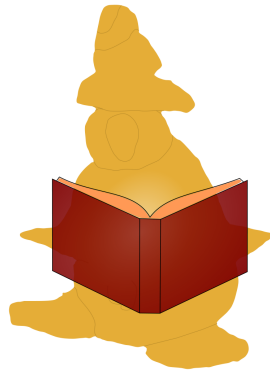


Handbuch Meganizer



EngSaS - Engineering Solutions and Services Langenbach

29. November 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Einstieg	2
2	Installation und Konfiguration	3
2.1	Installatation von Meganizer-Paketen	3
2.1.1	Linux	3
2.1.2	Mac	4
2.1.3	Windows	4
2.1.4	Erstellen aus den Source	6
2.2	Installation und Konfiguration des Datenbankservers	9
2.2.1	Linux	9
2.2.2	Mac	9
2.3	Konfigurieren von Meganizer	9
3	Grundlagen und Philosophien	11
3.1	Grundlegende Vorgehensweise	11
3.2	Medium Identification Number	11
4	Benutzung	13
4.1	Suche nach Medien	13
4.1.1	Nutzung von externen Datenquellen (wie Amazon)	13
4.1.2	Medienlisten exportieren	14
4.2	Ein neues Medium hinzufügen	14
4.3	Medien bearbeiten	15
4.4	Virtuelle Medien verwalten	15
4.4.1	Wünsche	15
4.4.2	Geschenkideen	16
4.4.3	Literatur	16
4.5	Medien kaufen	18
4.6	Medien Verleihen	19
4.7	Daten für Medien verwalten	21
4.7.1	Personen und Rollen	22
4.7.2	Hersteller	23
4.7.3	Genre	23
4.8	Datenbank Sicherung und Wiederherstellung	23
4.9	Nutzung externer Dateitypen	24

Kapitel 1

Einstieg

Meganizer hilft Ihnen Ihre Mediensammlung zu organisieren. Die Katalogisierung wird allerdings nur als Basis betrachtet, damit weitere nützliche Funktionen angeboten werden können. So können Sie Ihre Wünsche verwalten und genauso auch Ihre Geschenkideen für andere. Sie können auch Literaturlisten für Projekte (z.B. Studienarbeiten, Bücher, Artikel, ...) anlegen und exportieren.

Kapitel 2

Installation und Konfiguration

Meganizer können Sie auf zwei Arten installieren. Die bevorzugte und einfache Variante ist, bereitgestellte Pakete (s. 2.1) für Ihre Plattform (z.B. Windows, Ubuntu, OpenSUSE, ...) zu nutzen. Der zweite Weg besteht darin, die Quellen herunterzuladen und zu übersetzen. Sollten Sie in diesem Fall Amazon nutzen wollen, müssen Sie allerdings über einen AWS Zugang verfügen. Für die bereitgestellten Pakete ist er nicht nötig!

2.1 Installatation von Meganizer-Paketen

2.1.1 Linux

Um das Programm zu installieren, ist es nötig, unser Softwareverzeichnis (Repository) zu Ihren Quellen hinzuzufügen. Die für Sie nötigen Quellen finden Sie auf unserem Downloadserver <http://ftp.engsas.de/stable>. Den Ordner bestimmen Sie wie folgt

<http://ftp.engsas.de/stable/IHRE-DISTRIBUTION/DISTRIBUTION-VERSION>
(Beispiel Ubuntu Lucid (10.04):

<http://ftp.engsas.de/stable/ubuntu/10.04/meganizer.sources.list>).

Wie Sie diese Datei bzw. deren Inhalt einrichten, erfahren Sie in dem speziellen Artikel zu Ihrer Distribution (s. Tabelle 2.1) oder bei Verwendung von PackageKit im nächsten Abschnitt. Anschließend können Sie Meganizer mit Hilfe Ihrer Paketverwaltung installieren. Haben Sie noch keine Datenbank installiert, so fahren Sie mit 2.2.1 fort. Andernfalls springen Sie zu 2.3.

Mit PackageKit können Sie bei einigen Distributionen (z.B. Ubuntu) eine Paketquelle einrichten. Dazu starten Sie PackageKit durch einen Aufruf in Ihrem

Tabelle 2.1: Hilfen zur Quelleneinrichtung

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

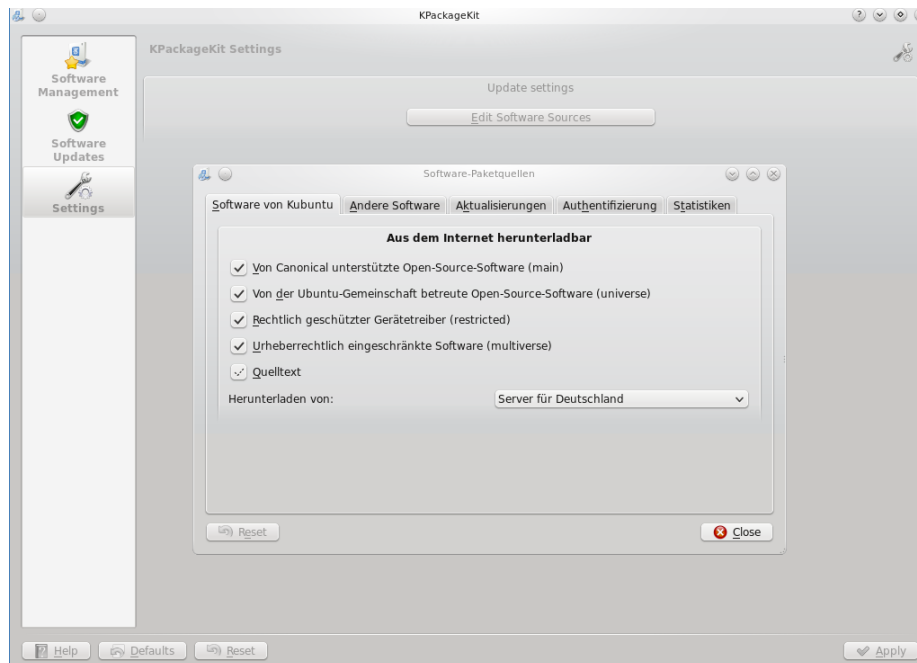


Abbildung 2.1: Quellenverwaltung in KPackageKit

Programmmenü der Oberfläche (z.B. KDE-Menü -> System -> Software hinzufügen oder entfernen). Anschließend wählen Sie Einstellungen und klicken auf *Edit Software Sources* (s. Abb. 2.1). Dort wechseln Sie auf den Reiter *Andere Software* und klicken auf *Hinzufügen* (s. Abb. 2.2). Anschließend geben Sie die entsprechende URL ein, die auf unser Repository zeigt. Sie beginnt mit *deb* für Debian Repositories, welches von der URL zum Repository gefolgt wird. Daraufhin wird die Version Ihrer Distribution angegeben (Ubuntu Lucid entspricht 10.04 und Maverick 10.10) sowie die Art des Repositories, in unserem Fall *contrib*.

2.1.2 Mac

Mac wird zur Zeit noch nicht mit fertigen Paketen unterstützt. Die Software ist allerdings unter Max OSX lauffähig, zum weiteren Vorgehen, lesen Sie Bitte 2.1.4.

Haben Sie noch keine Datenbank installiert, so fahren Sie mit 2.2.2 fort. Andernfalls springen Sie zu 2.3.

2.1.3 Windows

Laden Sie den Installer für Windows unter <http://ftp.engsas.de/stable/win/Meganizer-0.3.2-win32.exe> herunter. Anschließend können Sie die Installation mit einem Doppelklick auf die Datei starten. Der Installer führt Sie dann durch die Installation.

