préférée, mais les gadgets fermés n'apparaissent pas automatiquement après un relancement.

Si vous avez des problèmes pour associer les icônes aux actions correctes au début, vous pouvez formuler le texte correspondant au dialogue de configuration. Après le texte est affiché au-dessous des icônes. Le dialogue de configuration peut être atteint par l'intermédiaire de *Configurations* entrée a *Editer* menu.

### 3.2 Numéro d'Identification du Média (MIN)

MIN est utilisé pour identifier un média (s. Tab. 3.1). Mais beaucoup de types de médias ont différents types de numéros. Même le même type de support peut avoir différents numéros dans différentes régions, également quelques médias ont plus d'un type de nombres. Si vous changez le MIN d'un média, le système essaye de détecter le type de numéros et de le placer en conséquence. Mais il peut être du type que vous voulez employer, il n'est mis par défaut. Ainsi vous pouvez ajouter un nouveau type et vous devez manuellement choisir ce type. Si le système sait, que vous saisissez son entrée, il essayt également de valider votre numéro introduit.

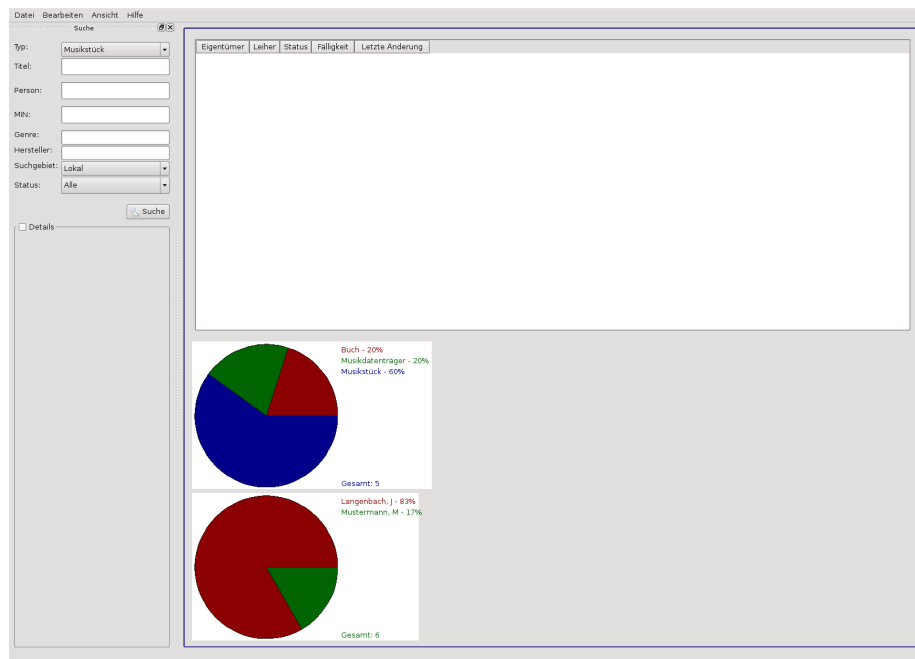


Figure 3.1: Interface utilisateur de l'application après le démarrage

Table 3.1: Survol des différents MIN				
Type	Description	Media	Convertible	
EAN	Européen Article Numéro	tous	ISBN-13, UPC	
ISBN-13	International Standard Books Numéro	Livres	ISBN-10	
ISBN-10	International Standard Book Numéro	Livres		
UPC	Universel Produit Code	CD's, Films, DVD		

### 3.3 Fabricants avec différents types de supports connexes à MIN

Les fabricants ont beaucoup de noms parmi les différents types de supports. Connexe aux livres ils s'appellent les éditeurs, ou à la musique, ils s'appellent étiquette, etc...

Meganizer reflète ces différences au média spécifique éditant le dialogue. Mais fondamentalement, ces différences ne sont pas employées du tout. Par conséquent vous pouvez choisir une étiquette spécifique en tant qu'éditeur, sans réintroduire toutes les données et vice versa et la réutilisation des fabricants est très facile et rapide. Pour apprendre comment vous pouvez éditer des fabricants, voir la section 4.7.2.

Connexe au MIN, des fabricants peuvent être identifiés par une partie spéciale du MIN. Ce n'est pas possible avec tous les types de MIN, mais les plus importantes, l'EAN, le permet. Pour illustrer une telle relation, allez voir l'EAN suivant d'un fabricant.

