



DpuScan

Janich & Klass
Computertechnik GmbH



DpuScan 7

Referenzhandbuch

Benutzerdialoge

Copyrights

© 1997 bis 2024 Janich & Klass Computertechnik GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland. Die in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen sind Eigentum der Janich & Klass Computertechnik GmbH. Ohne schriftliche Genehmigung der Janich & Klass Computertechnik GmbH begründen weder der Empfang noch der Besitz dieser Informationen irgendein Recht auf Reproduktion oder Veröffentlichung irgendwelcher Teile davon.

Warenzeichen

Alle Produktnamen und Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

Haftungsausschluss

Die Anweisungen und Beschreibungen in diesem Handbuch waren zum Druckzeitpunkt zutreffend. Wir behalten uns jedoch das Recht vor, sowohl Beschreibung als auch Produkt jederzeit ohne Benachrichtigung zu ändern. Nach dem derzeitigen Stand der Softwaretechnik ist es nicht möglich, Programme zu entwickeln, die unter allen Bedingungen in jeder Konfiguration fehlerfrei arbeiten. Die Janich & Klass Computertechnik GmbH übernimmt keinerlei Haftung für Defekte, die direkt oder indirekt durch Fehler dieses Handbuches, Weglassen von Informationen oder durch Unstimmigkeiten zwischen diesem Referenzhandbuch und dem Produkt entstanden sind.

Aktualität

Es ist möglich, dass im Internet eine neuere Version dieses Handbuches verfügbar ist. Wir empfehlen deshalb, die Version anhand des auf dieser Seite abgedruckten Datums mit der Version auf dem Internet zu vergleichen.

Inhaltsverzeichnis

1 Benutzerdialoge	6
1.1 UDD Übersicht	7
1.2 Inhalt eines UDD	7
1.2.1 Anbindung an DpuScan	10
1.2.2 Eingabefelder	11
1.2.3 Maskierte Eingabefelder	12
1.2.4 Listenfelder	15
Listbox Werte und Optionen	15
Connection String	21
1.2.5 Schaltflächen	21
1.2.6 Datumsfeld	22
1.2.7 Vorbesetzung beim Aufruf	23
1.2.8 F1-Hilfe	24
1.2.9 F3-Funktion	25
Erweiterte Rückgabe der F3 Funktion	26
Aufrufoptionen für die F3-Funktion	27
1.2.10 Rahmen	29
Dialog Rahmen	30
1.2.11 Anbindung	32
1.2.12 Zeilenlayout	32
1.2.13 Erkennung	33
Vorfilterung	34
Regulärer Ausdruck	35
1.3 Eigenschaften eines UDD	36
1.3.1 Position und Layout	37
1.3.2 Steuerungselemente	38
Standardschaltflächen	39
1.3.3 Hintergrundbild	41
1.3.4 Hilfstext	42
1.3.5 Farben	43
1.3.6 Abfrage	44
Verhalten nach der Abfrage	45
1.3.7 Abhängigkeiten	46
1.3.8 Zusätzliche Variablen	47
1.3.9 Script	50
Script anlegen	50
Script ändern	51
Interner ScriptEditor	51
Suchen und Ersetzen	52
1.4 Glossar	53
1.5 Meldungen	53

1 Benutzerdialoge

Jeder Benutzerdialog, UDD, ist ein Subprofil von DpuScan. Da die UDDs in verschiedenen Basisprofilen verwendet werden können, sind sie von jedem Basisprofil aus erreichbar.

Dort gibt es auf der Seite Job im Feld Benutzerdialog die üblichen Elemente zur Auswahl und zum Bearbeiten, Erzeugen und Löschen eines UDD sowie eine Schaltfläche, die Auskunft gibt, in welchen Basisprofilen der UDD verwendet wird.

Zum Anlegen und Bearbeiten eines UDD gibt es einen Konfigurationsdialog mit welchem der Inhalt des UDDs, also die Eingabezeilen, und seine allgemeinen Eigenschaften bearbeitet werden können:

Inhalt eines UDD:

Allgemeine Eigenschaften wie Eingabeaufforderung, Name im Programm und Beschreibung.

Eingabefeld, das den Typ der Eingabe beschreibt sowie Länge, Wertebereich und Schreibschutz.

Maskiertes Eingabefeld bei dem nur bestimmte Eingaben zulässig sind.

Listefeld mit festen Werten oder Werten aus einer Datei.

Datum, welches ein Kalendersteuerelement anzeigt

Schaltflächen, die einer Variable einen festen Wert zuweisen.

Optionen, in denen der Vorschlagswert festgelegt werden kann.

F1-Hilfe, die einen Popup-Hilfstext oder eine HTML-Seite mit ausführlicher Beschreibung aufruft.

F3-Funktion, die aus einem externen Modul aufgerufen werden kann.

Rahmen, die beim Indizieren Bildbereiche hervorheben.

Anbindung, welche die Anbindung an eine Datenbank beschreibt.

Zeilenlayout, welches die Textfarbe und Schriftart sowie die Zeilenhöhe angibt.

Erkennung, welches die Filterung und Verwendung von Ergebnissen aus der Interaktiven Suche festlegt.

Eigenschaften eines UDD:

Layout, wie Position und Größe des UDD, Spaltenbreite und Ausrichtung der Steuerelemente.

Steuerung Schaltflächen mit denen der Dialog gesteuert wird.

Hintergrund anzeigen mit einem Hintergrundbildes und einer Füllfarbe.

F1-Hilfe für den ganzen Dialog

Farben, Farbschemata, für bestimmte Anwendungen.

Abfrage, Verhalten bei Datenbankabfragen.

Abhängigkeiten, eine Liste der verwendeten Dateien und Skripte

Zusätzliche Variablen, eine Liste der sonstigen Variablen, die per Script gesetzt werden können

Script, ein VBScript welches die Eingaben vor oder nach dem Aufruf bearbeitet.

Sonstiges

Meldungen und Warnhinweise.

Glossar

1.1 UDD Übersicht

Benutzerdefinierte Dialoge sind frei konfigurierbare Eingabemasken, die auf die jeweilige Anwendung angepasst werden können. Mit ihnen lassen sich Daten erfassen, die nicht vom Scanner erkannt werden oder vom System berechnet werden können und deshalb von Hand eingetippt werden müssen.

Der Einrichter einer Scanstation kann für bestimmte, regelmäßig wiederkehrende Aufgaben einen Dialog definieren, der später vom Bediener dazu benutzt wird, die Daten einzugeben.

Typisch für die Anwendung eines UDDs sind diese Situationen:

- Zu Beginn eines Stapels werden Daten abgefragt, sie sich auf den ganzen Stapel beziehen, z.B. die Nummer der Kiste, in der sich der Papierstapel befand.
- In Ausnahmesituationen wird nachgefragt, z.B. wenn ein eigentlich eindeutiger Barcode ein zweites Mal im Stapel gefunden wird.
- Zu einem Bild soll etwas eingetragen werden, z.B. eine handschriftliche Adresse auf einem Formblatt.
- Bevor der Stapel geschlossen oder finalisiert werden soll, wird der Bediener noch einmal befragt oder benachrichtigt, z.B. wenn der Stapel als Stichprobe noch einmal indiziert werden soll oder wenn ein bestimmtes erwartetes Ereignis nicht eingetreten ist.

Wenn für jedes Blatt des Stapels etwas abgefragt werden soll, bietet sich die Verwendung des Plugins JK_INDEX an. Dieses erlaubt es, den UDD stets als einen Teilbereich der Arbeitsfläche von DpuScan anzuzeigen.

Siehe auch Übersicht.

1.2 Inhalt eines UDD

Dieses Dialogfenster zeigt in der Titelzeile den Namen des Dialoges an, unter dem er gespeichert wird.

Auf der linken Seite gibt es ein Eingabefeld mit dem Titel des Dialoges

Titel Der Titel des Dialoges wird in der Titelzeile angezeigt. Wie bei allen Fenstern wird er automatisch abgekürzt, wenn er länger als die Fensterbreite ist.

Mit Hilfe der Taste  können %-Code eingefügt werden. Beim Aufruf des UDD werden sie durch ihre aktuellen Werte ersetzt.

Unter dem Titel ist eine Liste der Zeilen, aus denen ein Dialog besteht. Vor jeder Zeile gibt ein Buchstabe an, um welche Art von Eingabefeld es sich handelt:

E	(E)dit	Eingabeaufforderung und Eingabefeld
L	(L)istbox	Eingabeaufforderung und Listenfeld
C	(C)ombobox	Eingabeaufforderung und Kombinationslistenfeld (= Listenfeld mit Eingabefeld)
B	(B)utton	Schaltfläche
D	(D)ateTimeControl	Eingabeaufforderung und Datumseingabefeld
T	Commen(t)	Kommentartext
		Leerzeile
		Trennlinie

Auf der rechten Seite des Fensters werden die Eigenschaften dieser Zeilen auf gestaffelten Eigenschaftsseiten dargestellt.

Allgemein	Legt die Anbindung des Eingabe an einen %-Code (DpuScan-Variable) fest und bestimmt den Fragetext (Prompt)
Eingabefeld	Legt die Eigenschaften eines Eingabefeldes fest, z.B. zugelassene Zeichen oder maximale Länge
Maske	Bestimmt die Eigenschaften eine maskierten Eingabefeldes, z.B. die zugelassenen Zeichen
Liste	Bestimmt die Werte in einem Listenfeld oder die Quelle aus der die Liste gefüllt wird, z.B. aus einer Datei oder aus einer Datenbank
Schaltfläche	Legt den Text und den festen Wert einer Schaltfläche fest
Datum	Bestimmt die Eigenschaften eines Datumseingabefeldes, z.B. den gültigen Zeitraum und das Datumsformat
Optionen	Legt fest, welche Werte die Felder am Anfang zeigen sollen.
F1-Hilfe	Hier kann ein Hilfstext zu dieser Zeile angegeben werden

F3-Funktion	Hier kann eine Funktion definiert werden, die den eingegebenen Wert noch einmal überprüft oder korrigiert
Rahmen	Hier können Rahmen definiert werden, die es beim Indizieren erleichtern die Information auf dem Blatt zu finden.
Anbindung	Bestimmt, welche Werte bei einer Datenbankrecherche oder abgefragt oder gefüllt werden.
Zeilenlayout	Legt Breite, Höhe, Textfarbe und Schriftart eines Feldes fest.
Erkennung	Bestimmt, wie Ergebnisse nach der Interaktiven Erkennung gesäubert und benutzt werden sollen, bevor sie übernommen werden.

Die **Schaltflächen** zwischen der Liste und den Seiten dienen der Bearbeitung des Dialogs:

Eingabefeld	<p>Hängt eine neue Zeile mit einem Fragetext und einem Eingabefeld an oder fügt sie oberhalb der markierten Zeile in den Dialog ein.</p> <p>Eingabefelder empfehlen sich bei beliebigen Eingaben. Es besteht die Möglichkeit einer Einschränkung auf zulässige Werte z.B. durch Festlegen von Wertebereichen oder einer Eingabemaske.</p>
Liste	<p>Hängt eine neue Zeile mit einem Fragetext und einer Liste an. Die Liste kann aus festen Werten bestehen, aus einer Datei oder eine Datenbank geladen werden.</p> <p>Listen empfehlen sich dann, wenn der Bediener nur eine eingeschränkte Auswahl für die Besetzung eines Wertes haben soll oder wenn lange Eingaben durch Abkürzungen ersetzt werden sollen oder umgekehrt.</p>
Schaltfläche	<p>Hängt eine neue Zeile mit einer Schaltfläche an. Das Drücken einer solche Schaltfläche weist der Variable einen festen Wert zu schließt den UDD.</p> <p>Üblicherweise werden mehrere Schaltflächen in einen UDD eingebaut, die der gleichen Variablen unterschiedliche Werte zuweisen.</p> <p>Sie sollten nicht zusammen mit den normalen Schaltflächen eines Dialoges verwendet werden, da sie den Dialog beenden.</p>
Datumfeld	Fügt eine neue Zeile mit einem Datumseingabefeld ein.
Trennlinie	Fügt eine Trennlinie über die ganze Breite des Dialoges ein. Solche Linien sollen Eingabezeilen gruppieren, die inhaltlich zusammengehören.
Leerzeile	Fügt eine Leerzeile ein. Leerzeilen lockern den UDD optisch auf, er wird überschaubarer. Besonders geeignet sind sie unterhalb von Listen-Zeilen wenn die aufgeklappte Liste über Schaltflächen liegt.
Kommentar	Hängt eine neue Zeile mit einem Kommentar, an oder fügt sie oberhalb der markierten Zeile in den Dialog ein.
Löschen	Löscht alle markierten Zeilen des aktuellen Dialoges.



Verschiebt die markierte Zeile noch oben bzw. nach unten.

Test Der Button **Test** zeigt den UDD im endgültigen Format, wie es auch später im Programm verwendet wird.

Eigenschaften Öffnet einen Dialog, in dem auf verschiedenen Registerkarten Einstellungen zum allgemeinen Aussehen und Verhalten des UDD gemacht werden können.

Die Standardschaltflächen **OK**, **Abbrechen**, **Übernehmen** und **Hilfe** arbeiten in gewohnter Weise, wobei sich die Aktion immer auf den *gesamten* Dialog auswirkt, d.h. alle Zeilen und Eigenschaften werden übernommen bzw. verworfen.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.2.1 Anbindung an DpuScan

Hier werden die Eigenschaften angezeigt, welche die Schnittstellen zum Benutzer und zu DpuScan, beschreiben. Dem Benutzer wird die Variable durch die **Eingabeaufforderung im Dialog** beschrieben und DpuScan ist sie unter dem **Namen im Programm** bekannt:

Eingabeaufforderung im Dialog Bei **Eingabezeilen** ist dies die Eingabeaufforderung auf der linken Seite der Zeile im UDD. Wenn ein UDD mehrere Zeilen enthält, wird die längste Eingabeaufforderung für die Berechnung der Breite des Dialoges zugrunde gelegt.

Dieser Text ist für **Schaltflächen** die Beschriftung auf dem Knopf und für in **Kommentar-Zeilen** der darzustellende Kommentar.

Trennzeilen und Leerzeilen haben weder eine Eingabeaufforderung noch einen Namen noch sonstige allgemeine Eigenschaften.

Eingabeaufforderungen werden gelegentlich auch als **Prompt** bezeichnet.

Der Text kann %-Codes enthalten, verwenden Sie dazu die Schaltfläche . Der im Prompt eingesetzte %-Code wird vor der Anzeige des Dialoges durch seinen aktuellen Wert ersetzt.

Immer aktuellen Wert benutzen

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die %-Codes im Fragetext auch umgesetzt. Anderenfalls werden Sie als normaler Text angezeigt.