Ist bereits eine Datenbank für Meganizer eingerichtet, wählen Sie *Download and install MySQL-Server* nicht aus, sondern fahren nach Abschluss der Installati-

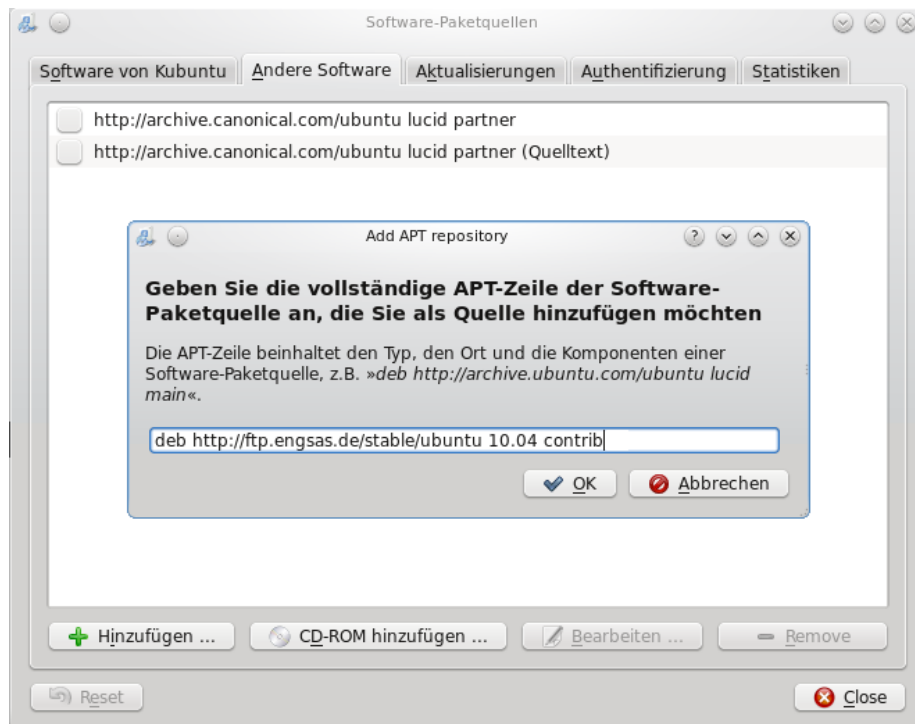


Abbildung 2.2: Quelle hinzufügen in KPackageKit

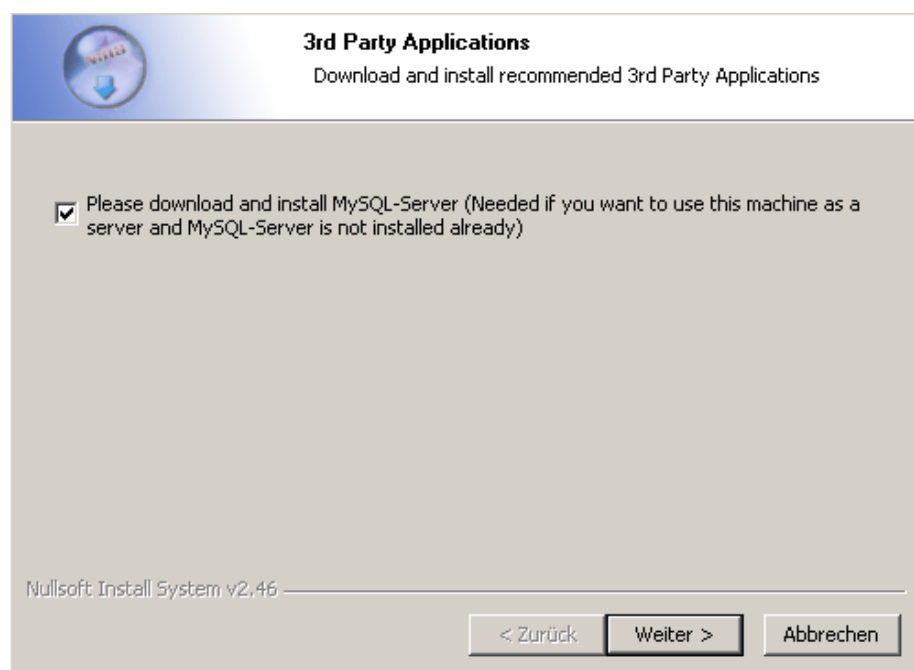


Abbildung 2.3: MySQL-Server herunterladen und installieren lassen

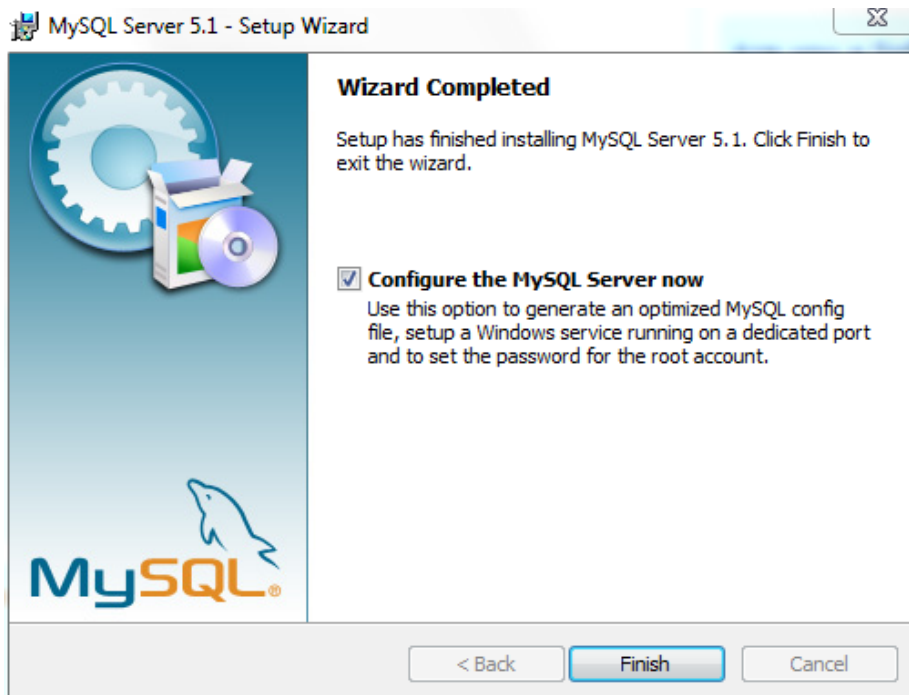


Abbildung 2.4: Wählen Sie im letzten Schritt des Installers *Configure now* aus

on mit 2.3 fort. Soll hingegen auf dem Rechner, auf dem Sie die Installation durchführen, eine Datenbank eingerichtet werden und MySQL-Server ist noch nicht installiert, wählen Sie *Download and install MySQL-Server* wie in Abb. 2.3 zu sehen ist. Anschließend startet nach einem Klick auf *Weiter* der Download des Installers. Dies kann einige Zeit dauern, da ca. 40MB heruntergeladen werden müssen. Nach erfolgreichem Download wird das Setup automatisch gestartet. Folgen Sie nun den Anweisungen des Assistenten. Erreichen Sie den letzten Schritt, stellen Sie sicher, dass *Configure now* aktiviert ist (s. Abb. 2.4). Wählen Sie dort die Standardkonfiguration aus (s. Abb. 2.5). Damit wird MySQL als Dienst bei jedem Start von Windows gestartet. Wichtig ist, dass Sie sich das Passwort des root-Nutzers gut merken.

Nach dem die MySQL-Konfiguration abgeschlossen ist, können Sie das Setup von Meganizer beenden. Auf der letzten Seite kann angegeben werden, ob Meganizer gestartet werden soll. Ist zusätzlich *Liesmich anzeigen* aktiviert, wird die Online-Dokumentation geöffnet. Fahren Sie nun mit 2.3 fort. Dort können Sie auch eine Datenbank und einen Nutzer erstellen lassen.

