

# d.velop

Mitarbeiter-App: Administrieren in  
PIMCORE

# Inhaltsverzeichnis

1. Mitarbeiter-App: Administrieren in PIMCORE .....	3
1.1. Installieren und Deinstallieren .....	3
1.1.1. Systemvoraussetzungen .....	3
1.1.2. Installieren des Pimcore-Backends .....	3
1.1.3. Deinstallieren des Pimcore-Backends .....	3
1.2. Basisinformationen zur Anwendung .....	3
1.2.1. Über das Pimcore-Backend .....	3
1.2.2. Aufrufen der Weboberfläche .....	3
1.2.3. Aufbau der Weboberfläche .....	4
1.2.4. Anheften von Navigationsfenstern .....	4
1.2.5. Besonderheiten im Webclient .....	4
1.2.6. Bildformate und Bildgrößen .....	5
1.2.7. Dateinamen in Assets .....	5
1.3. Verwalten von Inhalten in Pimcore-Backend .....	6
1.3.1. Hinzufügen von Assets .....	6
1.3.2. Erstellen eines neuen Menüeintrags .....	7
1.3.3. Sortieren der Menüeinträge .....	8
1.3.4. Einbinden von WebViews .....	9
1.3.5. Einbinden von PDF-Dateien .....	13
1.3.6. Verlinken des Menüeintrags in einem bestehenden Beitrag .....	16
1.3.7. Einstellung weiterer Sprachen .....	17
1.3.8. Nutzung von Icons .....	17
1.4. Erstellen von Inhalten im Pimcore-Backend .....	32
1.4.1. Erstellen von Inhalten im Editor .....	32
1.4.2. Erstellen von Newsbeiträgen .....	35
1.4.3. Erstellen einer Veranstaltung .....	37
1.4.4. Erstellen von Push-Nachrichten .....	40
1.4.5. Erstellen von Seiten .....	41
1.4.6. Erstellen von Standorten .....	44
1.4.7. Erstellen von Unterebenen .....	47
1.4.8. Automatisches Speichern von Entwürfen .....	48
1.5. Administrieren des Pimcore-Backends .....	50
1.5.1. Anlegen von Pimcore-Benutzern .....	50
1.5.2. Erstellen von Benutzergruppen .....	52
1.5.3. Anlegen von Pimcore-Rollen .....	53
1.5.4. Einschränken der Gruppensichtbarkeit .....	54
1.5.5. Pflegen des Kontaktbuchs .....	55
1.5.6. Exportieren von Inhalten .....	56
1.6. Veröffentlichen von Apps und Updates im Apple Store bzw. Google Play Store .....	56
1.7. Weitere Informationsquellen und Impressum .....	57

# 1. Mitarbeiter-App: Administrieren in PIMCORE

## 1.1. Installieren und Deinstallieren

In diesem Kapitel erfahren Sie mehr über die Installation, Deinstallation und Systemvoraussetzungen.

### 1.1.1. Systemvoraussetzungen

Die Systemvoraussetzungen wurden Ihnen separat durch unsere Projektmitarbeiter zum Projektstart zur Verfügung gestellt.

### 1.1.2. Installieren des Pimcore-Backends

Die Installation und Aktivierung des Redaktionssystems wird durch die d.velop AG vorgenommen. Sie erhalten ein lauffähiges Produktivsystem, deren Inhalte nach Ihrer Vorgabe erstellt wurden.

### 1.1.3. Deinstallieren des Pimcore-Backends

Die Deinstallation und Deaktivierung des Redaktionssystems wird nach Ende der Vertragslaufzeit oder auf Antrag durch die d.velop AG vorgenommen.

## 1.2. Basisinformationen zur Anwendung

In diesem Kapitel finden Sie grundlegende Informationen zur Arbeit in Pimcore.

### 1.2.1. Über das Pimcore-Backend

Mit diesem System verwalten und bearbeiten Sie die Inhalte der App eigenständig. Sie nutzen hierfür die Oberfläche des Anbieters Pimcore©. Das Redaktionssystem, das sogenannte Backend von d.velop community connect, erreichen Sie über Ihre persönlichen Zugangsdaten. Alle Änderungen im Backend werden automatisch in d.velop community connect aktualisiert. Der Zeitraum, in dem die Änderungen in d.velop community connect übernommen werden, ist abhängig von der Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung und der Verbindungsgeschwindigkeit Ihres Endgerätes.

### 1.2.2. Aufrufen der Weboberfläche

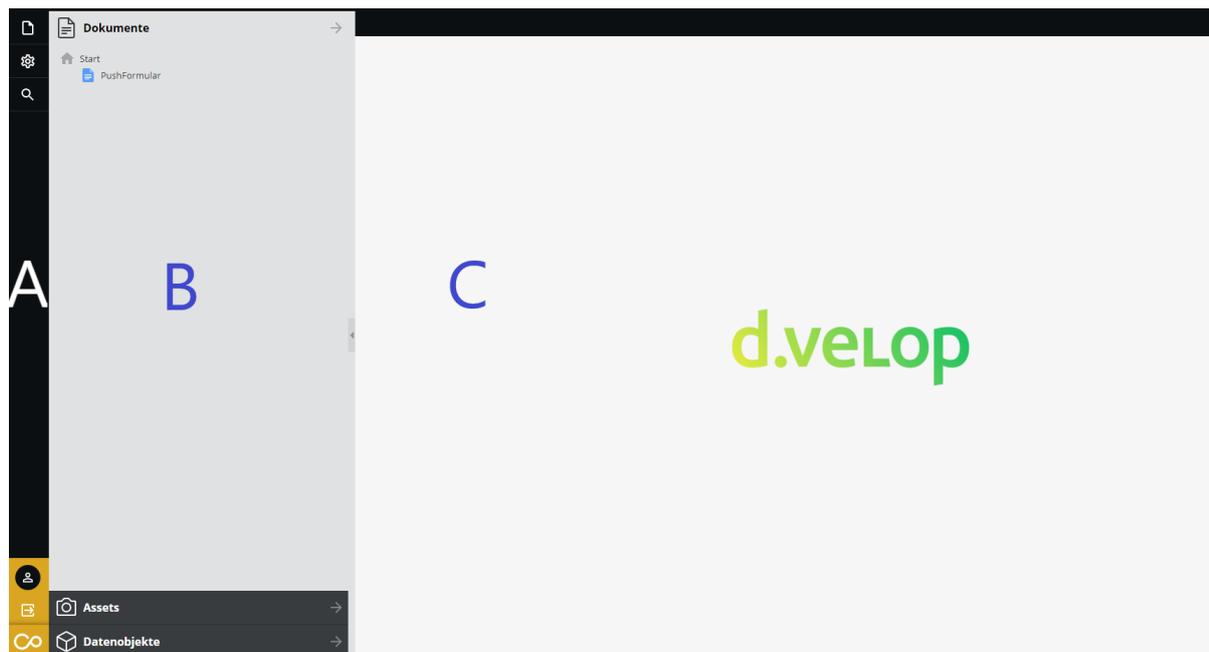
Sie rufen die Weboberfläche über eine URL und Ihren persönlichen Loginbereich des pimcore©-Redaktionssystems auf.

Die Anmeldedaten und die URL erhalten Sie von uns persönlich.

#### **Anmerkung**

Die in diesem Handbuch verwendeten Screenshots wurden mit Google Chrome erstellt. Die Ansicht in einem anderen Browser kann davon abweichen.

### 1.2.3. Aufbau der Weboberfläche



Die Oberfläche ist vertikal in drei Bereiche geteilt.

A	<b>Toolbar</b>	An der linken Seiten befindet sich eine Toolbar zur Konfiguration des Servers.
B	<b>Navigationsfenster</b>	Im Navigationsfenster befinden sich die Objekte, die für die Struktur und die Inhalte der App zuständig sind. Der Bereich ist in drei Tabs unterteilt: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dokumente:</b> Versand von Push-Nachrichten.</li> <li>• <b>Assets:</b> Ablagebereich der in der App verwendeten Grafiken und Dokumente. Die Ordnerstruktur ist an den Aufbau der App angelehnt.</li> <li>• <b>Objekte:</b> Ablagebereich der Objekte und des Contents. Zeigt die Anordnung, den Aufbau und die Inhalte der Objekte in der App.</li> </ul>
C	<b>Editorfenster</b>	Im Editorfenster bearbeiten Sie das jeweils geöffnete Objekt. Die Inhalte werden mit einem WYSIWYG-Editor erstellt oder mit Kopieren und Einfügen oder Drag&Drop eingefügt, individuell angepasst oder verändert.

### 1.2.4. Anheften von Navigationsfenstern

Sie können einzelne Objekte (Dokumente, Assets oder Datenobjekte) des Navigationsfensters auf der rechten Bildschirmseite anheften. So können Sie zwei Objekte gleichzeitig geöffnet haben.

**So geht's**

1. Klicken Sie dafür im oberen Bereich des jeweiligen Objekts auf den angezeigten Pfeil nach rechts. Das Objekt wird auf der rechten Bildschirmseite angeheftet.
2. Sie können ein Objekt auch wieder lösen. Klicken Sie auf den Pfeil nach links, der im oberen linken Bereich des Objekts angezeigt wird.

### 1.2.5. Besonderheiten im Webclient

Bitte beachten Sie, dass bei der Nutzung eines Webclients zur Darstellung der App-Inhalte nicht alle Funktionen nutzbar sind. Die folgenden Einschränkungen gelten zur Zeit:

- Der Objekt-Typ **smingoMasterDetail** wird im Webclient nicht angezeigt. Nutzen Sie alternativ nur den Objekt-Typ **smingoMasterDetailDetail**. Um mehrere Beiträge untereinander anzeigen zu können, legen Sie mehrere **smingoApptems** untereinander an und wählen jeweils **smingoMasterDetailDetail** aus.
- Der Objekt-Typ **chooserTile** wird im Webclient nicht angezeigt, verwenden Sie stattdessen den Objekt-Typ **chooserList**.
- Die Anzeige eines Push Archivs ist nicht möglich.

- Die Anzeige der Standorte ist nicht möglich.
- Es werden keine konfigurierten Header-Bilder angezeigt.
- Einbindung externer Webseiten: In Menüpunkten eingebundene externe Webseiten müssen die Darstellung in Frames erlauben. Sie können die Darstellung mit der Option **extern** unter **URL** einstellen.

Es besteht die Möglichkeit, optionale separate Konfigurationen für Apps und Webclient zu haben.

## 1.2.6. Bildformate und Bildgrößen

### Einbindung in Content-Seiten

- Auflösung: Wir empfehlen eine Größe von 1920 x 1024 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: Wir empfehlen JPG- oder PNG-Dateien (ohne Transparenz) aufgrund der Downloadgrößen. Alternativ sind auch BMP- und TIF-Dateien möglich, die den Appaufbau aufgrund ihrer Größe allerdings verlangsamen.

### Besonderheiten

- Bei Header-Bildern sollte das Bildformat 2:1 (Breite x Höhe) betragen, die Breite sollte mindestens 1800 Pixel sein. Wir empfehlen das JPG-Format.
- Bei Events sollte das Bildformat 1:1 betragen, also bspw. 1024x1024 Pixel. Wir empfehlen das JPG-Format.
- Bei News wird beim Vorschaubild automatisch eine quadratische Anzeige des Bilds ausgewählt und beschnitten. Beachten Sie, dass das Bild rechts und links beschnitten werden kann und der Fokus des Bildes in der Mitte liegt. Wir empfehlen das JPG-Format.
- Bei Kontaktbildern sollte das Bildformat 1:1 betragen, also bspw. 1024x1024 Pixel. Wir empfehlen das JPG-Format.
- Bei Icons sollte das Bildformat 1:1 betragen, also bspw. 150x150 Pixel. Icons müssen einfarbig schwarz sein. Legen Sie eine transparente Hintergrundfarbe fest. Das Bild muss als PNG vorliegen.

Weitere Informationen zu Bildformaten finden Sie hier: <https://imagemagick.org/script/formats.php#supported>

### Best Practice

- Tragen Sie beim Einbinden von Bildern, bspw. in **smingoMasterDetails**, bei **Höhe** und **Breite** jeweils 100% ein. Hierdurch wird das Bild auf allen Geräten auf die volle Breite im richtigen Seitenverhältnis skaliert.
- Konfigurierte Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt. Verwenden Sie alternativ kein Header-Bild, sondern fügen Sie, bspw. in **smingoMasterDetail**, ein Bild an oberster Stelle im Content-Bereich auf die volle Breite (**Höhe** und **Breite:100%**) skaliert ein.

## 1.2.7. Dateinamen in Assets

Beachten bei als Assets hochgeladenen Dateien die folgende Hinweise bzgl. der Dateinamen, da es sonst zu Darstellungsproblemen bei der Auslieferung an die Clients kommen kann.

Der Dateiname sollte folgende Bedingungen erfüllen:

- Der Dateiname darf keine Leerzeichen enthalten; verwenden Sie stattdessen bspw. "-" oder "\_".
- Der Dateiname darf keine Umlaute enthalten; verwenden Sie stattdessen bspw. "ae", "oe", "ue".
- Der Dateiname darf keine Sonderzeichen enthalten.
- Der Dateiname darf nicht "icon" enthalten, wenn es sich um ein eigenes Menü-Icon handelt.

### Informationen zu PDF-Dateien

Grundsätzlich können Sie Dateinamen mit mehreren Punkten (bspw. dies.ist.eine.pdf) verwenden. Die auf den Clients (vor allem Computer und unter Android) installierte Zusatzsoftware für die Darstellung von PDF-Dateien kann hierbei allerdings Probleme haben, den Dateiaufruf durchzuführen. Dies ist ein

spezifisches Problem der verarbeitenden Zusatzsoftware. Verwenden Sie daher am besten keine Punkte im Dateinamen für PDF-Dateien (mit Ausnahme des Punkts vor dem Dateityp).

## 1.3. Verwalten von Inhalten in Pimcore-Backend

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zum Verwalten von Inhalten, beispielsweise wie Sie Menüeinträge erstellen und sortieren, Assets hinzufügen oder Icons verwenden.

### 1.3.1. Hinzufügen von Assets

Sie können Assets (Medieninhalte wie Dokumente, Bilder oder Videos) zentral speichern und an anderer Stelle einbinden. In diesem Artikel erfahren Sie, wie Sie Assets im Administrationsbereich hinzufügen.

#### Organisation der Assets in Ordnern

##### So geht's

1. Klicken Sie auf den Bereich **Assets**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner "Assets" oder den Ordner, in welchem Sie einen neuen anlegen möchten.
3. Wählen Sie **Ordner hinzufügen** aus.  
Sie können nur Ordner ohne Umlaute oder Leerzeichen anlegen.
4. Geben Sie einen Namen für den Ordner ein.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Der Ordner ist nun angelegt.

#### Ablage von Assets (Medieninhalte wie Dokumente, Bilder oder Videos) in Ordnern

##### So geht's

1. Klicken Sie auf den Bereich **Assets**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner, in dem Sie Ihre Assets speichern möchten.
3. Wählen Sie **Asset(s) hinzufügen** aus.
4. Klicken Sie auf **Dateien hinzufügen**.
5. Wählen Sie die Datei (z.B. ein Dokument, Bild oder Video) aus, die Sie hinzufügen möchten.  
Sie können nur Dateien ohne Umlaute oder Leerzeichen im Dateinamen hochladen.
6. Klicken Sie auf **Öffnen**.

Das Dokument wird Ihnen nun im gewünschten Ordner angezeigt.

Um ein Asset in der App direkt aufrufen zu können, benötigen Sie die öffentliche URL des Dokuments. Diese finden Sie in den Informationen des Assets.

##### So geht's

1. Rufen Sie das Asset auf.
2. Klicken Sie auf **Information**.
3. Ihnen werden die untenstehenden Informationen des Assets angezeigt.

