

Dokumentation

Laptime Manager For Forza

Inhalt

Hauptmenu.....	3
Hauptmenu Übersicht	3
Spiel Eingabe	4
Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Spiels.....	4
Strecken Eingabe	5
Eintragen, aktualisieren und entfernen einer Strecke	5
Fahrzeug Eingabe	6
Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Fahrzeugs.....	6
Tuning Eingabe	7
Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Tunings	7
Eintragen von zusätzlichen Daten bzw. Upgrades in ein Tuning.....	7
Import und Export eines kompletten Tunings	7
Zeiten Eingabe	8
Gib deine gefahrenen Bestzeiten ein	8
Zeiten Übersicht	9
Kontrolliere deine gefahrenen Bestzeiten	9
Export, import DB.....	10
Datenbank importieren / exportieren.....	10
Strecken importieren / exportieren	10
Fahrzeuge importieren / exportieren	10
Information.....	11
Link zum Impressum.....	11
Link zu den Datenschutzbestimmungen	11
Link zur Dokumentation	11
Akzeptieren der Datenschutzbestimmungen.....	11

Hauptmenu

Um das Hauptmenu anzuzeigen, muss man auf dass "Laptime Manager For Forza" Icon oben links klicken.

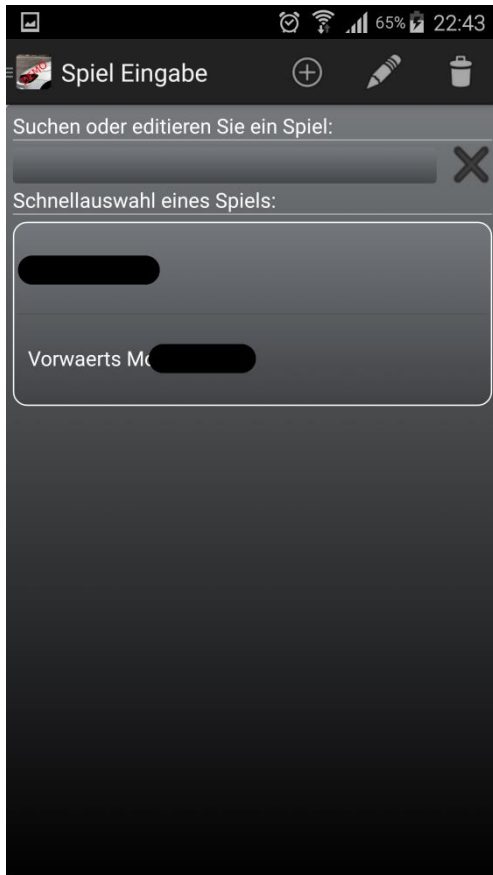


Hauptmenu Übersicht

- **Zeiten Übersicht:** Hier werden alle gefahrenen Bestzeiten angezeigt.
- **Zeiten Eingabe:** Hier werden alle gefahrenen Zeiten erfasst.
- **Tuning Eingabe:** Hier kann man seine Tunings verwalten. Man muss jedoch daran denken bei der Erstellung die Klasse auszuwählen.
- **Fahrzeug Eingabe:** Hier kann man alle Fahrzeuge verwalten.
- **Strecken Eingabe:** Hier kann man alle Strecken verwalten.
- **Spiel Eingabe:** Hier kann man alle Spiele verwalten.
- **ExportImport DB:** Man kann die Datenbank exportieren oder importieren.
Man kann eine Fahrzeugliste exportieren oder importieren.
Man kann eine Streckenliste exportieren oder importieren.
- **Information:** Anzeige des Impressums bzw. der Datenschutzbestimmungen.
Hier werden auch die Datenschutzbestimmungen akzeptiert.

Spiel Eingabe

Zunächst muss erst ein Spiel eingetragen werden, dass in der App genutzt wird. Siehe Bild unten:



Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Spiels

- Drücken Sie den “+” Knopf um ein neues Spiel einzutragen
- Um ein Spiel zu editieren, muss man zunächst ein vorhandenes Spiel laden. Entweder über eine Auswahl in der Spielliste oder in der Schnellsuchleiste.
- Um ein Spiel zu entfernen, muss man zunächst ein vorhandenes Spiel laden. Entweder über eine Auswahl in der Spielliste oder in der Schnellsuchleiste. Alle Verknüpfungen dieses Spiels müssen vorher aufgehoben werden.