Name im Programm Der hier verwendete Name ist die **DpuScan-Variable** oder **%-Code**.



Mit Hilfe dieser Schaltfläche kann eine Variable aus dem Variablenvorrat des Programms ausgewählt werden

Namen können zwar mehrfach innerhalb eines Dialoges verwendet werden, es ist dabei aber zu beachten, dass immer nur der Wert der ersten Variablen (obersten Zeile) später im Programm verwendet wird. Ausgenommen davon

sind Variablen, die über Schaltflächen gesetzt werden; hier wird der Wert der (zuletzt) gedrückten Schaltfläche übernommen.

Beschreibung Das Feld Beschreibung zeigt einen kurzen Informationstext über den gewählten Namen an.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.2 Eingabefelder

Diese Registerkarte beschreibt die Eigenschaften einer Zeile des Typs **Eingabefeld**:

Format	Maskiert oder beliebig	Dieser Standardtyp erlaubt die Eingaben von beliebigen Zeichen, d.h. es erfolgen keine weiteren Prüfungen der Eingabe . Durch das Festlegen von Eingabemasken kann die Eingabe auf bestimmte Zeichen an bestimmten Stellen eingeschränkt werden.
	Begrenzte Zeichenkette	Zeichenketten können beliebige Zeichen enthalten. Es kann eine maximale Länge vorgegeben werden.
	Dezimalzahl	Zulässige Zeichen sind führende Vorzeichen und die Ziffern null bis neun. Hier kann - wie bei allen Zahlentypen - ein Wertebereich angegeben werden. Minimum und Maximum gehören jeweils zum gültigen Bereich. Das Feld arbeitet dann so, dass stets nur gültige Werte darin stehen können. Bei Eingaben außerhalb des Wertebereiches wird die falsche Eingabe gelöscht und durch die nächstgelegene Grenze ersetzt. Wenn Minimum oder Maximum nicht angegeben sind, oder der Wertebereich leer ist, findet keine weitere Prüfung statt.
	Hexadezimalzahl	Zulässige Zeichen sind führende Vorzeichen, die Ziffern null bis neun und die Buchstaben A bis F bzw. a bis f. Hinweise: Präfixe und Suffixe wie "0x", "H", "\$", usw. sind hier nicht zulässig! Das Programm verwaltet diese Hex-Zahlen intern als "vorzeichenlose Ganzzahlen" d.h. bei negativen Werten kommt es zu einem "Überschlag" und die Zahl wird als große positive Zahl angezeigt, so wird z.B. -1 umgewandelt in FFFF, wenn 4 Stellen vorgegeben sind.
	Gleitkommazahl	Zulässige Zeichen sind führende Vorzeichen, die Ziffern null bis neun und das Dezimalkomma. Zusätzlich zu Minimum und Maximum kann die Anzahl der Nachkommastellen angegeben werden.

Benutzerdefiniert	Anzahl und Art der zulässigen Zeilen können bei diesem Typ über die Optionen Länge , Zusammenhängend , Alpha und Numerisch festgelegt werden.
Schreibschutz	Mit der Option Schreibschutz lassen sich Eingabefelder sperren. In diesen Feldern können dann keine Eingaben gemacht werden. Solche Felder können z.B. eingesetzt werden, wenn verschiedene UDDs in einem Task mit den gleichen Variablen aufgerufen werden.
Passwort	Zeigt statt des eingegebenen Zeichens einen Stern an, um das Mitlesen bei der Eingabe des Passwortes zu verhindern.
Länge	Für Zeichenketten kann man eine maximale Länge der Eingabe festlegen. Bei Texten darf die Eingabe die Länge in Zeichen nicht überschreiten. Ein Wert von Null schaltet diese Prüfung aus Bitte beachten Sie, dass die visuelle Breite des Eingabefeldes automatisch angepasst wird.
zusammenhängend	Für Felder von Typ Benutzerdefiniert unterdrückt diese Option die Eingabe von Leerzeichen und Tabulatoren.
Numerisch	Die Einstellung Numerisch bewirkt, dass für Felder von Typ Benutzerdefiniert nur Ziffern, Vorzeichen und Leerzeichen zugelassen werden.
Alpha	Bei der benutzerdefinierten Eingabe werden nur Buchstaben und Leerzeichen zugelassen. Wird zusätzlich auch Numerisch eingeschaltet, sind alphanumerische Eingaben erlaubt (nicht jedoch Sonderzeichen).
Minimum und Maximum	Wenn diese Werte gesetzt sind und das Minimum kleiner als das Maximum ist, wird geprüft, ob die Eingabe eine Zahl ist und ob sie in den gesetzten Grenzen liegt. Ist zusätzlich die Anzahl der Nachkommastellen angegeben, wird geprüft, ob diese nicht überschritten worden ist. Ein Wert von Null bei Maximum <i>und</i> Minimum schaltet die Prüfung ab.
Nachkommastellen	Hier kann man die Anzahl der Nachkommastellen für eine Zahl festlegen. Ein Wert von Null schaltet diese Prüfung aus. Bei Werten größer als Null, wird geprüft, ob die Eingabe eine Zahl ist und ob sie nicht mehr als die geforderte Anzahl an Nachkommastellen hat.
Test	<i>Nach</i> Betätigen des Schalters Test hat das Feld alle Eigenschaften, die auf der Seite definiert sind..

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.3 Maskierte Eingabefelder

Das Erstellen von Masken dient der Festlegung eines speziellen Formates der Eingabe. Eingabemasken können **nur** für Eingabefelder vom Format **Maskiert** oder **beliebig** festgelegt werden, da sie sonst u.U. im Widerspruch zu den sonstigen Eigenschaften des Feldes stehen könnten.

Zur Editierung des Eingabefeldes stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

Maskiertes Eingabefeld

In diesem Feld können Zeichenfolgen von Abkürzungen für verschiedene Eingabetypen eingegeben werden, die festlegen, welche Zeichen in welcher Reihenfolge im Dialogfenster eingegeben werden können.

Die Zeichen können direkt in das Feld eingetragen werden. Jedes Zeichen entspricht dabei einem zulässigen Zeichen des späteren Eingabefeldes.

Zur einfacheren Eingabe der Zeichenkette kann mit dem Schalter  auf der rechten Seite des Eingabefeldes ein Popup-Menü geöffnet werden, aus dem die gewünschten Platzhalter ausgesucht werden können. Das entsprechende Zeichen erscheint dann im Eingabefeld.

Zur schnelleren Definition einer Eingabemaske besteht auch die Möglichkeit, einmal aus dem Popup-Menü ausgesuchte Zeichen zu kopieren und erneut einzufügen. (markieren und Kopieren/Einfügen-Funktion auswählen mit rechter Maustaste)

Zur Wahl stehen folgende Zeichen:

_ (Unterstrich)	Beliebiger Buchstabe	Erlaubt die Eingabe eines beliebigen Zeichens.
U	Großbuchstabe	Nur Großbuchstaben sind bei der Eingabe möglich.
L	Kleinbuchstabe	Es wird nur die Eingabe von Kleinbuchstaben ermöglicht.
# (Doppelkreuz)	Dezimalzahl oder Leerzeichen	Hier wird die Eingabe eines Leerzeichens und Dezimalzahlen ermöglicht.
X	Hexadezimalzahl oder Leerzeichen	Es kann nur eine Hexadezimalzahl oder ein Leerzeichen eingegeben werden.
0 (Null)	Dezimalzahl oder Null	Es wird nur die Eingabe einer Dezimalzahl oder einer Null ermöglicht.
O (Buchstabe O)	Hexadezimalzahl oder Null	Es kann nur eine Hexadezimalzahl oder eine Null eingegeben werden.
+ (Plus)	Vorzeichen oder Leerzeichen	Erlaubt sind hier Vorzeichen (Plus und Minus) und Leerzeichen
" (Anführungszeichen)	Eingebetteter Text	Eingebetteter Text bezeichnet einen Text, der in ein Eingabefeld (begrenzt durch Anführungsstriche) eingebettet ist, jedoch später im Eingabefeld nicht verändert werden kann. Bei der Wahl eines eingebetteten Textes erscheinen zwei Anführungszeichen (""") zwischen die der einzubettende Text eingetragen werden kann.
dd mm	Datumsformate	Zusätzlich können die Platzhalter für Tag, Monat, und Jahr, zwei- und vierstellig, verwendet werden.

yy yyyy	Die Daten werden als Zahlen mit führenden Nullen dargestellt. Trennzeichen wie Punkte oder Schrägstriche brauchen nicht in Anführungszeichen gesetzt werden
Vorlage anzeigen	<p>Mit dieser Option lässt sich einstellen, ob im Eingabefeld für die einzugebenden Zeichen ein Platzhalter in Form eines Unterstrichs (_) angezeigt werden soll.</p> <p>Dies erscheint besonders dann sinnvoll, wenn eine spezielle Eingabe ohne sichtbare Begrenzungen durch eingebetteten Text erfolgen soll.</p>
Akustische Warnung	<p>Bei einer falschen Eingabe ertönt ein Warnsignal.</p> <p><i>Hinweis:</i> Abhängig vom Betriebssystem wird der Ton automatisch auf die Soundkarte bzw. den on-board Soundchip umgeleitet. Scanstationen haben aber üblicherweise keine Lautsprecher. Unter diesen Umständen bleibt die Warn-Option ohne hörbare Wirkung.</p>
Werte von rechts eintragen	<p>Füllt das maskierte Feld von rechts auf, wenn vor dem Öffnen der anzuzeigende Wert von DpuScan an den Dialog gesendet wird</p> <p>Beispiel: Es soll eine 8-stellige Zahl mit führenden Nullen eingegeben werden und DpuScan besetzt die Variable mit dem Wert 1234 vor.</p> <p>Option an: 00001234 (Schreibmarke am Ende, sofern nicht anders eingestellt)</p> <p>Option aus: 12340000 (Schreibmarke an Anfang)</p> <p>Der Benutzer möchte nun die Zahl 5 eingeben</p> <p>Option an: 00012345</p> <p>Die Eingabe ist möglich, wenn die Einfügemarke hinter dem Text steht, der Text wird nach links "geschoben"</p> <p>Option aus: 51234000</p> <p>Normalerweise wird also die erste Stelle überschrieben, die korrekte Eingabe 1234500 ist erst möglich, nachdem die Einfügemarke hinter die 4 gesetzt wurde, danach wird an den Text "anghängt".</p>
Markierung	<p>Ein zusammenhängender Bereich des Textes kann direkt beim Betreten des Feldes markiert sein, so dass der erste Tastenanschlag diesen Text ersetzt.</p> <p>Sind beide Werte gleich, so wird lediglich die Schreibmarke an die entsprechende Stelle gesetzt.</p> <p>Wenn der Startwert Null ist und der Endwert -1, so wird der gesamte Text markiert.</p> <p>Sind beide Werte -1, so wird nichts markiert und die Schreibmarke steht hinter dem Text.</p> <p>Sind beide Werte Null, so wird nichts markiert und die Schreibmarke steht vor dem Text.</p>

Feste Zeichenbreite bei Test	Der Text im Test-Feld wird zur besseren Übersicht in einer festen Zeichenbreite (Courier New) dargestellt. Der UDD verwendet später den Font "MS Sans Serif 8" für alle Texte und Eingaben.
Test	Nach dem Betätigen des Buttons Test lässt sich in das Test-Eingabefeld ein Text im oben definierten Format eingeben. Dabei werden auch die Angaben der Kästchen berücksichtigt. Unter dem Test Eingabefeld wird in einer separaten Zeile das Format der Eingabe angezeigt.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.4 Listenfelder

Mit dieser Registerkarte lassen sich Listenfelder editieren. Sie wird automatisch angezeigt, wenn ein Listenfeld eingefügt wurde.

Oben wird in einem Informationsfeld angezeigt, um welche Art von Liste es sich handelt und woher die Daten stammen. Alle weiteren Eigenschaften lassen sich im Dialog Listbox Werte und Optionen einstellen.

Die Karte zeigt in der Mitte im **Wertefeld** die Einträge in der Liste. Jede Zeile entspricht einem Eintrag in der Liste. Dieses Eingabefeld ist nur editierbar, wenn der Quelltyp **Aus einer Liste** gewählt wurde.

Ersetzungen werden durch das Gleichheitszeichen "=" angezeigt. Dabei wird nur der linke Teil angezeigt und der rechte Teil an das Programm zurückgegeben. Der Quelltyp und die weiteren Einstellungen zu Listen können in einem gesonderten Dialog definiert werden.

Dieser Dialog öffnet sich bei Druck auf 

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.4.1 Listbox Werte und Optionen

Dieser Dialog legt fest, wie eine Listbox gefüllt werden soll und wie sie sich später verhalten soll.

Listbox Typ	Gibt an, ob die Liste als statische Auswahl erscheinen soll oder als editierbares Kombinationsfeld.
Quelle	Gibt an, wo der Inhalt der Liste angegeben ist: Aus einer Liste

Die Werte können sofort in dem großen Eingabefeld darunter eingetippt werden.

Aus einer Datei

Die Werte liegen in einer Datei, ein Wert pro Zeile. Die Zeile, die mit einem Stern anfängt, enthält den Standardwert, der vorgeschlagen wird.

Aus der Datenbank

Die Werte werden über eine Datenbankverbindung aus einer SQL-Datenbank geholt.

Datei

Hier wird die Datei angegeben, in der die Listenwerte liegen. Jede Zeile in der Datei entspricht einem Eintrag in der Liste.

Die Datei kann mit **Laden** geladen und nach ggf. erforderlichen manuellen Änderungen mit **Sichern** wieder gespeichert werden.

Mit Hilfe der Taste  können %-Code eingefügt werden. Beim Laden der Datei werden sie durch ihre aktuellen Werte ersetzt.

Laden

Öffnet den Dialog zum Laden der Datei.

Speichern

Öffnet den Dialog zum Speichern der Werte in eine Datei. Der vorgeschlagene Name ergibt sich aus dem Namen des %-Codes, der mit dieser Liste verknüpft ist.

Feld für die Listenwerte

Unter dem Feld Dateiname können die Werte der Liste eingegeben werden. Solange Eingaben in diesem Feld gemacht werden, stehen die Eingabetaste und die Esc-Taste nicht zur Verfügung, um den Dialog zu verlassen oder abzubrechen. Stattdessen hängt das Drücken der Eingabetaste eine leere Zeile an die Liste an. Wenn Sie diesen Dialog verlassen möchten, verlassen Sie zunächst das Feld oder verwenden Sie die entsprechenden Schaltflächen des Dialogs.

Unicode

Verwendet für die Datei die Unicode-Kodierung.

Option eingeschaltet:

Beim Schreiben wird eine Unicode-Datei mit einem FF-FE-BOM erzeugt

Beim Lesen einer Datei ohne BOM wird die Unicode-Kodierung verwendet.