Eintrag	Erläuterung
ID	Interne ID des Assets
Pfad	Pfad des Assets im Backend
Öffentliche URL	Öffentliche URL für Einbindung in WebViews oder Inhalt im Editor
Typ	Dateityp
Größe	Größe des Assets
Änderungsdatum	Datum der letzten Änderung des Assets
Datum der Erstellung	Datum der Erstellung des Assets

Eintrag	Erläuterung
Benutzer bearbeiten	Anzahl der Benutzer, die das Asset bearbeiten können.
Eigentümer des Benutzers	Anzahl der Eigentümer des Benutzers, die das Asset bearbeiten können.
Deeplink	Deeplink des Assets

### 1.3.2. Erstellen eines neuen Menüeintrags

#### Erstellen eines neuen Menüeintrags

Sie können in der Mitarbeiter-App neue Menüeinträge hinzufügen. Dazu erstellen Sie ein Inhaltsobjekt. Verwenden Sie dieses Inhaltsobjekt nur im Ordner **01\_config** oder einem Unterordner. Eine fehlerhafte Konfiguration führt zu einem Fehlverhalten der App und des Backends.

#### Anmerkung

**Beschränken Sie die Menüstruktur aus folgenden Gründen auf maximal drei Unterebenen:**

- **Bessere Bedienbarkeit:** Mit maximal drei Unterebenen wird die Navigation intuitiver und benutzerfreundlicher. Eine zu komplexe Verlinkung bei umfangreichen Menüstrukturen kann hingegen zu Problemen bei der Bedienung führen.
- **Bessere Orientierung:** Indem Sie die Anzahl der Unterebenen begrenzen, ermöglichen Sie Ihren Anwendenden eine klare Orientierung und ein einfaches Auffinden von Inhalten. Eine stark verschachtelte Hierarchie in der Menüstruktur kann zu Desorientierung führen.
- **Optimierung der Ladezeiten:** Durch die Begrenzung der Unterebenen wird die Menge an Informationen reduziert, die gleichzeitig geladen werden müssen. Das führt zu einer verbesserten Performance und schnelleren Seitenladezeiten. Eine stark verschachtelte Struktur mit mehr Inhalten kann hingegen zu längeren Ladezeiten führen.

#### So geht's

1. Starten Sie Ihren Browser und rufen Sie die Adresse des Redaktionssystems auf.
2. Melden Sie sich an.
3. Klicken Sie auf **Datenobjekte**.
4. Erweitern Sie in der Navigation die Ordner **01\_config > config**.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den übergeordneten Bereich (**login** oder **public**), für den Sie den neuen Menüeintrag hinzufügen möchten.
6. Navigieren Sie im Kontextmenü über **Objekt hinzufügen** zu **smingoAppltem**.
7. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein und klicken Sie auf **OK**. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt. Das neu erstellte Objekt erscheint durchgestrichen im Navigationsfenster.
8. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
9. Tragen Sie unter **Titel** den Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
10. Tragen Sie unter **Beschreibung** einen Text für die das neue Objekt ein.
11. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Art der App-Seite aus.
12. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Sie können auch ein individuelles Icon hochladen.
13. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
14. Legen Sie den gewünschten Inhalt fest. Wie Sie den Inhalt erstellen, finden Sie unter [Erstellen von Inhalten im Pimcore-Backend](#).

#### Unterstützte Objekttypen

Objektyp	Funktion	Besonderheit
AngularNews	Darstellung der News	Sie müssen den Objektyp mit einem Verzeichnis verlinken.
AngularEvents	Darstellung der Events;	Sie müssen den Objektyp mit einem Verzeichnis verlinken.
AngularForm	Darstellung eines Formulars	Sie müssen den Objektyp mit einem Formular verlinken.
ChangeApp	Absprung in eine andere App	Sie müssen den Objektyp mit Datenobjekt "smingoChange-App" verlinken.  Apps müssen beim Branding berücksichtigt werden und können nicht nachträglich hinzugefügt werden.
ChooserList	Darstellung weiterer Menüunterpunkte als Menüliste	
ChooserTile	Darstellung weiterer Menüunterpunkte als Kachelübersicht	Nicht im Webclient verfügbar
DMS	Einbindung des d.velop postbox-Ordners	Sie müssen den Objektyp mit Datenobjekt "smingoDMSConfig" verlinken.
LocationList	Darstellung von Standorten als Liste	Sie müssen den Objektyp mit einem Verzeichnis verlinken.  Nicht im Webclient verfügbar
LocationMapList	Darstellung von Standorten als Liste mit Karte im Header	Sie müssen den Objektyp mit einem Verzeichnis verlinken.  Nicht im Webclient verfügbar
MasterDetail	Anzeige einer Liste von Seiten	Sie müssen den Objektyp mit einem Verzeichnis verlinken.  Nicht im Webclient verfügbar
MasterDetailDetail	Anzeige einer Seite;	Sie müssen den Objektyp mit Datenobjekt "smingoMasterDetail" verlinken.
Web	Anzeige einer Website mit Browsernavigation	Webclient: Die Website muss die Anzeige in Frames unterstützen.
WebViewNoControls	Anzeige einer Website ohne Browsernavigation	Webclient: Die Website muss die Anzeige in Frames unterstützen.

## Unterstützte Datenobjekte

Datenobjekt	Funktion	Besonderheit
smingoAngularNews	Newsbeitrag	
smingoAppltem	Menüpunkt	
smingoChangeApp	App-Absprung	
smingoContact	Standort	
smingoContactInformation	Kontaktinfo für Standort	Sie müssen das Datenobjekt "smingoContact" verknüpfen.
smingoContactLocation	Kontaktadresse für Standort	Sie müssen das Datenobjekt "smingoContactn" verknüpfen.
smingoDMSConfig	d.velop postbox-Verzeichnis	
smingoEvent	Event	
smingoFormConfig	Formular	
smingoMasterDetail	Seite	
smingoUserGroup	Benutzergruppe	

### Anmerkung

#### Einschränken der Anzeige der Datenobjekte im Menü

Es ist möglich, die Anzeige der Datenobjekte im Menü einzuschränken, sodass nicht alle Datenobjekte sichtbar sind. Legen Sie dafür als Administrator eine Rolle an und schränken Sie diese Rolle entsprechend ein. Die Rolle können Sie Pimocre-Benutzern zuweisen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter [Anlegen von Pimcore Rollen](#).

### 1.3.3. Sortieren der Menüeinträge

Sie können die Menüeinträge und Content-Ordner alphabetisch oder manuell sortieren.

## So geht's

1. Erweitern Sie in der Navigation die Ordner **01\_config** > **config** für Menüeinträge oder **02\_content** für Content-Ordner.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den übergeordneten Bereich, den Sie sortieren möchten:
  - **smingoApplItem** (Menüeintrag) oder **smingoApplItemsRoot** (übergreifender Bereich).
  - **02\_content** für Content-Ordner.
3. Klicken Sie auf **Kinder sortieren nach**.
4. Sie können die Menüeinträge entweder alphabetisch oder manuell sortieren:
  - **A-ZSchlüssel (alphabetisch)**: Die Menüeinträge werden automatisch alphabetisch (aufsteigend) und mittels führender Zahlen sortiert. Die führenden Zahlen werden Ihnen nur im Backend und nicht in der App angezeigt.
  - **Z-A Schlüssel (Z-A)**: Die Menüeinträge werden automatisch alphabetisch (aufsteigend) sortiert.
  - **Index (manuell sortiert nach)**: Sie können die Menüeinträge manuell per Drag & Drop sortieren.

### 1.3.4. Einbinden von WebViews

Sie können Websites auf zwei unterschiedliche Arten einbinden:

- Legen Sie die Website direkt in einem smingoApplItem fest: [Einbinden von WebViews in einem Menüeintrag](#).
- Rufen Sie die Website in einem smingoMasterDetail auf: [Einbinden von WebViews auf einer Seite](#).

Die eingebundene Website ist nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Eine eingebundene Website in der App könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.

## Web



## WebViewNoControls



## Einbinden von WebViews auf einer Seite

Wenn Sie WebViews auf einer Seite einbinden möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Erstellen Sie eine Seite im Bereich **02\_content**.
- Legen Sie die URL für die Seite fest.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für die Seite.
- Legen Sie ein Header-Bild fest.

### Erstellen einer Seite im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoMasterDetail**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Untertitel</b>	Tragen Sie den Untertitel des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>URL</b>	Tragen Sie die URL für die Weiterleitung an die Website ein.
<b>Externer Link</b>	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine externe Weiterleitung der URL einrichten möchten.
<b>Inhalt</b>	Dieses Feld muss bei WebViews nicht ausgefüllt werden.

### Festlegen einer Website

1. Klicken Sie auf **URL**.
2. Geben Sie die URL der Website ein.

3. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

#### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Seiten

1. Sie können eine oder mehrere Seiten anzeigen.
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetail** aus, wenn Sie mehrere Seiten anzeigen möchten. Bitte beachten Sie, dass der Objekt-Typ **MasterDetail** im WebClient nicht angezeigt wird, siehe auch [Besonderheiten im WebClient](#).
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetailDetail** aus, wenn Sie eine einzelne Seite anzeigen möchten.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.

### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im WebClient angezeigt.

### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plus-Symbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

### Web



### WebViewNoControls



## Einbinden von WebViews in einem Menüeintrag

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

#### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

#### Konfigurieren des Menüeintrags für WebViews

1. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **Web** oder **WebViewNoControls** aus.  
Wenn Sie den Objekt-Typ **Web** auswählen, wird im unteren Bereich der Website eine Navigationsleiste angezeigt. Bei der Auswahl von **WebViewNoControls** fällt diese Navigationsleiste weg.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Klicken Sie auf den Bereich **URL**.
4. Legen Sie die URL der jeweiligen Website fest.

#### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt.

#### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plusymbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

#### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

#### Web



### WebViewNoControls



### 1.3.5. Einbinden von PDF-Dateien

Um eine PDF-Datei einzubinden, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Legen Sie das PDF direkt in einem smingoAppltem fest: [Einbinden von PDF-Dateien in einem Menüeintrag](#).
- Rufen Sie das PDF in einem smingoMasterDetail auf: [Einbinden von PDF-Dateien auf einer Seite](#).

Informationen zum Anzeigen PDF-Dateien:

- Unter iOS wird eine PDF-Datei nativ angezeigt, d.h. PDF wird ohne Zusatzsoftware unterstützt.
- Unter Android wird eine PDF-Datei nicht nativ angezeigt. Hierzu benötigen Sie ggf. ein PDF-Anzeigeprogramm. Dies ist Android-spezifisch, da Google-Geräte teilweise eine Zusatzsoftware bereits installiert haben.
- Beim Webclient auf einem Computer ist das Anzeigen der PDF-Datei ebenfalls entweder nativ durch einen unterstützten Browser möglich oder durch Zusatzsoftware.
- Die d.velop AG gibt keine spezifische Empfehlung für ein PDF-Anzeigeprogramm für Android oder den Webclient.

## Einbinden von PDF-Dateien auf einer Seite

Wenn Sie eine PDF-Datei auf einer Seite einbinden möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Erstellen Sie eine Seite im Bereich **02\_content**.
- Tragen Sie die URL für die PDF-Datei ein.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für die Seite.
- Legen Sie ein Header-Bild fest.

### Erstellen einer Seite im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoMasterDetail**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Untertitel</b>	Tragen Sie den Untertitel des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>URL</b>	Tragen Sie die interne URL der PDF-Datei ein.
<b>Externer Link</b>	Lassen Sie dieses Feld bei internen PDF-Dateien leer.
<b>Inhalt</b>	Lassen Sie dieses Feld beim Einbinden von PDF-Dateien leer.

### Eintragen der URL für die PDF-Datei

1. Klicken Sie auf **URL**.
2. Geben Sie die öffentliche URL der PDF-Datei ein. (siehe auch: [Hinzufügen von Assets](#))
3. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoAppltem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.

3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Seiten

1. Sie können eine oder mehrere Seiten anzeigen.
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetail** aus, wenn Sie mehrere Seiten anzeigen möchten. Bitte beachten Sie, dass der Objekt-Typ **MasterDetail** im Webclient nicht angezeigt wird, siehe auch [Besonderheiten im WebClient](#).
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetailDetail** aus, wenn Sie eine einzelne Seite anzeigen möchten.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.

### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt.

### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plusymbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

## Einbinden von PDF-Dateien in einem Menüeintrag

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für PDF-Dateien

1. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **Web** oder **WebViewNoControls** aus.  
Wenn Sie den Objekt-Typ **Web** auswählen, wird im unteren Bereich der Website eine Navigationsleiste angezeigt. Bei der Auswahl von **WebViewNoControls** fällt diese Navigationsleiste weg.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Klicken Sie auf den Bereich **URL**.
4. Hinterlegen Sie die Öffentliche URL der PDF-Datei.

### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt.

### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plusymbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

### 1.3.6. Verlinken des Menüeintrags in einem bestehenden Beitrag

Anwendende der Mitarbeiter-App können von einer zentralen Inhaltsseite auf andere Menüpunkte verwiesen werden, um weiterführende Informationen in der Mitarbeiter-App zu erhalten. Sie können im Content-Bereich des Redaktionssystems auf beliebig viele Menüeinträge (App-Items) verweisen. Berücksichtigen Sie Folgendes: Das Objekt im Content-Bereich, von dem ein Verweis auf eine andere Seite ausgeht, muss im gleichen Bereich (Login oder Public) angezeigt werden wie der Menüpunkt, auf den verwiesen wird. Sie können bei folgenden Objekttypen im Content-Bereich einen Verweis einrichten:

- smingoAngularNews
- smingoEvent
- SmingoMasterDetail

Sie können auf folgende Menüeinträge (App-Items) nicht verweisen:

- ChooserList
- ChooserTile

### So geht's

1. Rufen Sie das Redaktionssystem auf und melden Sie sich an.
2. Klicken Sie auf **Datenobjekte**.
3. Öffnen Sie ein **smingoAngularNews**-, **smingoEvent**- oder **SmingoMasterDetail**-Objekt im Bereich **02\_content**.
4. Wählen Sie einen Menüeintrag aus **01\_config** aus.
5. Fügen Sie den Menüeintrag via Drag & Drop in das geöffnete Objekt im Editor ein.
6. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Sie können den Namen und die Position des verlinkten Menüeintrags mithilfe des Editors nachträglich konfigurieren.

### 1.3.7. Einstellung weiterer Sprachen

Sie können mehrere Sprachen in Ihrer App verwalten. Maßgeblich für die angezeigte Sprache in der App ist die Einstellung auf dem jeweiligen Smartphone. Ist die Sprache auf dem Smartphone auf Englisch gestellt, wird dem Benutzer die englische Variante angezeigt.