2.1.4 Erstellen aus den Source

Linux

Laden Sie das Quellpaket von <http://ftp.engsas.de/stable/src> herunter und entpacken es. Die benötigten Abhängigkeiten sind in der *dependencies.xml* des jeweiligen Unterordners aufgeführt. Haben Sie die Abhängigkeiten erfüllt und sind Sie in das Quellverzeichnis gewechselt, können Sie die Anwendung mit Hilfe

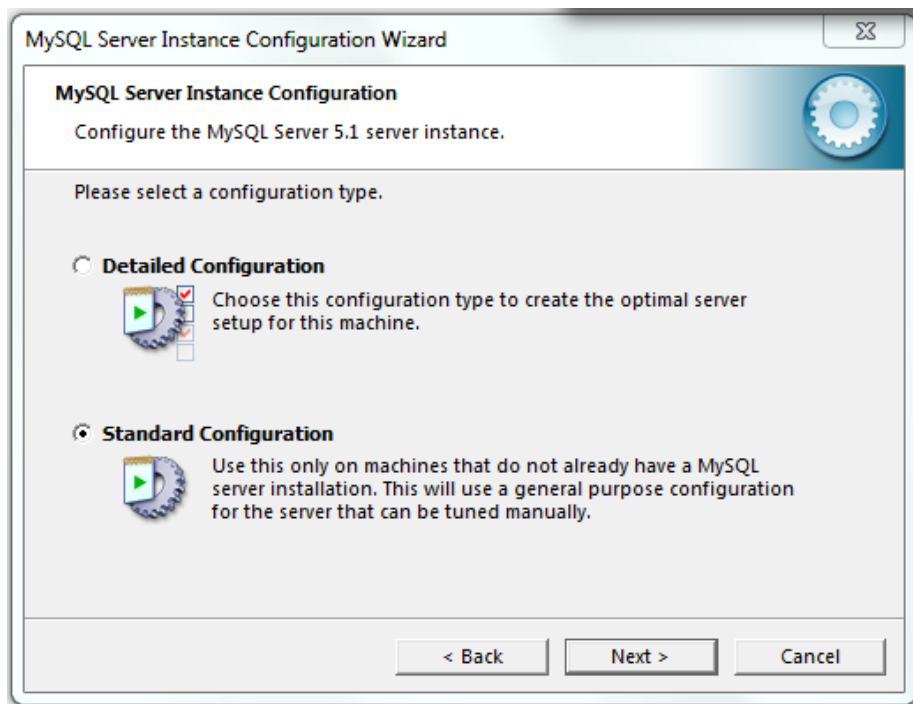


Abbildung 2.5: Wählen Sie die Standardkonfiguration

der Befehle

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

erstellen und installieren.

Mac

Windows

Installieren Sie

- Qt 4 mit MinGW von <http://qt.nokia.com/downloads>
- CMake von <http://www.cmake.org/cmake/resources/software.html>
- OpenSSL von <http://www.slproweb.com/products/Win32OpenSSL.html>
- QCA2-src Paket für MinGW von <https://sourceforge.net/projects/kde-windows/files/qca>

Bearbeiten Sie `qca\cmake\modules\FindOpenSSL.cmake` und fügen Sie einen Kommentar zur Zeile

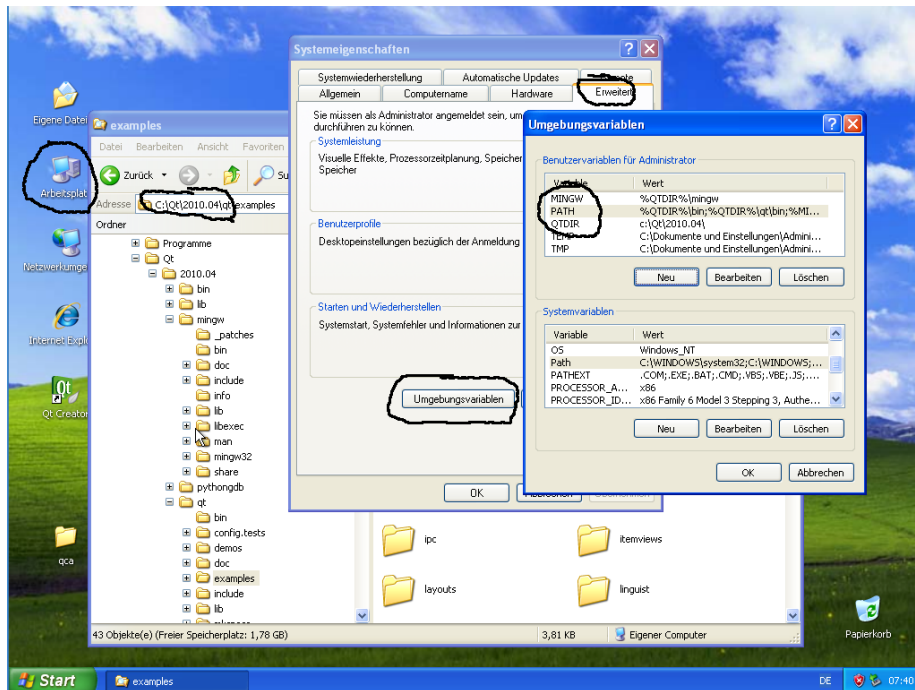


Abbildung 2.6: Setup der Umgebungsvariablen in Windows XP

```
MARK_AS_ADVANCED(OPENSSSL_INCLUDE_DIR OPENSSSL_LIBRARIES)
```

hinzu, so dass sie nun

```
#MARK_AS_ADVANCED(OPENSSSL_INCLUDE_DIR OPENSSSL_LIBRARIES)
```

lautet.

Stellen Sie nun sicher, dass der *MinGW\bin* Ordner aus der Qt-Installation und Qt selbst in Ihrem Pfad enthalten ist. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den *Arbeitsplatz* und wählen *Eigenschaften*. Anschließend können Sie im Bereich *Erweitert* die Umgebungsvariablen bearbeiten (s. Abbildung 2.6). Konfigurieren Sie qca nun mit CMake. Achten Sie dabei darauf, dass Sie QCA mit dem `CMAKE_BUILD_TYPE Release` konfigurieren, falls Sie Meganizer nicht mit `BUILD_DEBUG` (in diesem Dokument wird Meganizer nicht mit `BUILD_DEBUG` gebaut) erstellen möchten. Anschließend können Sie es mit *mingw32-make* erstellen und mit *mingw32-make install* installieren. Nach der Installation wechseln Sie in das Programmverzeichnis der QCA2-Installation (Standard: `c:\Programme\QCA\bin`) und führen

```
qcatool2.exe plugins
```

aus. Die Ausgabe sollte diese Zeilen

Available Providers:

qca-openssl

This product includes cryptographic software written by Eric Young
(eay@cryptsoft.com)

enthalten.

Im nächsten Schritt müssen Sie das MySQL-Plugin für QT erstellen.

Jetzt brauchen Sie nur noch Meganizer mit CMake zu konfigurieren und zu erstellen.

2.2 Installation und Konfiguration des Datenbankservers

2.2.1 Linux

Dieser Abschnitt ist für Sie nur von Bedeutung, wenn Sie noch keine Datenbank eingerichtet haben, sollten Sie lediglich den Zugang zur Datenbank auf diesem Rechner noch nicht eingerichtet haben, haben aber bereits eine Datenbank für Meganizer, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

Meganizer nutzt als Datenbanksystem MySQL, daher müssen Sie zunächst sicherstellen, dass der MySQL-Server auf Ihrem System installiert ist. Anschließend vergewissern Sie sich, dass der Server läuft und bei jedem Systemstart gestartet wird. Da der MySQL-Server in jeder Distribution vorhanden ist, werden die letzten beiden Aufgaben in der Regel durch die Paketverwaltung durchgeführt.

Folgen Sie nun den Schritten in 2.3, um Meganizer zu konfigurieren. Dort können Sie auch eine leere Datenbank sowie einen Nutzer erstellen lassen.

2.2.2 Mac

Haben Sie den MySQL-Server installiert, folgen Sie den Schritten in 2.3, um Meganizer zu konfigurieren. Dort können Sie auch eine leere Datenbank sowie einen Nutzer erstellen lassen.

