



**LIGHT**

## **Dokumentation**

*Ausgabe: F1L*

<u>Grundeinrichtung:</u>	Seite:
1. <b>Installation</b> _____	<b>2-7</b>
2. <b>Erst-Start</b> _____	<b>8</b>
<u>Funktionen:</u>	
3. <b>Kurzbeschreibung Funktionen</b> _____	<b>9-10</b>
<u>Information und Lizenzierung:</u>	
4. <b>Lizenzierung</b> _____	<b>11</b>
5. <b>Hilfe und Support</b> _____	<b>12</b>

# 1. Installation

## **Voraussetzung:**

Ein Smartphone oder anderes Android basiertes Gerät mit mindestes Version 2.0 (Eclair) .

Bis Version 4.1.2 (Jelly Bean), sind keine Kompatibilitätsprobleme bekannt.

Stellen Sie bitte vor der Installation sicher, dass Sie die Installation von unbekanntem Anwendungen auf Ihrem Android aktiviert haben.

Sie können es unter „**Einstellungen**“ → „**Anwendungen**“ (oder „**Apps**“) und „**Unbekannte Herkunft**“ aktivieren.

Sie können diese Schritte in der Regel der offiziellen Android Dokumentation im Internet entnehmen.

## Was Sie für die Installation benötigen:

Es wird zumindest ein USB-Datenkabel zur Übertragung der Anwendung benötigt.

Alternativ ist das Installieren über mögliche SD-Speicherkarte und einem entsprechenden Kartenleser an Ihrem PC oder Notebook, bzw. über die Bluetooth® Schnittstelle möglich, sofern von Ihrem Android Gerät unterstützt.

## Übertragung der Anwendung:

Bevor Sie das Programm auf Ihrem Mobiltelefon installieren können, muss es vorher auf Ihr Gerät übertragen werden.

Hierzu können Sie das bereits genannte 'Datenkabel', welches in der Regel beim Erwerb des Gerätes beiliegt verwenden oder die Anwendung per Bluetooth bzw. Speicherkarte übertragen.

### Datenkabel:

Schließen Sie ihr USB-Datenkabel an Ihr Android-Gerät und an Ihren PC/ihr Notebook an und aktivieren Sie den Speicherkarten-Zugriff, indem Sie die Benachrichtigungsleiste nach unten schieben und auf die Meldung „USB-Verbindung“ drücken.

Es erscheint nun eine Auswahl für die USB-Verbindung zum PC/Notebook. Wählen Sie dort nun die Option „**Speicherkarten-Zugriff**“ (oder ähnlich klingend).

### Bluetooth:

Die Übertragung per Bluetooth ist meist ähnlich und weicht von System zu System nur geringfügig ab. Betriebssysteme wie Microsoft Windows XP ® ab Service Pack 3, Windows Vista ® oder Windows 7 ® haben schon die notwendigen Bluetooth Treiber parat und wurden entsprechend mit Ihrem Bluetooth Gerät am PC oder im Notebook im Normalfall bereits installiert.

Um die Applikation nun per Bluetooth zu verschicken, müssen Sie zuerst in Ihrem Mobilgerät Bluetooth aktivieren und das Gerät auffindbar machen. Wie das geht, entnehmen Sie bitte Ihrer Gebrauchsanweisung für Ihr Android Gerät.

Wenn Ihr Bluetooth Gerät am PC oder Notebook korrekt installiert wurde und eingeschaltet ist, finden Sie im Bereich der Systemuhr ein blaues Bluetooth Symbol.