- 9783404156856
- 9783404123544
- 9783785722565
- 9783404616138
- 9783404150717

Avec l'aide de ces nombres, il est tout à fait évident, que le fabricant peut être au moins identifié par 9783404 (puisque 9783 est la combinaison des livres en Allemagne).

Si Meganizer connaît ces relations, il peut assigner à tous les livres nouveaux supplémentaires un EAN commençant par 9783404 du fabricant déjà connu. Pour calculer une telle relation Meganizer doit connaître au moins les différents médias du même fabricant. Le calcul est commencé automatiquement après que vous ayez ajouté un nouveau média. Vous pouvez également le commencer manuellement par un clic sur *Vérifier le fabricant* au *Editer* menu. Ces résultats sont stockés dans la base de données locale. Après Meganizer essaie de détecter le fabricant à l'aide du MIN du nouveau média et choisit le bon automatiquement, si possible. A l'aide de ce processus, ajouter de nouveaux médias est déjà accéléré sensiblement et aucune donnée externe n'est employée. Mais le grand inconvénient est, que chaque utilisateur de Meganizer doit ajouter quelques médias d'un fabricant avant qu'il puisse calculer la relation et doit ajouter d'autres médias pour tirer bénéfice de ces efforts. Un autre grand inconvénient est que cet utilisateur doit ajouter les données du fabricant par lui-même.


Pour solutionner ces problèmes, Meganizer supporte également l'utilisation d'une base de données externe de fabricants et de leur relation aux gammes MIN. Elle entre en contact avec le serveur MIN, écrit et récupère une liste de fabricants possibles avec toutes leurs données. L'utilisateur peut changer l'utilisation ou les données comme il voudra. Le serveur est également utilisé au dialogue d'édition des fabricants, si un nouveau fabricant est ajouté. Mais pour fournir ce fichier central, la relation entre les fabricants et des MIN doivent être connues. C'est pourquoi Meganizer vous demande d'envoyer vos relations calculées au fichier

central. Les données envoyées ne contiennent aucune information privée. Juste les données du fabricant et de la partie MIN relative (aucun MIN complet n'est envoyé, par exemple seulement 9783404 est envoyé). Après l'envoi des données, nous les passons en revue et ajoutons les données au serveur. Ensuite chacun des autres utilisateurs profitent de ces données. Il faut se rendre compte, que celui qui envoie des données au fichier central est obligé d'aller chercher ces données dans Meganizer et profite des avantages décrits ci-dessus (les relations localement stockées sont employées en tous cas). Vous pouvez également accéder au serveur par l'intermédiaire du navigateur à <http://mins.engsas.de>.

## Chapter 4

# Utilisation

### 4.1 Recherche de Media

La recherche des médias se fait par l'intermédiaire du gadget de recherche, qui est placé à l'aile gauche. Vous devriez commencer le processus en choisissant le type de supports approprié. C'est utile, si vous voulez travailler avec le type de supports choisi plus tard. Le choix d'un type de supports permet d'ajouter, regarder et éditer le type de supports, champs spéciaux (comme des pistes pour des dispositifs de musique). Une recherche avec tous les types de supports, permet seulement de regarder et éditer les propriétés, qui sont partagées par tous les types (comme le titre). Les résultats de votre recherche sont montrés dans la fenêtre principale. La première colonne de la table de résultat vous montre d'où le média provient. Le logo Meganizer indique que les données sont hors de la base de données locale, où n'importe quel autre symbole indique le greffon de recherche spécifique, qui fournit les données (ex. :  pour Amazone). A l'aide de l'option *Domaine* l'inclusion des sources extérieures peut être permise et être forcée. Le moyen standard d'options, celui de la base de données locale est, recherché, pour vos propres médias d'abord. S'il n'y a aucun résultat, la base de données locale est recherchée pour d'autres médias et d'autres personnes. Et des sources finalement extérieures sont questionnées, si rien n'était déjà trouvé .

#### 4.1.1 Utiliser des ressources de sources de données externes (tel Amazone)

Des greffons de recherche sont employés pour rechercher des points d'émission de données externes, si le média n'est pas trouvé dans la base de données locale. En fait seulement Amazone peut être recherchée. Généralement deux étapes doivent être faites. D'abord n'importe quel point d'émission de données a différents types de supports avec différents noms. Par conséquent un raccordement entre les types connus de

Meganizer et le type de sources de données doit être fait (v. Fig. 4.1). Ce dialogue apparaît automatiquement sur la première recherche si aucun rapport n'est établi. Vous pouvez changer le raccordement plus tard dans le dialogue de configuration de la source spécifique.