2.3 Konfigurieren von Meganizer

Meganizer benutzt zur Konfiguration beim ersten Start einen Einrichtungsassistenten. Dieser hilft Ihnen, alle nötigen Einstellungen vorzunehmen. Der wichtigste Schritt ist die Einrichtung der Datenbankverbindung (s. Abb. 2.7). Ist *Datenbank erstellen*, wird Meganizer Sie nach dem Administratorzugang für den Datenbankserver fragen und eine Datenbank erstellen. Durch Aktivieren von *Nutzer erstellen* wird zusätzlich der angegebene Nutzer angelegt und mit dem eingegeben Passwort sowie den nötigen Berechtigungen ausgestattet. Anschließend erzeugt Meganizer automatisch die nötige Datenbankstruktur bzw. aktualisiert eine vorhandene ältere. Alle Einstellungen die Sie hier vornehmen können, können Sie auch über den Menüpunkt *Einstellungen* im Menü *Bearbeiten* erreichen.

Datenbank Einstellungen

Typ:

Rechner:

Datenbank:

☐ Aktiviere SSL

Datenbank oder Nutzer erstellen

☒ Datenbank erstellen

☒ Nutzer erstellen

Nutzername:

Passwort:

☐ 9%

Abbildung 2.7: Die Datenbankeinstellungen im Einrichtungsassistenten

Kapitel 3

Grundlagen und Philosophien

3.1 Grundlegende Vorgehensweise

Egal ob Sie ein Medium suchen oder ein neues anlegen möchten, Sie starten immer mit der Suche nach dem Medium. Das dient zum einen dazu, dass Sie keine Medien mehrfach eingeben, da Sie das vorhandene Medium bereits gefunden haben sollten, bevor Sie das neue hinzufügen können. Zum anderen dient dies dazu, die gefunden Treffer aus externen Quellen (wie Amazon) anzuzeigen, die Sie zur Datenübernahme nutzen können. Für die Eingabe der Suchparameter steht Ihnen das Fenster Suche zur Verfügung, welches sich nach dem ersten Start auf der linken Seite befindet (s. Abb. 3.1). Das Fenster ist wie auch einige andere Fenster ein dockbares Fenster. Das bedeutet, dass Sie das Fenster schließen, vergrößern, verschieben und aus dem Hauptfenster herauslösen können. Sollten Sie es geschlossen haben und benötigen es anschließend wieder, finden Sie für jedes dieser Fenster unter dem Menüpunkt *Ansicht* einen Eintrag, mit dem Sie die Sichtbarkeit an und ausschalten können. Die Anordnung und Sichtbarkeit der Fenster werden gespeichert sobald Sie Meganizer beenden. Beim nächsten Start befinden sich die Fenster wieder in der letzten Anordnung, daher werden nicht sichtbare Fenster auch nicht wieder angezeigt.

Sollten Sie zu Beginn Ihrer Arbeit mit Meganizer Probleme mit der Deutung der Symbole haben, können Sie im Einstellungsdialog auswählen, dass neben dem Symbol auch ein Text angezeigt wird. Den Einstellungsdialog erreichen Sie über den Menüpunkt Bearbeiten in der Menüleiste.

3.2 Medium Identification Number

Die MIN wird genutzt, um ein Medium (s. 3.1) möglichst eindeutig zu identifizieren. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass die verschiedenen Medientypen verschiedene Nummerntypen besitzen. So werden Bücher z.B. mit der ISBN-13 bzw. mit der ISBN-10 identifiziert. CD's und Videos hingegen mit UPC-A Nummern. Hinzu kommt, dass Medien weitere Nummern besitzen können, die in Ihrer Vielzahl kaum zu überblicken sind. Dabei sind insbesondere Musikstücke

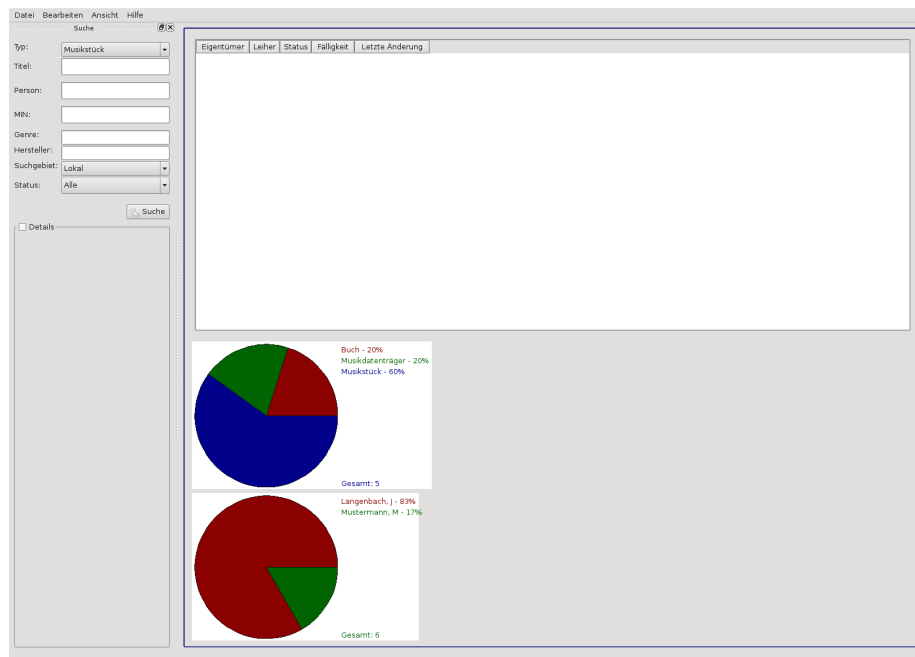


Abbildung 3.1: Programmoberfläche nach dem Start

Tabelle 3.1: Übersicht über verschiedene MIN's


Type	Description	Medias	Convertible
EAN	European Article Number	Alle	ISBN-13, UPC
ISBN-13	International Standard Book Number	Bücher	ISBN-10
ISBN-10	International Standard Book Number	Bücher	
UPC	Universal Product Code	CD's, Filme, DVD	

als Medientyp von Bedeutung, da Ihnen oft spezielle Verzeichnisnummern wie Nummern aus dem Köchelverzeichnis oder dem Bachwerkeverzeichnis zugeordnet werden. Aus diesem Grund bietet das System einige wichtige Nummernsysteme von sich aus an (s. Tab. 3.1). Um Ihnen jedoch die Flexibilität zu geben, auch spezielle Nummernsysteme zu nutzen, können Sie eigene Nummerntypen anlegen. Allerdings kann das System nur bei den ausgelieferten Nummernsystemen Prüfungen und Umrechnungen durchführen.

Kapitel 4

Benutzung

4.1 Suche nach Medien

Die Suche nach Medien erfolgt über das Suchfenster, welches zunächst auf der linken Seite platziert ist. Starten Sie Ihre Suche mit der Auswahl des Medientyps. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie im folgenden Ablauf ausschließlich diesen Medientyp benutzen möchten. Durch die Wahl eines definierten Typens, werden die spezifischen Eigenschaften angezeigt und können ebenfalls bearbeitet werden. Suchen Sie hingegen nach allen Typen, können Sie lediglich Eigenschaften bearbeiten, die alle Medientypen gemeinsam haben (z.B. Titel). Die Suchergebnisse werden nach dem Start der Suche im Hauptfenster angezeigt. Hierbei wird in der ersten Spalte mit einem Symbol erläutert, aus welcher Quelle das Medium stammt. Ist es aus Ihrer Sammlung, wird dies durch das Symbol des Programmes, den Teigmann mit dem Buch, angezeigt. Sollte das Medium aus einer externen Quelle stammen, wird das Symbol für die Quelle dargestellt (z.B.  für Amazon). Über die Suchoption "Suchgebiet", können Sie wählen, ob externe Quellen durchsucht werden. Die Option Standard bedeutet, dass zunächst nach Medien gesucht wird, die Ihnen gehören. Wird dabei kein Ergebnis erzielt, werden lokale Medien anderer Nutzer einbezogen. Führt auch dies zu keinem Ergebnis, werden alle externen Quellen abgefragt.