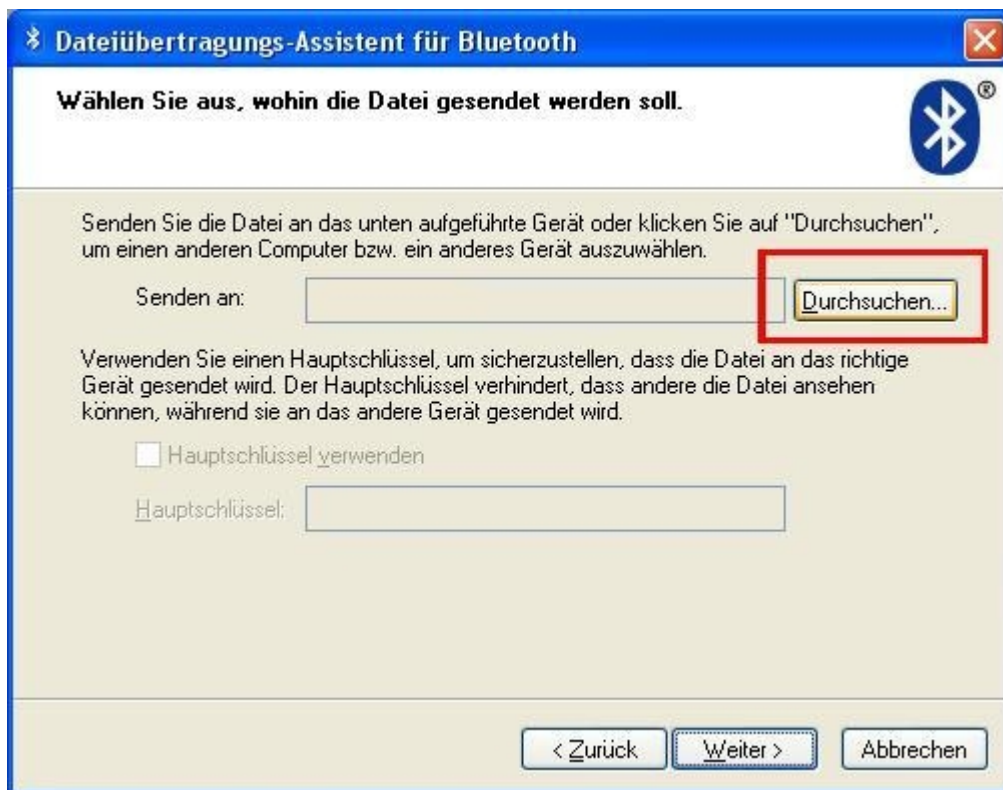
Drücken Sie nun mit der Rechten Maustaste auf das Symbol.

In dem nun erscheinenden PopUp-Menü, klicken Sie mit der linken Maustaste auf 'Datei senden'.



Es öffnet sich jetzt ein weiteres Fenster mit der Beschriftung „Dateiübertragungs-Assistent für Bluetooth“.

Drücken Sie als Nächstes auf die Schaltfläche „Durchsuchen“ unter 'Senden an'.



Der Computer sucht anschließend nach verfügbaren Bluetooth-Geräten in Reichweite.

Sofern die Bluetooth-Verbindung an Ihrem Gerät korrekt funktioniert und auffindbar ist, wird es im nachfolgendem Fenster angezeigt.



Achten Sie hier bitte auf die Bezeichnung Ihres Mobilgerätes, welche ebenfalls in den Bluetooth-Einstellungen definiert ist, da es auch vorkommen kann, dass mehrere gleiche Geräte die selbe Bezeichnung haben.

Sie können optional die Bluetooth - Kennung für Ihr Android - Gerät jederzeit ändern.

Dies entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung ihres Android-Smartphones / Tablets ... etc.