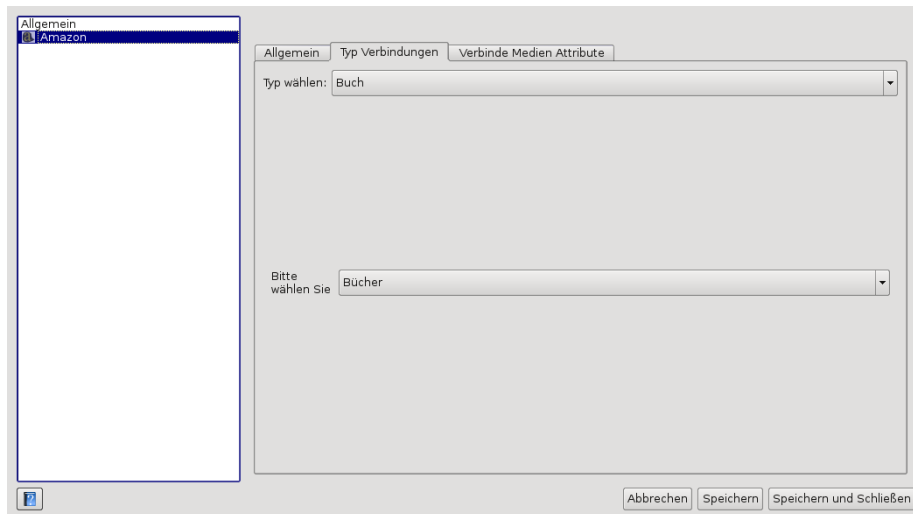


Figure 4.1: Connection entre les types de média de Meganizer et le fournisseur de recherche

Comme seconde tâche, les propriétés spéciales du type de média dans Meganizer doit être relié aux propriétés spéciales du type de point d'émission des données. C'est nécessaire, parce que les connexions ne savent rien au sujet des types spéciaux. Elles connaissent seulement les propriétés standard qui ont été saisies dans le domaine commun (comme le genre, le titre, le fabricant). Le dialogue de raccordement des propriétés apparaît également sur la première recherche et peut être atteint au même lieu dans le dialogue de configuration. Au dialogue (v. Fig. 4.2), choisir une propriété Meganizer et celle qui correspond à la source de données. Ensuite cliquer sur *Connection* pour les connecter. Si vous voulez libérer un raccordement, cliquez dessus et cliquez sur le bouton qui a un moins rouge comme symbol.

#### 4.1.2 Exporter une liste de Media

Si vous voulez exporter une liste de médias, vous devez d'abord composer une recherche, dans tous les médias. Après, vous pouvez choisir les médias que vous voulez dans chaque application. Si vous voulez choisir tous, appuyez sur Ctrl+A ou ne choisissez aucune entrée. Dans les deux cas tous les médias dans la liste seraient exportés. Enfin cliquer sur *Exporter* dans le menu contexte ou à la barre-outils pour commencer l'exportation. Vous pouvez choisir l'endroit et le format de l'exportation. En ce moment le HTML et l'OpenDocument-Format sont fournis.

### 4.2 Ajouter un nouveau Media

L'ajout de nouveau débute avec une recherche sur le media que vous voulez ajouter (v. 3.1). Pour faire ceci, vous devriez commencer par choisir le type de supports voulu. Après les résultats sont affichés en tels qu'avant. Pour ajouter un milieu, choisissez-le avec un clic gauche et choisissez *Ajouter Sélection*