Option ausgeschaltet:

Beim Schreiben wird eine ANSI-Datei erzeugt

Beim Lesen einer Datei ohne BOM wird die ANSI-Kodierung verwendet.

Immer:

Beim Lesen einer Datei mit BOM wird dieser verwendet.

Wenn die Option ausgeschaltet ist, wird die ANSI-Kodierung verwendet.

Sortieren

Sortiert die Werte der Liste. Wenn die Liste immer automatisch sortiert werden, so verwenden Sie bitte die Option **Liste sortieren**.

Setze Standard

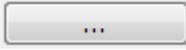
Mit dieser Schaltfläche wird der Vorschlagswert festgelegt. Dieser wird beim Öffnen des Dialogs automatisch angezeigt und kann ohne Dropdown übernommen werden.

Der Standardwert wird im entsprechenden Feld unter dem Listenfeld angezeigt.

Der Standardwert kann nur dann als Vorschlagswert verwendet werden, wenn nichts anderes vorgeschrieben ist, siehe Optionen.

Connection String

Dieses Feld dient zum Aufbau einer sog. **DataConnection**, Datenverbindung, zu einem Datenbankserver.

Mithilfe der Taste  kann ein Assistent geöffnet werden, welcher die Syntax der gängigsten Datenbankserver anbietet.

In der Dropdown-Liste kann ein Provider oder Treiber gewählt werden. Die Eingaben darunter zeigen dann jeweils die wichtigsten Variablen des ConnectionStrings an, im obigen Beispiel den *Server* und die *Database*.

Sie werden bei Änderungen sofort in den resultierenden ConnectionString eingefügt.

SQL Kommando

Hier kann das SQL-Kommando *SELECT* angegeben werden, um eine Datenbankabfrage zu formulieren. Z.B.

```
SELECT Jobnummer FROM Jobs WHERE JobStatus='SCAN'
```

Mithilfe der Checkbox **%-Codes verwenden** kann direkt vor der Ausführung noch eine Umwandlung der %-Codes ausgelöst werden.

Zur Auswahl der Prozentcodes steht die Taste  zur Verfügung.

Ausführen	Die Taste führt das SQL-Kommando aus. Das Ergebnis der Abfrage wird Record für Record untereinander in die Liste eingefügt. Sollte es keine Treffer in der Datenbank geben, bleibt die Liste leer.
Liste sortieren	Sortiert stets vor dem Anzeigen die Liste neu. Dies ist sinnvoll, wenn die Werte aus einer unsortierten Datei kommen.
Automatisch auswählen	<p>Legt das Verhalten beim Eintippen fest. Bei einer Dropdown-Liste bleibt die Liste eingeklappt und es wird lediglich der ausgewählte (selektierte) Wert angezeigt.</p> <p>Wenn z.B. die Liste die Werte</p> <pre>Norbert Toni Anton Nadine Oliver</pre> <p>enthält, so gilt folgendes:</p> <p>Option aus: Wenn „a“ eingegeben wird, wird Anton selektiert, bei „t“ Toni, bei „n“ Norbert, beim zweiten „n“ Nadine und bei „o“ Oliver.</p> <p>Option an: Bei „a“ wird zunächst Anton selektiert. Wird dann sofort ein „n“ eingegeben bleibt Anton weiterhin selektiert. Erst wenn zwischen zwei Tastenanschlägen 1,5 Sekunden verstreichen, beginnt die Suche erneut.</p> <p>Bei einem Kombinationslistenfeld ist das Verhalten etwas anders:</p> <p>Option aus: Es kann einfach ein neuer Wert eingetippt werden.</p> <p>Option an: Unter dem Eingabefeld poppt eine Liste auf, welche die passenden Einträge anbietet. Zudem stehen die Optionen Überall suchen und Groß/Kleinschreibung zur Verfügung.</p>
Überall suchen	<p>Option aus: Beim Suchen von passenden Einträgen wird nur am Anfang eines Wertes gesucht.</p> <p>Option an: Es wird in der ganzen Zeile gesucht, und liefert z.B. bei „on“ sowohl Anton als auch Toni.</p> <p>Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn bei einem Kombinationslistenfeld Automatisch auswählen gewählt wurde.</p>
Groß/Kleinschreibung	<p>Option aus: Die Schreibweise wird beim Suchen ignoriert.</p> <p>Option an: Groß- und Kleinschreibung wird berücksichtigt. Im obigen Beispiel liefert „to“ nur noch Anton, aber nicht mehr Toni.</p>

Auch diese Option steht nur zur Verfügung, wenn bei einem **Kombinationslistenfeld Automatisch auswählen** gewählt wurde.

Ersetzungen verwenden

Option aus

Beim Schließen des Dialoges wird die zuletzt ausgewählte Zeile "so, wie sie ist" als Wert für die Variable verwendet.

Option an

Man kann an Stelle des angezeigten Wertes einen anderen Wert übertragen, z.B. eine Abkürzung anstatt des vollständigen Textes. Der angezeigte Text steht links, der verwendete Wert rechts, dazwischen steht ein Gleichheitszeichen:

Sichtbarer Wert = **Verwendeter Wert**

Wenn kein Gleichheitszeichen angegeben ist, wird der Wert, so, wie er ist, übertragen.

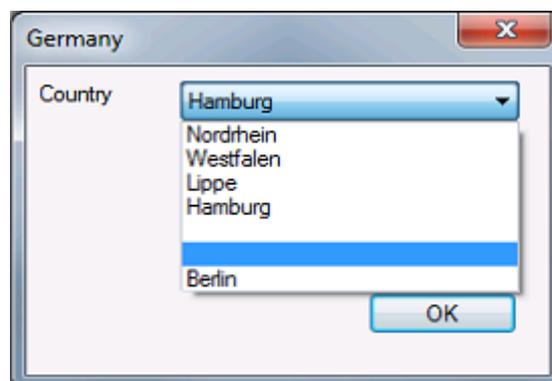
Wenn nach dem Gleichheitszeichen kein Text steht, wird ein leerer Text übergeben.

Wenn vor dem Gleichheitszeichen kein Text steht, wird kein Text angezeigt, aber Text nach dem Gleichheitszeichen übertragen.

Betrachten Sie diese unsortierte Liste von Werten für ein Listenfeld:

```
Nordrhein=1  
Westfalen=2  
Lippe=3  
Hamburg=  
=  
=77  
Berlin
```

Die Auswahl soll gespeichert werden in %(I.RetVal). Der fertige UDD zeigt diese Werte an:



- Bei Auswahl von "Westfalen" bekommt `%(I.RetVal)` den Wert "2"
- "Hamburg" liefert einen leeren Text.
- Die erste Leerzeile liefert ebenfalls einen leeren Text
- Die zweite Leerzeile liefert den Text "77"
- "Berlin" liefert "Berlin"

Ganzen Text zurückgeben

Diese Option steht nur für **Dropdown-Listboxen** zur Verfügung, wenn dort **Ersetzungen verwenden** selektiert wird.

Wenn die Liste z.B. diese Werte enthält:

Nordrhein=1

Westfalen=2

Lippe=3

Option an: Es wird der Text, so wie er für die Liste definiert ist, zurückgegeben. Wird wie im Beispiel „Westfalen“ angeklickt, so wird der Wert „Westfalen=2“ an die Applikation zurückgegeben. Dort kann man sie dann bei einer Wertzuweisung mithilfe der Textformatierer zerlegen:

`%(I.Landesteil)=%(I.Rückgabe)[<“=“]`

`%(I.Nummer)= %(I.Rückgabe)[>“=“]`

Option aus: Es wird der Wert rechts von Gleichheitszeichen an die Applikation zurückgegeben; im obigen Beispiel also „2“.

Ganzen Text akzeptieren

Diese Option steht ebenfalls nur für **Dropdown-Listboxen** zur Verfügung, wenn dort **Ersetzungen verwenden** selektiert wird.

Option an: Wenn diese Option eingeschaltet ist, kann vor dem Aufruf des UDDs der Variablen der Wert mitgegeben werden, so wie er in der Liste definiert ist, also mit dem Gleichheitszeichen.

Kommt ein Wert ohne Gleichheitszeichen, wird dieser wie üblich mit dem zu übergebenden (rechten) Wert verglichen und der dazu gehörende (linke) Anzeigewert in der Liste vorgeschlagen.

Gelingt dies nicht, wird in den angezeigten (linken) Werten gesucht.

`%(I.Rückgabe)=Nordrhein=1` zeigt in der Box „Nordrhein“ an

`%(I.Rückgabe)=2` zeigt in der Box „Westfalen“ an.

`%(I.Rückgabe)=Lippe` zeigt in der Box „Lippe“ an.

Option aus: Wenn diese Option ausgeschaltet ist, muss vor dem Aufruf des UDDs der Variablen der Wert rechts vom Gleichheitszeichen mitgegeben werden.

%(I.Rückgabe)=3 zeigt in der Box „Lippe“ an.

%(I.Rückgabe)=Westfalen zeigt in der Box „Nordrhein“ an, weil dies der oberste Wert in der Liste ist und „Westfalen“ in keiner Zeile rechts vom Gleichheitszeichen steht.

Breitesten Eintrag in der Werteliste berücksichtigen Legt fest, dass bei der Berechnung der optimalen Breite des Dialoges die Einträge der Liste berücksichtigt werden. So ist sichergestellt dass die Liste innerhalb des Dialoges aufklappt

Schalten Sie diese Option ab, wenn durch besonders lange Texte in der Liste der Dialog unnötig verbreitert wird und dadurch z.B. beim Indizieren zu viel Platz einnimmt.

Siehe auch Listenfelder und Connection String

1.2.4.1.1 Connection String

Mit Hilfe dieses Dialoges lässt sich eine Verbindungsanweisung zu einem Datenbankserver erzeugen. Diese Anweisung, "ConnectionString" genannt, enthält dabei alle Informationen, gebraucht werden, um eine Verbindung einzurichten. Wenn die Verbindung eingerichtet ist, können SQL-Abfragen an den Server gerichtet werden, dieser antwortet dann i.Allg. mit einer Liste von Werten.

In der Dropdown-Liste kann ein Provider oder Treiber gewählt werden. Die Eingaben darunter zeigen dann jeweils die wichtigsten Variablen des ConnectionStrings an, z.B. den Namen des Servers, die Datenbank sowie Benutzername und Passwort.

Sie werden bei Änderungen sofort in den resultierenden ConnectionString eingefügt. Es können auch %-Codes als Platzhalter verwendet werden.

Siehe auch Listbox Werte und Optionen und Listenfelder

1.2.5 Schaltflächen

Die Registerkarte **Schaltfläche** dient der Einstellung von Parametern für Buttons, die auf dem Dialogfenster erscheinen sollen. Sie wird automatisch angezeigt, wenn eine Zeile mit einer Schaltfläche eingefügt wurde.

Üblicherweise werden in einem UDD mehrere Knöpfe, die der gleichen Variablen verschiedene Werte zuweisen, verwendet. Schaltflächen sollten nicht zusammen mit den normalen Schaltflächen eines Dialoges wie "OK" oder "Abbrechen" verwendet werden, da sie ebenfalls den Dialog stets schließen.

Schaltflächentext Es kann im Feld **Schaltflächentext** ein Text eingegeben werden. Die Breite des Dialoges und die Breite der Knöpfe richtet sich dabei nach dem längsten Schaltflächentext.

Konstanter Wert	Im Feld Konstanter Wert wird der Wert angegeben, welcher der Variable beim Anklicken der Schaltfläche des Dialogfensters zugewiesen wird.
Schließt den Dialog	Diese Option ist z.Zt. stets eingeschaltet.
Kontrollkästchen	Zeigt anstelle einer normalen Schaltfläche ein Kontrollkästchen, d.h. ein Viereck, in welches man einen Haken setzen kann. Ist der Haken gesetzt, wird der eingestellte konstante Wert übertragen Ist der Haken nicht gesetzt, wird ein leerer Text übertragen.
Wie "Diesen Dialog nicht mehr anzeigen"	Wenn der Benutzer den Haken in diesem Kontrollkästchen setzt, wird dieser UDD bis auf weiteres nicht mehr angezeigt. Um den Dialog wieder zu aktivieren kann man - ihn in der Basisprofil-Konfiguration einmal zum Bearbeiten öffnen. Weitere Änderungen sind nicht erforderlich. - vor dem Aufruf die zugehörige Variable auf einen anderen Wert setzen, als den den oben angegebene konstanten Wert.

Um den benutzerdefinierten Hilfstext zu einer Schaltfläche anzuzeigen kann durch die Knöpfe eines Dialoges mit der Tabulatortaste durchgeschaltet werden, bis der Eingaberahmen auf der gewünschten Schaltfläche zu liegen kommt, dann kann mit F1 die Hilfe aufgerufen werden.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.6 Datumsfeld

Die Registerkarte **Datum** zeigt die Parameter für ein Datum-Zeit-Steuerelement.

Datum-Zeit Format	Hier kann das Format festgelegt werden: Zeit, Datum kurz, Datum lang und Benutzerdefiniert. Ein Wechsel wird sofort im Testfeld übernommen.
Auf / Ab-Pfeile	Wenn diese Option ausgeschaltet ist, enthält das Datum-Zeit-Steuerelement rechts eine kleine Schaltfläche, mit der ein Kalender-Steuerelement angezeigt werden kann. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird stattdessen ein Auf-Ab-Balken angezeigt, mit dem sich einzelne Teile des Eingabetextes herauf- oder herunterzählen lassen. Dies ist z.B. sinnvoll, wenn nur eine Zeitangabe gemacht werden soll.
Kontrollkästchen	Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird immer der im Steuerelement eingestellte Datums- oder Zeitwert übergeben.

	<p>Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird vor dem Datum oder der Zeit ein Kontrollkästchen angezeigt. Der bei Datum oder Zeit eingestellte Wert wird nur dann übernommen, wenn das Häkchen an ist. Ist das Häkchen aus, wird ein <i>leerer</i> Wert übertragen.</p>
Benutzerdefiniertes Format	<p>Dieses Feld wird aktiviert, wenn das Datum-Zeit-Format Benutzerdefiniert gewählt wird. Es kann eine beliebige Kombination der vorgesehenen Platzhalter verwendet werden; eine Liste der Platzhalter öffnet sich, wenn man die entsprechende Schaltfläche drückt.</p> <p>Es können beliebige Trennzeichen verwendet werden, Anführungszeichen sind dafür nicht notwendig.</p>
Nach / nach dem	<p>Hier kann mit der Dropdown-Liste in der Mitte zunächst ausgewählt werden, wie die Angabe eines frühesten Datums erfolgen soll:</p> <p>Bei Benutzerdefiniert kann mit dem Datum-Zeit-Steuerelement auf der rechten Seite ein fester Wert eingestellt werden. Bei Jahre, Monate, Tage und Stunden kann auf der linken Seite ein Zeitraum angegeben werden.</p> <p>Bei Keiner findet keine Prüfung auf ein frühestes Datum statt. Unabhängig davon gibt es eine technische Beschränkung; Eingaben vor dem 1. Januar 1601 werden nicht akzeptiert.</p>
Vor / vor dem	<p>Die Handhabung dieser Einstellmöglichkeiten erfolgt analog zu Nach / nach dem.</p> <p>Auch hier gibt es eine technische Obergrenze; Eingaben nach dem 31. Dezember 9999 werden nicht akzeptiert.</p>
Test	<p>Hier können die gemachten Änderungen, insbesondere Formatänderungen, sofort getestet werden.</p>

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.7 Vorbereitung beim Aufruf

Auf der Registerkarte Optionen lässt sich festlegen welchen Wert beim Öffnen eines UDD ein Eingabefeld anzeigen soll, bzw. welchen Wert eine Liste automatisch auswählen soll.