4.1.1 Nutzung von externen Datenquellen (wie Amazon)

Suchplugins dienen dazu, externe Datenquellen zu durchsuchen, falls das Medium noch nicht lokal vorhanden ist. Zur Zeit kann Amazon durchsucht werden. Generell müssen jedoch zwei Schritte durchgeführt werden. Da jede Datenquelle die Medientypen anders bezeichnet, muss zunächst eine Verbindung zwischen dem Medientyp in appName und dem Typ in der Datenquelle hergestellt werden (s. Abb. 4.1). Diese Abfrage erscheint automatisch, falls der Suchanbieter genutzt wird und noch keine Verbindung angelegt ist. Sollten Sie die Verbindung nachträglich ändern wollen, können Sie dies über den Einstellungsdialog im *Bearbeiten*-Menü und dem jeweiligen Suchanbieter durchführen.

Als zweiten Schritt müssen noch besondere Eigenschaften des Medientyps in Meganizer und dem Medientyp in der Datenquelle verbunden werden. Das ist nötig, da die Plugins keine Kenntnisse über die speziellen Eigenschaften des Medientyps in Meganizer haben und jede Datenquelle andere Daten anbietet.

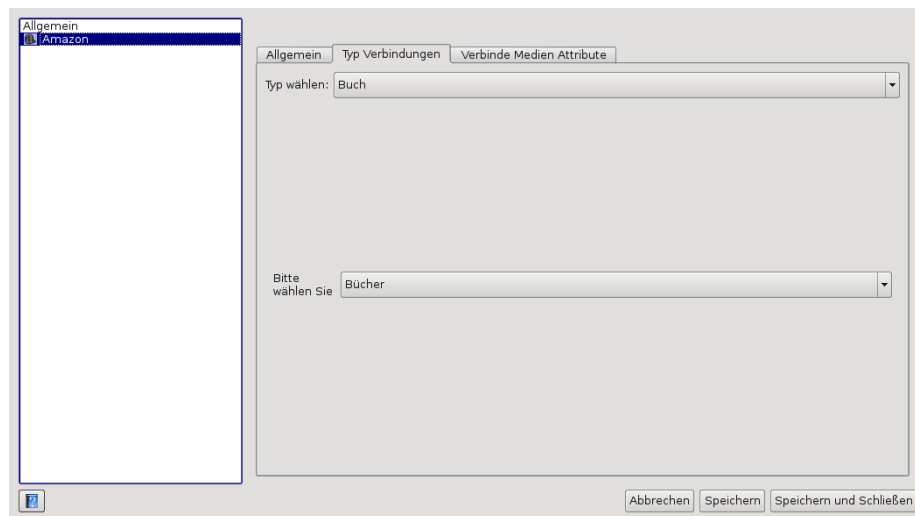


Abbildung 4.1: Verbindung der Medientypen zwischen Meganizer und einem Suchanbieter

So kann mit Amazon z.B. bei einem Buch die Seitenzahl ermittelt werden, dass Genre oder der Veröffentlichungsort aber nicht. Um dieser Vielfalt gerecht zu werden, müssen Eigenschaften der Medien, die nicht standardisiert sind (wie z.B. Titel, Genre, Hersteller) verbunden werden. Dies geschieht im gleichen Bereich des Einstellungsdialog oder ebenfalls bei der ersten Suchanfrage. In diesem Dialog wählen Sie ein Attribut des Medientyps und ein passendes des Suchanbieters. Anschließend klicken Sie auf Verbinden (s. Abb. 4.2). Sollten Sie eine Verbindung lösen wollen, wählen Sie die Verbindung aus und klicken auf das rote Minuszeichen. Anschließend können Sie die frei gewordenen Eigenschaften neu verbinden.

4.1.2 Medienlisten exportieren

Möchten Sie eine Liste von Medien exportieren, wählen Sie eine Suchabfrage, die alle Medien enthält, die exportiert werden sollen. Anschließend können Sie wie üblich eine Auswahl dieser Liste markieren oder alle auswählen in dem Sie Strg+A drücken (Es werden auch alle Einträge exportiert, falls kein Eintrag ausgewählt ist). Die markierten Einträge können dann durch einen Klick auf *Exportieren* im Kontextmenü oder in der Symbolleiste exportiert werden. Zur Zeit steht ein Export in das HTML- und das OpenDocument-Format zur Verfügung.

4.2 Ein neues Medium hinzufügen

Das hinzufügen neuer Medien beginnt wie schon in 3.1 beschrieben, mit der Suche nach dem entsprechenden Medium. Dabei sollten Sie zunächst den gewünschten Medientyp auswählen. Nach der Suche erscheinen die Funde wie gewohnt im Hauptfenster. Möchten Sie nun eines der angezeigten Ergebnisse hinzufügen,

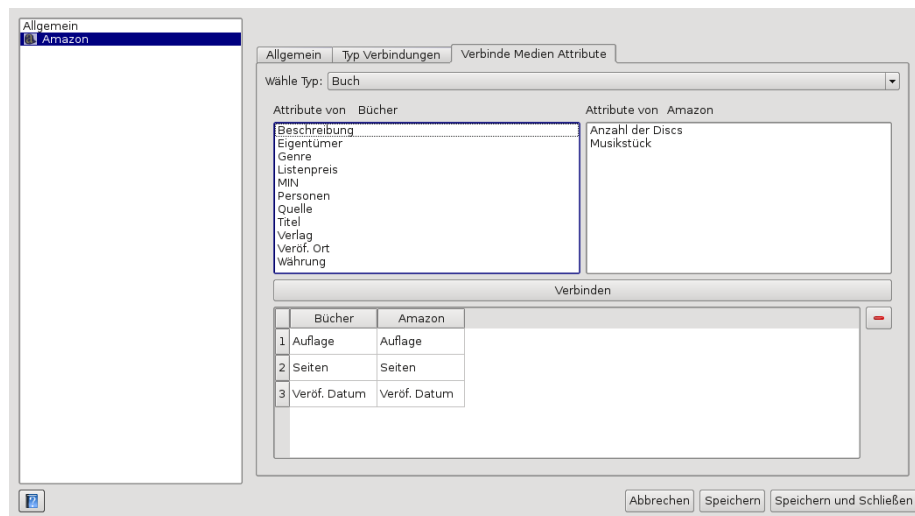


Abbildung 4.2: Verbindung von Medienattributen

wählen Sie es mit einem Linksklick aus und klicken anschließend im Kontextmenü auf *Auswahl hinzufügen*. Alternativ können Sie auch in der Symbolleiste auf *Auswahl hinzufügen* klicken. Danach öffnet sich das Fenster für Details. Hier sollten Sie alle Angaben sorgfältig überprüfen bzw. ergänzen, da diese Angaben entscheidend sind, dass Sie das Medium später wiederfinden. Durch einen Klick auf Ok wird das Medium nun eingefügt und es erscheint das Meganizer-Symbol in der ersten Spalte. Sollte kein Suchergebnis vorhanden oder zutreffend sein, können Sie durch Klick auf *Neues Medium* in der Symbolleiste oder im Kontextmenü, ein neues Medium hinzufügen. Dabei befinden Sie sich direkt im leeren Detailfenster des neuen Mediums.

4.3 Medien bearbeiten

Die Bearbeitung von Medien erfolgt über den bereits bekannten Detaildialog für Medien. Diesen erreichen Sie nach der Auswahl des Mediums über *Bearbeiten* im Kontextmenü oder in der Symbolleiste.

4.4 Virtuelle Medien verwalten

Virtuelle Medien sind in Meganizer Medien, die zwar in der Datenbank vorhanden sind, aber physisch nicht existieren. Dies sind zum Beispiel Bücher, die Sie angelegt haben und als Wunsch markiert haben. Darunter können aber auch Geschenkideen und Medien für Literaturlisten fallen.

