

**united
planet**


ix EXPERT



UNITED PLANET INTREXX XTREME
RELEASE 4.5







Inhaltsverzeichnis

1. Der Expertmodus	4
2. Applikationsdesigner Optionen	4
3. Reiter Expert	4
4. Details	6
4.1. Kurzinfo	6
4.2. XML	6
5. Filter	6
6. Applikations-XML	7



Schreibkonventionen

In diesem Dokument werden Textstellen *kursiv* dargestellt, wenn sie sich auf Einstellungen in den abgebildeten Dialogen beziehen. Menüpunkte, die in Kontextmenüs erreichbar sind, sind immer auch über das Hauptmenü erreichbar. Hauptmenüpunkte werden nicht beschrieben, es sei denn, sie sind nicht über das Kontextmenü erreichbar. Eine Beschreibung der allgemeinen Hauptmenüpunkte finden Sie im Handbuch  *Center*. Programmiercode im Text wird in der Schriftart `Courier` dargestellt. Kontextmenüs können mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf das beschriebene Element geöffnet werden.

<xtreme> bezeichnet im Folgenden Ihren Intrex Installationspfad, unter Windows z.B.  `C:\xtreme\`, unter Linux z.B.  `/opt/xtreme/`. Folgende Symbole werden für die Kennzeichnung von speziellen Informationen verwendet:

-  Wichtige Hinweise
-  Tipps und Hintergrundinformationen
-  Verweise auf weiterführende Informationen in einem Intrex Xtreme Handbuch
-  Verzeichnisse
-  URLs
-  Schaltflächen in Dialogen oder Assistenten

Vorkenntnisse

Für das Verständnis dieser Dokumentation sind Grundkenntnisse in der Applikationsentwicklung erforderlich. Hilfreiche Informationen finden Sie in den Intrex Xtreme Handbüchern  *Center* und  *Applikationsdesigner*.

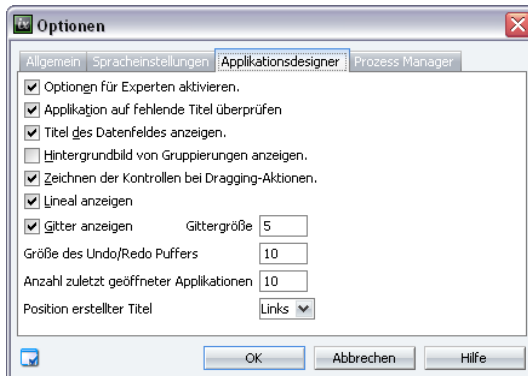
1. Der Expertmodus

In diesem Handbuch finden Sie eine Übersicht über die zusätzlichen Reiter, Editoren und Dialoge, die im Expertmodus für die Applikationsentwicklung im Applikationsdesigner zur Verfügung stehen. Auf [Intrex Live!](#), dem Serviceportal von United Planet, können Sie sich über das Seminarangebot der United Planet Academy informieren, mit dem Sie Ihr Intrex Xtreme Expertenwissen weiter vertiefen können.



Applikationen sind bei falschen Einstellungen im Expertmodus unter Umständen nicht mehr funktionsfähig. Bitte beachten Sie, dass United Planet in diesem Fall keinen Support leistet.

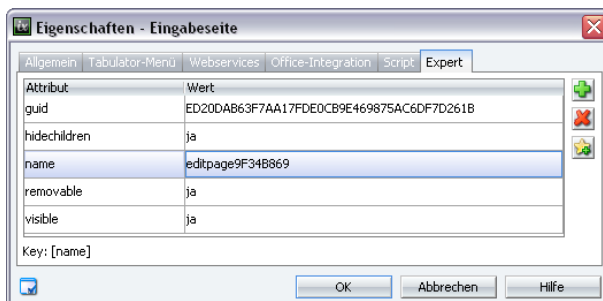
2. Applikationsdesigner Optionen



Den Expertmodus können Sie im Menü *Extras / Optionen* aktivieren. Wählen Sie auf dem Reiter *Applikationsdesigner* die Einstellung *Optionen für Experten aktivieren*.

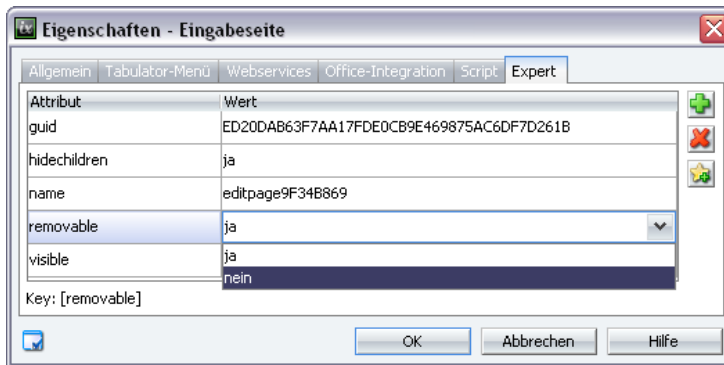
3. Reiter Expert

Im Eigenschaftendialog von Elementen finden Sie nun zusätzlich den Reiter *Expert*.



Hier können Attribute, die das jeweilige Element in der XML-Anwendungsdatei beschreiben, geändert und definiert werden. Die Dokumentation der einzelnen Expertattribute finden Sie auf [Intrex Live!](#), dem Serviceportal von United Planet.