#### Hinzufügen von weiteren Sprachen

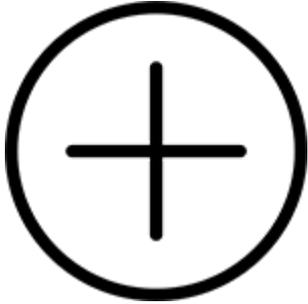
1. Klicken Sie auf **Einstellungen > Systemeigenschaften > Lokalisierung und Internationalisierung**.
2. Wählen Sie unter **Sprache hinzufügen** die jeweilige Sprache aus.
3. Klicken Sie auf das Plus-Symbol.
4. Geben Sie eine Fallsprache an. Diese Sprache wird immer dann angezeigt, wenn die eigentlich ausgewählte Sprache im Bereich Datenobjekte nicht gepflegt ist.
5. Klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

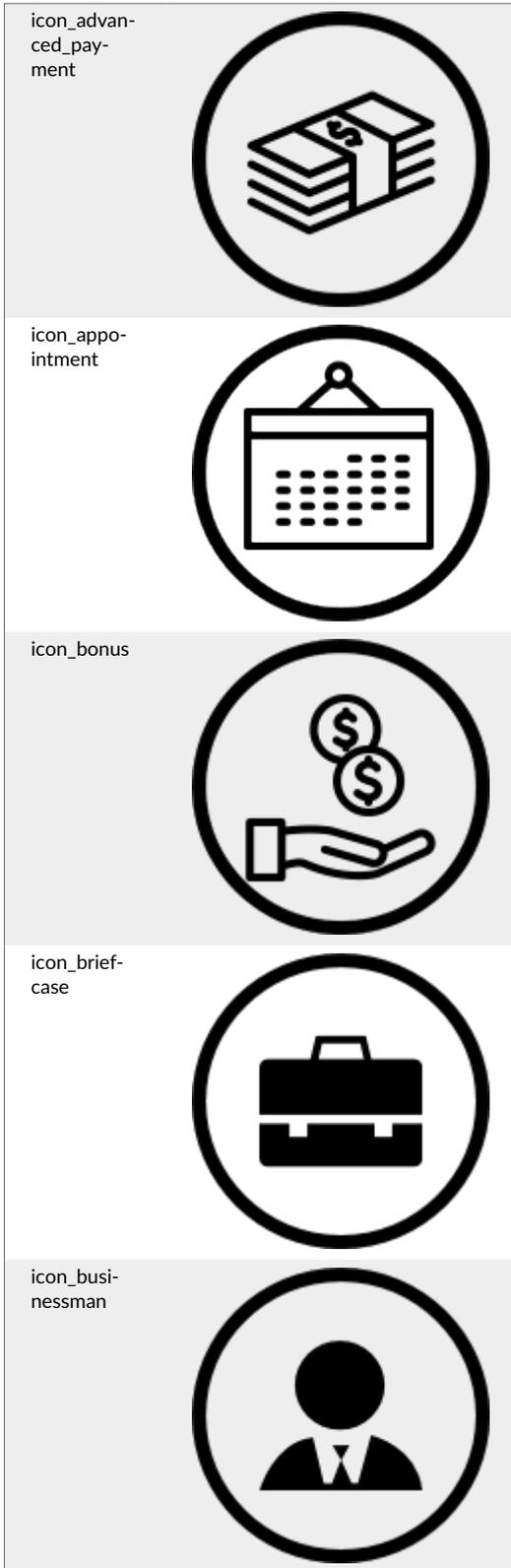
#### Hinzufügen von weiteren Sprachen im Content

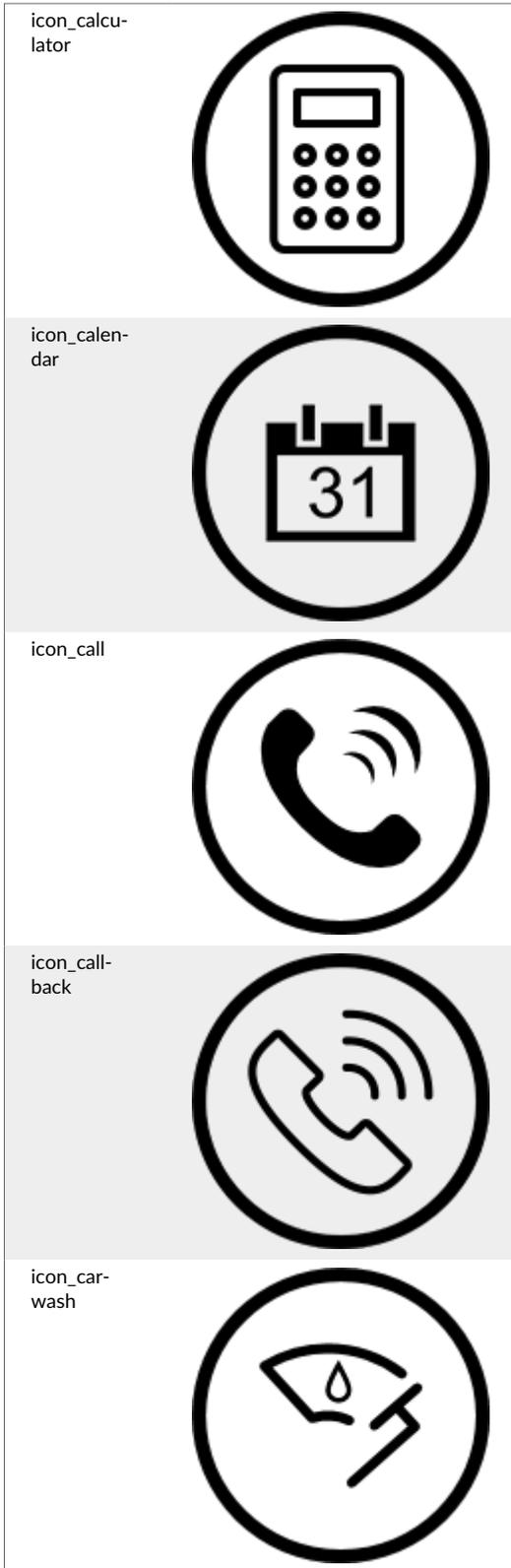
1. Rufen Sie im Navigationsfenster unter **01\_config** den jeweiligen Menüpunkt oder unter **02\_content** den gewünschten Inhalt auf.
2. Klicken Sie auf die jeweilige Landesflagge.
3. Tragen Sie die Übersetzung des jeweiligen Inhalts ein.
4. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

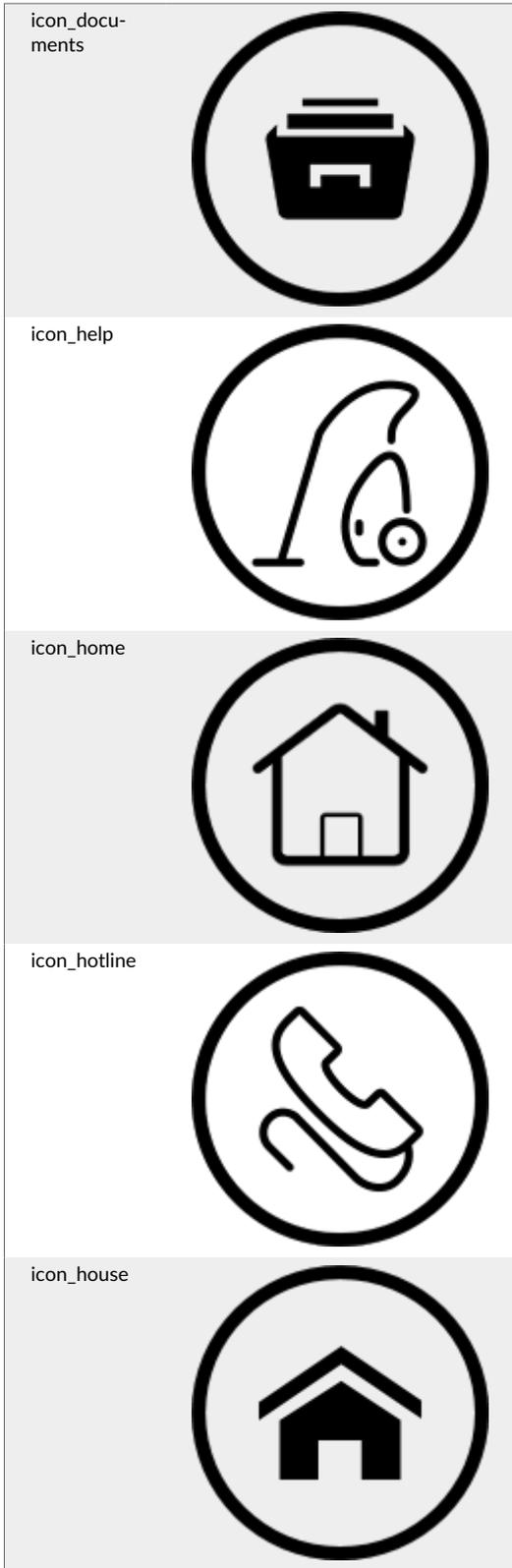
### 1.3.8. Nutzung von Icons

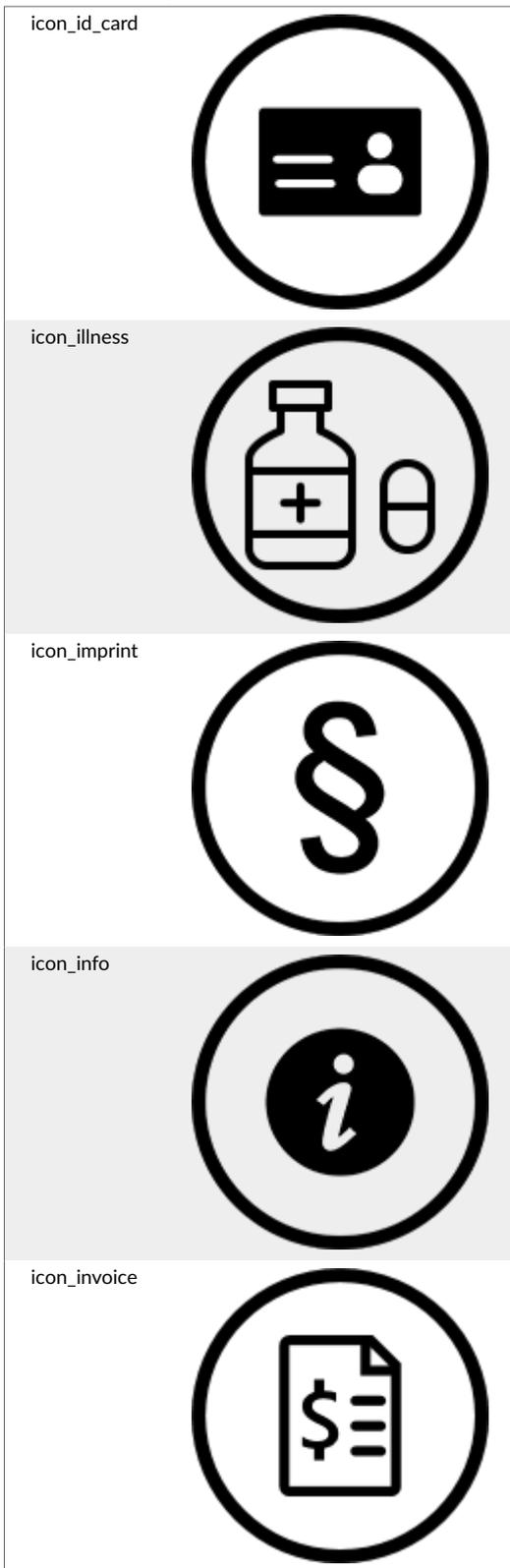
In dieser Übersicht finden Sie alle Icons, die für **smingoAppltem** festlegen können.

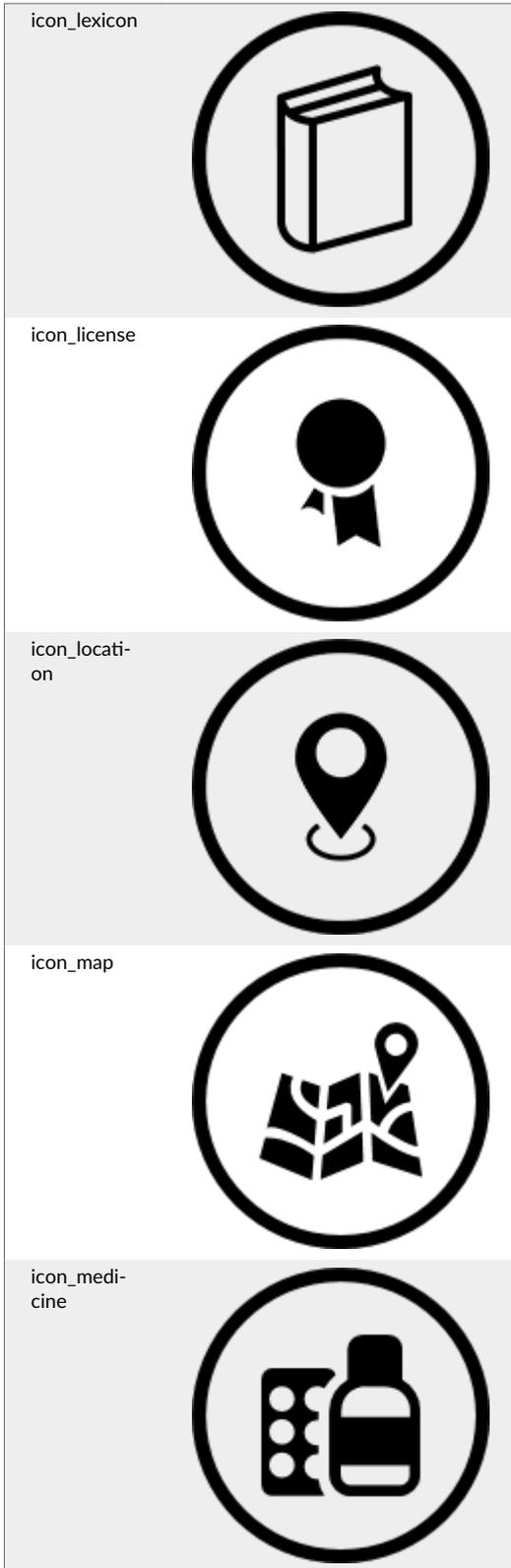
Name des Icons	Icon
icon_about	
icon_add	