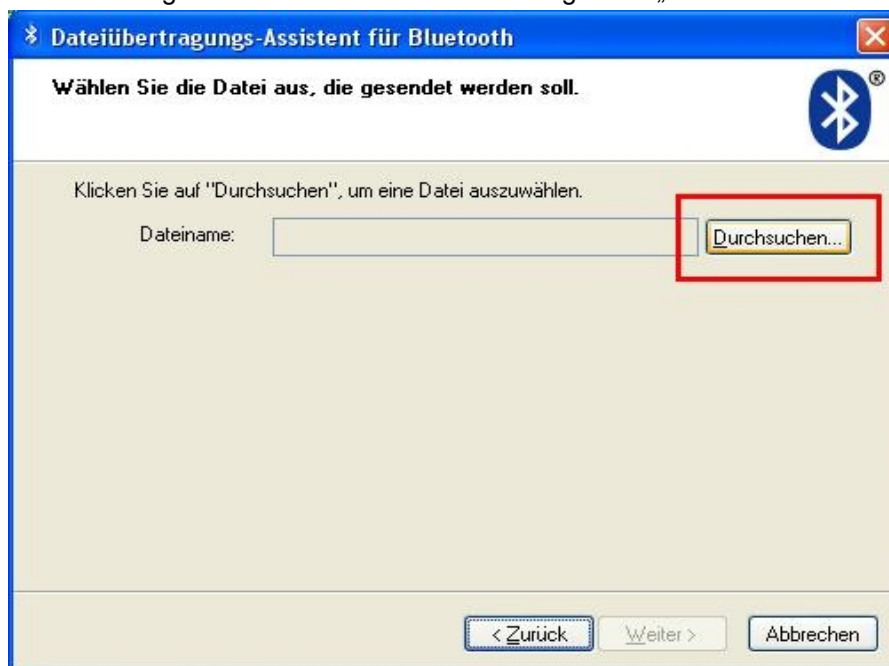
Wählen Sie das entsprechende Gerät (sofern gefunden) in der Übersicht aus und klicken Sie auf 'OK'.

Sie kehren zum '**Datenübertragungs-Assistenten für Bluetooth**' zurück und Ihr ausgewähltes Mobilgerät erscheint unter 'Senden an'.

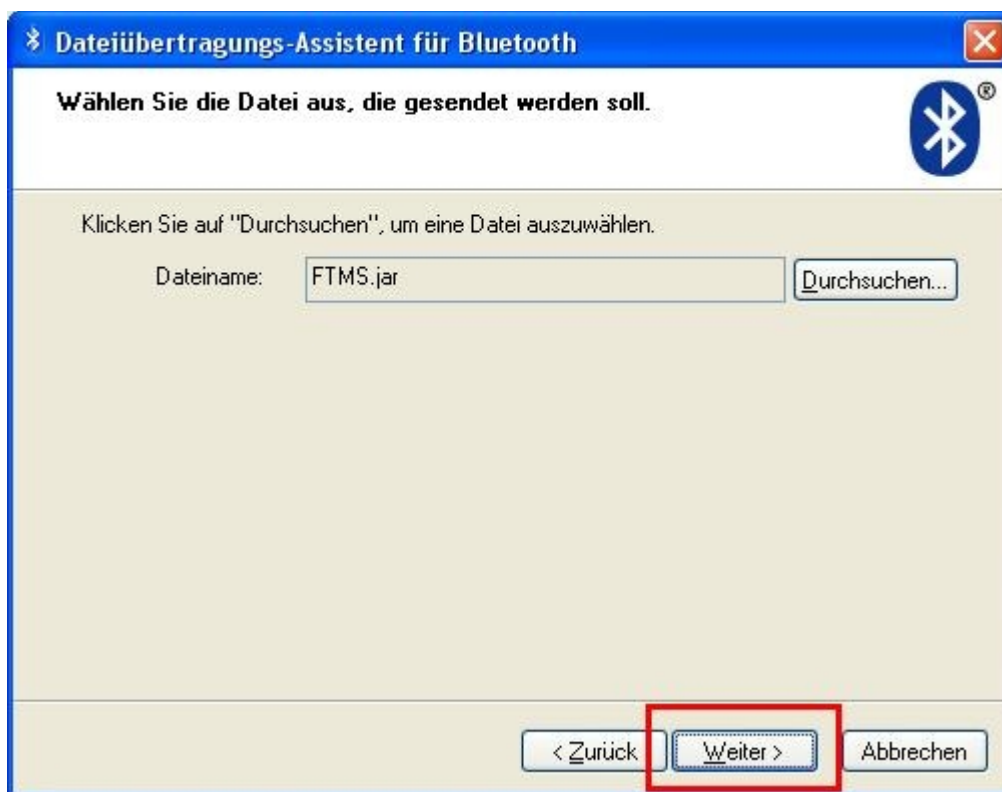
Drücken Sie unten in dem geöffneten Fenster auf die Schaltfläche „Weiter“.

