

Achtung! Diese Beschreibung erhebt derzeit keinen Anspruch auf Vollständigkeit und wird im Moment laufend aktualisiert. Sollten die Informationen hier nicht ausreichen, zögern sie nicht und rufen sie uns unter Telefon 07062 / 975142 an oder schicken sie eine Mail an support@staedele.de.

„Erste Schritte“

1. Download

Die 30-Tage-Testversion können sie direkt vom Internet herunterladen. Rufen sie hierzu die Seite <http://www.staedele.de/Fanclub/Projekt/Testversion.htm> auf und klicken sie auf *Download Testversion*.

Entpacken sie die Datei *Fanclub.zip* auf ihrem Rechner.

2. Installation

Installieren sie die Software durch einen *Doppelklick* auf die Datei *Setup.exe* in dem beim Entpacken angegebenen Verzeichnis und folgen sie der Installationsanweisung. Diese finden sie unter <http://www.staedele.de/Fanclub/PDF/Installationsanweisung.pdf>.

3. Erster Programmstart

Nachdem sie die Installation fehlerfrei durchgeführt haben, sollte auf ihrem Bildschirm ein Symbol mit der Beschreibung *Fanclub Management Solution* vorhanden sein. Starten sie die Software durch einen Doppelklick auf dieses Symbol.

Beim ersten Programmstart wird automatisch ein Verzeichnis *c:\Fanclub* mit einigen Unterverzeichnissen angelegt und bestimmte Inhalte in diese Verzeichnisse kopiert.

Ab dem ersten Programmstart läuft die 30 tägige Testphase. Auf Anfrage verlängern wir die Testphase auch gerne.

4. Fanclub.ini

Über diese Datei kann u.a. die Fanclub-Bezeichnung und die Vereinsfarben in die Software integriert werden – ist für die Demo-Version nicht zwingend erforderlich

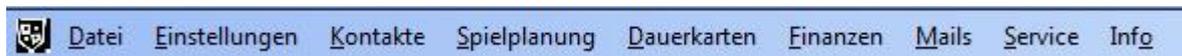
5. Grafiken / Logos

Nach dem ersten Programmstart befinden sich im Verzeichnis *c:\Fanclub* vier Grafik-Dateien. *Verein.jpg* ist das Logo, das beim Start des Programms auf der linken Seite dargestellt wird (z.B. das Logo des Vereins). *Fanclub.jpg* wird ebenfalls beim Start des Programms, oben rechts, angezeigt. Hier kann das eigene Fanclub-Logo erscheinen. *Stadionplan.jpg* kann den Plan des Stadions beinhalten. *Foto.jpg* erscheint auf der Bildschirmseite *Kontakte* sofern für den Kontakt kein eigenes Foto vorhanden ist.

Ersetzen sie einfach die vorhandenen Bilder durch ihre eigenen und schon erscheinen diese ab dem nächsten Programmstart. Eventuell müssen sie die Bildformate noch etwas anpassen, damit sie ein optimales Ergebnis erzielen.

Achtung! Bei der Verwendung von Grafiken und Logos bitte unbedingt die rechtlichen Bestimmungen beachten!

6. Menü



Anschließend sind zu jedem Hauptmenü-Punkt die Untermenü-Punkte aufgeführt, in der Reihenfolge von links nach rechts.

1. Datei

Beenden

2. Einstellungen

Einstellungen – Texte – Routen

3. Kontakte

Kontakte verwalten – Kontakte exportieren

4. Spielplanung

Spielplanung – Busliste – Fahrplan – Zustiegsliste – Kassierliste – Chipkartenliste - Spieltag drucken – Dauerkartenabrechnung

5. Dauerkarten

Dauerkarten – Dauerkartenübersicht – Eintrittskartenübersicht – Stadionplan

6. Finanzen

Guthaben verwalten – Guthabenübersicht – Lastschriften – ermäßigte Mitglieder

7. Mails

Mitgliedsdaten – Protokoll Serienmails

8. Service

Datenbank reparieren und komprimieren – Windows-Explorer – Verweise prüfen

9. Info

Info – Readme-Datei lesen - Programmbeschreibung

7. Symbolleiste



Hier die Bedeutung der einzelnen Symbole in der Reihenfolge von links nach rechts.

1. Schließen
2. Speichern
3. Rückgängig
4. Neuer Datensatz
5. Datensatz löschen
6. Ausschneiden
7. Kopieren
8. Einfügen
9. Erster Datensatz
10. Voriger Datensatz
11. Nächster Datensatz
12. Letzter Datensatz
13. Suchen
14. Filter definieren
15. Filter anwenden
16. Aufsteigend sortieren
17. Absteigend sortieren
18. MS Word starten
19. Drucken
20. Seitenansicht