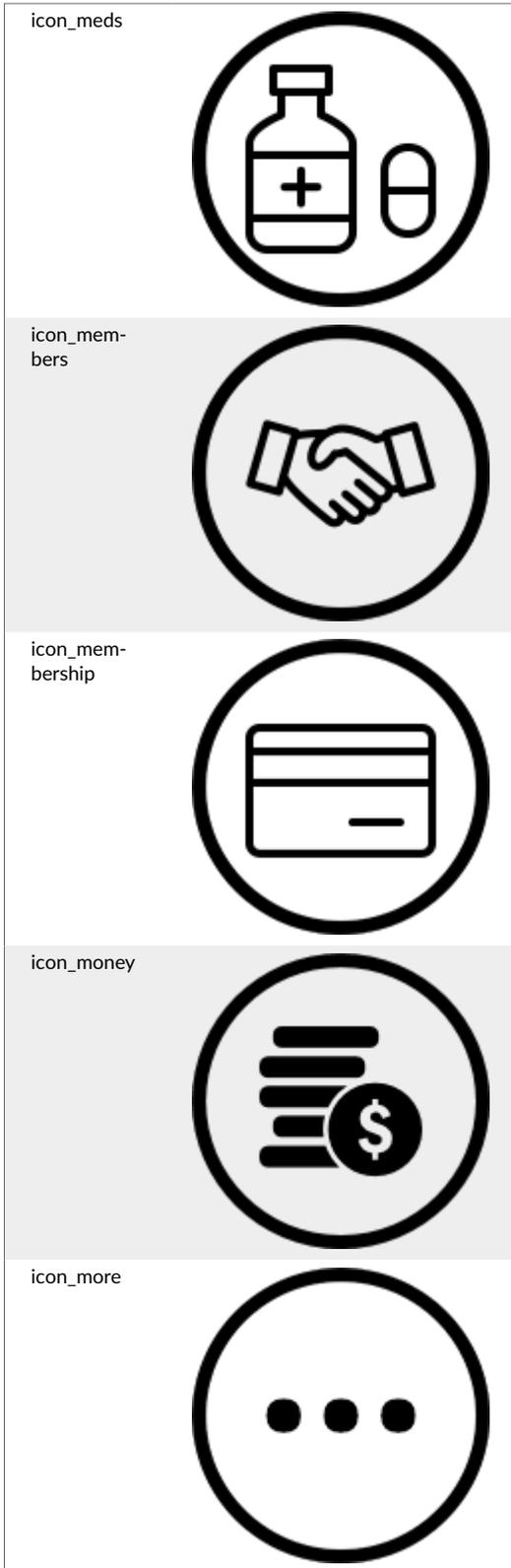


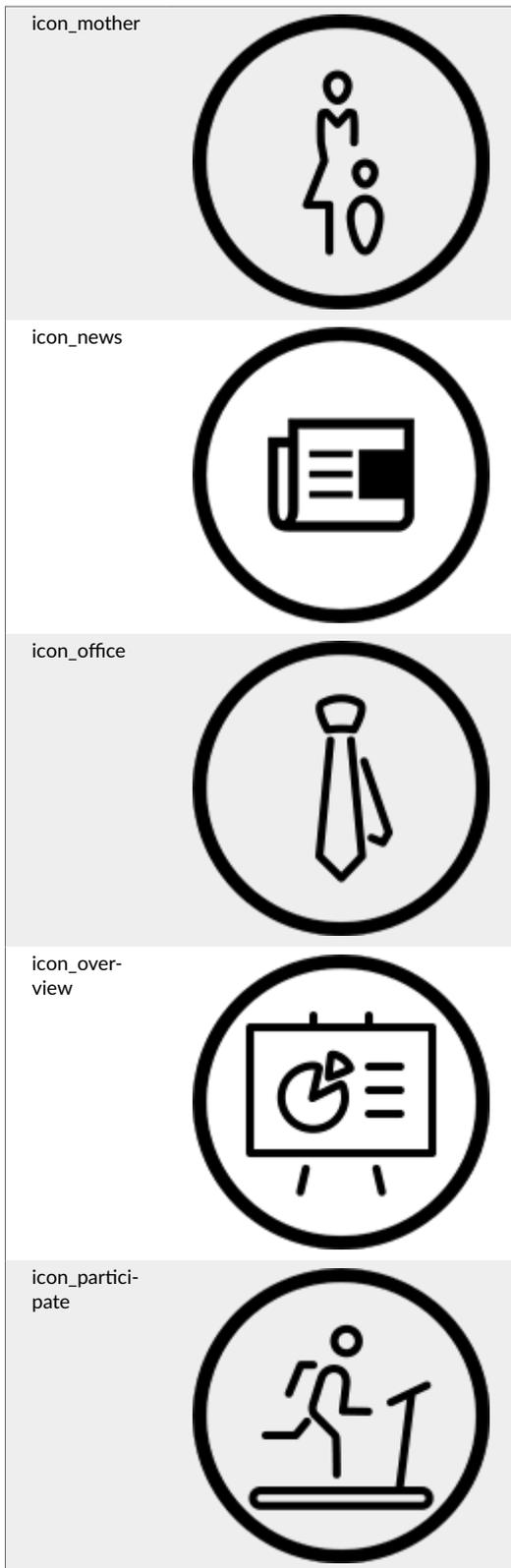


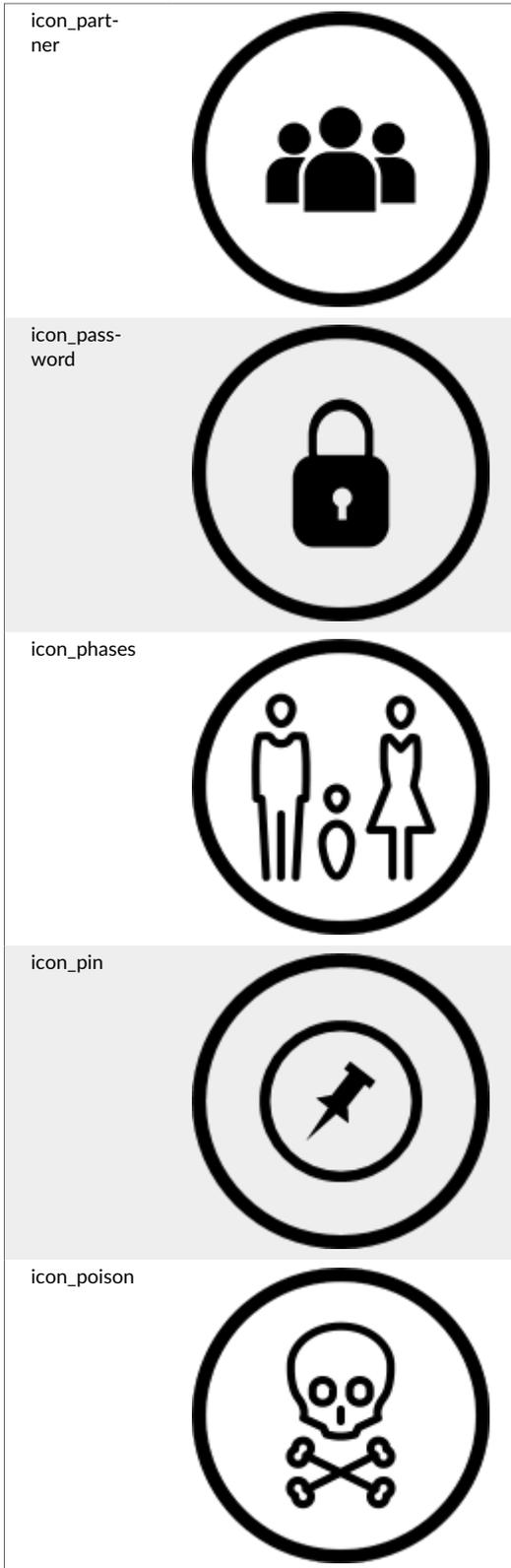


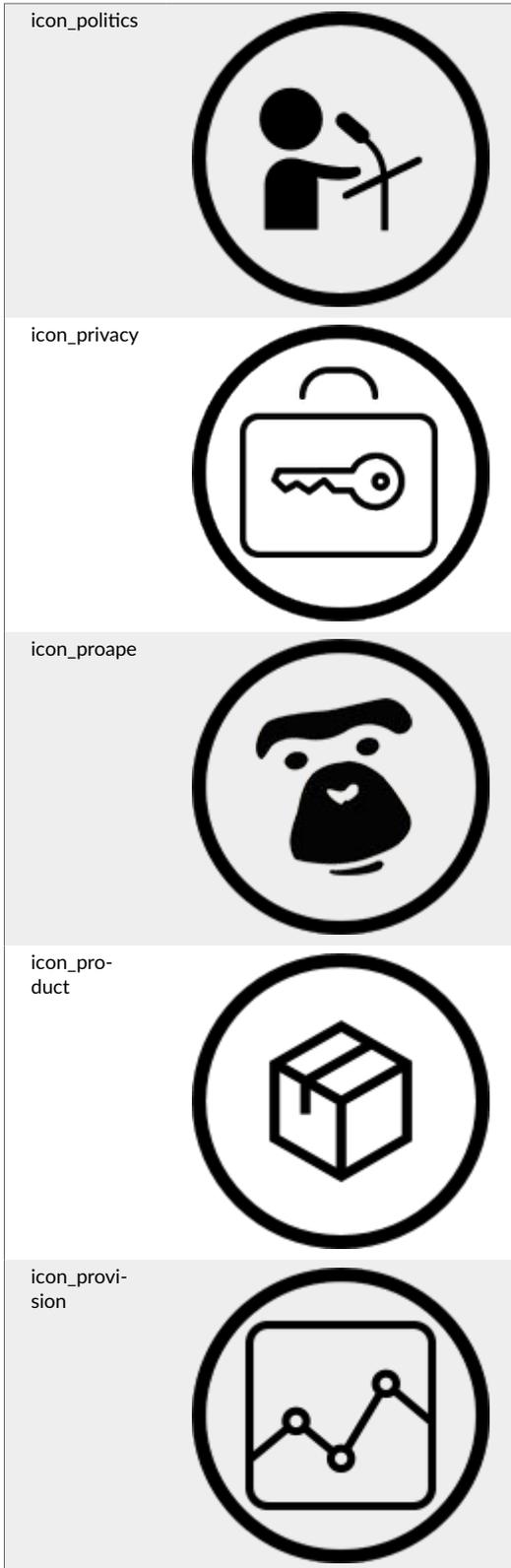


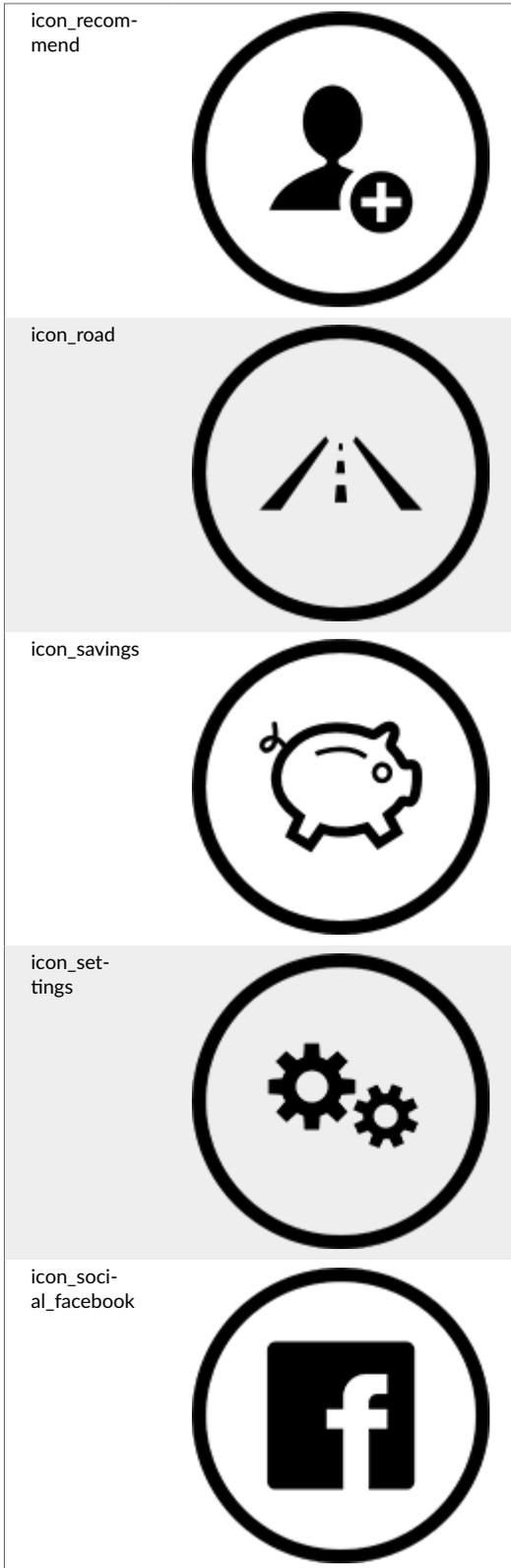


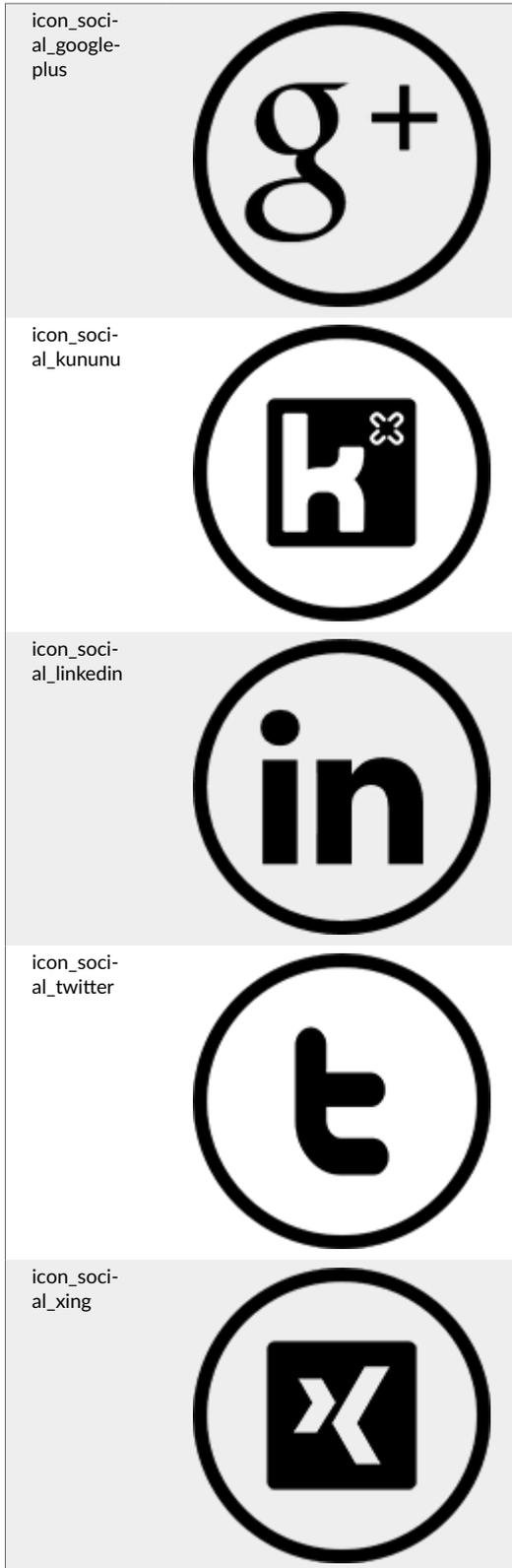


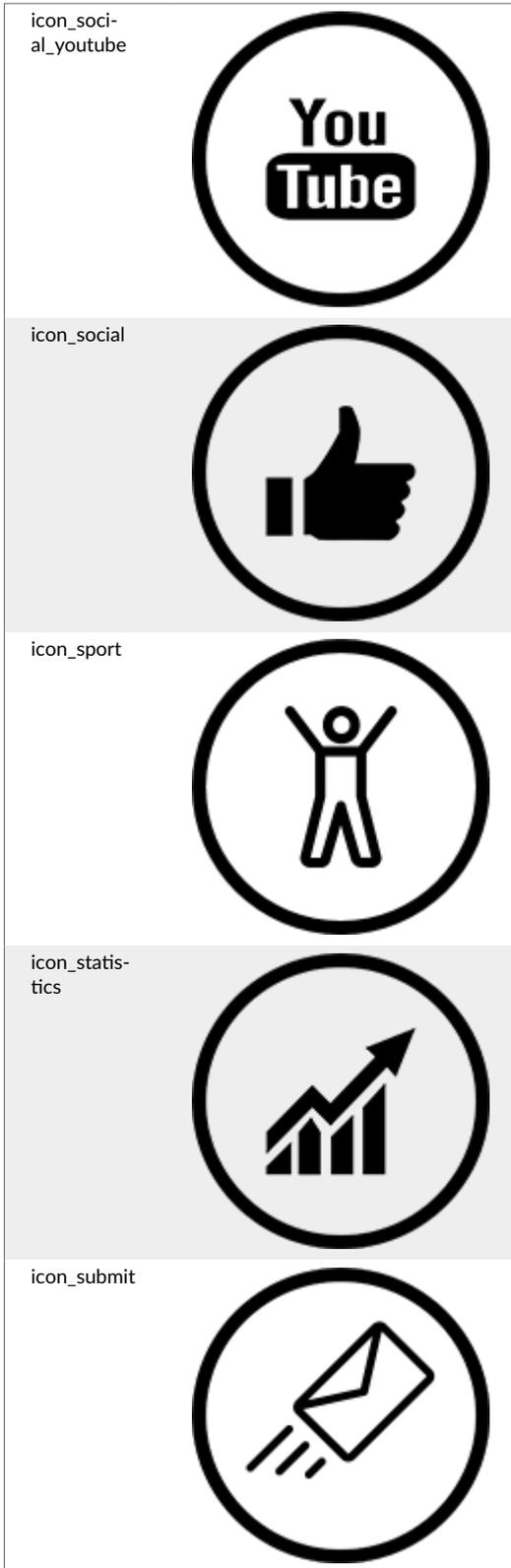


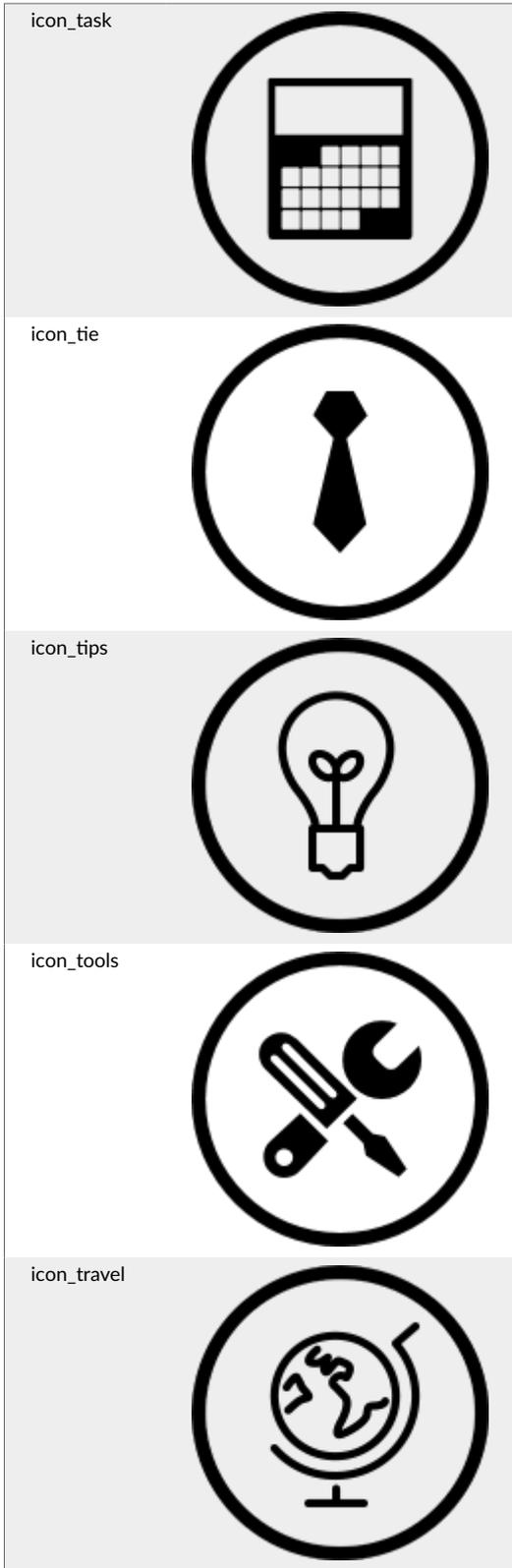


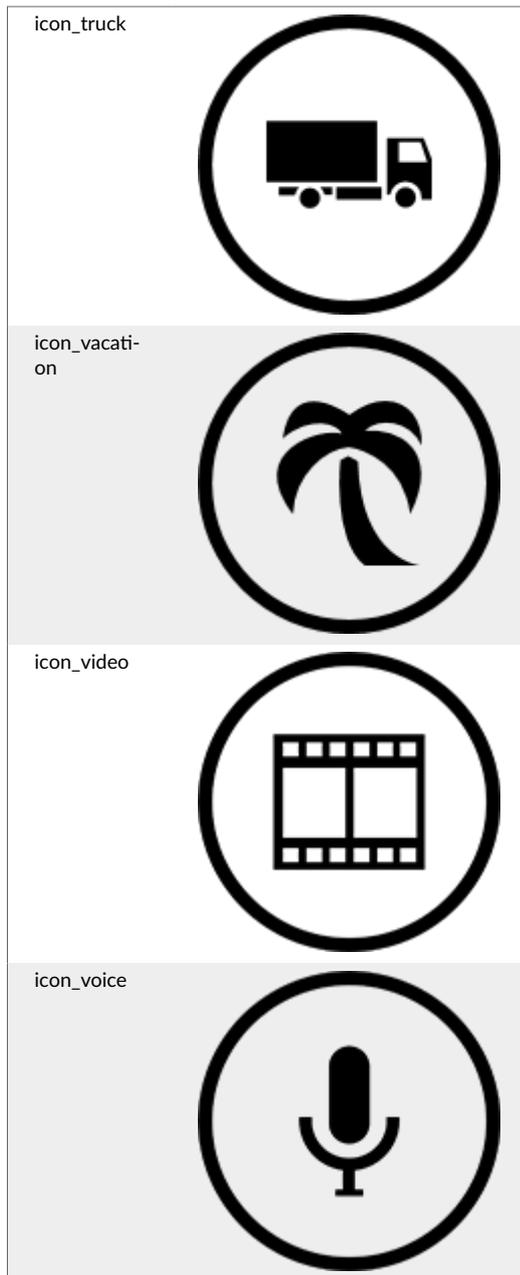












### Festlegen von individuellen Icons

Wenn Sie individuelle Icons einbinden möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Laden Sie das gewünschte **Icon** zunächst als **Asset** hoch. Die Anleitung dafür finden Sie unter [Hinzufügen von Assets](#). Beachten Sie dabei die folgenden Spezifikationen:
  - • Dateiformat: PNG.
  - Farben: Schwarz, Hintergrund transparent.
  - Abmessungen: 150 x 150 Pixel.
- Binden Sie anschließend das Icon im gewünschten SmingoAppltem ein.

### So geht's

1. Navigieren Sie in **SmingoAppltem** zum Container **Layout**.
2. Wählen Sie unter **Icon "(Leer)"** aus.
3. Klicken Sie im Bereich **Bild** auf die Suche.

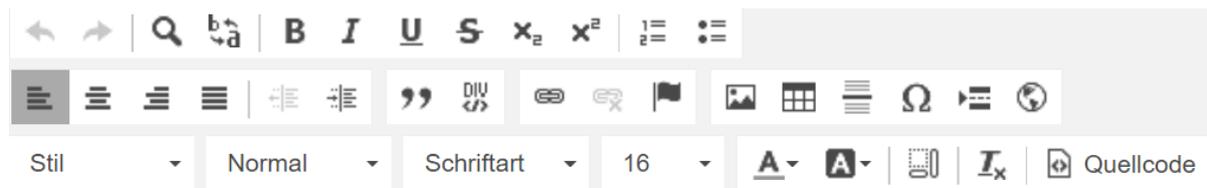
4. Wählen Sie das hochgeladene Icon unter **Assets** mit einem Doppelklick aus.
5. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

## 1.4. Erstellen von Inhalten im Pimcore-Backend

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zum Erstellen von Inhalten, bspw. Veranstaltungen, Newsbeiträge oder Standorte.

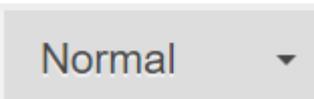
### 1.4.1. Erstellen von Inhalten im Editor

Auf dieser Seiten finden Sie eine Übersicht der angebotenen Funktionen und deren Anwendung im Editor. Manche Funktionen sind in bestimmten Objekt-Typen nicht verfügbar. Diese Funktionen sind in der Tabelle kenntlich gemacht.



Eintrag	Erläuterung	Anleitung	Objekt-Typen Angular-News & Events	Objekt-Typ Master-Detail
	Rückgängig	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Rückgängig</b>.</li> <li>2. Die zuletzt vorgenommenen Änderungen werden rückgängig gemacht.</li> </ol>	✓	✓
	Wiederherstellen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Wiederherstellen</b>.</li> <li>2. Die zuletzt zurückgenommenen Änderungen werden wiederhergestellt.</li> </ol>	✓	✓
	Suchen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Suchen</b>.</li> <li>2. Tragen Sie das Wort ein, nach dem Sie suchen möchten.</li> <li>3. Klicken Sie auf <b>Suchen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Ersetzen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Ersetzen</b>.</li> <li>2. Suchen Sie nach dem Wort, das Sie ersetzen möchten.</li> <li>3. Tragen Sie das Wort ein, das Sie stattdessen einfügen möchten.</li> <li>4. Klicken Sie auf <b>Ersetzen</b> oder <b>Alles ersetzen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Fett	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie fett hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Fett</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Kursiv	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie kursiv hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Kursiv</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Unterstrichen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie unterstrichen hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Unterstrichen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Durchgestrichen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie durchgestrichen hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Durchgestrichen</b>.</li> </ol>	✓	✓

Eintrag	Erläuterung	Anleitung	Objekt-Typen Angular-News & Events	Objekt-Typ Master-Detail
	Tiefgestellt	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie tiefgestellt hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Tiefgestellt</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Hochgestellt	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Wörter, die Sie hochgestellt hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Hochgestellt</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Numerierte Liste einfügen bzw. entfernen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie nummerieren möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Numerierte Liste einfügen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Liste	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie als Liste anzeigen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Liste</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Linksbündig	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie linksbündig anzeigen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Linksbündig</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Zentriert	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie zentriert anzeigen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Zentriert</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Rechtsbündig	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie rechtsbündig anzeigen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Rechtsbündig</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Blocksatz	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie als Blocksatz anzeigen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Blocksatz</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Einzug verringern	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie den Einzug verringern möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Einzug verringern</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Einzug vergrößern	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie den Einzug vergrößern möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Einzug vergrößern</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Zitatblock	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, den Sie als Zitat hervorheben möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Zitatblock</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Div Container erzeugen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Div Containererzeugen</b>.</li> <li>2. Klicken Sie auf den Bereich <b>Erweitert</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Link einfügen bzw. bearbeiten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Link einfügen</b>.</li> <li>2. Tragen Sie den Anzeigetext ein.</li> <li>3. Wählen Sie den Link-Typ <b>URL</b> aus.</li> <li>4. Wählen Sie <b>https://</b> aus.</li> <li>5. Tragen Sie die URL ein.</li> <li>6. Klicken Sie auf <b>OK</b>.</li> </ol>	✓	✓

Eintrag	Erläuterung	Anleitung	Objekt-Typen Angular-News & Events	Objekt-Typ Master-Detail