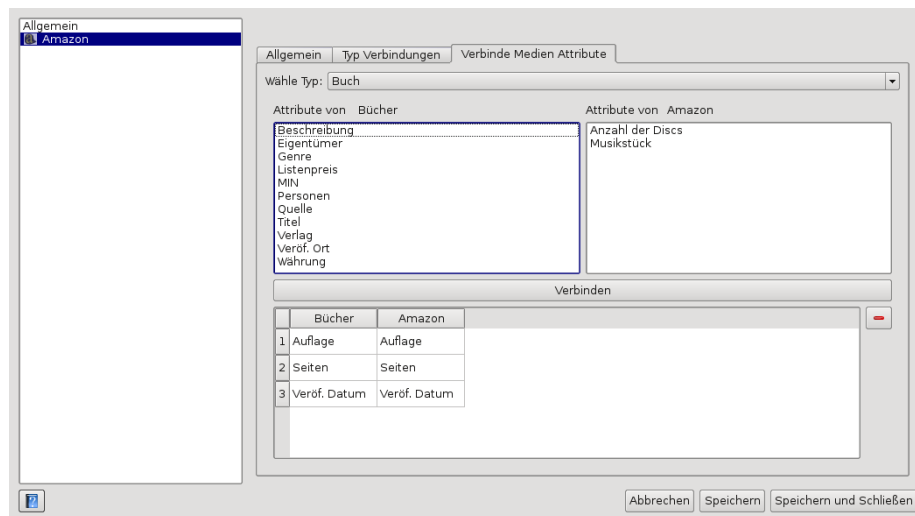


Figure 4.2: Connection des attributs de média

du menu contexte ou de la barre-outils. Ceci ouvre le dialogue de détails où vous pouvez ajuster les propriétés. Vous devriez placer les propriétés de la plus haute importance soigneusement pour être assuré, que vous trouverez les médias encore plus tard. Avec un clic dessus *Ok* le média apparaît et est ajouté à Meganizer l’icon apparaît dans la première colonne. Si aucun résultat n’est trouvé, clic sur *Nouveau* au menu contexte ou à la barre outils.

### 4.3 Editer un Media

L’édition des médias peut être faite à la fenêtre de détail. Vous pouvez l’atteindre au menu contexte ou à la barre outils après sélection du média.

### 4.4 Gestion des Media virtuels

Les médias virtuels sont compris dans Meganizer comme media, qui sont stockés dans la base de données, mais pas présent physiquement. Par exemple, vos souhaits sont les médias virtuels, parce que vous connaissez le média, mais vous ne l’avez pas sur votre étagère. En outre, les idées actuelles pour d’autres ou la littérature peuvent être des médias virtuels.

#### 4.4.1 Souhaits

Dans Meganizer des souhaits sont signifiés comme médias, qu’un propriétaire veut avoir. Par exemple, si vous voulez présenter à quelqu’un, un nouveau livre, le livre est une idée de cadeau et non votre souhait. Ainsi des souhaits sont possédés par la personne qui ont le souhait et peuvent avoir le milieu à un autre moment.

Vous pouvez marquer un milieu en tant que souhait en activant le bouton, ensuite *Souhait* au *Détails du propriétaire* signet à la fenêtre détail du média.

Si vous voulez voir tous vos souhaits (ou ceux de quelqu'un d'autre), démarrez une recherche et sélectionnez *Souhaits* comme *Etat*. Pour exporter la liste, suivez les instructions de 4.1.2.

#### 4.4.2 Idées de cadeau

On peut aussi stocker des idées de cadeau Meganizer. Pour faire ainsi, veillez, à ce que la personne à qui vous voulez donner le présent est déjà dans la base de données. Par conséquent cliquez sur *Utilisateur* du menu *Fichier* pour ouvrir le dialogue utilisateur. Si l'utilisateur n'est pas énuméré, créez un nouvel utilisateur. Mais soyez sûr de laisser le nom d'utilisateur libre, si l'utilisateur n'emploie pas la base de données. Autrement on ne peut manipuler les médias prêtés de cette personne à Meganizer.

Si l'utilisateur est présent, ajoutez le média à la base de données. Après allez à la fenêtre de détail et de là, choisissez *Autre* (v. Fig. 4.3). Du côté droit vous pouvez choisir l'utilisateur à qui vous voulez faire un présent et l'ajouter aux prétendants en cliquant sur la flèche gauche. Si vous ne possédez pas le média vous-même, activez le cadeau pour en faire seulement un média virtuel. Pour enlever quelqu'un, choisissez-le et cliquez sur le bouton avec la flèche qui indique la droite.

Après avoir donné le cadeau à quelqu'un, on peut marquer le média comme *Déjà donné*. L'avantage en est, que Meganizer ajoute le destinataire aux propriétaires du média automatiquement. En plus, il vous enlève de la liste de propriétaire, si vous marquez le milieu comme *Cadeau seulement*. Après le destinataire n'est plus disponible en tant que destinataire pour ce média. Pour marquer un cadeau comme donné, cliquez sur le prétendant au niveau de l'étiquette *Autre* du gadget détail du bouton droit de la souris et choisissez *Déjà donné* du menu contextuel. Pour voir toutes vos idées de cadeau, sélectionnez *Souhaits et cadeaux* comme *Etat* et lancer la recherche. Pour exporter la liste, suivez les instructions de 4.1.2. D'ailleurs les idées de cadeau ne sont pas visibles pour le prétendant.