4.4.1 Wünsche

In Meganizer bedeutet ein Wunsch, dass sich der *Eigentümer* des Mediums dieses wünscht. Möchten Sie hingegen ein Medium jemand anderem schenken,

wird es hier als Geschenkidee bezeichnet. Wünsche beziehen sich demnach immer auf den jeweiligen Eigentümer. Um ein Medium als Wunsch zu markieren, wechseln Sie in das Detailfenster des Mediums und aktivieren das Kästchen im Reiter *Eigene Details* hinter *Wunsch*. Ihre Wünsche können Sie schnell finden, indem Sie im Suchfenster unter *Status Wünsche* auswählen. Wie Sie diese Liste exportieren, erfahren Sie in 4.1.2.

4.4.2 Geschenkkideen

Haben Sie eine Geschenkkidee, können Sie diese ebenfalls in Meganizer verwalten. Dazu stellen Sie zunächst sicher, dass Sie die beschenkte Person als Nutzer in der Datenbank angelegt haben. Öffnen Sie dazu den Nutzerdialog, indem Sie auf *Nutzer* im *Datei*-Menü klicken. Es öffnet sich ein Dialog zur Nutzerbearbeitung, dessen Grundaufbau den Dialogen entspricht, die in 4.7 näher beschrieben ist. Wenn Sie einen neuen Nutzer anlegen, ist es wichtig, dass Sie keinen Nutzernamen eingeben, wenn der Nutzer die Datenbank nicht auch benutzt. Geben Sie einen Nutzernamen ein, obwohl der Nutzer keinen Zugang hat, können Sie keine Ausleihvorgänge in Meganizer von Medien dieses Nutzers durchführen.

Haben Sie den Nutzer angelegt, fügen Sie zunächst das Medium in die Datenbank ein, falls es nicht bereits enthalten ist. Anschließend wechseln Sie in das Detailfenster des Mediums dort auf den Reiter *Sonstiges* (s. Abb. 4.3). Dort können Sie auf der rechten Seite Nutzer auswählen und durch einen Klick auf den Pfeil nach links als Geschenkkempfänger markieren. Besitzen Sie das Medium selbst nicht, aktivieren Sie noch das Kästchen hinter *Nur Geschenk*. Dadurch wird das Medium nicht nur als Geschenk, sondern auch als virtuelles Medium markiert. Sollten Sie einen Empfänger entfernen wollen, wählen Sie den Nutzer aus und klicken auf den Pfeil nach rechts.

Haben Sie das Geschenk an den Empfänger übergeben, können Sie das Geschenk ebenfalls als übergeben markieren. Dabei wird der Beschenkte automatisch als Eigentümer des Mediums hinzugefügt. Ist das Medium zusätzlich als *Nur Geschenk* markiert, wird das Medium aus Ihrer Liste entfernt. Außerdem wird der Empfänger nicht mehr in der Liste der potentiellen Geschenkkempfänger für dieses Medium aufgelistet. Durchführen können Sie diesen Schritt, in dem Sie im Detailfenster im Reiter *Sonstiges* auf den Empfänger mit der rechten Maustaste klicken und im Kontextmenü *Bereits Übergeben* auswählen.

Möchten Sie alle Ihre Geschenkkideen anzeigen, wählen Sie im Suchfenster als *Status Wünsche und Geschenke* aus. Diese Liste können Sie auch wie in 4.1.2 beschrieben, exportieren. Übrigens sind die eingetragenen Geschenke nicht für die beschränkte Person sichtbar.

4.4.3 Literatur

Unter Literatur wird ein Medium verstanden, dass in einem Projekt verwendet wird. Ein Projekt kann z.B. eine Studienarbeit oder ein Artikel oder alles andere sein, wofür Sie andere Medien verwenden. Um ein neues Projekt anzulegen oder um die einem Projekt zugeordneten Medien anzulegen, klicken Sie im *Datei*-Menü auf *Projekte*. Dieser Dialog verhält sich ähnlich wie die in 4.7 beschriebenen. Suchen Sie ein bestimmtes Projekt, können Sie im Filter einen bestandteil des Namens eingeben. In der Liste darunter sehen Sie sofort die passenden Projekte (s. Abb. 4.4).

Meganizer - Edit Medium

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

Listenpreis: 0,00 EUR

Beschenker:

	Name	Vorname
1	[Name]	[Vorname]

Nutzer:

	Name	Vorname
--	------	---------

Nur Geschenk: ☒

Personen Beschreibung

	Name	Vorname	Rolle
1	Fühmann	Franz	Autor

+
-
Neue Rolle

Ok Cancel

Abbildung 4.3: Medium als Geschenkidee markieren

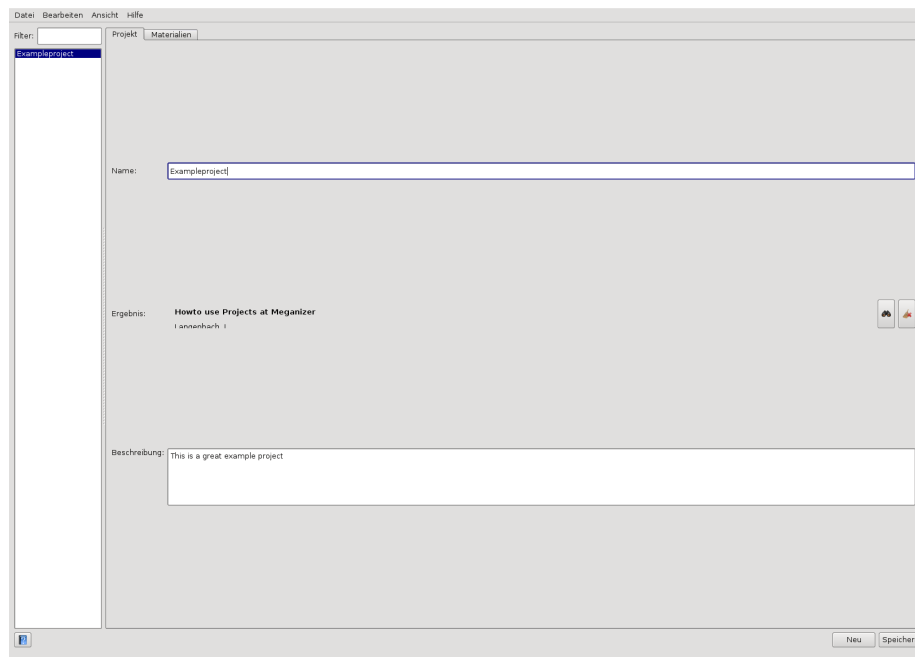


Abbildung 4.4: Die Projektverwaltung in Meganizer

Zum Anlegen eines neuen Projektes, klicken Sie unten auf *Neu*. Jetzt ist die rechte Seite des Fensters aktiviert und Sie können die Eigenschaften des Projektes ändern. Der Projektname ist dabei eine Pflichteingabe. Führt Ihr Projekt zu einem neuen Medium, welches ebenfalls in Meganizer vorhanden ist, können Sie dieses als Ergebnis auswählen. Haben Sie die Angaben ausgefüllt, klicken Sie unten auf *Speichern*. Nun können Sie im Reiter *Materialien* Medien zu Ihrem Projekt hinzufügen und zu jedem Material einen Kommentar eingeben. Durch einen Klick auf das grüne Plus zeichen, fügen Sie Materialien hinzu, wählen Sie mit dem roten Minuszeichen, das gewählte Material entfernen (s. Abb. 4.5). Sollten Sie das Material selbst nicht besitzen und es lediglich als Literatur für ein Projekt dienen, können Sie es im Detailfenster unter *Eigene Details* als *Literatur* markieren.