	Link entfernen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Link.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Link entfernen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Anker	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Anker</b>.</li> <li>2. Geben Sie den Namen des Ankers ein.</li> </ol> <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Anmerkung</b> Der Name des Ankers darf keine Leer- oder Sonderzeichen enthalten.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Markieren Sie den Text, an dem Sie den Anker verlinken möchte.</li> <li>4. Klicken Sie auf <b>Link einfügen</b>.</li> <li>5. Tragen Sie den Anzeigetext ein.</li> <li>6. Wählen Sie den Link-Typ <b>Anker</b> aus.</li> <li>7. Wählen Sie den Ankernamen aus.</li> <li>8. Klicken Sie auf <b>OK</b>.</li> </ol>	AngularNews ✓ AngularEvents ✗	✓
	Bild einfügen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Bild einfügen</b>.</li> <li>2. Tragen Sie die öffentliche URL des Assets ein. Siehe auch: <a href="#">Hinzufügen von Assets</a></li> <li>3. Tragen Sie bei Breite und Höhe <b>100%</b> ein.</li> <li>4. Klicken Sie auf <b>OK</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Tabelle	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Tabelle</b></li> <li>2. Geben Sie die gewünschte Konfiguration der Tabelle ein.</li> <li>3. Tragen Sie eine Überschrift ein.</li> <li>4. Klicken Sie auf <b>OK</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Horizontale Linie einfügen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie die Stelle, an der Sie eine horizontale Linie einfügen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Horizontale Linie einfügen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Sonderzeichen einfügen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Sonderzeichen</b>.</li> <li>2. Wählen Sie das oder die Sonderzeichen aus, die Sie einfügen möchten.</li> </ol>	✓	✓
	IFrame	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>IFrame</b></li> <li>2. Geben Sie die öffentliche URL des Videos ein. Siehe auch: <a href="#">Hinzufügen von Assets</a></li> <li>3. Tragen Sie bei Breite und Höhe <b>100%</b> ein.</li> <li>4. Klicken Sie auf <b>OK</b>.</li> </ol>	✗	✓
	Formatierungsstile	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie den Formatierungsstil ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie einen Formatierungsstil aus.</li> </ol>	✗	✓
	Absatzformat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie das Absatzformat ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie ein Absatzformat aus.</li> </ol>	✓	✓
	Schriftartname	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie die Schriftart ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie eine Schriftart aus.</li> </ol>	✗	✗

Eintrag	Erläuterung	Anleitung	Objekt-Typen Angular-News & Events	Objekt-Typ Master-Detail
	Schriftgröße	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie die Schriftgröße ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie die Schriftgröße aus.</li> </ol>	✗	✓
	Textfarbe	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie die Textfarbe ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie die Textfarbe aus.</li> </ol>	✗	✓
	Hintergrundfarbe	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie die Hintergrundfarbe ändern möchten.</li> <li>2. Wählen Sie die Hintergrundfarbe aus.</li> </ol>	✗	✓
	Blöcke anzeigen	Wenn Sie auf <b>Blöcke anzeigen</b> klicken, werden Ihnen einzelne Blöcke des Editors angezeigt.	✓	✓
	Formatierung entfernen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Markieren Sie den Text, für den Sie die bestehende Formatierung entfernen möchten.</li> <li>2. Klicken Sie auf <b>Formatierung entfernen</b>.</li> </ol>	✓	✓
	Quellcode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Klicken Sie auf <b>Quellcode</b>. Ihnen wird der Quellcode des Inhalts angezeigt.</li> <li>2. Sie können den Quellcode bearbeiten.</li> </ol>	✗	✓

### 1.4.2. Erstellen von Newsbeiträgen

Wenn Sie einen Newsbeitrag erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Legen Sie einen Newsbeitrag im Bereich **02\_content** an.
- Legen Sie ein Bild für den Newsbeitrag fest.
- Erstellen Sie den Inhalt des Newsbeitrags.
- Fügen Sie für den Newsbeitrag einen Menüeintrag hinzu.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für den Newseintrag.

#### Erstellen eines Newsbeitrags im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoAngularNews**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Absender</b>	Tragen Sie den Autor des Newsbeitrags ein. Der Autor ist nicht in der App sichtbar.
<b>Datum</b>	Wählen Sie das Datum des Newsbeitrags aus.
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Teaser</b>	Tragen Sie einen Teasertext ein, der in der Newsübersicht angezeigt wird.
<b>Inhalt</b>	Erstellen Sie den Inhalt des angezeigten Objekts mithilfe des Editors. Siehe <a href="#">Erstellen von Inhalten im Editor</a> .

### Festlegen eines Bildes für den Newsbeitrag

1. Sie können das News Bild auf verschiedenen Wegen festlegen:
  - Ziehen Sie per Drag&Drop das gewünschte Bild in den Dialog **Bild**.
  - Klicken Sie auf **Hochladen**, um ein eigenes Bild hochzuladen.
  - Klicken Sie auf **Suchen**, um ein bereits hochgeladenes Bild zu suchen und auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **Löschen**, wenn Sie ein bereits festgelegtes Bild entfernen und ggf. gegen ein anderes Bild austauschen möchten

### Erstellen des Newsinhalts

1. Klicken Sie auf **Inhalt**.
2. Erstellen Sie den Inhalt mithilfe des Editors. Eine detaillierte Anleitung siehe [Erstellen von Inhalten im Editor](#).
3. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

### Gefällt mir und kommentieren

1. Klicken Sie auf **str\_social**.
2. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Liken erlauben**.
3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Kommentieren erlauben**.

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

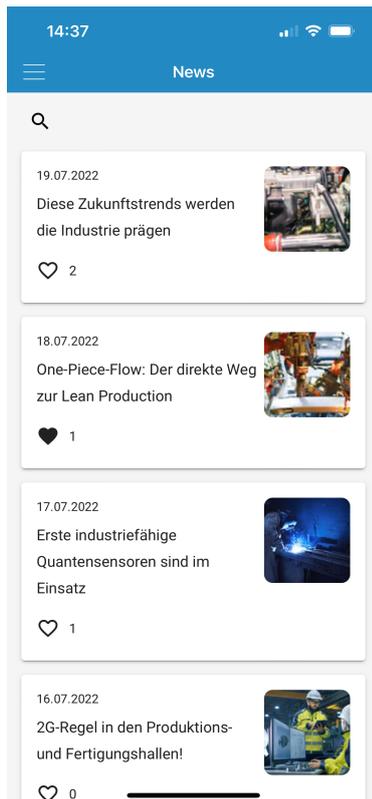
### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Newsbeiträge

1. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **AngularNews** aus.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Hinterlegen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop an den Punkt **Parent Ordner**.
4. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Die Newsbeiträge sind nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Ein Newsbeitrag in der App könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.