#### 4.4.3 Littérature

Sous littérature nous comprenons un média, qui est employé à un projet. Un projet peut être quelque chose comme une thèse principale ou un article ou toute autre chose, pour lesquels vous employez d'autres médias. Pour créer un nouveau projet ou changer ceux existants, cliquez sur *Projets* dans le menu *File*. Ce dialogue se comporte comme les dialogues décrits dans ???. Si vous voulez trouver un projet spécifique, saisissez une certaine partie du nom dans le champ de filtre. Dans la liste au-dessous de vous on peut voir les résultats immédiatement (v. Fig. 4.4).

Pour créer un nouveau projet, clic sur *Nouveau* avec le bouton droit ou éditer un existant, le sélectionner et clic sur *Editer*. Après que le côté droit de la fenêtre soit validé, vous pouvez introduire dedans au moins le nom du projet. Les médias en résultant, peuvent être des médias de la base de données locale. Elle peut être placée, selon le résultat du projet dans un nouveau média. Après stockage du nouveau projet, vous pouvez ajouter et enlever du matériel par la tabulation *Matériel*. Pour ajouter, un clic sur le plus, vert et en enlever un, clic sur le, moins, rouge. Vous pouvez écrire un commentaire pour chaque matériel (v. Fig. 4.5).

Meganizer - Edit Medium

Meta Daten MIN's Eigene Details **Sonstiges** Leihe Eigentümer

Listenpreis: 0,00 EUR

Beschenker:

	Name	Vorname
1		

Nutzer:

	Name	Vorname

Nur Geschenk: ☒

Personen Beschreibung

	Name	Vorname	Rolle
1	Fühmann	Franz	Autor

+  
-  
Neue Rolle

Ok Cancel

Figure 4.3: Marquer le média comme idée de cadeau

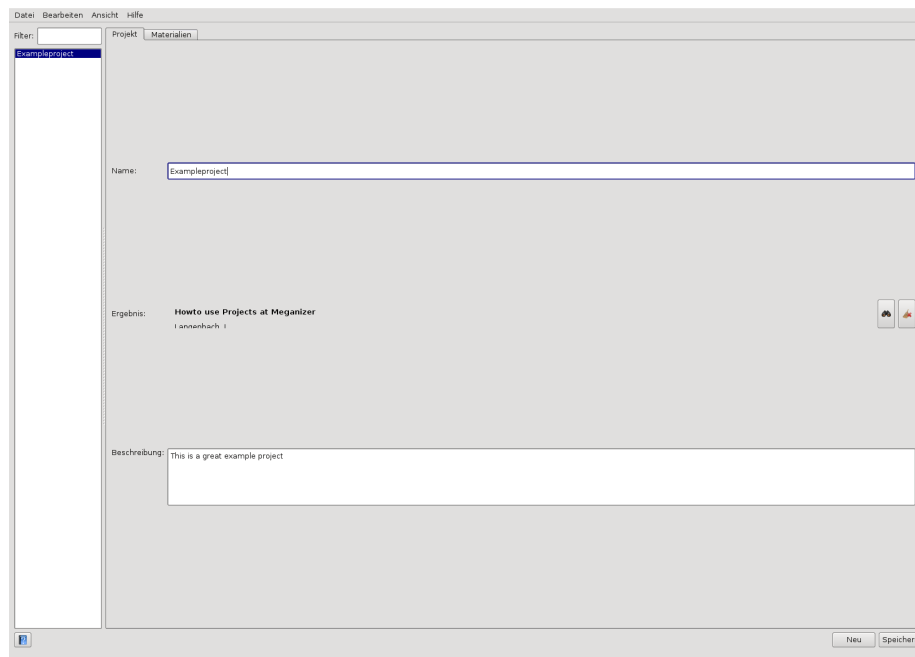


Figure 4.4: L'administration de projet dans Meganizer

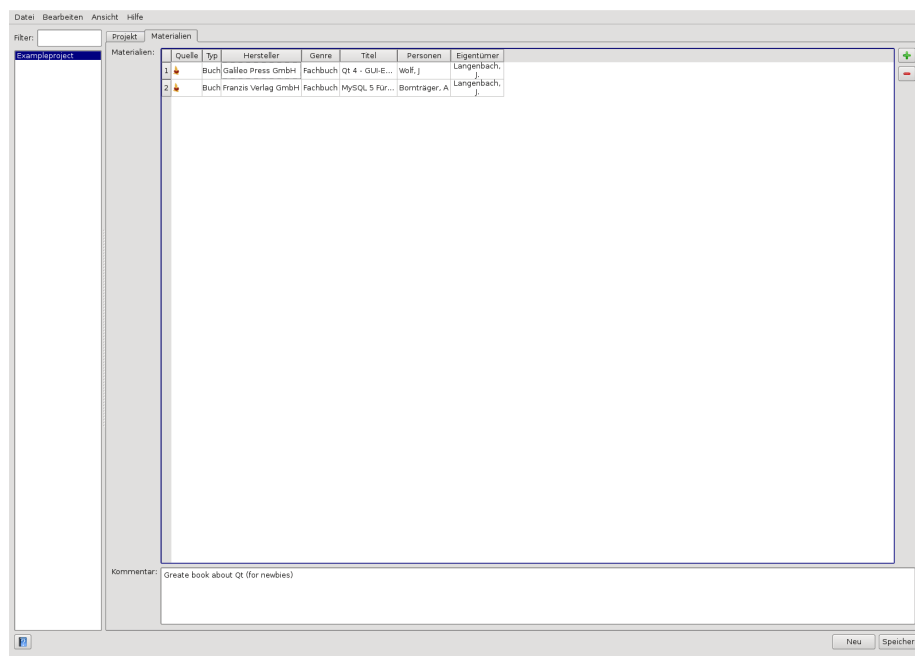


Figure 4.5: Pour le projet médias utilisés

Si vous ne posséder pas le matériel que vous employez à vos projets, vous pouvez les marquer en tant que médias virtuels en activant la boîte à cocher ensuite *Littérature* au signet *Détails propriétaires* de la fenêtre détails.

## 4.5 Achat de Media

On peut acheter des médias directement de Meganizer. En ce moment vous pouvez employer Amazone en tant que revendeur. Hors de Meganizer vous pouvez acheter tous les médias, qui peuvent être trouvés dans des pays ou à n'importe quelles sources extérieures. Si vous trouvez un média que vous voulez acheter, choisissez-le et choisissez *Achat* fDu menu contextuel ou de la barre d'outils. Après une carte d'achats apparaît à droite comme dans la fig. 4.6. Vous pouvez voir, quels médias vous avez choisi et combien et pour quel prix. Également la petite icône à droite en bas de chaque média, vous montre, quel vendeur est choisi. En plus, la couleur du média est employé pour montrer l'état. Le rouge, montre que cette offre n'est pas trouvé. Oranges, montre que des offres sont trouvées, mais pas autant d'articles que vous voulez. Si tout est correct, la boîte apparaît en vert. Si le fond est pointillé, vous pouvez voir, que c'est une offre d'occasion. Quelles offres sont permises, peut être configuré à chaque dialogue de recherche de fournisseur. Par défaut, seulement des nouveaux produits sont choisis (par exemple : Chez Amazone par défaut, les vendeurs de marché sont ignorés).

Pour augmenter la quantité d'un article, la sélectionner et clic sur + ou employer le menu contextuel. Pour la diminuer, vous pouvez également employer le menu contextuel ou presser -.

Avec les touches *Effacer*- vous pouvez l'enlever. Au menu contextuel, vous pouvez également choisir le magasin et l'offre utilisée en plus du magasin choisi. Dans le mode *auto* , Meganizer essaye d'acheter les articles aussi bon marché que possible. Mais essaye également de prendre en considération les coûts d'expédition. Si vous configurez votre caddie comme vous voulez, vous pouvez procéder par un clic sur *Achat*. Meganizer crée tous les caddies nécessaires aux vendeurs et vous réoriente l'un après l'autre au caddie rempli du vendeur. Après cela, tous les médias seront ajoutés à la base de données, si les leurs ne sont déjà dedans.

## 4.6 Prêter des Médias

Meganizer laisse contrôler le processus de prêt des médias, que vous avez empruntés à quelqu'un et que vous avez prêtés à quelqu'un. Prêter est fait par un dialogue spécial. Vous pouvez l'atteindre dans la fenêtre de détail d'un média au signet *Prêter* (v. Fig. 4.7) ou dans le menu contextuel, ainsi que dans la barre d'outils. Ici vous pouvez suivre tout le processus de prêt entier. Le résumé de vos médias prêtés à d'autres est montré à la page de démarrage Meganizer, que vous pouvez atteindre par le menu *Vue* avec un clic sur *Sommaire*.