4.5 Medien kaufen

Es ist möglich direkt in Meganizer Medien zu erwerben. Zur Zeit steht Ihnen dazu Amazon als Verkäufer zu Verfügung. Sie können jedes Medium kaufen, auch wenn es nicht in der Datenbank vorhanden ist. Wichtig ist, dass es entweder lokal oder bei einem Suchanbieter gefunden wird. Zum Kauf wählen Sie das Medium aus und klicken entweder in der Symbolleiste oder im Kontextmenü auf *Kaufen*. Darauf hin öffnet sich auf der rechten Seite Ihr Warenkorb (s. Abb. 4.6). Darin wird Ihnen angezeigt, welche Medien Sie in welcher Anzahl und zu welchem Preis zum Kauf gewählt haben. Weiterhin wird Ihnen bei jedem Medium unten rechts ein Logo des Verkäufers angezeigt. Die Farbe des Eintrages zeigt Ihnen die Verfügbarkeit an. Rot bedeutet, der Artikel ist bei keinem

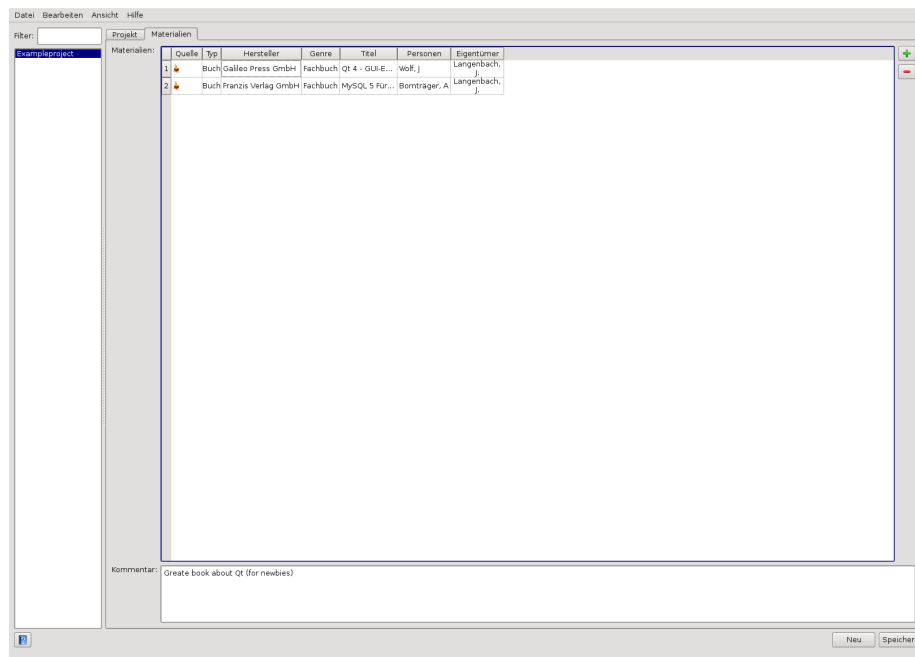


Abbildung 4.5: Für das Projekt verwendete Medien

Anbieter verfügbar. Orange bedeutet, er ist nicht in ausreichender Stückzahl verfügbar. Grün zeigt an, dass der Artikel in ausreichender Menge angeboten wird. Ist das Feld gepunktet, bedeutet es, dass der Gegenstand gebraucht ist. Welche Angebote des Suchanbieters genutzt werden, können Sie in den jeweiligen Einstellungen im Einstellungsdialog verändern. Per Standard werden nur Neuwaren von Originalhändlern (z.B. nur Amazon und keine Amazon Marketplace Händler) einbezogen.

Möchten Sie die Menge eines Produktes erhöhen, wählen Sie es aus und drücken auf +. Alternativ können Sie auch das Kontextmenü nutzen. Dies gilt auch für das Verringern der Menge, was Sie mit Drücken der –Taste erreichen. Zum Entfernen drücken Sie *Entf*. Im Kontextmenü können Sie ebenfalls den genutzten Anbieter bzw. das genutzte Angebot bei einem Anbieter wählen. Normalerweise versucht Meganizer im *auto* Modus, den gesamten Warenkorb möglichst günstig zu halten. Dabei wird auch versucht, die Versandkosten mit einzubeziehen.

Haben Sie alle Waren in der gewünschten Menge im Warenkorb, können Sie mit einem Klick auf *Kaufen* den Kaufvorgang starten. Dadurch werden die Waren in der gewählten Menge in Ihren Warenkorb des Anbieters gelegt und Sie anschließend auf die Seite Webseite des Warenkorbes weitergeleitet.

4.6 Medien Verleihen

Sie können den Verleihvorgang von Medien in Meganizer nachvollziehen. Auf diese Weise können Sie zum einen Ihre ausgeliehenen Medien und zum anderen Ihre verliehenen Medien verwalten. Die Vorgänge werden über einen speziellen Dialog vorgenommen. Sie erreichen ihn entweder in dem Detailfenster des

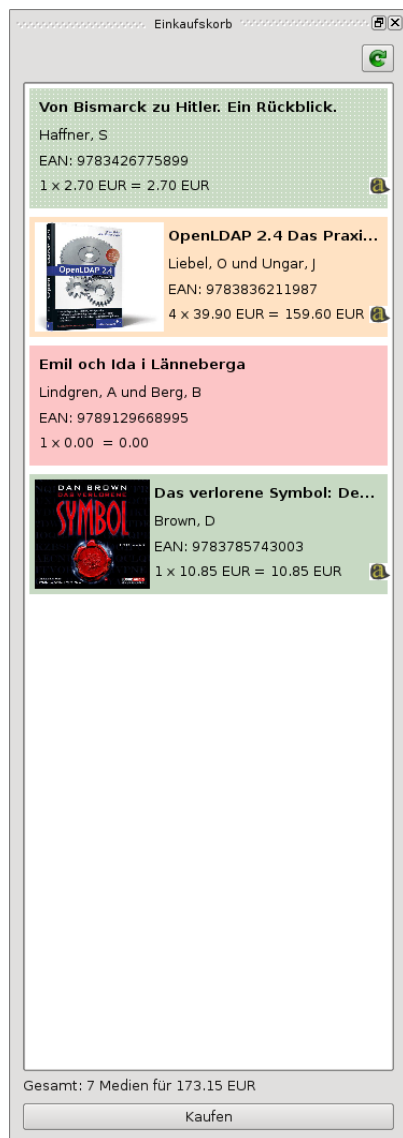


Abbildung 4.6: Der Warenkorb

The screenshot shows a software interface for managing media loans. It is divided into two main sections. The top section, titled 'Leihe', contains a table with the following data:

	Eigentümer	Leiher	Status	Fälligkeit	Letzte Änderung
1	[redacted]	[redacted]	Verliehen	11.11.11	[redacted]

Below the table is a large empty box. To the right of the table are several buttons: 'Ausleihe anfragen', 'Ausleihe ablehnen', 'Leihen', 'Rückgabe anfragen', 'Rückgabe erfolgt', and 'Anfrage zurückziehen'. The bottom section, titled 'Personen', contains a table with the following data:

	Name	Vorname	Rolle
1	Sinhuber	Brigitte	Herausgeber

Below the table is another large empty box. To the right of the table are buttons: a green plus icon, a minus icon, and 'Neue Rolle'. At the bottom right are 'Ok' and 'Cancel' buttons.

Abbildung 4.7: Medien leihen und verleihen

Mediums unter *Leihe* (s. Abb. 4.7) oder im Kontextmenü des Mediums bzw. über die Symbolleiste. Dort können Sie den gesamten Prozess durchlaufen. Die *Zusammenfassung* nach Programmstart (Sie können sie auch jederzeit über das Menü *Ansicht* erreichen) zeigt Ihnen einen Status aller Verleihprozesse an, die Sie betreffen.