### 1.4.3. Erstellen einer Veranstaltung

Wenn Sie eine Veranstaltung erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Legen Sie eine Veranstaltung im Bereich **02\_content** an.
- Legen Sie ein Bild für die Veranstaltung fest.

- Erstellen Sie den Inhalt der Veranstaltung.
- Fügen Sie für die Veranstaltung einen Menüeintrag hinzu.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für die Veranstaltung.

### Erstellen einer Veranstaltung im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoEvent**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Startdatum</b>	Wählen Sie das Startdatum der Veranstaltung aus.
<b>Enddatum</b>	Wählen Sie das Enddatum der Veranstaltung aus.
<b>Ganztägig</b>	Aktivieren Sie diese Option, wenn es sich um eine ganztägige Veranstaltungen handelt.
<b>URL</b>	Tragen Sie die URL für die Weiterleitung ein.
<b>Bild</b>	Wählen Sie das Bild aus, das Sie für die jeweilige Veranstaltung verwenden möchten. Siehe <b>Festlegen eines Veranstaltungsbildes</b> .
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Untertitel</b>	Tragen Sie den Untertitel des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Inhalt</b>	Erstellen Sie den Inhalt des angezeigten Objekts mithilfe des WYSIWYG-Editors. Siehe <b>Erstellen des Veranstaltungsinhalts</b> .

### Festlegen eines Veranstaltungsbildes

1. Sie können das Veranstaltungsbild auf verschiedenen Wegen festlegen:
  - Ziehen Sie per Drag&Drop das gewünschte Bild in den Dialog **Bild**.
  - Klicken Sie auf **Hochladen**, um ein eigenes Bild hochzuladen.

#### Anmerkung

Das Veranstaltungsbild muss im Format 1:1 vorliegen.

- Klicken Sie auf **Suchen**, um ein bereits hochgeladenes Bild zu suchen und auszuwählen.
2. Klicken Sie auf **Löschen**, wenn Sie ein bereits festgelegtes Bild entfernen und ggf. gegen ein anderes Bild austauschen möchten

### Erstellen des Veranstaltungsinhalts

1. Klicken Sie auf **Inhalt**.
2. Erstellen Sie den Inhalt mithilfe des WYSIWYG-Editors. Eine detaillierte Anleitung siehe [Erstellen von Inhalten im Editor](#).
3. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

### So geht's

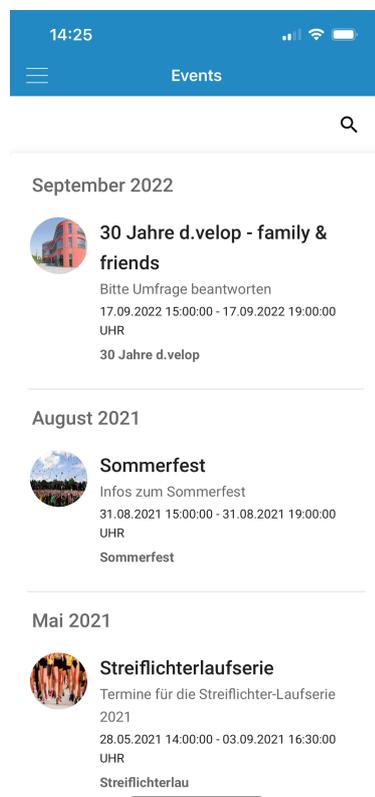
1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoAppltem** (Menüeintrag).

2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Veranstaltungen

1. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **AngularEvents** aus.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.
4. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Die Veranstaltungen sind nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Eine Veranstaltung in der App könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.





#### 1.4.4. Erstellen von Push-Nachrichten

Wenn Sie eine Push-Nachricht erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Rufen Sie **PushFormular** unterhalb von **Dokumente** auf.
- Legen Sie einen Titel fest und wählen Sie die Empfänger der Push-Nachricht aus.
- Legen Sie den Zeitpunkt des Absendens fest.
- Verknüpfen Sie Bilder oder Menüpunkte mit der Push-Nachricht.
- Schicken Sie die Push-Nachricht ab.

##### Erstellen einer Push-Nachricht im Bereich Dokumente

1. Klicken Sie auf **PushFormular**.
2. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift der Push-Nachricht ein.
<b>Empfänger</b>	Wählen Sie die Empfänger der Push-Nachricht aus.
<b>Nachricht</b>	Tragen Sie die Nachricht der Push-Nachricht ein.
<b>Zeitpunkt des Absendens</b>	Legen Sie den Zeitpunkt der Push-Nachricht fest.
<b>Bild</b>	Wählen Sie ein Bild aus, das im rechten Bereich der Push-Nachricht angezeigt wird.
<b>Verknüpfte Ansicht</b>	Legen Sie fest, welcher Menüpunkt bei Öffnen der Push-Nachricht angezeigt wird.

##### Festlegen der Empfänger der Push-Nachricht

- Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus.
  - **An alle schicken:** Alle Anwender, welche die App auf ihrem Smartphone installiert haben, erhalten eine Push-Nachricht.
  - **An folgende Benutzer schicken:** Wählen Sie einzelne Benutzer aus, die die Push-Nachricht erhalten sollen.

- **An folgende Benutzergruppen schicken:** Wählen Sie einzelne Gruppen aus, die die Push-Nachricht erhalten sollen.

#### Festlegen des Sendezeitpunkts

1. Wählen Sie das Datum aus, zu dem die Push-Nachricht versandt werden soll.
2. Wählen Sie die Uhrzeit aus, zu der die Push-Nachricht versandt werden soll.

Um eine Push-Nachricht direkt zu versenden, wählen Sie einen Zeitpunkt in der Vergangenheit aus.

#### Verknüpfen eines Bildes

1. Klicken Sie auf **Bild > File**.
2. Wählen Sie das gewünschte Bild aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die Verknüpfung eines Bildes ist momentan nur auf iOS-Endgeräten sichtbar.

#### Verknüpfen von Menüeinträgen

1. Klicken Sie mit auf **Verknüpfte Ansicht > Auswählen**.
2. Wählen Sie den gewünschten Menüeintrag per Doppelklick aus, der beim Öffnen der Push-Nachricht angezeigt werden soll.

#### Absenden der Push-Nachricht

1. Klicken Sie auf **Absenden**.
2. Prüfen Sie die Angaben.
3. Klicken Sie auf **Ok**.

#### Hinweise zum Massenversand von Push-Nachrichten

Für den Versand der Push-Nachrichten an das Endgerät sind die Dienste von Apple und Google verantwortlich. Beim Absenden des Push-Formulars wird der Versand eingeplant und zum ausgewählten Zeitpunkt an die Versanddienste übergeben. Es gibt keine garantierte Zustellung von Apple bzw. Google.

Wählen Sie für den Versand am besten verkehrssarme Zeiten aus, also wenige Minuten vor oder nach jeder vollen Viertelstunde. Wenn es sehr viele Empfänger:innen gibt, kann es etwas dauern, bis alle Empfänger:innen erreicht wurden.

Wenn eine Nachricht auf einem Endgerät nicht ankommt, kann dies folgende Gründe haben:

- Die Anwendenden sind nicht in der App angemeldet.
- Die App wurde lange nicht verwendet.
- Die App ist nicht auf dem Endgerät installiert.
- Die Benachrichtigungen sind deaktiviert.
- Apple/Google hat die Push-Nachricht aus unbekanntem Gründen nicht ausgeliefert.

In wenigen Fällen ist es möglich, dass eine Push-Nachricht still zugestellt wurde, d.h. die Nachricht wird im Benachrichtigungszentrum des Endgeräts angezeigt, es gab aber keinen Ton oder Vibration.

### 1.4.5. Erstellen von Seiten

Wenn Sie eine Seite erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Legen Sie eine Seite im Bereich **02\_content** an.
- Erstellen Sie den Inhalt der Seite.
- Legen Sie die interne URL des Assets fest.
- Fügen Sie für die Seite einen Menüeintrag hinzu.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für die Seite.

- Legen Sie ein Header-Bild für die Seite fest.

### Erstellen einer Seite im Bereich O2\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoMasterDetail**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Titel</b>	Tragen Sie Überschrift des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>Untertitel</b>	Tragen Sie den Untertitel des Objekts in der Auswahlliste ein.
<b>URL</b>	Tragen Sie die URL für die Weiterleitung ein.  WebViews: <a href="#">Einbinden von WebViews</a>  PDF: <a href="#">Einbinden von PDF-Dateien</a>
<b>Externer Link</b>	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie eine externe Weiterleitung der URL einrichten möchten.
<b>Inhalt</b>	Erstellen Sie den Inhalt des angezeigten Objekts mithilfe des WYSIWYG-Editors.  Siehe <a href="#">Erstellen von Inhalten im Editor</a>

### Erstellen des Seiteninhalts

1. Klicken Sie auf **Inhalt**.
2. Erstellen Sie den Inhalt mithilfe des Editors. Eine detaillierte Anleitung siehe [Erstellen von Inhalten im Editor](#).
3. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **O1\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Seiten

1. Sie können eine oder mehrere Seiten anzeigen.
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetail** aus, wenn Sie mehrere Seiten anzeigen möchten. Bitte beachten Sie, dass der Objekt-Typ **MasterDetail** im Webclient nicht angezeigt wird, siehe auch [Besonderheiten im WebClient](#).
  - Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **MasterDetailDetail** aus, wenn Sie eine einzelne Seite anzeigen möchten.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
  - **MasterDetail**: Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.

- **MasterDetailDetail:** Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.

### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt.

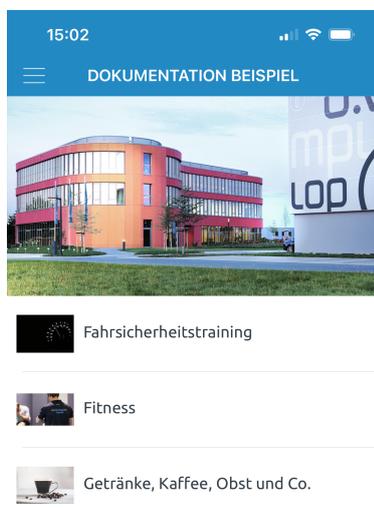
### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plussymbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

Die Seiten sind nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Seiten in der App könnten beispielsweise folgendermaßen aussehen.





### 1.4.6. Erstellen von Standorten

Wenn Sie einen Standort erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Erstellen Sie einen Kontakt im Bereich **02\_content**.
- Legen Sie einen Standort für den Kontakt fest.
- Verknüpfen Sie den Standort mit dem Kontakt.
- Fügen Sie für den Kontakt einen Menüeintrag hinzu.
- Konfigurieren Sie den Menüeintrag für den Standort.
- Legen Sie ein Header-Bild für den Menüeintrag fest.

#### Erstellen eines Kontakts im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoContact**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Menüeintrags ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Kontakt-Typ</b>	Wählen Sie den Typ des Kontakts aus.
<b>Titel</b>	Tragen Sie den Titel des Kontakts ein.
<b>Beschreibung</b>	Tragen Sie eine Beschreibung des Kontakts ein.
<b>Vorname</b>	Tragen Sie den Vornamen des Kontakts ein.
<b>Nachname</b>	Tragen Sie den Nachnamen des Kontakts ein.
<b>Parent Objekt</b>	Tragen Sie das übergeordnete Objekt ein.

#### Erstellen eines Standorts im Bereich 02\_content

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den soeben erstellten Kontakt.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoContactLocation**.
4. Tragen Sie den internen Namen des neuen Standorts ein. Dieser Name wird nicht in der App angezeigt.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die unterstehenden Daten aus.
7. Klicken Sie anschließend auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Eintrag	Erläuterung
str_coordinates	Optional: Tragen Sie die Koordinaten des Standorts ein und klicken Sie auf die Lupe.
Straße	Tragen Sie die Straße des Standorts ein.
Postleitzahl	Tragen Sie die Postleitzahl des Standorts ein.
Stadt	Tragen Sie die Stadt des Standorts ein.
Land	Tragen Sie das Land des Standorts ein.

### Verknüpfen des Standorts mit dem Kontakt

1. Sie können den Standort auf verschiedenen Wegen mit dem Kontakt verknüpfen. Rufen Sie den Kontakt auf.
  - Ziehen Sie per Drag&Drop den Standort in den Dialog **Adressen**.
  - Klicken Sie auf **Suchen**, um den Standort zu suchen.
2. Klicken Sie nach der Eingabe der Adresse auf **Speichern & Veröffentlichen**.
3. Klicken Sie auf **Löschen**, wenn Sie einen bereits vorhandenen Standort entfernen und ggf. gegen einen anderen Standort austauschen möchten

### Verlinken des Objekt-Typs in einen bestehenden Menüeintrag

Sie können einen bestehenden Menüeintrag anpassen. Um einen neuen Menüeintrag anzulegen, rufen Sie bitte die Seite: [Erstellen eines neuen Menüeintrags](#) auf.

#### So geht's

1. Klicken Sie im Bereich **01\_config > config** auf das zu konfigurierende **smingoApplItem** (Menüeintrag).
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Prüfen Sie unter **Titel** den Namen des bestehenden Menüeintrags. Dieser Name wird auch in der App angezeigt.
4. Prüfen Sie unter **Beschreibung** den Text für das bestehende Objekt.
5. Wählen Sie unter **Icon** das Icon für den neuen Menüeintrag aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Icons](#).

### Konfigurieren des Menüeintrags für Standorte

1. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** die Option **LocationMapList** aus.
2. Navigieren Sie im Tab **Bearbeiten** zum Abschnitt **Inhalt**.
3. Legen Sie im Bereich **Dynamisch** den jeweiligen Ordner per Drag&Drop in **Parent Ordner** fest.

### Format der Header-Bilder

- Bildverhältnis: 1 zu 2 (Höhe x Breite).
- Auflösung: Die Breite muss mindestens 1800 Pixel betragen - wir empfehlen eine Größe von 900 x 1800 Pixel (Höhe x Breite).
- Format: .PNG oder .JPG.
- Header-Bilder werden nicht im Webclient angezeigt.

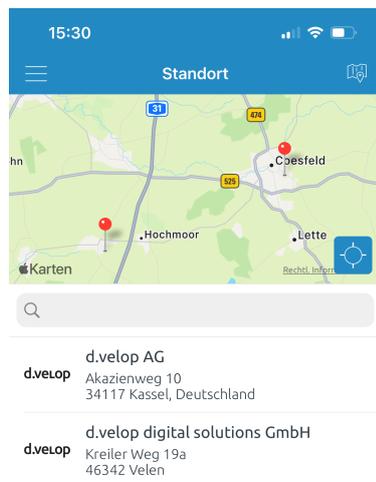
### Einbindung von Header-Bildern

1. Klicken Sie auf das Plussymbol neben **Header-Bilder**, um ein Beitragsbild hinzuzufügen.
2. Wählen zwischen **HeaderImages** und **HeaderImagesWithSlideshow** aus.
3. Bei Verwendung von **HeaderImagesWithSlideshow** können Sie im Feld **Slideshow-Zeit** das Intervall in Sekunden zwischen den Bildwechseln einstellen.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop die Grafikdateien aus dem Ablagebereich **Assets** in das Feld **Bilder**.
5. Klicken Sie auf **Speichern und Veröffentlichen**.

### Empfehlung

Unter Android wird der Titel des Menüpunkts im Header-Bild angezeigt. Wir empfehlen daher, dass Sie ein farblich passendes Header-Bild zur Schriftfarbe auswählen, damit die Schrift lesbar bleibt.

Die Standorte sind nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Ein Standort in der App könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.