Durch die Verwendung von Vorschlagswerten wird das lästige, wiederholte Eingeben desselben Wertes bei jedem Öffnen des UDDs überflüssig.

DpuScan bietet hier vier Möglichkeiten:

Wert vorschlagen, der vom Programm gesendet wird	Das Programm sendet den Wert, der in dem Eingabefenster erscheinen wird.
Standardwert vorschlagen	Hier kann ein fester Wert vorgegeben werden, der vom Eingabefeld angezeigt wird. Der Button Prüfen dient der Überprüfung des vorgeschlagenen Standardwertes. Bei Listen kann nun ein Standardwert ausgewählt werden.
Letzte Eingabe vorschlagen	Das Eingabefeld merkt sich die letzte Eingabe und schlägt sie vor. Bei Listen wird der letzte selektierte Wert wieder ausgewählt.
Interne Liste bilden	Das Eingabefeld merkt sich mehrere Eingaben und schlägt sie zyklisch vor, z.B. immer die vorletzte Eingabe. Dieses Vorgehen ist für die Bearbeitung mehrseitiger (hier zweiseitiger) Dokumente gedacht, Ziel ist es zu jedem Bild im Dialog den seitenabhängigen Vorschlagswert zu haben. Für die Definition der Historie wird im ersten Dropdown-Listefeld dabei die Anzahl der Listeneinträge bestimmt, während im zweiten Listefeld angegeben werden kann, welcher der gespeicherten Werte vorgeschlagen werden soll.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.8 F1-Hilfe

Die Registerkarte **F1-Hilfe** dient der Erstellung von Hilfstexten.

Es gibt zwei verschiedene Varianten der Einbindung von Hilfetexten. Zum Einen besteht im Inhalt eines Dialogs die Möglichkeit Hilfstexte für jede Eingabezeilen eines Dialogs zu bestimmen, die mit der **Taste F1** abrufbar sind, wenn der Eingabefokus auf der entsprechenden Zeile liegt.

Zum Anderen kann in den Eigenschaften ein Hilfstext für den gesamten Dialog erstellt werden, welcher über einen **Hilfe-Button** abrufbar ist.

Es gibt zwei Arten von Hilfstexten:

Popup-Hilfe Hier kann ein bis zu 200 Zeichen langer Text eingegeben werden. Die verbleibenden Zeichen werden unter dem Eingabefenster für den Text angezeigt.

Dieser wird in einem Popup-Fenster über dem Button, dem Eingabefeld oder dem Listefeld in der Zeile angezeigt. Das Drücken einer beliebigen Taste oder ein Mausklick schließt das Hilfstext-Fenster.

Hilfe aus URL Hier kann ein externer Text im HTML-Format angegeben werden. Dies kann eine lokale Datei sein, aber auch eine Adresse im firmeneigenen Netzwerk oder im Internet (URL Uniform Resource Locator).

So ist es dem Einrichter möglich, die Hilfstexte zentral zu verwalten und dabei die Möglichkeiten von HTML oder Java zu nutzen, z.B. die Liste der

zulässigen Eingaben für eine Kostenstelle aus der Buchhaltung per Datenbankabfrage aktuell zu ermitteln und dem Bediener des UDD vorzuschlagen.

Beim Anfordern der Hilfe verhält das Programm sich so, als hätte man die angegebene Datei ausgeführt, d.h. es startet den HTML-Browser.

Diese Vorgang benötigt etwas Zeit beim ersten Aufruf und wenn auf eine entfernte Netzwerkdatei zugegriffen wird.

Mit dem Button **Test** lässt sich der Hilfstext so anzeigen, wie er später im Dialog dargestellt wird.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.2.9 F3-Funktion

Auf dieser Registerkarte kann eine Funktion (DLL) oder ein Script (VBS) festgelegt werden, die bei bestimmten Ereignissen ausgeführt wird.

Auf diese Weise kann z.B. eine Rechtschreibprüfung für Texte, ein Check der Prüfsummen von Kontonummern oder ein Währungsrechner aufgerufen werden.

Die externe Funktion muss in einer DLL-Datei zu finden sein und auf DpuScan abgestimmt sein, d.h. sie erwartet einen Text als Eingabe und liefert einen bis zu 1024 Zeichen langen Text zurück. Beide Texte sind ANSI-codiert und werden durch das NULL-Zeichen abgeschlossen. Ein Programmierbeispiel befindet sich im Anhang des Handbuches.

Ein Script muss eine Funktion namens "ExtFunctionWrapper" enthalten, eine Vorlage können Sie hier kopieren. Beim Aufruf eines Scripts können Zeichenketten im Unicode-Format übergeben und empfangen werden.

Der Funktionsaufruf wird durch folgende Angaben beschrieben:

Modul	Ort und Name der DLL, welche die gewünschte Funktion enthält.  startet dabei einen Dateiauswahldialog der nach DLLs sucht. Wird eine DLL über diesen Dialog aufgerufen, werden ihre Funktionen im Kombinationsfeld Name der Funktion aufgelistet.
Name der Funktion	Hier kann der Name der aufzurufenden Funktion eingegeben oder aus der Liste der vorhandenen Funktionen ausgewählt werden.
Ausführen bei...	
Taste F3	Die Funktion wird beim Drücken der F3-Taste ausgeführt
Betreten des Feldes	Die Funktion wird ausgeführt, wenn das Feld den Eingabefokus bekommt.
Verlassen des Feldes	Die Funktion wird ausgeführt, wenn das Feld den Eingabefokus abgibt.

Öffnen des Dialoges	Die Funktion wird aufgerufen, nachdem der Dialog geöffnet wurde oder nachdem beim Blättern ein Bild neu ausgewählt wurde.
Schliessen des Dialoges	Die Funktion wird aufgerufen, bevor der Dialog geschlossen wird oder bevor beim Blättern ein anderes Bild ausgewählt wird.
Optionen	Hier kann eingestellt werden, welche Daten übermittelt werden sollen und welche Schreibweise bei einer erweiterten Rückgabe verwendet werden soll.
Ersetzen der Eingabe durch den zurückgegebenen Wert	Fügt den zurückgegebenen Wert in das aufrufende Feld ein. Diese Funktion steht nicht für Felder zur Verfügung, keine Eingaben über die Tastatur zulassen (Schaltflächen, Trennzeilen usw.) Für Eingabefelder oder Listen wird der zurückgegebene Wert geprüft und gegebenenfalls verändert. Hier im Definitionsmodus erscheint dabei eine entsprechende Meldung.
F3-Test	Der im Testfeld eingetragene Text wird beim Drücken der Taste an die angegebene Funktion geschickt.

Hinweis 1: Beim Aufruf von F3-Funktionen findet keine weitere Prüfung seitens des UDD statt. Fehler in der aufgerufenen Funktion können i.A. nicht abgefangen werden. Es liegt in der Verantwortung des Einrichters, hier nur Funktionen aufzurufen, die fehlerfrei arbeiten.

Hinweis 2: Beim Aufruf kann einzig und allein *nur der Wert der aktuellen Zeile* übergeben werden. Wenn z.B. eine Prüfung gegen den Inhalt anderer Zeilen oder sonstiger Werte des Programms erforderlich ist, so sollte stattdessen ein Globales Script verwendet werden. Hier stehen dann auch die anderen Variablen des Programms zur Verfügung.

Hinweis 3: Wenn zusätzlich der weitere Arbeitsablauf gesteuert werden soll, z.B. dass ein Dialog nach einer fehlgeschlagenen Plausibilitätsprüfung nicht geschlossen werden soll, so kann hier ein besonderes Format bei der Rückgabe der Information aus der Funktion verwendet werden, siehe Erweiterte Rückgabe einer F3 Funktion für die Aktionen 83,84 und 85. Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.9.1 Erweiterte Rückgabe der F3 Funktion

Eine F3-Funktion gibt üblicherweise einen einfachen Text zurück.

Sie kann aber auch ein Feld von Texten zurückgeben, wobei das erste Element das weitere Verhalten vorgibt und das zweite die dafür benötigten Informationen:

[10] Dialog offen lassen

[2x] Popup-Dialog offen lassen und ...

[21] Eingabe ersetzen und markieren

[22] Eingabe ersetzen und nicht markieren

[23] Prompt für die nächste Zeile ersetzen

[24] Messagebox, dann Eingabe ersetzen

[4x] Im Index-Dialog im gleichen Feld bleiben und ...

- [41] Eingabe ersetzen und markieren
- [42] Eingabe ersetzen und nicht markieren
- [43] Prompt für die nächste Zeile ersetzen
- [44] Messagebox, dann Eingabe ersetzen

- [71] Alle nachfolgenden Dropdown-Listen mit Standardwerten füllen
- [72] Alle nachfolgenden Dropdown-Listen mit Werten aus Datei füllen
- [73] Alle nachfolgenden Dropdown-Listen mit Werten aus übergebenem Text füllen

- [83] Ganzen Dialog mit übergebenem Text neu füllen, * Zeile überspringen, + Wert selektieren
- [84] Dialog mit übergebenem Text neu füllen, mit der nächsten Zeile anfangen
- [85] Dialog mit übergebenem Text neu füllen, mit der aktuellen Zeile anfangen.

1.2.9.2 Aufrufoptionen für die F3-Funktion

In diesem Dialog kann eingestellt werden, welche Inhalte an die aufgerufene Funktion übermittelt werden und wie diese formatiert sein soll. Manchmal braucht die F3-Funktion mehr als einfach nur den Wert in der aktuellen Zeile..

Sobald aber mehrere Werte an die Funktion gesendet werden sollen, braucht man Trennzeichen zwischen ihnen. Bitte achten Sie immer darauf, dass die Trennzeichen nicht zufällig Bestandteil der Werte sind.

Zu sendende Gibt an welche Werte an die Funktion geschickt werden:

Werte

- **Nur den aktuellen Wert**, der zum Zeitpunkt des Aufrufes in dem Feld steht, bzw.in der Liste ausgewählt ist.
- **Alle Werte aus allen Zeilen**, im Format |%Code1=Wert1|%Code2=Wert2,...
- **Alle Werte und die zusätzlichen Variablen**. Dabei werden die Systemvariablen nur gesendet, wenn die Option dafür eingeschaltet ist. Auch hier wird gesendet im Format |%-Code1=Wert1|%-Code2=Wert2,...
- **Aktueller Wert und zusätzliche Variablen**. Hierbei wird im Format AktuellerWert|%Code1=Wert1|%-Code2=Wert2,...
- **Eingabeaufforderungen, Prozentcodes und Werte von allen Zeilen und den zusätzlichen Variablen**. Hier werden alle Variablen sowie die

Prompts übertragen im Format:

|%Code1=Wert1=Prompt1|%Code2=Wert2=Prompt2...

Typ der Gibt an, wie die Werte bei der Übergabe getrennt werden:

Unterteilung

- **Senkrechter Strich**, auf den meisten Tastaturen verfügbar.
- **Benutzerdefiniertes Zeichen**, kann über die Tastatur festgelegt werden.
- **Absatzzeichen**, kommt im normalen Text selten vor kann auf den meisten Tastaturen nicht direkt eingegeben werden.
- **0x01 ASCII Sonderzeichen 1** "Start of Heading" kann über Tastatur i.Allg. nicht eingegeben werden und kommt in normalen Text nicht vor.

Trennzeichen Selbstdefiniertes Trennzeichen zwischen den Werten

Syntax für den Unterscheidet die verwendete Schreibweise bei der erweiterten Rückgabe einer F3 Funktion für die Aktionen 83,84,85

Neuaufbau

Bei diesen Aktionen wird der gesamte UDD neu aufgebaut:

eines UDD

Standard:

Nur Zeilen mit Eingabefeldern und Listen können geändert werden. alle anderen Zeilenarten werden übersprungen.

Bei Eingabefeldern können die Eingabeaufforderungen geändert werden, bei Listen können die Eingabeaufforderungen und die Werte in der Liste geändert werden.

Es gilt

* (Stern) bedeutet, dass die Zeile nicht verändert wird

+ (Plus) bedeutet, dass ein bestimmte Wert in einer Liste ausgewählt wird.

Ein **doppeltes** Trennzeichen steht für eine neue Zeile, ein einfaches für einen neuen Listenwert, z.B.

| | Prompt 1 | | Prompt 2 | Wert 1 | +Wert 2 | Wert 3 | | * | | Prompt 4

Die erste Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt1"

Die zweite Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt2" und die Liste enthält die Werte Wert1,Wert2,Wert3, wobei Wert2 automatisch ausgewählt wird

Die dritte Zeile bleibt, wie sie ist.

Die vierte Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt4"
Alle weiteren Zeilen, falls vorhanden, bleiben, wie sie sind.

Erweitert:

Alle Zeilen außer Kommentaren, Trennstrichen und Leerzeilen können geändert werden.

Es können Eingabeaufforderungen, Werte und Listenwerte geändert werden.

Es gilt

* (Stern) bedeutet, dass die Zeile nicht verändert wird

+ (Plus) bedeutet, dass ein bestimmte Wert in einer Liste ausgewählt wird.

~ (Tilde) Die Eingabeaufforderung einer Liste bleibt erhalten

Ein **dreifaches** Trennzeichen steht für eine neue Zeile.

```

| | | Prompt 1 | | | ~ | Wert 1 | +Wert 2 | Wert 3 | | | * | | | Prompt 4 |
Wert 4 | | | Prompt 5 | | | | Wert 6

```

Die erste Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt1"

Die zweite Zeile behält die Eingabeaufforderung und die Liste enthält die Werte Wert1,Wert2,Wert3, wobei Wert2 automatisch ausgewählt wird

Die dritte Zeile bleibt, wie sie ist.

Die vierte Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt4" und den Wert "Wert4"

Die fünfte Zeile bekommt die Eingabeaufforderung "Prompt5" und den Wert " "

Die sechste Zeile bekommt die Eingabeaufforderung " " (ein Leerzeichen) und den Wert "Wert6"

Siehe auch F3-Funktion.