Als Nächstes werden Sie gebeten durch drücken auf den Button „Durchsuchen“ die entsprechende Datei auszuwählen, die Sie an Ihr Mobilgerät senden möchten.

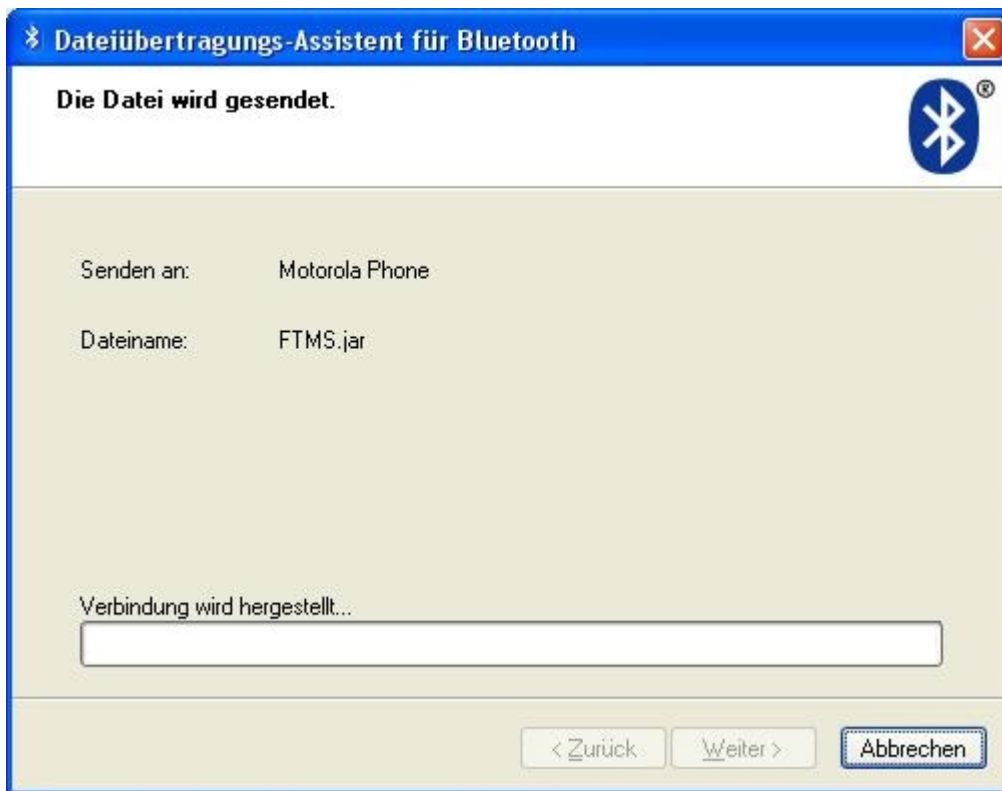
Wählen Sie also Ihre gewünschte Datei aus und bestätigen mit „OK“.



Sie kehren nun zum vorherigen Fenster zurück und drücken anschließend auf die Schaltfläche „Weiter“.



Der Sendevorgang sollte jetzt beginnen.



Bitte entfernen Sie sich mit Ihrem Mobilgerät während der Sendeprozedur nicht zu weit von Ihrem PC bzw. Notebook weg, da dies zur Störung mit evtl. Verbindungsabbruch führen könnte.

Wenn der Sendevorgang erfolgreich abgeschlossen wurde, sollte Ihr Mobiltelefon einen Hinweis auf den Erhalt der Datei geben. Je nach Handytyp ist die weitere Vorgehensweise unterschiedlich.

Bestätigen Sie den Erhalt in dem Sie die Empfangene Datei 'öffnen' bzw. 'installieren'.

Sollte nachfolgend auf Ihrem Mobilgerät eine Zertifikatsabfrage erscheinen, bestätigen Sie mit dem 'Zulassen' der Anwendung.