4.7 Daten für Medien verwalten

Daten für Medien sind zum Beispiel Personen und Genres, die für verschiedene Medien benötigt werden (auch Fremdschlüssel genannt). Zur Bearbeitung dieser Daten stehen Ihnen Dialoge zur Verfügung, die alle ähnlich aufgebaut sind (s. Abb. 4.8). Auf der linken Seite finden Sie eine Liste der vorhandenen Daten (in diesem Fall die existierenden Genres). Suchen Sie ein bestimmtes Datum, können Sie durch die Eingabe eines Filters die Liste verkleinern (s. Abb. 4.9). Möchten Sie nun einen Eintrag anschauen, wählen Sie ihn durch einen Klick mit der linken Maustaste aus. Auf der rechten Seite des Dialogs wird nun der vollständige Eintrag angezeigt. Möchten Sie den Eintrag ändern, klicken Sie auf *Bearbeiten*. Möchten Sie das Ergebnis speichern, klicken Sie anschließend

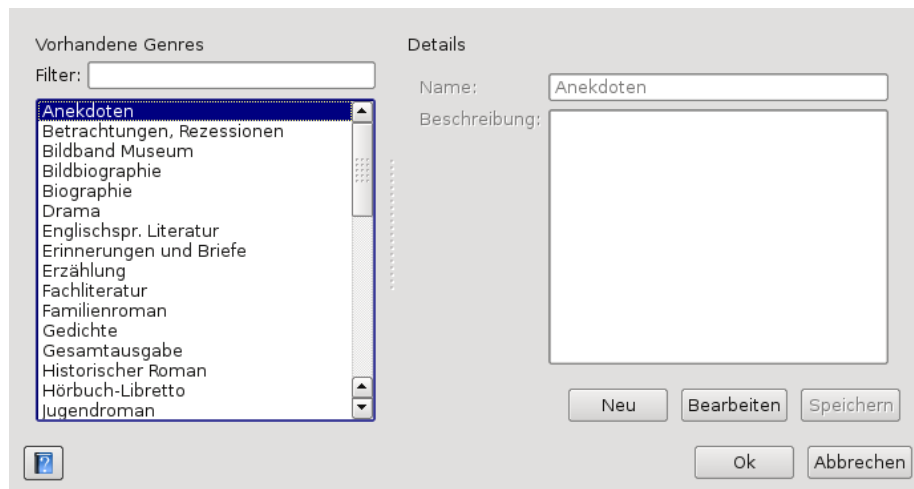


Abbildung 4.8: Der Dialog zur Bearbeitung von Genres

auf *Speichern*. Dadurch werden die Änderungen in die Datenbank übertragen. Gleichzeitig wird der Filter auf den Wert des geänderten Eintrages geändert. Dies dient dazu, den geänderten Eintrag automatisch zu wählen. Möchten Sie die Änderungen verwerfen, klicken Sie einfach auf einen anderen Eintrag aus der Liste ohne auf *Speichern* zu klicken.

Möchten Sie einen neuen Eintrag hinzufügen, klicken Sie auf *Neu*. Dabei wird der Eintrag des Filters übernommen. Zum Speichern der Ergebnisse klicken Sie ebenfalls auf *Speichern*.

Diese Dialoge werden automatisch angezeigt, wenn Sie ein Medium in die Datenbank einfügen, dessen Fremdschlüssel nicht eindeutig aufgelöst werden können oder noch nicht in der Datenbank vorhanden sind. In diesem Fall wird der Filter auf den aktuellen Eintrag des Mediums gesetzt. Wird daraufhin in der Liste kein Eintrag angezeigt, kontrollieren Sie bitte genau, ob der Fremdschlüssel nicht doch bereits vorhanden ist und sich nur die Schreibweise leicht unterscheidet. Dies können Sie erreichen, indem Sie den Filter entsprechend anpassen. Sollten Sie einen passenden Eintrag gefunden haben, wählen Sie ihn mit der linken Maustaste aus und klicken Sie auf *Ok*. Ist der Eintrag noch nicht vorhanden, erstellen Sie ihn wie oben beschrieben *Neu*. Anschließend wählen Sie ihn ebenfalls aus und klicken auf *Ok*. Möchten Sie das Medium doch nicht einfügen, klicken Sie auf *Abbrechen*.

4.7.1 Personen und Rollen

Sie können einem Medium Personen zuordnen, die mit dem Medium in Verbindung stehen. Dies können Autoren, Herausgeber, Komponisten, Dirigenten, Orchester und viele andere sein. Die Verbindungsart wird innerhalb Megani-zer als Rolle bezeichnet. Die gängigsten Rollen werden durch die Medienplugins automatisch erzeugt. So erzeugt zum Beispiel das Buchplugin automatisch die Rolle des Autoren. Da die Rollenvielfalt jedoch sehr groß ist, können und sollten Sie sich weitere Rollen hinzufügen. Den dafür nötigen Dialog erreichen Sie über *Datei -> Rollen* oder durch Klick auf *Neue Rolle* im Detailsfenster für Medien.

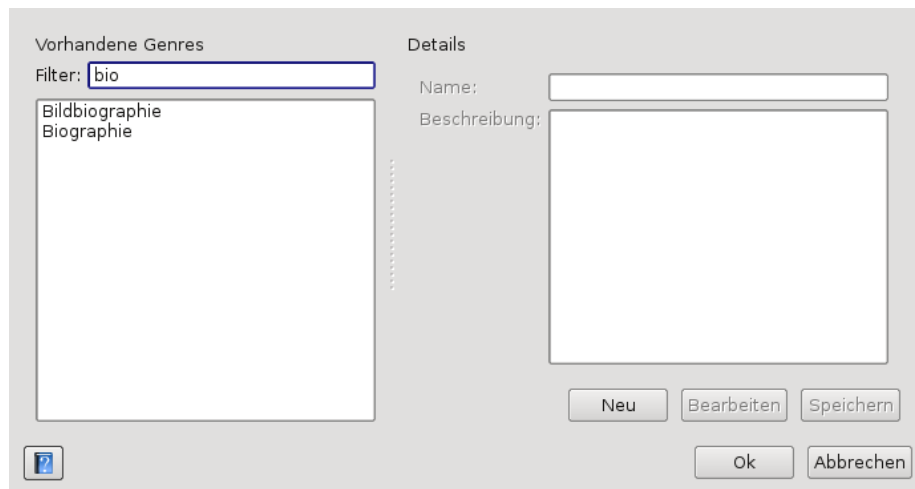


Abbildung 4.9: Vorhandene Einträge filtern

4.7.2 Hersteller

Jedem Medium müssen Sie einen Hersteller zuordnen. Im Detailfenster der Medien wird dieser allerdings unter der jeweiligen Bezeichnung für den Medientyp aufgelistet. Für ein Buch wäre dies der Verlag. Intern unterscheidet die Datenbank diese Bezeichnung nicht, daher stehen Ihnen bei allen Medientypen alle Hersteller zur Verfügung. Dies begründet auch, dass der Menüeintrag des Dialogs im Dateimenü allgemein Hersteller lautet. Sie können den Dialog ebenfalls über den Suchknopf hinter dem Herstellereintrag im Detailfenster für Medien erreichen.

4.7.3 Genre

Für Genres gilt ebenfalls, dass Sie unabhängig vom Medientyp sind. Der Dialog kann ebenfalls über das Dateimenü und über das Detailfenster für Medien erreicht werden.

4.8 Datenbank Sicherung und Wiederherstellung

Möchten Sie eine Sicherung der Datenbank vornehmen, rufen Sie den Dialog *Datenbank Sicherung* unter *Bearbeiten* auf. Im erscheinenden Dialog wählen Sie zunächst eine Datei aus, in der die Sicherung erstellt werden soll. Anschließend klicken Sie auf *Export*. Daraufhin wird eine SQL-Datei erstellt, die die gesamte Datenbank enthält.

Da aktuell die Wiederherstellung noch nicht grafisch unterstützt wird, müssen Sie sich zunächst mit Ihrem Datenbank nutzer an der MySQL-Konsole anmelden und eine leere Datenbank erstellen (s. auch 2.2). Die Daten aus der SQL-Datei können Sie dann mit

```
use NAME_DER_LEEREN_DATENBANK;
source PFAD_ZUR_SQL-DATEI;
```


einlesen.

4.9 Nutzung externer Dateitypen