**Von Bismarck zu Hitler. Ein Rückblick.**

Haffner, S

EAN: 9783426775899

1 x 2.70 EUR = 2.70 EUR



**OpenLDAP 2.4 Das Praxis...**

Liebel, O und Ungar, J

EAN: 9783836211987

4 x 39.90 EUR = 159.60 EUR



**Emil och Ida i Länneberga**

Lindgren, A und Berg, B

EAN: 9789129668995

1 x 0.00 = 0.00



**Das verlorene Symbol: De...**

Brown, D

EAN: 9783785743003

1 x 10.85 EUR = 10.85 EUR



Meta Daten

MIN's

Eigene Details

Sonstiges

Leihe

Eigentümer

	Eigentümer	Leiher	Status	Fälligkeit	Letzte Änderung
1			Verliehen	11.11.11	

Ausleihe anfragen

Ausleihe ablehnen

Leihen

Rückgabe anfragen

Rückgabe erfolgt

Anfrage zurückziehen

Personen

Beschreibung

	Name	Vorname	Rolle
1	Sinhuber	Brigitte	Herausgeber

+

-

Neue Rolle

?

Ok

Cancel

Figure 4.7: Emprunter et prêter des médias



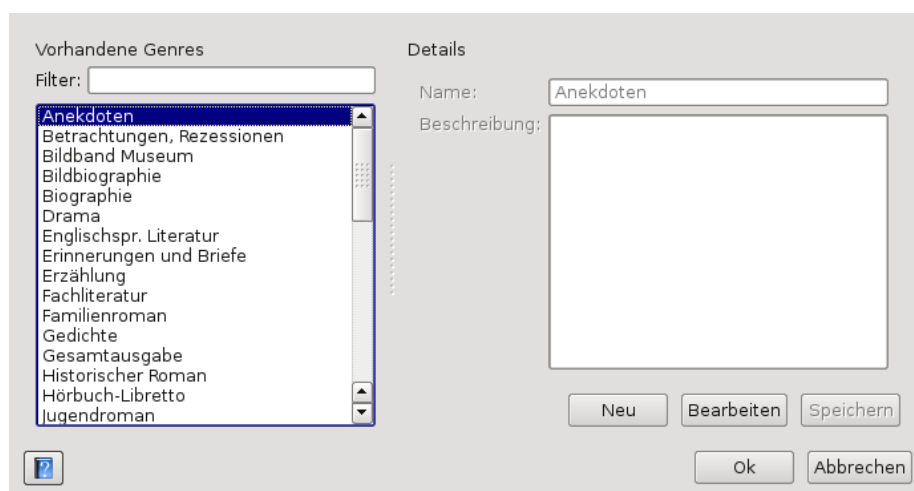


Figure 4.8: Dialogue pour éditer genres

## 4.7 Editer des données à propos des médias

Les données pour les médias peuvent être des données de personnes ou de genres, qui sont mises en commun entre différents médias (également connus sous le nom de clé étrangère). Pour les éditer, Meganizer fournit des dialogues spéciaux, qui sont tous conçus de manière identique (v. Fig. 4.8). Vous trouverez une liste de données existantes spécifiques pour saisir dans la base de données dans la fenêtre gauche (dans cet exemple qui sont des genres). Pour trouver une date spéciale, saisissez une certaine partie du nom pour filtrer dehors les articles non appropriés (s. Fig. 4.9).

Si l'article voulu apparaît, choisissez-le avec un clic gauche et les détails seront montrés du côté droit. Pour modifier l'entrée, cliquez sur *Editer*, effectuez vos changements et clic sur *Sauver*. La dernière action stocke les changements dans la base de données et place le filtre à l'entrée éditée. Ceci est fait, pour choisir automatiquement l'entrée employée la dernière. Pour décommander vos changements, cliquez simplement sur n'importe quel autre article dans la liste du côté gauche, sans appuyez sur *Sauver*. Si vous avez besoin d'un nouvel article, clic sur *Nouveau*. Ceci active le côté droit vide et complète le filtre à partir de la gauche du champ correspondant au nouvel article. Pour ajouter le nouvel article à la base de données, cliquez sur *Sauver*.

Ces dialogues sont montrés automatiquement, si vous voulez ajouter un média à la base de données, qui n'ont pas de clé étrangère unique ou celle-ci n'est pas trouvé dans la base de données. Dans ce cas-là, le filtre est déjà placé à la valeur, qui est tenue par le média. Si ceci mène à une liste vide d'article, changez svp le filtre le plus spécifique, pour trouver un article approprié existant. Pour choisir un article existant, choisissez-le et clic sur *Ok*. Si aucun article existant n'est acceptable (rendez-vous compte des types,...), créez en un neuf comme mentionné ci-dessus. Pour décommander l'insertion dans la base de données, pressez *Annuler*.