#### Speicherkarte:

Bei inzwischen allen Android-Mobilgeräten ist die Verwendung von Speicherkarten möglich.

Dieser Installationsweg der Anwendung über die Speicherkarte muss aber einige Voraussetzungen erfüllen:

- Ihr Mobilgerät muss über einen Datei-Explorer verfügen  
(Im Android-Market diverse Dateimanager kostenfrei erhältlich.)
- Sie benötigen ein Kartenlesegerät an Ihrem PC oder Notebook.
- Sie benötigen ggf. einen Kartenadapter von 'microSD' oder 'MiniSD' Karten auf normalen SD-Karten Standard.

Entnehmen Sie entsprechend Ihrer Anleitung für Ihr Mobilgerät die Speicherkarte und führen Sie ggf. mithilfe des genannten SD-Kartenadapters in Ihr Kartenleseslot am PC oder Notebook ein.

Ihre SD-Karte sollte nach evtl. kurzer automatischer Treiber Installation von Ihrem PC oder Notebook erkannt und als Laufwerk initialisiert werden.

Öffnen Sie nun das Laufwerk über den Windows- oder Ihren verwendeten Datei-Explorer und kopieren Sie durch simples Drag-n-Drop die Anwendung auf die SD-Karte.

Nachdem die Datei erfolgreich kopiert wurde, entnehmen Sie die Speicherkarte aus dem Kartenslot und stecken diese in Ihr Mobilgerät in umgekehrter Reihenfolge wieder ein.

Sie erreichen die Anwendung auf Ihrem Mobiltelefon über einen Datei-Explorer.

Hinweise hierzu finden Sie in der Gebrauchsanweisung für Ihr Mobiltelefon (sofern ein Datei-Explorer von Werk schon vorinstalliert war) oder alternativ über die Dokumentation zur heruntergeladenen Datei-Explorer Anwendung.

#### Email:

Eine weitere Möglichkeit die Anwendung auf Ihr Mobilgerät zu installieren, ist der Weg über den eMail-Versand. Hierzu müssen Sie lediglich ein eingerichtetes eMail-Konto auf ihrem Android-Gerät haben (üblicherweise das zuvor eingerichtete Google-Konto). Sie können sich nun eine eMail mit der Programmdatei im Anhang an die eingerichtete eMail-Adresse ihres Android-Gerätes senden und den Anhang anschließend mit dem Gerät herunterladen und installieren.

## 2. Erst-Start

Kurz nach dem ersten Start von StampDroid befinden Sie auf dem Hauptbildschirm.



(Hauptbildschirm)

Hier finden Sie die wichtigsten Buttons für die Stempelung von KOMMEN, GEHEN und Projekten auf der Oberfläche.

Dadrüber befindet sich eine Quick-Info, die immer die Uhrzeit der zuletzt getätigten Stempelung des aktuellen Tages anzeigt und hervorhebt.

Über die Menütaste Ihres Android-Gerätes haben Sie noch Zugriff auf drei weitere Funktionen, darunter die Übersichtsliste der getätigten Stempelungen mit Filterungsfunktion, die Auswertungs-Funktion und die InfoBox, die Ihnen alle nötigen Informationen über die Anwendung zur Verfügung stellt und Sie dort über einen speziellen Button (*siehe Punkt 4*) die Anwendung auch jederzeit lizenzieren können mithilfe einer gültigen Lizenz.