### d.velop

d.velop AG

Campus  
Akazienweg 10  
34117 Kassel  
Deutschland



## 1.4.7. Erstellen von Unterebenen

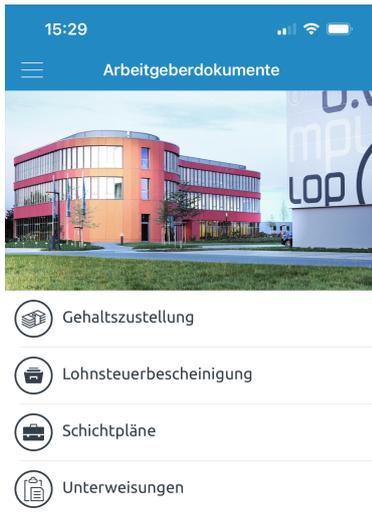
Sie können Unterebenen in zwei möglichen Darstellungen konfigurieren. Die Menüeinträge werden entweder als Liste oder als Kacheln angezeigt.

### So geht's

1. Klicken Sie auf **01\_config > config**.
2. Klicken Sie auf den Menüeintrag (**smingoAppltem**), den Sie bearbeiten möchten.
3. Wählen Sie unter **Objekt-Typ** in der Bearbeitung im Tab **Allgemein** des smingoAppltems die gewünschte Darstellung aus:
  - Wählen Sie **ChooserList** aus, werden die Menüeinträge als Liste angezeigt.
  - Wählen Sie **ChooserTile** aus, werden die ausgewählten Icons als Kacheln dargestellt.
4. Stellen Sie sicher, dass unter **smingoAppltem** mehrere smingoAppltems angelegt sind.
5. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Die Menüeinträge sind nun unter dem jeweiligen Menüpunkt sichtbar. Eine Unterebene in der App könnte beispielsweise folgendermaßen aussehen.

### ChooserList



---

### ChooserTile



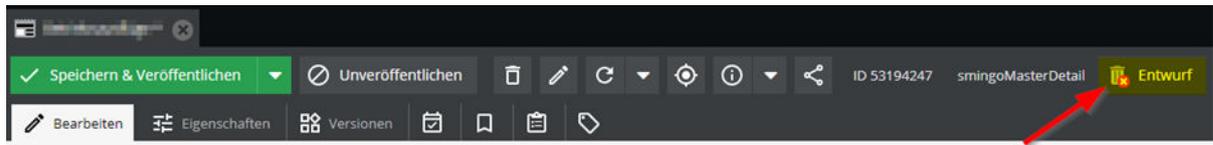
---

### 1.4.8. Automatisches Speichern von Entwürfen

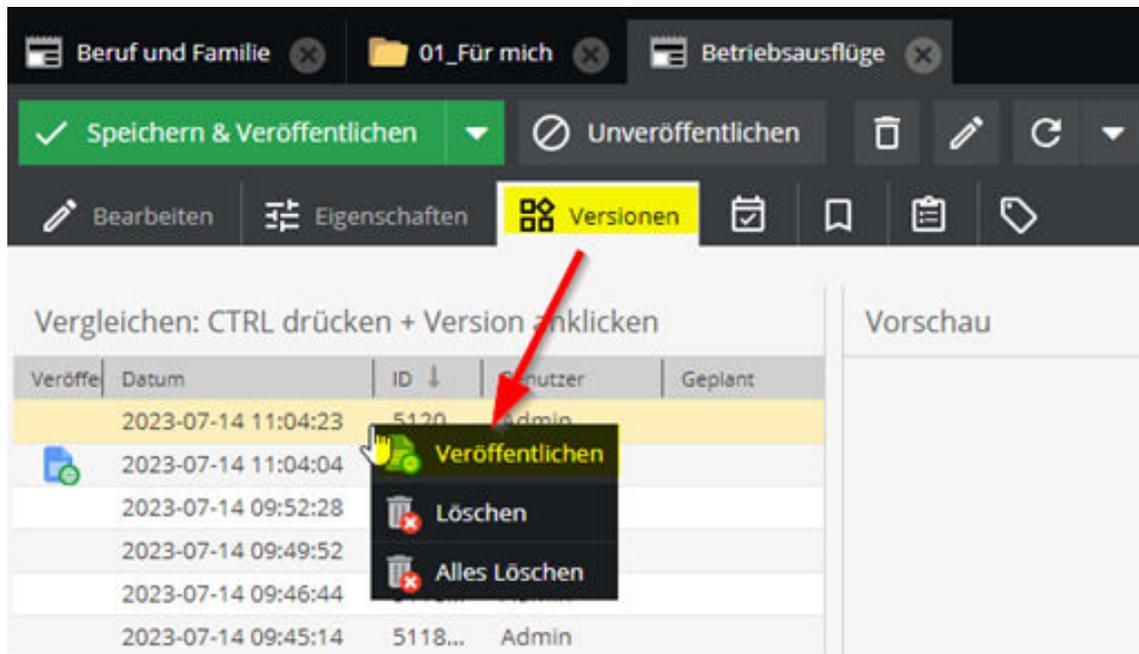
In der aktuellen Pimcore-Version steht Ihnen eine automatische Speicherfunktion zur Verfügung. Wenn Sie Änderungen im Editor vornehmen, wird alle 60 Sekunden ein Entwurf (Draft) erstellt und gespeichert.

## So geht's

1. Nehmen Sie eine Änderungen an einem Inhalt (**SmingoMasterDetails**) vor. Der Hinweis **Entwurf** erscheint.



2. Sie haben nun folgende Möglichkeiten:
  - Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**. Die Änderungen im Editor werden sofort gespeichert und veröffentlicht.
  - Klicken Sie auf **Entwurf**, um alle vorgenommenen Änderungen komplett rückgängig zu machen. Der Entwurf wird dadurch gelöscht und der Inhalte auf den Stand vor der Bearbeitung zurückgesetzt.
  - Klicken Sie auf **Versionen**. Sie sehen eine Liste der Versionen und Entwürfe. Öffnen Sie mit einem Rechtsklick das Kontextmenü für eine Version bzw. einen Entwurf, um die Version bzw. den Entwurf zu veröffentlichen oder zu löschen.

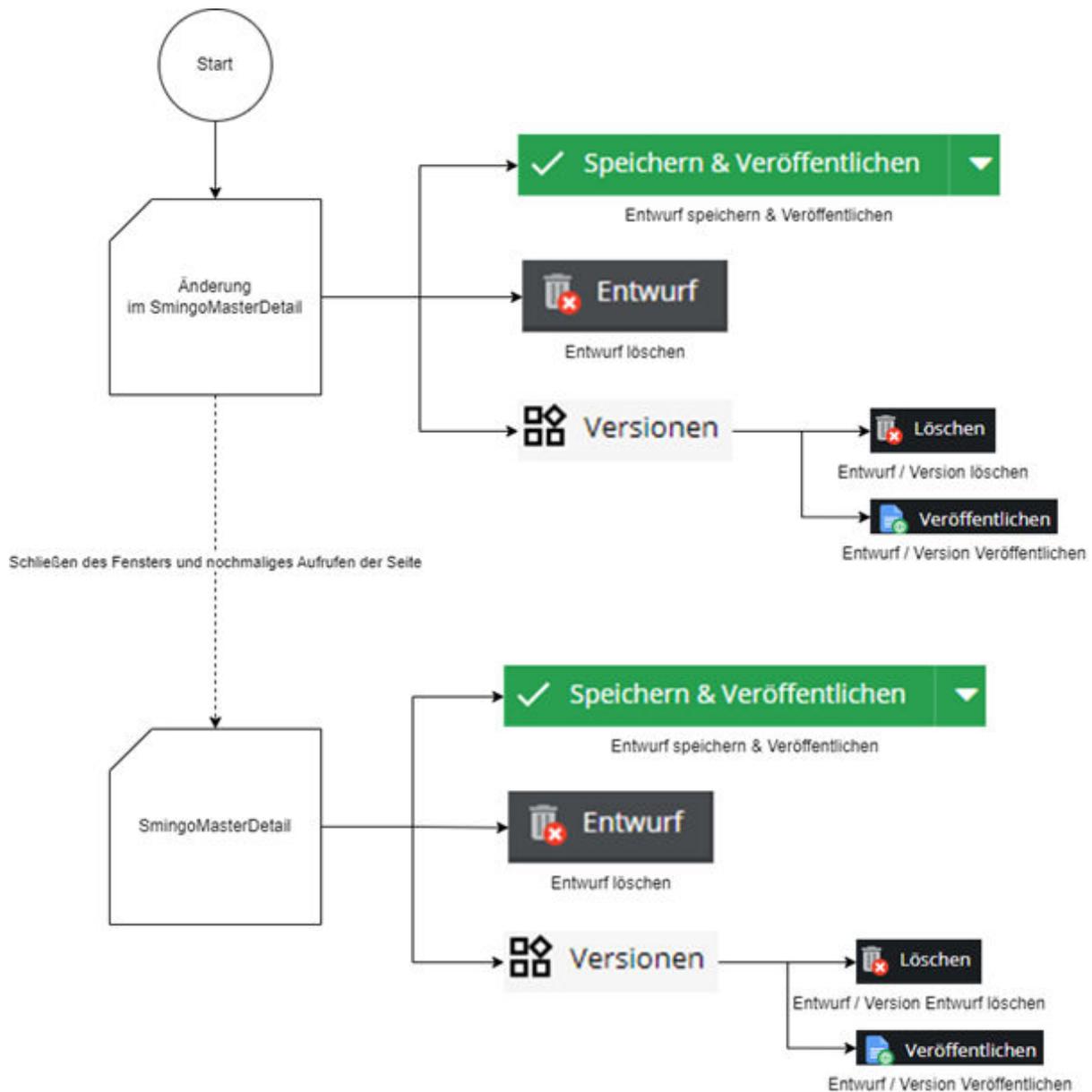


Der aktuell veröffentlichte Inhalt mit folgendem Icon gekennzeichnet:



Sie können die oben genannten Funktionen auch beim Schließen des Bearbeitungstabs in Pimcore oder beim Schließen des gesamten Browserfensters anwenden.

## Darstellung des Workflows



## 1.5. Administrieren des Pimcore-Backends

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zur Administration, bspw. die Verwaltung von Gruppen, Benutzern und Rollen oder der Pflege des Kontaktbuches.

### 1.5.1. Anlegen von Pimcore-Benutzern

Sie können in Pimcore Benutzer neu erstellen. In diesem Artikel lernen Sie die notwendigen Schritte zum Erstellen von Administratoren und Benutzern kennen.

#### Anlegen von Administratoren

1. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
2. Klicken Sie auf **Benutzer / Rollen > Benutzer**.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner **Alle Benutzer**.
4. Klicken Sie auf **Benutzer hinzufügen**.
5. Tragen Sie den Namen des Benutzers ein. Der Benutzername darf keine Leerzeichen oder Umlaute beinhalten.
6. Klicken Sie auf **OK**.

7. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.
8. Klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

Eintrag	Erläuterung
Benutzername	Der Benutzername wird automatisch generiert.
Kennwort	Tragen Sie ein Passwort für den Benutzer ein.
Vorname	Tragen Sie den Vornamen des Benutzers ein.
Nachname	Tragen Sie den Nachnamen des Benutzers ein.
E-Mail-Adresse	Tragen Sie die E-Mail-Adresse des Benutzers ein.
Sprache	Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.
Administrator	Aktivieren Sie das Feld <b>Administrator</b> .

### Anlegen von Benutzern

1. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
2. Klicken Sie auf **Benutzer / Rollen > Benutzer**.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner **Alle Benutzer**.
4. Klicken Sie auf **Benutzer hinzufügen**.
5. Tragen Sie den Namen des Benutzers ein. Der Benutzername darf keine Leerzeichen oder Umlaute beinhalten.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.
8. Klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

Eintrag	Erläuterung
Benutzername	Der Benutzername wird automatisch generiert.
Kennwort	Tragen Sie ein Passwort für den Benutzer ein.
Vorname	Tragen Sie den Vornamen des Benutzers ein.
Nachname	Tragen Sie den Nachnamen des Benutzers ein.
E-Mail-Adresse	Tragen Sie die E-Mail-Adresse des Benutzers ein.
Sprache	Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.
Rollen	Optional: Wählen Sie eine Rolle aus. Siehe auch: <a href="#">Anlegen von Pimcore-Rollen</a>
Berechtigungen	<p>Wählen Sie die Berechtigungen aus, die der Benutzer erhalten soll.</p> <p>Wir empfehlen standardmäßig an dieser Stelle nur die folgenden Arbeitsbereiche auszuwählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dokumente (Dokumente)</b></li> <li>• <b>Assets (Assets)</b></li> <li>• <b>Objekte (Datenobjekte)</b></li> </ul>
Erlaubte Typen	<p>Wählen Sie mit gedrückter <b>STRG</b>-Taste die Dokumenttypen aus, die der Benutzer verwenden soll.</p> <p>Wir empfehlen die Auswahl mindestens auf folgende Dokumenttypen zu begrenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>smingoAngularNews</b></li> <li>• <b>smingoAppltem</b></li> <li>• <b>smingoContact</b></li> <li>• <b>smingoContactInformation</b></li> <li>• <b>smingoContactLocation</b></li> <li>• <b>smingoEvent</b></li> <li>• <b>smingoMasterDetail</b></li> <li>• <b>smingoUserGroup</b></li> </ul>

### Festlegen der Berechtigungen für Benutzer

1. Wechseln Sie in den Tab **Arbeitsbereiche**.
2. Konfigurieren Sie die untenstehenden Arbeitsbereiche.
3. Klicken Sie auf **Hinzufügen** neben dem Arbeitsbereich, den Sie konfigurieren möchten.

4. Ziehen Sie per Drag&Drop den gewünschten Bereich in den Pfad.
5. Legen Sie die Berechtigungen fest, indem Sie die jeweilige Berechtigung aktivieren.

Eintrag	Erläuterung
Dokumente	Bereich im Navigationsfenster
Assets	Bereich im Navigationsfenster
Datenobjekte	Bereich im Navigationsfenster

### 1.5.2. Erstellen von Benutzergruppen

Sie können Benutzergruppen erstellen, um beispielsweise Inhalte nur bestimmten Benutzergruppen anzuzeigen. Siehe auch [Einschränken der Gruppensichtbarkeit](#).

Wenn Sie eine Gruppe erstellen möchten, sind mehrere Schritte notwendig:

- Legen Sie eine Gruppe im Bereich **01\_config > 04\_groups** an.
- Fügen Sie die Benutzer oder Gruppen der Gruppe hinzu.

#### Erstellen einer Gruppe im Bereich 01\_config

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner **04\_groups**.
2. Wählen Sie **Objekt hinzufügen** aus.
3. Klicken Sie auf **smingo - smingoUserGroup**.
4. Tragen Sie den internen Namen der Gruppe ein.
5. Klicken Sie auf **OK**.
6. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.

Eintrag	Erläuterung
<b>Gruppenname</b>	Tragen Sie den internen Namen der Gruppe ein.
<b>Gruppen</b>	Fügen Sie Gruppen hinzu, die der Gruppe angehören sollen.
<b>Benutzer</b>	Fügen Sie die Benutzer hinzu, die der Gruppe angehören sollen.

#### Hinzufügen von Benutzern zur Gruppe

1. Klicken Sie auf **02\_user**.
2. Wählen Sie mit gedrückter **STRG**-Taste die Benutzer aus, die Sie der Gruppe hinzufügen möchten.
3. Ziehen Sie die Benutzer aus dem Ordner **02\_user** per Drag&Drop in die Gruppe.
4. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

#### Hinzufügen von Gruppen zur Gruppe

1. Klicken Sie auf **04\_groups**.
2. Wählen Sie mit gedrückter **STRG**-Taste die Gruppen aus, die Sie der Gruppe hinzufügen wollen.
3. Ziehen Sie die Gruppen aus dem Ordner **04\_groups** per Drag&Drop in die Gruppe.
4. Klicken Sie auf **Speichern & Veröffentlichen**.

#### Hinzufügen von Benutzern zur Gruppe mittels CSV-Datei

Die CSV-Datei muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Dateiname: Benutzer.csv
- UTF-8-kodiert (BOM nicht erforderlich)
- Trennzeichen: Semikolon
- Header-Zeile
- Gruppe "Mitarbeitende" (o.ä.) für den Login

Die CSV-Datei enthält sowohl die erforderlichen Angaben zum Benutzer als auch zu den Gruppen, denen der Benutzer zugeordnet sein soll.