1.2.10 Rahmen

Hinweis: Rahmen werden nur im 'Eingebetteten Modus' verwendet. Zur Anzeige wird das Modul `JK_INDEX` benötigt.

Die Registerkarte zeigt eine Liste der Rahmen, die im zugehörigen Bild hervorgehoben werden.

Änderungen an dieser Liste sind über die Schaltfläche "Ändern" möglich, sie öffnet den Konfigurationsdialog für Rahmen .

Änderungen an den Rahmen in diesem Dialog werden in der Liste angezeigt.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.10.1 Dialog Rahmen

In diesem Dialog können die Rahmen definiert werden, die beim Indizieren von Hand im zugehörigen Bild angezeigt werden. Es ist z.B. zweckmäßig, bei Geschäftsbriefen aus dem Zahlungsverkehr die Bankverbindung (meistens am unteren Bildrand) hervorzuheben oder direkt darauf zu zoomen.

Da die für eine Eingabe wichtigen Informationen an verschiedenen Stellen des Bilds sein können, kann es auch sinnvoll sein, mehrere Rahmen zu setzen.

Zudem ist es möglich anzugeben, von wo aus ein Rahmen positioniert wird: Während Adressen auf einem Brief meistens links oben zu finden sind, steht die Bankverbindung meistens unten rechts.



Im obersten Feld des Dialoges wird die Rahmennummer angezeigt.

Links

Diese Felder geben die Koordinaten der linken oberen Ecke des Rahmens im Bezug auf den gewählten Bezugspunkt an, siehe **Relativ zu**.

Oben

Sie werden bei einem Wechsel des Bezugspunktes jeweils entsprechend umgerechnet.

Wenn als Bezugspunkt in einer der Richtungen 'Mitte' gewählt wird, so wird die Mitte des jeweiligen Blattes vom Programm berechnet. Deshalb kann die Position dann hier nicht eingestellt werden.

Breite

Hier werden die Abmessungen des Feldes angegeben.

Höhe

Sie sind unabhängig vom Bezugspunkt.

Position relativ zu Hier kann angegeben werden, von wo aus die Position des Rahmens berechnet wird.

Wird in einer Kombination 'Unten', 'Rechts' oder 'Mitte' gewählt, so wird die Position für jedes Bild, basierend auf der tatsächlichen Breite des Papiers, neu berechnet.

Bei der Verwendung von 'Mitte' kann zudem der entsprechende Teil der Position nicht vorgegeben werden.

Rahmenfarbe

Hier kann die Farbe des Rahmens festgelegt werden.

Es empfiehlt sich Farben zu wählen, die einerseits gegenüber dem Dokument einen hinreichenden Kontrast haben, andererseits aber bei längerer Bildschirmarbeit nicht störend wirken.

Vergrößert darstellen

Wenn diese Option ausgewählt ist, so vergrößert DpuScan im zugehörigen Fenster direkt auf den Bildausschnitt, der den Rahmen enthält.

Da dies nur für einen Bildausschnitt geht, kann die Option auch nur für den ersten Rahmen gesetzt werden.

Es können trotzdem noch weitere Rahmen angegeben werden, die allerdings erst sichtbar werden, wenn man das Bild wieder vergrößert.



Öffnet ein Vorschauenfenster, in dem der Rahmen mit der Maus positioniert werden kann.

Wenn als Bezugspunkt 'Mitte' gewählt wurde, kann in der entsprechenden Richtung nicht verschoben werden.



Diese Schaltflächen gehen zum vorigen, bzw. nächsten Rahmen.



Legt einen neuen Rahmen an und zeigt ihn in einem Vorschauenfenster an.

Wenn möglich, ist dieser Rahmen zu Beginn 60x40 mm groß und liegt links oben, jeweils 10 mm vom Rand entfernt.



Entfernt den aktuellen Rahmen aus der Liste.



Entfernt alle Rahmen.



Schließt den Dialog.

Es ist nicht möglich, diesen Dialog abubrechen, da alle Werte sofort an die übergeordnete Registerkarte Rahmen weitergegeben werden.

Siehe auch Registerkarte Rahmen, Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.11 Anbindung

Hinweis: UDDs mit Datenbank-Anbindung können im 'Eingebetteten Modus' verwendet werden. Der UDD wird dann bei einer Selektionsänderung, z.B. beim Blättern auf das nächste Bild, aus der Datenbank gefüllt.

So kann z.B. DpuScan die Kundennummer aus einem Barcode ermitteln und dann aus der Datenbank den UDD mit der zugehörigen Anschrift füllen. Ebenso kann der Bediener die Suche in der Datenbank durch Drücken der F12-Taste auslösen. Zur Anzeige und zum Austausch mit der Datenbank wird das Modul **JK_ODBC** bzw. die **QSI-Version** von DpuScan benötigt

Auf dieser Registerkarte wird nun beschrieben, wie die Variable mit der Datenbank in Verbindung steht.

Keine Datenbank-Anbindung

Es gibt kein entsprechendes Feld in der Datenbank, aus dem gelesen werden könnte. Dies ist die Standard-Einstellung für alle Variablen von UDDs, die 'einfach so' angezeigt werden sollen.

Index-Feld (Wird in der Datenbank gesucht)

Der Inhalt dieser Variablen wird als Suchkriterium in der Datenbank verwendet, d.h. es wird nach Datensätzen gesucht, bei denen das zur UDD-Variable gehörende Feld der Datenbank übereinstimmt.

Wenn mehrere Felder als Index-Felder deklariert werden erhält man nur diejenigen Datensätze, bei denen alle Suchkriterien erfüllt sind.

Die Verknüpfung entspricht dem "AND" in der "WHERE"-Klausel einer SQL-Abfrage.

Retrieval-Feld (Wird aus der Datenbank gefüllt)

Wenn die Suche (engl. Retrieval) in der Datenbank erfolgreich war, wird dieses Feld mit dem Inhalt des zugehörigen Datenbankfeldes besetzt.

Über die Schaltfläche daneben kann die Anbindung gesetzt werden. Dabei werde die Datenquelle, die Tabelle und das Feld angezeigt.

Genauere Übereinstimmung

Sofern diese Option eingeschaltet ist wird der eingegebene Text Buchstabe für Buchstabe verglichen.

Ist sie abgeschaltet, so können diese Platzhalter verwendet werden:

* **(Stern)** steht für eine beliebige Zeichenfolge

? **(Fragezeichen)** steht für ein beliebiges einzelnes Zeichen.

Die Platzhalter werden bei der Abfrage automatisch in das entsprechende Platzhalterzeichen der gerade verwendeten Datenbankart umgewandelt.

Ob beim Vergleich Groß/Kleinschreibung beachtet wird, hängt von der jeweiligen Datenbankart ab.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.12 Zeilenlayout

Auf dieser Registerkarte kann das Schriftbild und die Ausrichtung für eine Zeile bestimmt werden.

Zur Einstellung dieser Parameter zeigt diese Registerkarte links die Werte für die Eingabeaufforderung und rechts für das Eingabefeld, bzw. die Auswahlliste an.

Horizontale Ausrichtung

Texte und Felder können links-oder rechtsbündig oder zentriert dargestellt werden. Standardwert ist linksbündig. Besteht ein UDD z.B. aus einigen breiten Eingabefeldern mit ebenfalls breiten Eingabeaufforderungen und aus einer Dropdown-Liste, die nur ein kurzes Länderkennzeichen enthält, so ist es für den Bediener des UDDs angenehmer, wenn diese Liste linksbündig und in schmalerer Breite angezeigt wird.

Der ebenfalls kurze Abfragetext z.B. „Land“ sollte dann rechts positioniert sein.

Schriftart

Hier kann über die Schriftartenauswahl des Betriebssystems eine Schriftart und Schriftfarbe gewählt werden. Das Feld über der Schaltfläche zeigt dabei eine Vorschau an. Bitte beachten Sie bei der Auswahl, dass bei einem Export auf einen anderen Rechner die gewählte Schriftart auch dort installiert sein muss.

Feldbreite

Hier kann in Pixeln angegeben werden, wie breit die Eingabeaufforderung bzw. das Eingabefeld sein soll. Bitte beachten Sie, dass ein Zurücksetzen auf die Standardbreite im Dialog „Eigenschaften eines UDD“ diese Werte wieder zurücksetzt.

Zeilenhöhe

Die Zeilenhöhe kann für die Eingabeaufforderung und das Eingabefeld gemeinsam angegeben. Dies ist z.B. Sinnvoll wenn für die Eingabeaufforderung und Feld deutlich unterschiedlich große Schriftarten gewählt werden oder wenn aufgrund eines großen Fonts eine ausgeklappte Dropdown-Liste wichtige andere Steuerelemente überdeckt.

Schriftarten zurücksetzen

Dieser Schalter setzt die Schriftarten, die Schriftfarben und die Abmessungen wieder auf Standardwerte zurück. Es werden nur die Werte für diese eine Zeile zurückgesetzt.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.13 Erkennung

Ab **Version 6** des Programms besteht die Möglichkeit, beim Indizieren eines UDD-Feldes einen Rahmen auf dem eingeblendeten Bild aufzuspannen und darin eine Texterkennung auszuführen. Dazu ist es erforderlich, im Programm den Parameter **EditWndExtendedMode=2** zu setzen

Auf dieser Registerkarte kann festgelegt werden, wie gesucht werden soll und welcher Teil des Suchergebnisses übernommen werden soll, dazu gibt es diese Einstellmöglichkeiten:

- Erkennungstyp** Hier kann festgelegt werden, ob nach Texten, Barcodes, Patchcodes oder sonstigen Informationen gesucht werden soll.
- Sprache** Sofern nach Text gesucht wird, kann hier die Sprache angegeben werden.
- Umbrüche** Hier kann festgelegt werden, wie Zeilenumbrüche zu behandeln sind. Es ist möglich, sie zu entfernen, durch Leerzeichen oder durch Sonderzeichen zu ersetzen.
- Vorfilterung** Hier können DpuScan-Formatierer angegeben werden, um das gefundene OCR-Ergebnis zu bereinigen, z.B. `[/[\\W]+/ /g]` zum Entfernen aller Nicht-Buchstaben. Die benachbarte Schaltfläche  öffnet dazu einen Assistenten.
- Validierungsscript** Im nachfolgenden Dialog kann ein Script ausgewählt werden, mit dem der vorgefilterte Text noch einmal geprüft werden kann, z.B. ob eine gefundene Rechnungsnummer im Buchhaltungssystem bekannt ist.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.2.13.1 Vorfilterung

Dieser Dialog zeigt eine Liste Regulären Ausdrücke, die nacheinander auf den gefundenen Text angewendet werden sollen.

- Nr.** Gibt die Reihenfolge an. So kann man z.B. Ausdrücke vor dem globalen Ersetzen "parken" und später wieder herstellen.
- Suchen** Gibt das Suchmuster für den Text an, der gesucht werden soll.
- Ersetzen** Gibt das Muster für den Text an, welcher den gefundenen Text ersetzen soll.
- Schalter** Die Buchstaben geben an, wie gesucht werden soll:
G: GLOBAL (Alle ersetzen)
I: IGNORECASE Groß/Kleinschrift ignorieren

- S:** SINGLELINE Ganzen Text als eine Zeile auffassen
- M:** MULTILINE Zeilenanfang und Zeilenende berücksichtigen
- R:** RIGHTTOLEFT von rechts nach links arbeiten
- E:** EXTENDED Sonderbehandlung von Leerzeichen und Kommentaren

Mit den für Listen üblichen Schaltflächen können die einzelnen Teile geändert, neu angelegt, gelöscht (einzeln und alle) werden, sowie deren Reihenfolge geändert werden.

1.2.13.1.1 Regulärer Ausdruck

In diesem Dialog kann ein einzelner Regulärer Ausdruck bearbeitet werden. Er besteht aus den Teilen

Suchen, der Text der gesucht werden soll,
Ersetzen, der Text, der den gesuchten Text ersetzen soll,
sowie den Schaltern, welche das Suchverhalten steuern.

Suchen Gibt das Suchmuster für den Text an, der gesucht werden soll. Per Kontextmenü sind die wichtigsten Platzhalter, sowie Gruppierungs- und Wiederholungszeichen verfügbar.

und ersetzen Schaltet um zwischen nur Suchen und Suchen & Ersetzen

An: Die gefundenen Texte werden durch den Ersatz-Ausdruck ersetzt, z.B. mehrere Satz- oder Leerzeichen hintereinander durch ein einzelnes. Wenn nichts gefunden wird, bleibt der Ausdruck unverändert.

Aus: Es wird nur der Text zurückgegeben, der dem Suchmuster entspricht. Wird nichts gefunden, so wird eine leere Zeichenkette zurückgegeben.

Ersetzen Gibt das Muster für den Text an, welcher den gefundenen Text ersetzen soll. Auch hier kann man über ein Kontextmenü die wichtigsten Platzhalte für Ersetzungsausdrücke abrufen.

Gobal GLOBAL:
An: Jeder gefundene Suchtext wird durch den Ersetzungstext ersetzt.
Aus Es wird nur der erste Fund ersetzt.

Groß/Kleinschrift ignorieren	IGNORECASE An: Groß/Kleinschrift wird ignoriert Aus: Groß/Kleinschrift wird berücksichtigt
Mehrzeilig	MULTILINE An: ^ und \$ werden in einem mehrzeiligen Text als Zeilenanfänge und Zeilenenden erkannt Aus: ^ und \$ werden als Anfang und Ende des ganzen Textes interpretiert.
Einzelzeile	SINGLELINE An: Ein mehrzeiliger Text wird als eine einzige Zeile aufgefasst. Bei der Suche nach beliebigen Zeichen "." werden die Umbrüche als einzelnes Sonderzeichen interpretiert. Aus: Die Suche nach beliebigen Zeichen "." hört beim ersten Umbruch auf.
Rechts nach Links	RIGHTTOLEFT An: Die Suchausdrücke werden von rechts nach links abgearbeitet, die Syntax innerhalb eines Suchausdrucks bleibt aber erhalten. Aus: Die Suchausdrücke werden von links nach rechts abgearbeitet.
Erweitert	EXTENDED An: Leerzeichen im Suchausdruck werden ignoriert und müssen durch ihr Hex-Äquivalent \x20 gesucht werden, #-Kommentare am Zeilenende sind erlaubt Aus: Leerzeichen werden als normales Zeichen interpretiert, #-Kommentare sind nicht möglich.

Eine ausführliche Beschreibung der Regulären Ausdrücke und der hier angebotenen Schalter findet sich im Kapitel Reguläre Ausdrücke im Handbuch

1.3 **Eigenschaften eines UDD**

Eigenschaften eines UDD:

Layout, wie Position und Größe des UDD, Spaltenbreite und Ausrichtung der Steuerelemente.