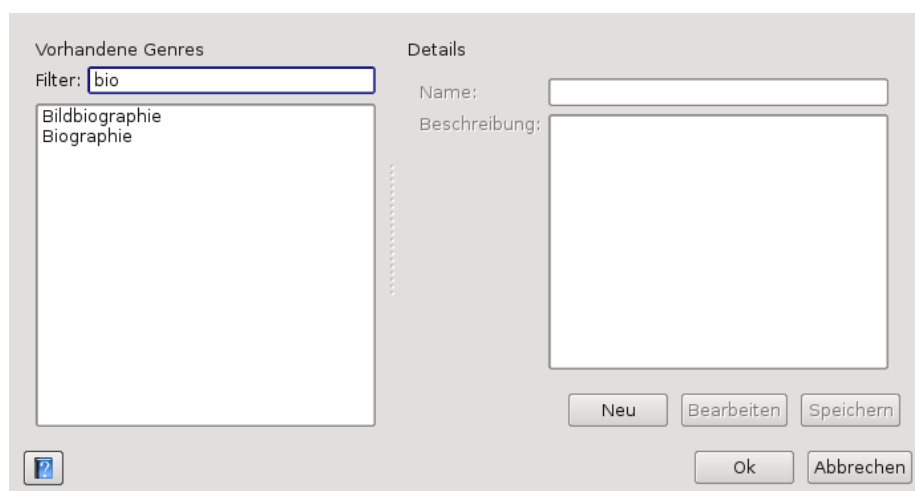


Figure 4.9: Filtres d'entrées

#### 4.7.1 Personnes et Roles

Vous pouvez ajouter les personnes à un média, qui sont impliquées dans le média, comme des auteurs, des compositeurs, des traducteurs, des orchestres et beaucoup d'autres. Le raccordement entre le média et la personne s'appelle *Role*. La plupart des rôles communs sont déjà présents dans la base de données, mais vous pouvez et devriez également ajouter d'autres rôles à la base de données comme vous voudrez. Le dialogue pour faire cela, peut être trouvé à *Roles* dans le menu *Fichier* ou en cliquant sur *Nouveau rôle* dans la fenêtre détails du média.

#### 4.7.2 Fabricants

Chaque média doit avoir un fabricant. Mais pour être plus près du discours de chacun des médias spécifiques, le fabricant est appelé différemment pour les types de supports. Par exemple le fabricant d'un livre s'appelle éditeur, alors que le fabricant d'un dispositif de musique s'appelle l'étiquette. Puisque tous sont identique en fait, un fabricant peut produire différents types de médias, tous les fabricants peuvent être employés pour tous les types de médias. C'est également la raison, pourquoi l'entrée *Fabricant* dans le menu *Fichier* conduit au dialogue d'édition du fabricant.

Pour questionner le fichier central avec le nom donné du fabricant, cliquez sur la flèche verte, ronde. Vous pouvez choisir, si le résultat dépasse tous les champs ou seulement les ceux qui sont vides. Si un tel bouton ne n'existe pas, vous pouvez mettre l'envoi des relations entre les MIN et les fabricants du fichier central. Vous pouvez changer ça au dialogue d'arrangements. D'autres détails au sujet du fichier central peuvent être trouvés à la section 3.3.

### 4.7.3 Genre

Les genres sont aussi indépendant du type de média. Le dialogue concerné peut être atteint par le menu *Genres* de *Fichier*.

## 4.8 Sauvegarde et restauration de la base de données

Pour créer une sauvegarde de la base de données, la *Sauvegarde de la base de données* dans le dialogue *Editer* suffit. Au dialogue prochain, choisissez le nom de fichier et l'endroit qui devrait être employé pour exporter. Cliquez dessus après *Exporter* pour démarrer le traitement. Le dossier créé contient la base de données entière dans le format de SQL. Depuis la reconstitution le support n'est pas soutenu par le GUI, vous devez le relier au mysql-serveur par l'intermédiaire de la ligne de commande et créer des base de données vides (v. 2.2). La sauvegarde se fait avec

```
use NAME_OF_EMPTY_DATABASE;  
source PATH_TO_SQL-FILE;
```

ensuite.

## 4.9 Handling of external MimeTypes