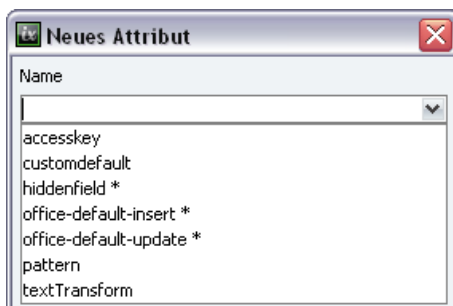
Den Wert eines bestehenden Attributs können Sie ändern, indem Sie in der entsprechenden Zeile in die Spalte *Wert* klicken.



Ein neues Expertattribut können Sie mit Klick auf *Attribut hinzufügen* anlegen. Bestehende Attribute können mit Klick auf *Attribut entfernen* gelöscht werden. Bereits gesetzte Expertattribute werden farblich hervorgehoben und nicht mehr in der Liste der neuen Expertattribute angeboten. Mit *GUID erstellen* wird eine GUID generiert und in die Zwischenablage kopiert.

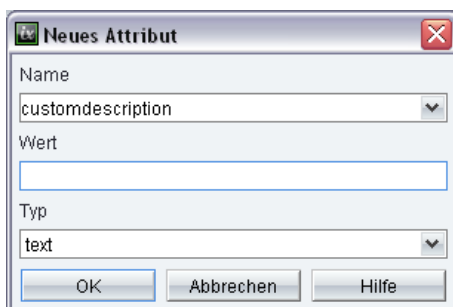


In der Auswahlliste *Name* werden alle Expertattribute, die beim aktuell ausgewählten Element zur Verfügung stehen, aufgelistet.




Dabei werden Attribute, die nur unter bestimmten Voraussetzungen funktionieren, mit einem * gekennzeichnet. Bitte informieren Sie sich auf dem United Planet Serviceportal [IntrexX Live!](#) über die jeweiligen Eigenschaften der Attribute.

Wählen Sie hier das gewünschte Attribut in der Auswahlliste aus.

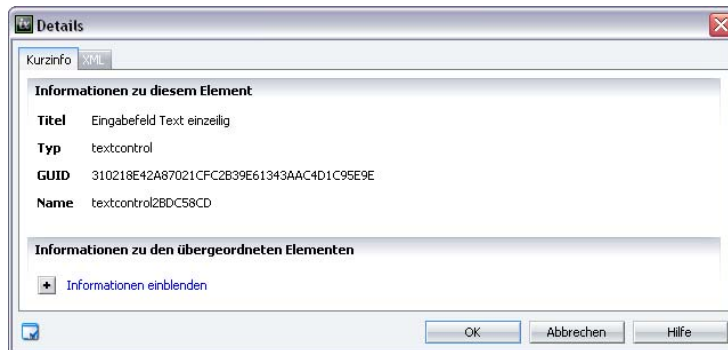


In *Wert* wird der Wert des Expertattributs angegeben. In der Auswahlliste *Typ* wird der Typ des Attributes bestimmt.

Folgende Typen stehen zur Auswahl:

- *text* für Werte in Form von Zeichenfolgen
- *boolean* für boolesche Werte
- *integer* für Zahlenwerte
- *color* für hexadezimal angegebene Farbwerte
- *office-default* für Werte, die in der Office-Integration verwendet werden (s. Handbuch  *Office Integration*).

4. Details




Sind die Expertenoptionen aktiviert, kann der Dialog *Details* im Kontextmenü eines Elements oder mit der Taste *F4* geöffnet werden.

4.1. Kurzinformatik


Auf diesem Reiter werden Sie über den Titel, den Typ, die GUID und den Namen des aktuell markierten Elements im XML informiert. Die GUID (Globally Unique Identifier) ist die eindeutige Kennung jedes einzelnen Elements in Intrex Xtreme. Über den Link *Informationen einblenden* erreichen Sie weitere Angaben zu allen Elementen, die dem aktuell gewählten Element übergeordnet sind (z.B. die Seite, die das Eingabefeld enthält oder die Gruppierung, die das Eingabefeld einschließt).

4.2. XML




Auf diesem Reiter finden Sie einen XML-Editor, in dem das XML mit den aktuellen Einstellungen des ausgewählten Elements angezeigt wird. Mit Klick auf  *Bearbeiten* können die Attribute geändert werden.

5. Filter

Auch Filter können im Expertmodus direkt bearbeitet werden. Klicken Sie im Filterdialog auf  *Expert*, um den Filtereditor zu öffnen.



Der Quelltext von Filtern, die bereits über den Standarddialog definiert wurden, wird im Editor angezeigt und kann weiter bearbeitet werden. Die Änderungen werden mit Klick auf das  Diskettensymbol oder über das Menü *Datei* gespeichert. Der Filter wird nach Veröffentlichung der Applikation wirksam.

6. Applikations-XML

Die einer Applikation zugrunde liegende XML-Datei kann direkt geändert werden. Bei fehlerhaften Änderungen im XML ist das Veröffentlichende der Applikation unter Umständen nicht mehr möglich. In diesem Fall kann die geöffnete Applikation über das Menü *Applikation speichern unter als XML-Datei* ohne die von Ihnen vorgenommenen Änderungen gespeichert werden. Laden Sie die Applikation zur weiteren Bearbeitung über den Reiter *Lokal* im Dialog *Applikation öffnen*.