- Steuerung Schaltflächen mit denen der Dialog gesteuert wird.
- Hintergrund anzeigen mit einem Hintergrundbildes und einer Füllfarbe.
- F1-Hilfe für den ganzen Dialog
- Farben, Farbschemata, für bestimmte Anwendungen.
- Abfrage, Verhalten bei Datenbankabfragen.
- Abhängigkeiten, eine Liste der verwendeten Dateien und Skripte
- Zusätzliche Variablen, eine Liste der sonstigen Variablen, die per Script gesetzt werden können
- Script, ein VBScript welches die Eingaben vor oder nach dem Aufruf bearbeitet.

Siehe auch Inhalt eines Dialogs und Übersicht.

1.3.1 Position und Layout

In der Registerkarten **Layout** lassen sich Einstellungen zu Größe und Position des festlegen.

Größe Dialog und Zeilen:

- Höhe** Höhe des gesamten Dialoges. Die Höhe kann nur bis auf ein Minimum reduziert werden. Der Platz muss ausreichen, um alle Dialogzeilen und Schaltflächen untereinander anzuzeigen.
- Breite** Breite des gesamten Dialoges. Auch die Breite ist nach unten begrenzt, es werden mindestens die erforderlichen Schaltflächen angezeigt
- Feste Größe** Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der UDD im eingebetteten Modus immer in dieser Größe angezeigt. Er kann also zum Beispiel nicht "zusammengeschoben" werden.
- Spaltenbreite der Prompts** Hier kann die Breite der Spalte mit den Eingabeaufforderungen, bzw. den Beschriftungen der Schaltflächen festgelegt werden.
Die Breitenberechnung der Eingabeaufforderungen erfolgt automatisch, kann hier aber mit einem größeren Wert überschrieben werden.
- Spaltenbreite der Eingaben** Die Spaltenbreite der Felder auf der rechten Seite eines UDD wird ebenfalls automatisch berechnet und orientiert sich dabei u.a. an den Breite der zu erwartenden Eingaben.
Mit dieser Eingabe kann der berechnete Wert durch einen größeren Wert überschrieben werden.



Mit diesen Schaltflächen lassen sich die beiden Spaltenbreiten in Zwanziger-Schritten breiter oder schmaler machen. Wenn nötig wird der Dialog entsprechend verbreitert (aber nicht schmaler gemacht).

Die Schaltfläche Standard berechnet die optimale Spaltenbreite unter Berücksichtigung der zu erwartenden Eingaben.

Wenn zusätzlich die <Strg>-taste gedrückt wird, so wird die minimale Spaltenbreite berechnet.

Schaltfläche "Assistent für Größe und Position" Die Schaltfläche öffnet eine Voransicht des Dialoges, die mit der Maus in Größe und Position verändert werden kann. Die Änderungen können dauerhaft gespeichert werden.

Platzierung des Dialoges:

Linke Kante des Dialoges Abstand des Dialoges vom linken Rand des Bildschirms.

Obere Kante des Dialoges Abstand des Dialoges vom oberen Rand des Bildschirms.

Feste Position Verbietet das Verschieben des UDD.

Ausrichtung der Eingabezeilen

Bereich Die Angabe hinter dem Begriff Bereich gibt an, welchen Bereich die Steuerelemente belegen.

Horizontal Bestimmt die horizontale Ausrichtung der Eingabe-Elemente innerhalb des Dialog-Fensters:
Links,
In der Mitte,
Rechts

Vertikal Bestimmt die vertikale Ausrichtung der Eingabe-Elemente innerhalb des Dialog-Fensters:
Oben,
Zentriert,
Unten

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.2 Steuerungselemente

Auf der Registerkarten **Steuerung** lassen sich Einstellungen zu den erforderlichen Schaltflächen des Dialogs machen.

Verhalten beim Blättern Standardmäßig bleibt die Schreibmarke beim Blättern von Bild zu Bild im eingebetteten Modus im aktuellen Feld stehen. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird die Marke immer in die erste verfügbare Eingabezeile gesetzt.

Rollbalken Zeigt im eingebetteten Modus rechts bzw. unten einen Rollbalken an, wenn der UDD größer ist als die dafür reservierte Fläche bei der Bildschirmkonfiguration.

Zeilen mit einem Steuerelement	Gibt an, ob Schaltflächen und Kommentare auf die Breite des Eingabebereiches gestreckt sollen und ob Trennlinien auf diese Breite verkürzt werden sollen.
Schaltflächen	Öffnet den Dialog für die Funktion und Beschriftung der üblichen Standardknöpfe OK, Abbrechen und Hilfe.

Weitere Editiermöglichkeiten zur Darstellung des Dialogfensters finden Sie auf den Registerkarten Layout, Hintergrund und F1-Hilfe.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.2.1 Standardschaltflächen

In diesem Dialog lassen sich Einstellungen zu den erforderlichen Standard-Schaltflächen des Dialogs machen.

OK	<p>Fügt die Schaltfläche OK hinzu. Mit ihr kann der UDD geschlossen werden und die Information an das Programm weitergegeben werden.</p> <p>Diese Schaltfläche sollte für alle UDDs verwendet werden, die nicht ausschließlich im eingebetteten Modus verwendet werden.</p> <p>Im Eingabefeld neben dem Kontrollkästchen kann der Text auf den Schaltflächen verändert werden. So kann "OK" z.B. durch "Weiter" ersetzt werden. Beachten Sie bitte, dass dabei zu lange Texte vorn und hinten abgeschnitten werden.</p>
Abbrechen	<p>Schließt den UDD ohne die Änderungen zu speichern. Wird der UDD in der Task einmalig so bricht die gesamte Task ab. Wenn Abbrechen geklickt wird. Wird der UDD dagegen als Aktion für jedes Bild im Task eingesetzt, wirkt Abbrechen wie das Drücken der Pause-Schaltfläche.</p> <p>Man kann eine gültige Eingabe des Benutzers erzwingen, indem man die Eingabefelder entsprechend gestaltet und die Abbrechen-Schaltfläche weglässt. Das Programm bleibt stehen, bis der Bediener eine gültige Eingabe gemacht hat.</p>
zusätzliche Tasten bei Abbruch	<p>Das Kontrollhäkchen legt fest, dass eine oder mehrere zusätzliche Tasten gedrückt werden müssen, damit die Abbrechen-Taste ausgeführt wird.</p> <p>Diese Einstellung wird wichtig, wenn die Abbrechen-Taste ausgeblendet wird und nur noch das Schließen-Kreuz sichtbar ist.</p> <p>Die Liste zeigt eine der Kombinationen des Tasten <Alt>, <Strg> und <Umschaltung>. Diese Kombination muss gedrückt werden wenn die Abbrechen-Schaltfläche gedrückt wird. Anderenfalls wird das Abbrechen ignoriert und der Dialog bleibt geöffnet.</p> <p>Dies gilt auch, wenn der UDD keine sichtbare Abbrechen-Schaltfläche hat und stattdessen über die Tastatur mit "Escape" oder das Schließen-Kreuz</p>

rechts oben beendet wird.

Bitte beachten Sie, dass bestimmte Kombinationen bereits durch das Betriebssystem ausgewertet werden. <Strg>+Escape schaltet schnell zwischen den geöffneten Programmen um und <Alt>-Escape wirkt wie die Windows-Taste.

Beachten Sie auch, dass es immer eine Möglichkeit gibt, den Dialog zu schließen: Wenn alle Schaltflächen entfernt werden und der Dialog auch keine benutzerdefinierten Knöpfe hat, so funktioniert immer das Schließen-Kreuz bei gedrückter Umschaltungstaste.

Hilfe	Die Hilfe-Schaltfläche zeigt die Hilfe zum Dialog an.
Übernehmen	Fügt dem UDD eine Übernehmen-Schaltfläche hinzu. Wird z.Zt. nicht verwendet.
Immer aktuelle Sprache verwenden	Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die Beschriftungen der Knöpfe in der Sprache angezeigt mit der DpuScan arbeitet. So kann ein UDD auch auf einem anderssprachigen Betriebssystem verwendet werden.
Ausrichtung	Gibt an, wie die Standardschaltflächen wie OK, Abbrechen und Hilfe angeordnet werden sollen. Zur Auswahl stehen: <ul style="list-style-type: none"> Rechts (Standard) <ul style="list-style-type: none"> Der am weitesten rechts stehende Knopf schließt rechtsbündig mit den anderen rechten Steuerelementen ab. Die Knöpfe haben die Standardgröße, zu langer Schaltflächentext wird links und rechts abgeschnitten. Die Knöpfe haben den Mindestabstand. Mitte <ul style="list-style-type: none"> Die Knöpfe sind in der Mitte unter den an deren Steuerelementen positioniert. Die Knöpfe haben die Standardgröße, zu langer Schaltflächentext wird links und rechts abgeschnitten. Die Knöpfe haben den Mindestabstand. Links <ul style="list-style-type: none"> Der am weitesten links stehende Knopf schließt linksbündig mit den anderen linken Steuerelementen ab. Die Knöpfe haben die Standardgröße, zu langer Schaltflächentext wird links und rechts abgeschnitten. Die Knöpfe haben den Mindestabstand. Ausgerichtet <ul style="list-style-type: none"> Die Knöpfe haben die Standardgröße, zu langer

Schaltflächentext wird links und rechts abgeschnitten.

Die Abstände werden so angepasst, dass der am weitesten links stehende Knopf linksbündig und der am weitesten rechts stehende Knopf rechtsbündig abschließt.

Gestreckt

Die Knöpfe haben die größtmögliche Breite. Dadurch lassen sich längere Texte auf den Schaltflächen darstellen.

Der am weitesten links stehende Knopf schließt linksbündig mit den anderen linken Steuerelementen ab.

Der am weitesten rechts stehende Knopf schließt rechtsbündig mit den anderen rechten Steuerelementen ab.

Falls der Dialog zu klein ist, um alle Schaltflächentexte anzuzeigen, werden diese links und rechts abgeschnitten.

Die Knöpfe haben den Mindestabstand.

Siehe auch Registerkarten Steuerung sowie Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.3 Hintergrundbild

Auf der Registerkarte **Hintergrund** lassen sich Einstellungen zu einem Hintergrundbild machen. Sie zeigt in der linken oberen Ecke eine Vorschau auf die Bitmap.

Hintergrundbilder können verwendet werden um zusätzliche Informationen darzustellen. Soll z.B. ein Stapel von bestimmten Dokumenten (oder für einen bestimmten Kunden) gescannt werden, so kann zu Beginn des Tasks ein UDD aufgerufen werden, der Daten für den Stapel/Kunden abfragt. Diesem Dialog kann man durch ein Hintergrundbild mit dem Dokument oder dem Kunden-Logo ein Job-spezifisches Aussehen geben.

Datei mit Bild

Hier kann eine entsprechende Hintergrund-Bitmapausgewählt werden



Mit Hilfe des Buttons  kann ein entsprechender Dateiauswahldialog gestartet werden.

Die Bitmap wird dann im Feld **Bild** angezeigt.

(Ausrichtung)

Folgende Optionen stehen bei der Positionierung des Hintergrundbildes zur Verfügung:

Benutzerdefiniert

Das Hintergrundbild kann zentriert oder in einer der Ecken des Dialoges dargestellt werden, siehe **Position des Bildes**

Gestreckt

Einfache fast transparente Muster können auf die Breite des Dialoges gestreckt werden.

Nebeneinander

Kleine einfache Muster können solange wiederholt werden bis der Hintergrund gefüllt ist.

Position des Bildes

Horizontal Hier kann die Lage des Hintergrundbildes in waagerechter Richtung angegeben werden: **Links**, **rechts** oder **in der Mitte**.

Vertikal Ebenso kann die senkrechte Ausrichtung vorgegeben werden: **Oben**, **Unten** oder **zentriert**.

Soll nur ein kleines Firmen-Logo dargestellt werden empfiehlt es sich, dieses links oben anzuzeigen, den Dialog zu vergrößern und die Steuerelemente rechts unten zu platzieren .

Füllfarbe Wenn das Hintergrundbild kleiner als der Dialog ist und nicht **gestreckt** oder **nebeneinander** dargestellt wird kann der restliche Hintergrund des UDD mit einer passenden Farbe gefüllt werden.



Die Füllfarbe kann mit einem Farbauswahldialog ausgesucht werden.

Hinweis: Die dabei zusammengestellten benutzerdefinierten Farbpaletten des Auswahldialoges werden nur bis zum Ende Programms vorgehalten. Selbstdefinierte Farben können deshalb bei der nächsten Farb-Auswahl nicht angeboten werden. Beim neuerlichen Verlassen des Farbauswahldialog mit **OK** wird die Standardfarbe schwarz ausgewählt.

Weitere Editiermöglichkeiten zur Darstellung des Dialogfensters finden Sie in den Registerkarten Layout, Steuerung und F1-Hilfe.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.4 Hilfstext

Die Registerkarte **F1-Hilfe** dient der Erstellung von Hilfstexten.

Es gibt zwei verschiedene Varianten der Einbindung von Hilfetexten. Zum Einen besteht im Inhalt eines Dialogs die Möglichkeit Hilfstexte für jede Eingabezeilen eines Dialogs zu bestimmen, die mit der **Taste F1** abrufbar sind, wenn der Eingabefokus auf der entsprechenden Zeile liegt.

Zum Anderen kann in den Eigenschaften ein Hilfstext für den gesamten Dialog erstellt werden, welcher über einen **Hilfe-Button** abrufbar ist.

Es gibt zwei Arten von Hilfstexten:

Popup-Hilfe

Hier kann ein bis zu 200 Zeichen langer Text eingegeben werden. Die verbleibenden Zeichen werden unter dem Eingabefenster für den Text angezeigt.

Dieser wird in einem Popup-Fenster über dem Button, dem Eingabefeld oder dem Listenfeld in der Zeile angezeigt. Das Drücken einer beliebigen Taste oder ein Mausklick schließt das Hilfstext-Fenster.

Hilfe aus URL Hier kann ein externer Text im HTML-Format angegeben werden. Dies kann eine lokale Datei sein, aber auch eine Adresse im firmeneigenen Netzwerk oder im Internet (URL Uniform Resource Locator).

So ist es dem Einrichter möglich, die Hilfstexte zentral zu verwalten und dabei die Möglichkeiten von HTML oder Java zu nutzen, z.B. die Liste der zulässigen Eingaben für eine Kostenstelle aus der Buchhaltung per Datenbankabfrage aktuell zu ermitteln und dem Bediener des UDD vorzuschlagen.

Beim Anfordern der Hilfe verhält das Programm sich so, als hätte man die angegebene Datei ausgeführt, d.h. es startet den HTML-Browser.