### 3. Kurzbeschreibung Funktionen

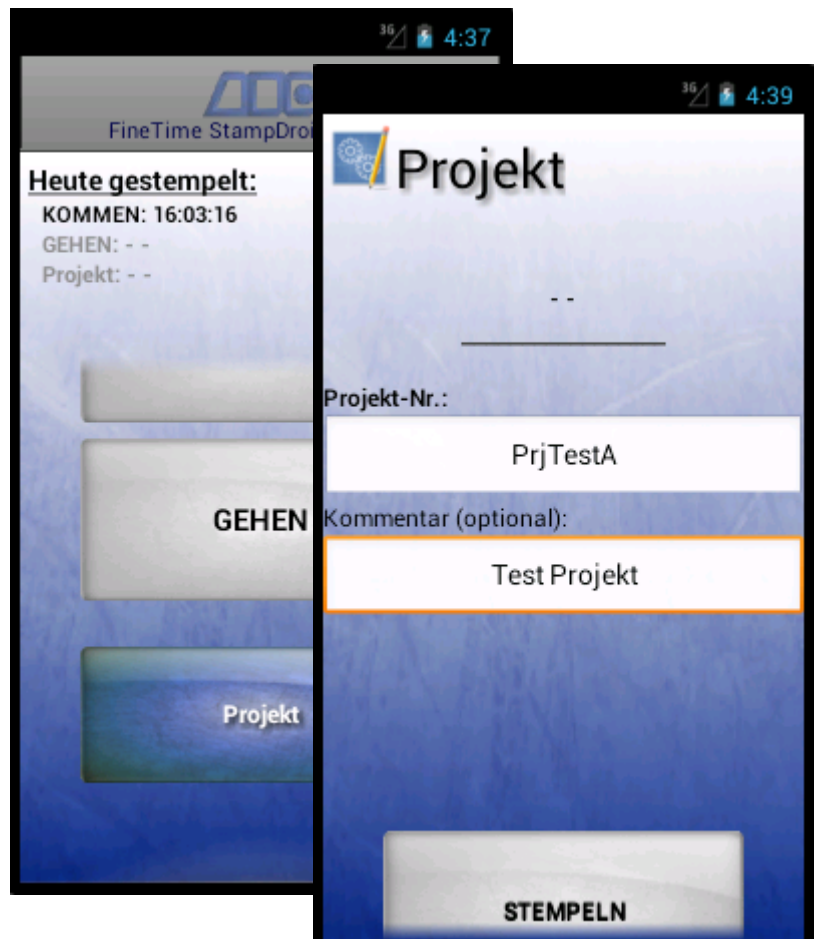
Um Ihre Zeit zu erfassen, können Sie vom Hauptbildschirm aus zwischen **KOMMEN**-, **GEHEN**- und **Projekt**-Stempelung wählen.

Jegliche berührung eines **KOMMEN** oder **GEHEN** Buttons ruft ein Betsätigungsfenster zur Stempeldurchführung auf.

Hingegen der **Projekt**-Button eine weitere Maske aufruft.



(KOMMEN- / GEHEN-Stempelung)



(Projekt-Stempelung)

Eine Stempelung eines Projektes lässt sich mit dem unten im Screen befindlichen Stempelungsbutton anschließend ausführen. Auch hier werden Sie zur erneuten Bestätigung des Vorgangs gebeten um fehlerhafte Eingaben und Stempelungen von vornherein auszuschließen.

Über das Menüfeld „Auswertung“ vom Hauptbildschirm aus, können Sie die Auswertung über die erfassten Zeiten starten.

Ihnen stehen zwei Ansichten zur Verfügung, die Gesamtansicht und die Tagesansicht (über das Auswertungs-Menü erreichbar).

Gleichzeitig wird Ihnen über Ihre ausgewertete Zeit eine Export und eMail-Versandfunktion angeboten, die Sie ebenfalls über das Menüfeld erreichen.

Sollten beim Auswertungsprozess Stempelungen fehlen, so werden Sie daraufhin zu einer Korrekturliste weitergeführt, in der Sie die fehlende Stempelung markiert wird um sie per Berührung bearbeiten (hinzufügen) oder andere Stempelung löschen zu können.

Dieser Vorgang wird der Reihe nach solange ausgeführt, wie ein Fehler in der Stempelungschronologie besteht.

Wurde ein laufender Tag noch nicht mit einer „GEHEN“ - Stempelung abgeschlossen und jedoch die Auswertung zwischenzeitig aufgerufen, so wird die Gesamtzeit/Tagesarbeitszeit immer bis zum aktuellen Zeitpunkt berücksichtigt (> Proformerauswertung).