Die Gruppen müssen bereits vorhanden sein. **Gruppenname** muss dem internen Gruppennamen in der Pimcore-Menüstruktur entsprechen.

Die Gruppe für den Login, i.d.R. "Mitarbeitende" oder "Mitarbeiter" muss ebenfalls in der CSV-Datei enthalten sein. Die Bezeichnung dieser Gruppe ist je nach Projektanforderung variabel.

Die CSV-Datei muss die folgenden Datenfelder in derselben Reihenfolge enthalten:

PSUID	Header-Datenfeld erforderlich	Inhalt erforderlich	Erläuterung
PSUID	Ja	Ja	Dies ist das Zuordnungsmerkmal aus d.velop postbox.
Vorname	Ja	Nein	Optional: Vorname
Nachname	Ja	Nein	Optional: Nachname
Gruppe1	Ja	Ja	Name der Gruppe, zu der ein Benutzer zugeordnet sein soll. Die Gruppe "Mitarbeitende" (o.ä.) muss immer für den Login enthalten sein.
Gruppe2		Nein	Ggf. weitere Gruppe
Gruppe3		Nein	Ggf. weitere Gruppe
Gruppe...		Nein	Es sind viele weitere Gruppen möglich.

#### Hinweise:

- **Vorname** und **Nachname** sind nicht essentiell. Sollte es Probleme beim Import geben, kann dies an diesen Namen liegen. Lassen Sie in diesem Fall optionale Informationen weg. Relevant ist vor allem **PSUID**.
- Die Gruppe für den Login, i.d.R. "Mitarbeitende" oder "Mitarbeiter" muss ebenfalls in der CSV-Datei enthalten sein. Die Bezeichnung dieser Gruppe ist je nach Projektanforderung variabel.

#### Beispiel:

PSUID	Vorname	Nachname	Gruppe1	Gruppe2	Gruppe3	Diverses
65465	Maria	Muster	Mitarbeitende	München	Vertrieb	Produkte
354654			Mitarbeitende		FIBU	

Standardmäßig wird die CSV-Datei in den Assets gespeichert, bspw. **Assets > Import**. Der Dateiname muss **Benutzer.csv** lauten. Der Import der Datei findet standardmäßig einmal pro Nacht statt. Ggf. ist bei Ihnen eine andere Zeit eingestellt. Änderungen an den Gruppenzuordnungen erfolgen über die Aktualisierung der CSV-Datei. Es werden nur Datensätze geändert, die in der CSV-Datei aufgeführt sind. Nach erfolgter Verarbeitung ist die Datei leer.

#### Anmerkung

Es ist möglich, dass sich Pfad und Dateiname der CSV-Datei bei Ihrer Installation unterscheiden.

#### Anmerkung

Es ist möglich, dass sich der Name der Login-Gruppe "Mitarbeitende" bei Ihrer Installation unterscheidet.

### 1.5.3. Anlegen von Pimcore-Rollen

Sie können im Pimcore bestimmte Rollen für Benutzer definieren. In diesem Artikel lernen Sie die notwendigen Schritte zum Erstellen von Rollen in Pimcore kennen.

## Anlegen von Rollen

1. Klicken Sie auf **Einstellungen**.
2. Klicken Sie auf **Benutzer / Rollen > Rollen**.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner **Alle Rollen**.
4. Klicken Sie auf **Rolle hinzufügen**.
5. Tragen Sie den Namen der Rolle ein. Der Rollename darf keine Leerzeichen oder Umlaute beinhalten.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.
8. Klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

Eintrag	Erläuterung
Berechtigungen	<p>Wählen Sie die Berechtigungen aus, die der Benutzer erhalten soll.</p> <p>Wir empfehlen an dieser Stelle nur die Arbeitsbereiche auszuwählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dokumente (Dokumente)</b></li> <li>• <b>Assets (Assets)</b></li> <li>• <b>Objekte (Datenobjekte)</b></li> </ul>
Erlaubte Typen	<p>Wählen Sie die Dokumenttypen mit gedrückter <b>STRG</b>-Taste aus, die der Benutzer verwenden soll.</p> <p>Wir empfehlen die Auswahl mindestens auf folgende Dokumenttypen zu begrenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>smingoAngularNews</b></li> <li>• <b>smingoAppltem</b></li> <li>• <b>smingoContact</b></li> <li>• <b>smingoContactInformation</b></li> <li>• <b>smingoContactLocation</b></li> <li>• <b>smingoEvent</b></li> <li>• <b>smingoMasterDetail</b></li> <li>• <b>smingoUserGroup</b></li> </ul>

## Festlegen der Berechtigungen für Rollen

1. Wechseln Sie in den Tab **Arbeitsbereiche**.
2. Konfigurieren Sie die untenstehenden Arbeitsbereiche.
3. Klicken Sie auf **Hinzufügen** neben dem Arbeitsbereich, den Sie konfigurieren möchten.
4. Ziehen Sie per Drag&Drop den gewünschten Bereich in den Pfad.
5. Legen Sie die Berechtigungen fest, indem Sie die jeweilige Berechtigung aktivieren.

Eintrag	Erläuterung
Dokumente	Bereich im Navigationsfenster
Assets	Bereich im Navigationsfenster
Datenobjekte	Bereich im Navigationsfenster

### 1.5.4. Einschränken der Gruppensichtbarkeit

Sie können einzelne Menüpunkte und Beiträge so veröffentlichen, dass Sie nur für bestimmte Gruppen sichtbar sind.

#### So geht's

1. Klicken Sie auf den jeweiligen Menüeintrag oder Beitrag.
2. Rufen Sie den Bereich **Extra Funktionen** auf.
3. Klicken Sie auf **Zusätzliche Inhalte**.
4. Wählen Sie **Einschränkungen der Benutzer** aus.
5. Füllen Sie die untenstehenden Daten aus.

6. Klicken Sie anschließend auf **Speichern & Veröffentlichen**.

Eintrag	Erläuterung
<b>Für angemeldete Benutzer erlauben</b>	Aktivieren Sie diese Option.
<b>Art der Einschränkung der Gruppen</b>	Wählen Sie <b>Erlauben</b> aus.
<b>Gruppen</b>	Ziehen Sie die Gruppen, die den Menüeintrag oder Beitrag sehen können sollen, per Drag&Drop aus dem Ordner <b>04_groups</b> in das Feld.
<b>Art der Einschränkung der Benutzer</b>	Wählen Sie <b>Erlauben</b> aus.
<b>Benutzer</b>	Ziehen Sie die Benutzer, die den Menüeintrag oder Beitrag sehen können sollen, per Drag&Drop aus dem Ordner <b>02_user</b> in das Feld.

### 1.5.5. Pflegen des Kontaktbuchs

Beim Kontaktbuch handelt es sich um eine Sammlung an Mitarbeiterinformationen in Form von Namen, betrieblicher Anschrift, betrieblicher Rufnummer usw.

In der Projektphase haben Sie gemeinsam mit der d.velop AG definiert, ob es ein Kontaktbuch geben soll und an welcher Stelle Sie die entsprechenden Informationen speichern, um das Kontaktbuch bei Änderungen automatisch zu aktualisieren.

Die Daten müssen in Form einer CSV-Datei vorliegen. Die CSV-Datei können Sie bspw. in Excel erzeugen und als CSV (kommasepariert) speichern. Beachten Sie, dass alle der folgenden Header-Datenfelder vorhanden sind. Es ist nicht zwingend notwendig, dass alle Felder des Mitarbeitenden ausgefüllt werden. Wenn ein Feld leer ist, wird es in der Oberfläche nicht angezeigt. Die CSV-Datei muss immer alle Datensätze enthalten, da das Kontaktbuch periodisch vollständig aktualisiert wird.

Beispielinhalt einer CSV-Datei:

```
Export-ID;Anrede;Name;Vorname;Unternehmen;Abteilung;Position;Straße;PLZ;Ort;Bundesland;
0000001;Herr;Max;Mustermann;Musterfirma;Musterabteilung;Head-of-Muster;Musterstraße;123
```

Datenfeld	Beispiel	Beschreibung
Export-ID	12345	Dies ist die einmalige ID eines Datensatzes. Jede ID muss für jeden Datensatz individuell gewählt und bei erneuten Uploads beibehalten werden.
Anrede	Herr	Anrede des Mitarbeitenden, optional.
Name	Mustermann	Nachname des Mitarbeitenden.
Vorname	Max	Vorname des Mitarbeitenden.
Unternehmen	Muster GmbH	Optional.
Abteilung	Public Relations	Optional.
Position	Social Media Engineer	Optional.
Straße	Musterstr. 1	Optional.
PLZ	50123	Optional.
Ort	Köln	Optional.
Bundesland	NRW	Optional.
Telefonnummer	+49 221 1234567	Optional.
Mobilnummer	+49 151 1234567	Optional.
E-Mail-Adresse	max.mustermann@muster-firma.de	Optional.
Fax	+49 221 1234568	Optional.
Bildpfad	https://mitarbeiterapp.domain.de/mitarbeitende/max-mustermann.jpg	Optional: Das Foto muss in den PIMCORE-Assets abgelegt sein. Hier bspw. unter Assets im Verzeichnis <b>mitarbeitende</b> . Die Fotos müssen in PIMCORE hochgeladen werden. Alternativ können sich die Fotos auch auf einem anderen Webserver befinden. Geben Sie den vollständigen Bildpfad an.  Wenn wir gemeinsam einen Ordner in den den Assets festgelegt haben, reicht die Angabe des Dateinamens aus. Bspw. <b>Assets</b> → <b>Kontakimport</b> → <b>Kontaktbilder</b>

Standardmäßig wird die CSV-Datei in den Assets gespeichert, bspw. **Assets > Kontaktimport**. Der Dateiname muss **Kontakte.csv** lauten.

### 1.5.6. Exportieren von Inhalten

Sie können Inhalte und Assets exportieren.

#### Content

Sie können u.a. folgende Objekte exportieren:

- smingoAppConfig
- smingoAppltem
- smingoAppltemRoot
- smingoMasterDetail
- smingoUser
- smingiUserGroup

Je nach Objekt können Sie den jeweiligen Inhalt über die Exportfunktion in eine XLSX- oder CSV-Datei exportieren. Mittels der Tabellen-Optionen können Sie die gewünschten Datenfelder auswählen. Im Fall von smingoMasterDetail können Sie bspw. der Titel und Inhalt (HTML) exportieren.

#### So geht's

1. Öffnen Sie das jeweilige Verzeichnis.
2. Wählen Sie einen Typ aus, bspw. **smingoMasterDetail**.
3. Klicken Sie auf **Tabellen-Optionen**.
4. Wählen Sie die Inhaltsobjekte mit einem Doppelklick aus, die Sie exportieren möchten, bspw. **Title** und **Content**.
5. Bestätigen Sie die Auswahl mit **Anwenden**.
6. Klicken Sie **CSV Export** oder wählen Sie **XLSX Export** aus.

Die Datei wird für den Download generiert und heruntergeladen.

#### Assets

Assets können Sie einzeln und Asset-Verzeichnisse als ZIP-Datei herunterladen.

#### So geht's - Assets einzeln herunterladen

1. Wählen Sie unter **Assets** das gewünschte Asset bzw. die gewünschte Datei aus.
2. Öffnen Sie das Kontextmenü mit einem Rechtsklick.
3. Wählen Sie **Herunterladen** aus.

#### So geht's - Assetverzeichnisse als ZIP-Datei herunterladen

1. Wählen Sie unter Assets das gewünschte Verzeichnis aus.
2. Öffnen Sie das Kontextmenü mit einem Rechtsklick.
3. Wählen Sie **Als ZIP herunterladen** aus.

## 1.6. Veröffentlichen von Apps und Updates im Apple Store bzw. Google Play Store

### Wieso muss ich Updates selbst veröffentlichen?

Die d.velop AG entwickelt die Apps stetig in Hinblick auf neue Funktionen und Bugfixes weiter. Dabei durchlaufen die Apps eine Reihe von Qualitätssicherungen zur Gewährleistung der Funktionalitäten. Dennoch gehören die einzelnen Branding Apps in den App Stores von Apple und Google nicht der d.velop AG. Deshalb integrieren wir Sie als Kunden mit in die Prozesskette. Als Kunden sollen Sie

selbstständig in der Lage sein, bei einem Update die Version vorher zu testen und im jeweiligen App Store zu veröffentlichen.

### Veröffentlichen im Google Play Store - So geht's

1. Öffnen Sie die [Google Play Console](#) und rufen Sie in der Seitenleiste **Interner Test** mit der jeweiligen App auf.
2. Klicken Sie bei dem Release, das Sie einführen möchten, auf den **Release hochstufen** und wählen Sie **Produktion** aus.
3. Überprüfen Sie Ihren Release-Entwurf, nehmen Sie bei Bedarf weitere Änderungen vor und klicken Sie auf **Speichern**.
4. Wählen Sie **Release überprüfen** aus. Anschließend können Sie unter **Überprüfen und veröffentlichen** nachsehen, ob es Probleme mit dem Release gibt. So können Sie Probleme erkennen und bei Bedarf Änderungen vornehmen, bevor die jeweilige Appversion für Ihre Anwendern verfügbar ist.
5. Wenn die Überschrift **Fehlerzusammenfassung** sehen, klicken Sie auf **Mehr anzeigen**, um die Details zu prüfen und Probleme zu beheben.

#### Anmerkung

Sofern verfügbar, erhalten Sie auch einen Lösungsvorschlag bzw. eine Anleitung zur Fehlerbehebung. Sie können Ihre App erst veröffentlichen, wenn die Fehler behoben sind. Wenn Ihnen nur Warnungen, geringfügige Probleme oder eine Kombination aus beidem angezeigt werden, können Sie Ihre App trotzdem veröffentlichen.

6. Sie können bei Bedarf einen Prozentsatz angeben, für den die Veröffentlichung gestartet werden soll. Informationen zu gestaffelten Rollouts für bestimmte Länder finden Sie im Google Hilfeartikel: [App-Updates mit gestaffelten Einführungen veröffentlichen](#).
7. Klicken Sie auf **Einführung starten**.

### Veröffentlichen im Apple App Store - So geht's

1. Öffnen Sie [Apple App Store Connect](#) und wählen Sie die jeweilige App aus.
2. Identifizieren Sie unter **TestFlight** die Versionsnummer des App Bundles, das Sie veröffentlichen möchten.
3. Navigieren Sie zu **App Store**.
4. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, um eine neue Version hinzuzufügen.
5. Tragen Sie die Versionsnummer aus **TestFlight** ein.
6. Klicken Sie im Abschnitt **Build** auf **Wählen Sie ein Build aus, bevor Sie Ihre App übermitteln**.
7. Wählen Sie neue Appversion aus. Bei Bedarf können Sie noch weitere Anpassungen vornehmen, z.B. Beschreibungstexte anpassen oder einem gestaffelten Rollout konfigurieren.
8. Klicken Sie zum Schluss auf **Zur Prüfung hinzufügen**, um die neue Appversion einzureichen.

## 1.7. Weitere Informationsquellen und Impressum

Wenn Sie Ihre Kenntnisse rund um die d.velop-Software vertiefen möchten, besuchen Sie die digitale Lernplattform der d.velop academy unter <https://dvelopacademy.keelearning.de/>.

Mithilfe der E-Learning-Module können Sie sich in Ihrem eigenen Tempo weiterführende Kenntnisse und Fachkompetenz aneignen. Zahlreiche E-Learning-Module stehen Ihnen ohne vorherige Anmeldung frei zugänglich zur Verfügung.

Besuchen Sie unsere Knowledge Base im d.velop service portal. In der Knowledge Base finden Sie die neusten Lösungen, Antworten auf häufig gestellte Fragen und How To-Themen für spezielle Aufgaben. Sie finden die Knowledge Base unter folgender Adresse: <https://kb.d-velop.de/>

Das zentrale Impressum finden Sie unter <https://www.d-velop.de/impressum>.