Diese Vorgang benötigt etwas Zeit beim ersten Aufruf und wenn auf eine entfernte Netzwerkdatei zugegriffen wird.

Mit dem Button **Test** lässt sich der Hilfstext so anzeigen, wie er später im Dialog dargestellt wird.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.5 Farben

Auf dieser Seite können die Hintergrundfarben für die Eingabefelder gesetzt werden.

Man kann zwei unterschiedliche Farbkombinationen angeben, wobei ein Eingabefeld normalerweise zur Gruppe 1 gehören

Nur Eingabefelder, welche bei einer Datenbankabfrage mit den Ergebnissen gefüllt werden (Retrieval-Felder) gehören zur Gruppe 2.

Die Farbe ändert sich automatisch, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

Index	Name des Ereignis	Zustand, bzw. Ursache
0	Abgeschaltet	Das Eingabefeld wurde von einem anderen Programmteil gesperrt. Diese Funktion wird zur Zeit nicht unterstützt.
1	Unverändert	Der Benutzer hat noch keine Eingabe gemacht.
2	Durch den Benutzer geändert	Der Benutzer hat wenigstens ein Zeichen eingegeben oder verändert.
3	Rückgabewert eines Funktionsaufrufes	Eine F3 Funktion mit der Option 'Eingabe ersetzen' wurde ausgeführt und hat einen Wert geliefert.
4	Rückgabewert einer erfolgreichen Datenbankabfrage	Es wurde mit F12 eine Datenbankabfrage ausgelöst, bei der ein passender Datensatz gefunden wurde.

5	Zurückgesetzt, weil es keinen Treffer in der Datenbank gab.	Die Datenbankabfrage war nicht erfolgreich, die Werte wurden zurückgesetzt .
6	Zurückgesetzt auf den letzten bekannten Wert	Der Inhalt des Feldes wurde auf den letzten Wert zurückgesetzt (Strg-Z)
7	Zurückgesetzt auf den Standardwert	Der Inhalt des Feldes wurde auf den Standardwert gesetzt

Die Schaltflächen **Standard**, **Funktion**, **Indizierung** und **ODBC** weisen vordefinierte Standardfarb-Kombinationen zu.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.6 Abfrage

Auf dieser Registerkarte kann festgelegt werden, wie die Datenbankabfrage durchgeführt werden soll.

Zeitpunkt der Abfrage

Abfragen, bevor die Indiziermaske gefüllt wird

Die Abfrage wird durchgeführt bevor der Dialog angezeigt wird, bzw. bevor beim Blättern das Dialog mit den Daten gefüllt wird.

Dieses Verfahren empfiehlt sich, wenn die vorbesetzten Daten wahrscheinlich schon in der Datenbank sind und nur zur Kontrolle herangezogen werden (Verifikation).

Abfragen wenn F12 gedrückt wird.

Diese Vorgehensweise empfiehlt sich, wenn die Daten nur selten gegen die Datenbank geprüft werden müssen.

Abfragen, wenn zum nächsten Bild gegangen werden soll

Hierbei werden die Daten erst abgeholt, wenn alle Eingaben gemacht wurden und es wahrscheinlich ist, dass sie in der Datenbank schon vorhanden sind.

Art der Abfrage

Vollständig übereinstimmenden Datensatz finden

Es wird versucht, einen Datensatz zu finden, bei dem nicht nur die Indexfelder, sondern auch die nicht-leeren Retrieval-Felder übereinstimmen.

Die Art des Vergleiches kann für jedes Element einzeln festgelegt werden.

Verhalten nach der Abfrage

Die Schaltfläche öffnet den Dialog zur Festlegung des Verhaltens nach der Abfrage.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.6.1 Verhalten nach der Abfrage

Hier kann festgelegt werden, wie sich das Programm verhalten soll, je nachdem wieviele Ergebnisse die Abfrage erbracht hat:

Mehrere Ergebnisse

Den ersten gefundenen Datensatz nehmen:

Der Bediener wird nicht gefragt, es wird einfach nur der erste Treffer übernommen.

Anzeigen und Nachfragen

Der Bediener bekommt eine Liste der Treffer angezeigt aus der es auswählen kann.

Je nachdem wie die Option Abbrechen zulassen gesetzt ist, muss der Bediener eine Auswahl treffen oder kann die Auswahl abbrechen.

Beim Abbrechen Fall wird im weiteren Verlauf so verfahren, als hätte es keine Treffer gegeben.

Genau ein Ergebnis

Einfach übernehmen:

Der Bediener wird nicht gefragt, es werden einfach nur die Daten übernommen.

Anzeigen und Abbrechen zulassen

Der Bediener bekommt den Treffer angezeigt und kann die Daten übernehmen oder kann abbrechen.

Beim Abbrechen Fall wird im weiteren Verlauf so verfahren, als hätte es keine Treffer gegeben

Kein Treffer in der Datenbank

**(oder Auswahl
abgebrochen, s.o.)**

Nichts tun

Alle eingaben der UDD bleiben unverändert, es wird nichts überschrieben, es wird nichts gelöscht.

Index-Felder löschen

Es werden nur die Felder gelöscht, nach denen in der Abfrage gesucht wurde

Retrieval-Felder löschen

Es werden nur die Felder gelöscht, die aus der Datenbank gefüllt werden sollen

Alle Felder löschen

Alle Felder werden geleert.

Verwende Eingabeaufforderung als Spaltenname	Verwendet die Eingabeaufforderungen "Prompts" aus dem UDD, wenn es bei einer Datenbank-Abfrage mehrere Treffer gibt und diese in einer Liste angezeigt werden. Anderenfalls werden dabei die Feldnamen aus der Datenbanktabelle verwendet
Abbrechen zulassen	Zeigt unter der Trefferliste der Datenbankabfrage einen Abbrechen-Knopf an. Ohne Abbrechen-Knopf, muss einer der Treffer als ausgewählt werden.

Siehe Abfrage auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht

1.3.7 Abhängigkeiten

Diese Registerkarte zeigt eine Liste der Dateien an, die für den Betrieb des UDD gebraucht werden.

Wenn diese Dateien hier angehakt sind, werden Sie zusammen mit dem Profil vom lokalen Dienst gespeichert.

Wenn das entsprechende Profil später wieder ausgewählt wird, so werden die Dateien wieder hergestellt, sofern keine gleich alte oder neuere Version davon existiert.

Für den Dialog selbst:

- Das Hintergrundbild
- Die Hilfe-Datei
- Die Scripte, die vor dem Öffnen ausgeführt werden
- Die Scripte, die nach dem Schließen ausgeführt werden

sowie für jede Zeile:

- Die Datei mit den Werten der Listbox
- Die Hilfe Datei
- Die DLL mit der F3-Funktion
- Das F3-Script
- Das Validierungsscript der Interaktiven Erkennung

Hinweis: Es werden nur solche Dateien aufgelistet, die in oder unterhalb des DpuScan-Pfades liegen.

Dateien an anderen Orten können **nicht** eingepackt werden.

Listbox-Wertedateien werden hier zwar aufgelistet werden aber als Vorgabe zunächst nicht eingepackt.

Schaltflächen **Alle** und **Keine** setzten bzw. entfernen alle Haken gleichzeitig.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.8 Zusätzliche Variablen

Es besteht die Möglichkeit, einige Standard-Variablen mit der Scan-Applikation auszutauschen,

System

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die folgenden Systemvariablen angelegt. Wenn nicht vorgesehen ist, die Farben oder das Standardeingabefeld zur Laufzeit zu verändern, so kann diese Option ausgeschaltet bleiben.

Alle diese Systemvariablen sind als V-Variablen ausgelegt, d.h. sie werden nicht mit dem Bild oder den Stapel gespeichert. Nach dem Präfix V wird dann der Name des UDD eingefügt und dann die eigentliche Variable angehängt, z.B.

% (V . LIEFERSCHEINE . ExtFocus)

V-Variablen werden erst beim nächsten Programmstart zurückgesetzt. Wenn man sie zur Laufzeit wiederholt verwenden will, sollten Sie z.B. am Job-Anfang zurückgesetzt werden.

ExtBKColorList

Gibt an, welche Hintergrundfarben verwendet werden sollen. Die Farben können in den Farb-Eigenschaften eingestellt werden.

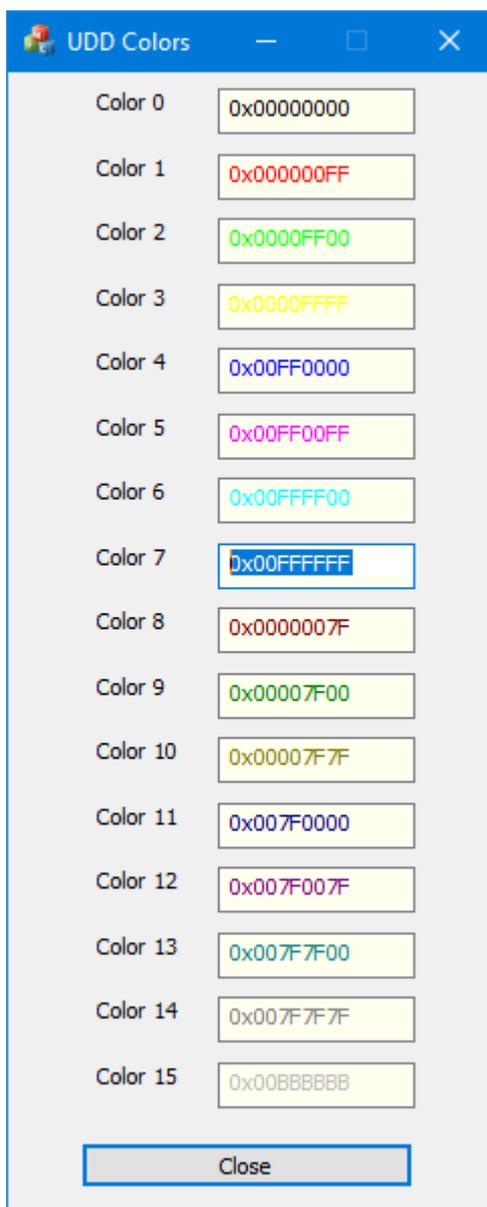
Der Wert **ExtBKColorList** gibt als Liste dann für jede Zeile den Index in der Farbliste der ersten Gruppe an. Er muss für alle Zeilen angegeben werden, also auch diese, bei denen die Farbe nicht verändern soll.

Beachten Sie bitte, dass der Farbindex mit Null beginnt, 1 ist in der Liste also die zweite Farbe. Sofern nicht anders eingestellt, ist 0 grau (abgeschaltet) und 1 schwarz (unverändert)

Wenn ein UDD z.B. 5 Zeilen hat und der Wert von **ExtBKColorList** 1,1,3,1,1 ist, so werden die Zeilen 1,2,4 und 5 mit der Farbe in Gruppe 1 für „Unverändert“ angezeigt und die dritte Zeile mit der Farbe, die für „Rückgabe eines Funktionsaufrufes“ eingestellt ist.

ExtTextColorList

Setzt die Textfarbe und funktioniert wie **ExtBKColorList**, d.h. für jede Zeile muss ein Farbindex angegeben werden, aus dieser Liste:



Hier beginnt der Index mit 0, Schwarz.

Z.B. `ExtBKColorList=0,0,0,1,0,0` setzt in einem UDD mit fünf Zeilen in der dritten Zeile die Farbe rot, für alle anderen die die Farbe schwarz.

ExtFocus

Gibt an, welche Zeile den Eingabefocus erhalten soll. Es werden nur Zeilen berücksichtigt, in die etwas eingegeben werden kann; Kommentarzeilen, Striche und Leerzeilen zählen nicht mit.

ExtEnable

Gibt an, ob die Eingabefelder eines UDDs gesperrt sein sollen.

Wenn sie ausgeschaltet, `ExtEnable=0`, sind, ist eine Eingabe nicht möglich. Dies ist sinnvoll, wenn beim Indizieren zu bestimmten Bildern keine Eingaben erfolgen sollen.

Standardwert ist `ExtEnable = 1`, also „nicht gesperrt“.

ExtShow	<p>Gibt an, ob die Elemente eines Dialoges sichtbar sein sollen. Ebenso wie bei ExtEnable ist eine Eingabe nicht möglich, wenn die Felder ausgeblendet ExtShow=0 sind. Der Hintergrund des UDD wird immer angezeigt.</p> <p>Standardwert ist ExtShow =1, also „sichtbar“.</p>
ExtEvent	<p>Kann in der F3-Funktion verwendet werden, um den Zeitpunkt des Aufrufs zu ermitteln. Dies erlaubt es die gleiche Funktion für verschiedene Situationen zu verwenden.</p> <p>10 Beim Erzeugen des Dialoges, vor dem ersten Anzeigen</p> <p>20 Wenn Daten an den UDD gesendet werden, z.B. beim Blättern im Indexmodus</p> <p>30 Wenn das Feld den Eingabefocus bekommt</p> <p>50 Wenn die Taste F3 gedrückt wurde oder in einer Listbox etwas gewählt wurde.</p> <p>60 Wenn die Taste F12 gedrückt wurde, um eine DB-Abfrage auszuführen.</p> <p>70 Wenn das Feld den Eingabefocus verliert</p> <p>90 Wenn im Indexmodus Daten vom UDD an das Programm gesendet.</p> <p>100 Wenn die Schaltfläche Übernehmen betätigt wurde.</p>
ExtLastField	<p>Kann in der F3-Funktion verwendet werden, um festzustellen, welches Feld den Aufruf ausgelöst hat. Dies ermöglicht es, eine Funktion für alle Zeilen zu verwenden.</p> <p>Das Format ist Zeilennummer:%Code:Wert:Eingabeaufforderung</p>
ExtReturn	<p>Diese Variablen können im Gesamtscrip beliebig gesetzt werden.</p>
ExtReturnParam	<p>Sie werden als V-Variablen an das Programm übergeben und können dort verwendet werden, um den weiteren Ablauf zu steuern.</p>
ExtDefText	<p>Diese Variable kann im Gesamtscrip beliebig gesetzt werden.</p>

Außerdem besteht die Möglichkeit, **beliebige zusätzliche** %-Codes mit der Scan-Applikation auszutauschen, die dem Benutzer aber nicht zum Ändern angezeigt werden.

Zum Beispiel könnte man in einem UDD Vorname und Nachname einer Person abfragen und zusätzlich im Hintergrund daraus die Firmen-EMail-Adresse erzeugen. Die Angabe zusätzlicher Variablen ist also nur dann sinnvoll, wenn sie in einem Scrip verwendet werden.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.9 Script

Auf dieser Registerkarte werden alle Scripte aufgelistet, die vor dem Öffnen oder nach dem Schließen des UDDs ausgeführt werden.

Diese Gesamtscrippte können im Vergleich zu F3-Scripten, auf *alle* Variablen des UDD zugreifen, sowie auf die *Zusätzlichen* Variablen.