(Gesamtzeitansicht [Standartansicht] )



(Tageszeitansicht [optionale Ansicht] )

## 4. Lizenzierung

Sie können über den Button der Informationsbox das Lizenzfenster öffnen.  
Sie gelangen dorthin über das Menüfeld „Info“ des Hauptbildschirms.

Zur Lizenzierung wird die Telefonnr. Ihres Mobilgerätes ausgelesen, sofern möglich und ein gültiger Lizenzschlüssel benötigt.

Ist es der Software möglich Ihre Telefonnr. auszulesen, erscheint das Feld ausgegraut, andernfalls werden Sie zur Eingabe gebeten.

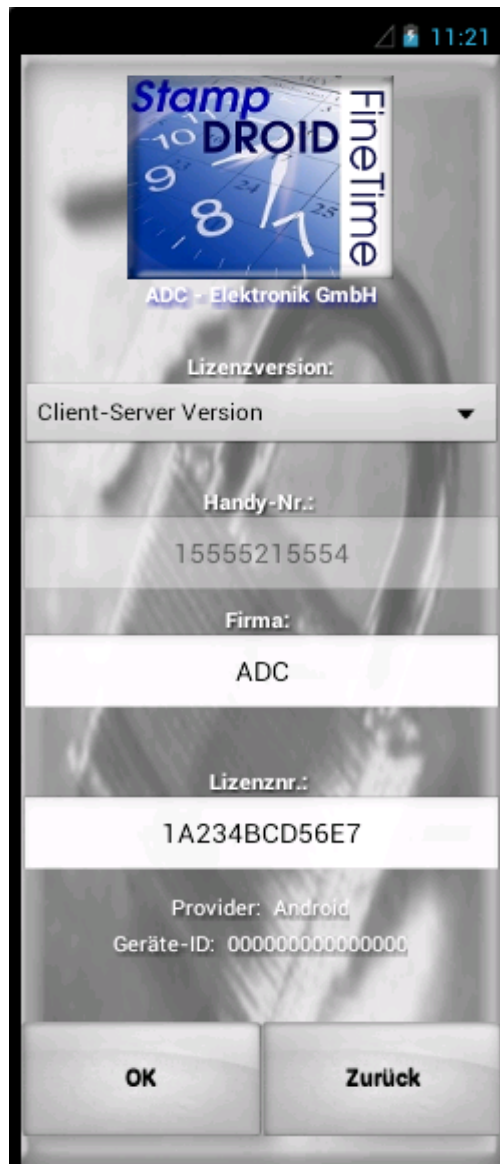
*Achten Sie bitte hierbei auf die Richtigkeit Ihrer Telefonnummereingabe !*

Als weitere Informationen zur späteren Identifikation Ihres Gerätes wird die Geräte-ID sowie ihr Netzprovider an den Lizenzserver übertragen.

Sind Ihre Eingaben soweit getätigt, berühren Sie den „OK“ Button nachfolgend am unteren Bildschirmrand.

Sie werden anschließend nochmals zur Bestätigung und Kontrolle Ihrer Eingaben gebeten. Wenn die Eingaben übereinstimmen, können Sie den Lizenzierungsprozess nun mit dem „JA“ - Button fortsetzen.

**HINWEIS:** Je nach Verbindungsgeschwindigkeit kann die Übertragung und Verbindung zum Server einen Moment dauern.



## **5. Hilfe und Support**

Bei Fragen zur Installation oder zum laufenden Betrieb der von Ihnen erworbenen Software, steht Ihnen unser Support von Montags bis Freitags von 9.00 - 17.00 zur Verfügung.

Sie können uns telefonisch unter **02381-915 915 0** erreichen oder eine eMail an [info@adc-elektronik.de](mailto:info@adc-elektronik.de) senden.

Weitere Informationen finden Sie auch auf unserer Website unter: [www.adc-elektronik.de](http://www.adc-elektronik.de)

---

© ADC-Elektronik GmbH – 2012/2013