Es können ein oder mehrere Scripte aufgerufen werden. Die Liste auf dieser Seite zeigt die Namen der Scripte, den Speicherort und die Verwendung an. Die Scripte werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der aufgelistet sind.

Die Schaltflächen über dieser Liste führen die entsprechenden Operationen aus

Ändern	Öffnet den Dialog zum Bearbeiten eines Scriptes.
Neu	Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Scriptes.
Löschen	Entfernt das markierte Script aus der Liste. Die Script-Datei wird nicht gelöscht.
Alle Löschen	Leert die Liste der Scripte. Script-Dateien werden nicht gelöscht.

Die weiteren Elemente darunter dienen der Festlegung der Rückgabe und dem Test:

Syntax für den Neuaufbau	Wenn das Script die erweiterter Rückgabe verwendet, um den UDD neu aufzubauen (Funktionen 83,84,85), so kann hier festgelegt werden, die Rückgabewerte getrennt werden.
Test	Führt die Scripte mit den aktuellen Werten der %-Codes aus.

Siehe auch Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.9.1 Script anlegen

In diesem Dialog können Sie den Namen und den Speicherort für ein neues Gesamtscript angeben.

Name	Hier kann der Name des Scriptes angegeben werden. Da dieser Name gleichzeitig ein Dateiname ist, ergibt sich der Vorschlagswert beim Öffnen dieses Dialoges aus dem Namen des UDD und der nächsten freien Nummer dafür im Unterverzeichnis UDD des Programm-Hauptverzeichnisses..
Ordner	Hier kann ein Speicherort für die Scriptdatei angegeben werden. Bitte beachten Sie, dass ein Script nur dann mit der Konfiguration exportiert und publiziert werden kann, wenn es Programm-Hauptverzeichnisses oder einem Unterverzeichnis davon liegt.

Die Schaltfläche  öffnet einen entsprechenden Ordnerauswahl-Dialog.

Nach dem Schließen mit OK wird dann eine Datei mit einem Grundgerüst für ein Gesamtscrip angelegt.

Siehe auch Script, Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.9.2 Script ändern

Dieser Dialog legt die Eigenschaften eines Script-Aufrufs fest, z.B. wann welches Script aufgerufen werden soll. Außerdem kann das Script von hier aus mit Hilfe eines geeigneten Editors geändert werden.

Script-Datei

In diesem Eingabefeld steht der Name der Scriptdatei.

Die Schaltfläche  öffnet einen Dialog zur Auswahl eines vorhandenen VB-Scriptes.

Editorauswahl

Die Liste der verfügbaren Editoren (Textbearbeitungsprogramme) enthält alle Programme, die als Bearbeitungsprogramme für VBScript- oder Text-Dateien auf diesem Computer registriert sind. Bitte bearbeiten Sie Scripte nur mit den dafür vorgesehenen Programmen.

Vor dem Öffnen

Das Script wird ausgeführt, bevor die Daten angezeigt werden. So können z.B. fehlende Informationen vorab aus einer anderen Datenquelle beschafft werden.

Nach dem Schließen

Das Script wird ausgeführt, nachdem der Bediener alle Eingaben gemacht hat und den Dialog schließt, bzw. zum nächsten Bild blättert. So können z.B. Eingaben zusammengefasst werden und in den Zusätzlichen Variablen zurückgegeben werden.

Siehe auch Script, Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.9.2.1 Interner ScriptEditor

Mit Hilfe dieses Dialoges kann ein VBScript bearbeitet werden. Die Schaltflächen am oberen Rand haben diese Bedeutung:



Öffnet einen Dateiauswahldialog, sodass ein Script ausgewählt werden kann.



Öffnet einen Datei-Speichern-Dialog mit dem das Scripts gespeichert werden kann

Diese Schaltflächen dienen dem Suchen und Ersetzen von Text im Script.



Siehe auch Script, Eigenschaften eines UDD sowie Übersicht.

1.3.9.2.1.1 Suchen und Ersetzen

In dieser Dialogbox können die Parameter zum Suchen und Ersetzen von Zeichenketten in Texten bestimmt werden

Suchen

Hier kann der Text eingegeben werden, nach dem gesucht werden soll. Wenn die Option Reguläre Ausdrücke eingeschaltet ist, können hier Platzhalter für Zeichen verwendet werden.

Ersetzen

Hier kann ein Text angegeben werden, der ein gefundenes Vorkommen des zu suchenden Textes ersetzt.

Suchen

Startet die Suche nach dem ersten, bzw. dem nächsten Vorkommen des Suchtextes.

Vorigen suchen

Startet die Suche nach dem vorherigen Vorkommen des Suchtextes.

Ersetzen

Sucht das nächste Vorkommen des Suchtextes und ersetzt es mit dem Ersetzungstext.

Nächsten Ersetzen

Ersetzt das aktuelle Vorkommen des Suchtextes durch den Ersetzungstext und sucht dann das nächste Vorkommen.

Alle Ersetzen

Ersetzt alle Vorkommen des Suchtextes durch den Ersetzungstext..

1.4 Glossar

Historie
Ereignisregeln
Datenbank
Dezimalzahlen
DLL-Datei
Dropdown
Hexadezimalzahlen
Indexfeld
Löschen
ODBC-KompatiblerDatentyp
Popup
Registerkarte
Retrieval-Feld
Task
UDDEingabezeile
HTML
Browser
Klasse
ANSI
SQL-Kommando
DpuScan-Pfad
UDD-Pfad
Script
PlugIn
Connectionstring
Gesamtscript

Siehe auch Übersicht

1.5 Meldungen

Das Programm gibt Warnungen und Fehlermeldungen aus, mit denen bestimmte fehlerhafte Abläufe des Programms korrigiert und gesteuert werden können oder aber vor versehentlich falschen Aktionen warnt.

Folgende **Warnungen** werden vom Programm ausgegeben:

Folgende Fehlermeldungen können während des Programmablaufs vorkommen:

"Modul für F-3 Funktion nicht gefunden!"

Die DLL-Datei, welche angegeben wurde, um als externe Funktion Werte an das Programm zurückzuliefern wurde nicht gefunden oder ist defekt.

"F-3 Funktion nicht gefunden!"

In der DLL-Datei wurde die angegebene Funktion nicht gefunden.

Überprüfen Sie, ob Datei- und Funktionsname richtig geschrieben sind und versuchen Sie es erneut.

**"Hintergrundbild kann nicht geladen werden
Nur Bitmap-Dateien können als Hintergrund verwendet werden!"**

Es wurde versucht eine Datei als Hintergrund zu verwenden, die keine Bitmap-Datei ist.

Windows Bitmap-Dateien haben eine fest definierte Struktur und werden meisten mit der Datei-Endung ".BMP" gespeichert. Andere Bild-Formate wie JPG, GIF, TIF können in diesem Zusammenhang nicht verwendet werden.

Überschreibe existierende Datei

Es wird versucht, eine Datei aus dem Konfigurationsspeicher wieder herzustellen, welche bereits existiert. Sie werden gefragt ob Sie die existierende Datei ersetzen wollen.

Diese Warnung ist veraltet und kommt in neueren Versionen nicht mehr vor. Dateien werden i.Allg. nur ersetzt, wenn sie nicht vorhanden oder veraltet sind.

Siehe auch Übersicht.

Index

- % -

%-Codes bei der Anmeldung 21

- A -

Abbrechen-Schaltfläche 38
Abfrage 32, 44
Akustische Warnung 12
Alle ersetzen 35
Allgemeine Eigenschaften einer Dialogzeile 10
Alphanumerische Eingaben 11
Amerikanisches Datumsformat 22
Anbindung 32
Anbindung an eine Datenbank 21
Antwort 44
Aufruf eines Scripts nach dem Schließen 51
Aufruf eines Scripts vor dem Öffnen 51
Ausnahmesituationen 7
Ausrichtung 32
Auswahl eine Variable 10
Automatische Größenberechnung 37

- B -

Barcode nicht erkannt 7
Benutzer 43
Berechnungen im Hintergrund 47
Beschreibung zu einer Variable 10
Bunte Rahmen 29

- C -

ComboBox Liste 15

- D -

Daten übernehmen 25
Datenbank 32
Datenbankabfrage 43, 44
Datenbankserver 21
Datensatz 44
Datensätzen 32
Datum auswählen 22
Datum von bis 22
Datumsbereich 22

Datumseingabefeld einfügen 7
Deutsches Datumsformat 22
Dialog Connection String 21
Dialog Listbox Werte und Optionen 15
Dialog mit Zwangseingabe. 38
Dialogfenster 7
Dialoginhalt 7
DLL aufrufen 25
Dropdown Liste 15

- E -

Editorauswahl 51
Eigenschaften einer Dialogzeile 10
Eigenschaften einer Variable 11
Eigenschaften eines Rahmens 30
Eigenschaften eines UDD 7
Einen Rahmen definieren 30
Eingabe von Ziffern 11
Eingabeaufforderung 10, 32
Eingabefeld 32
Eingabefeld einfügen 7
Eingabefelder 43
Eingabefocus dynamisch setzen 47
Eingabemaske 7
Eingabemasken 12
Eingabezeile 10
Einleitung 7
Ergebnisse 44
Ersatzwert 15
Ersetzungen 15
Externer Hilfstext 24, 42

- F -

F3-Script 25
Farbige Eingabezeilen 43
Farbkombinationen 43
Felder 32
Feste Größe eine UDD 37
Feste Listen verwenden 15
Feste Position eines UDD 37
Format des Eingabefeldes 11
Fragetext 7
frei konfigurierbar 7
Funktion 43

- G -

Gesamtscript 50
Gleichheitszeichen 15

Glossar 53
 Groß/Kleinschrift ignorieren 35
 Großbuchstaben 12
 Größe eines UDD 37
 Gruppe 43

- H -

handschriftliche Adresse 7
 Heranzoomen auf einen Bildbereich 29
 Hervorheben im Bild 29
 Hilfe-Schaltfläche 38
 Hilfstexte erstellen 24, 42
 Hilfstexte zentral verwalten 24, 42
 Hintergrundbild eines UDD. 41
 Hintergrundbild strecken. 41
 Hintergrundfarbe eines UDD. 41
 Historien für Eingaben verwenden 23

- I -

Immer in der ersten Zeile anfangen 38
 Index-Feld 32
 Indexfelder 44
 Informationstext 10
 Inhalt in der Datenbank 32
 Interaktive Erkennung 33

- K -

Kistennummer 7
 Kleinbuchstaben 12
 Kleinschreibung 15
 Kombinationslistenfeld 15
 Kommentar einfügen 7
 Kommentartext einfügen 7
 Konstanten Wert zuweisen 21

- L -

Länge von Eingabetexten 11
 Layout eines UDD's 37
 Leerzeile einfügen 7
 Letzen Wert vorschlagen 23
 Linker Wert 15
 Listbox 15
 Liste aus Datei 15
 Liste aus Datenbank 15
 Liste aus festen Werten 15
 Liste der Scripte 50

Liste der verwendeten Regulären Ausdrücke 34
 Liste einfügen 7
 Listen aus Datei laden 15
 Listen aus Datenbank laden 15
 Listen erstellen 15
 Listen mit Ersetzungen 15
 Listen sortieren 15
 Listen-Optionen 15
 Listen-Werte 15
 Logo als Hintergrund. 41

- M -

Masken erstellen 12
 Maskierten Eingabe 12
 Maximum und Minimum bei Zahlen 11
 Mehrere Rahmen 29
 Meldungen 53
 Messages 53
 Minimale Spaltenbreite 37
 Modul 25

- N -

Nach dem Schließen 51
 Nachkommastellen 11
 Name der Scriptdatei. 51
 Name des Scriptes 50
 Name eines UDD 7
 Name im Programm 10
 Neuer Regulärer Ausdruck 34
 Neues Script 50

- O -

OCR on the fly 33
 OK-Schaltfläche 38
 Optimale Spaltenbreite 37

- P -

Position des Hintergrundbildes 41
 Position eines UDD 37
 Positionierung der Zeilen innerhalb eines UDD 37
 Poup-Hilfe 24, 42
 Prompt 10
 Prüfen beim Verlassen 25

- Q -

Quelle für Liste 15

- R -

Rechter Wert 15
Registerkarte Anbindung an DpuScan 10
Registerkarte Eingabefeld 11
Registerkarte F1-Hilfe 24, 42
Registerkarte Hintergrund 41
Registerkarte Liste 15
Registerkarte Listen 15
Registerkarte Maske 12
Registerkarte Optionen 23
Regulärere Ausdruck 35
Retrieval-Feld 32
Rückgabe ersetzen 15
Rückgabewert 43

- S -

Schaltfläche einfügen 7
Schaltflächen ausblenden 38
Schaltflächen erstellen 21
Schaltflächentext 21
Schnittstelle 10
Schriftart 32
Schriftfarbe 32
Schriftfarben dynamisch setzen 47
Script anlegen 50
Script bearbeiten 50
Script entfernen 50
Script testen 50
Script-Bearbeitung 51
Sortieren von Listen 15
Spaltenbreite eines UDDs 37
Spaltenbreiten verändern 37
Speicherort für die Scriptdatei 50
Standardwert 15
Standardwert als Vorschlag verwenden 23
Standardwert in einer Liste 15
Standardwert prüfen 23
Suche und Ersetzen 35
Suchen in der Datenbank 32
Suchkriterium 32
Suchmodus in der Datenbank 32
Syntax für den Neuaufbau eines UDD 27

- T -

Task unterbrechen 38
Testen einer maskierten Eingabe 12
Testen eines UDD 7
Text-Editoren 51
Textfarben dynamisch setzen 47
Titelzeile eines UDD 7
Trennlinie einfügen 7
Trennzeichen 27
Typ der Unterteilung 27
typische Anwendungen 7

- U -

Übernehmen-Schaltfläche 38
Übersicht UDD 6
URL-Hilfstext 24, 42
Username und Passwort 21

- V -

Validieren eines Suchergebnisses 33
Variable 7, 10, 32
Variablenname 10
Variablentyp 11
Variablenvorrat 10
VBS-Editoren 51
Verbindungsanweisung 21
verfügbare Editoren 51
Verwendung eines UDD im eingebetteten Modus 38
Vor dem Öffnen 51
Vorfilterung des Suchergebnisses 33
Vorletzten Wert vorschlagen. 23
Vorschlagswert bei Listen 15
Vorschlagswerte für Eingabefelder 23

- W -

Warnhinweise 53
Werte vom Programm übernehmen 23

- Z -

Zeilen bearbeiten 7
Zeilen einfügen 7
Zeilen löschen 7
Zeilen verschieben 7

Zeilenhöhe	32
Zeit eingeben	22
Zu sendende Werte	27
Zusammenhängender Text	11
Zusätzliche Variablen	47