Strecken Eingabe

Nun muss eine Strecke eingegeben werden. Siehe Bild unten:

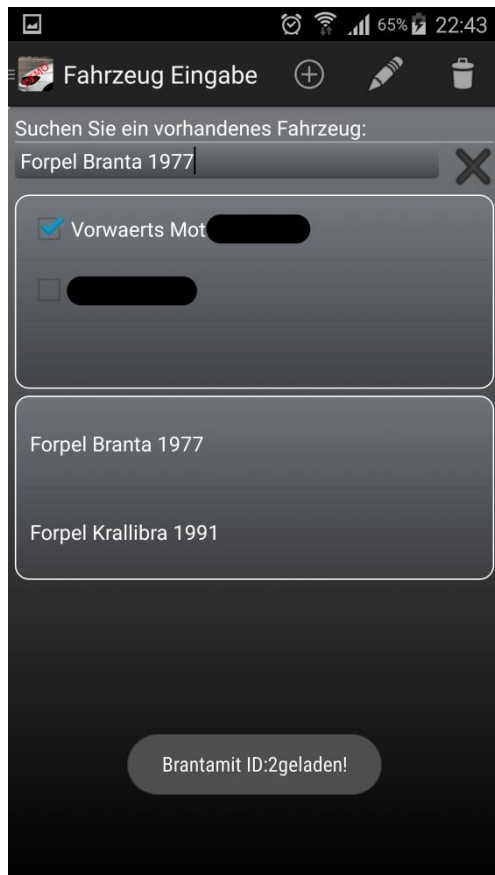


Eintragen, aktualisieren und entfernen einer Strecke

- Drücken Sie den “+” Knopf um eine neue Strecke einzutragen
- Zuordnungsliste um eine gewählten Strecke einem Spiel zuzuordnen.
- Um eine Strecke zu editieren, muss man zunächst eine vorhandene Strecke laden. Entweder über eine Auswahl in der Spielliste oder in der Schnellsuchleiste.
- Um eine Strecke zu entfernen, muss man zunächst eine vorhandene Strecke laden. Entweder über eine Auswahl in der Spielliste oder in der Schnellsuchleiste. Alle Verknüpfungen zu dieser Strecke müssen vorher aufgehoben werden.

Fahrzeug Eingabe

Nun muss ein Fahrzeug eingegeben werden. Siehe Bild unten:

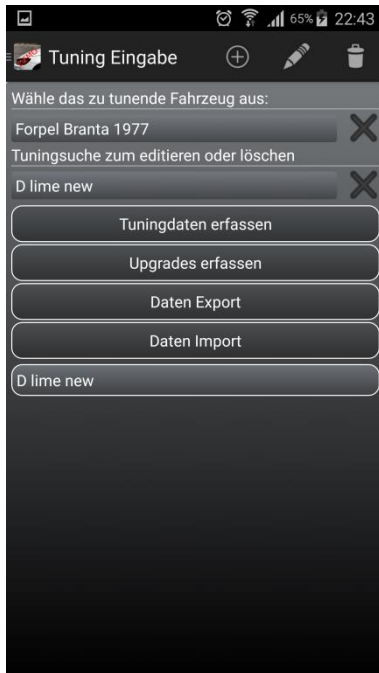


Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Fahrzeugs

- Drücken Sie den "+" Knopf um eine neues Fahrzeug einzutragen
- Zuordnungsliste um ein gewähltes Fahrzeug einem Spiel zuzuordnen.
- Um ein Fahrzeug zu editieren, muss man zunächst ein vorhandenes Fahrzeug laden. Entweder über eine Auswahl in der Fahrzeugliste oder in der Schnellsuchleiste.
- Um eine Fahrzeug zu entfernen, muss man zunächst ein vorhandenes Fahrzeug laden. Entweder über eine Auswahl in der Fahrzeugliste oder in der Schnellsuchleiste. Alle Verknüpfungen zu diesem Fahrzeug müssen vorher aufgehoben werden.

Tuning Eingabe

Nun muss zu einem Fahrzeug ein tuning erstellt werden. Siehe Bild unten:



Eintragen, aktualisieren und entfernen eines Tunings

- Drücken Sie den “+” Knopf um eine neues Tuning einzutragen (Zunächst muss ein Auto gesucht werden)
(ACHTUNG: Das Tuning wird initial mit einem leeren Klassennamen erstellt. Man kann dies über den Knopf „Tuningdaten erfassen“ ändern.
- Um ein Tuning zu editieren, muss man zunächst ein vorhandenes Fahrzeug laden. Danach das gewünschte Tuning über die Tuningliste oder in der Schnellsuchleiste auswählen.
- Um eine Tuning zu entfernen, muss man zunächst ein vorhandenes Fahrzeug laden. Danach das gewünschte Tuning über die Tuningliste oder in der Schnellsuchleiste auswählen. Alle Verknüpfungen zu diesem Tuning müssen vorher aufgehoben werden.

Eintragen von zusätzlichen Daten bzw. Upgrades in ein Tuning

- Um die Daten eines Tunings zu ändern muss man den Knopf “Insert Tuning Data” drücken. Natürlich muss auch hier zunächst ein Fahrzeug und das passende Tuning geladen werden. Um eine schnellste Runde zu erfassen sind diese Eingaben nicht zwingend erforderlich, aber empfohlen.
- Um die verbauten Teile eines Tunings zu erfassen, drückt man auf den Knopf „Upgrades erfassen“. Um eine schnellste Runde zu erfassen sind diese Eingaben nicht zwingend erforderlich.

Import und Export eines kompletten Tunings

- Wenn man auf den Knopf “Daten Export” drückt, wird das momentan ausgewählte Tuning in die Zwischenablage kopiert. Die Daten in der Zwischenablage können dann per Messenger oder SMS an einen Freund gesendet werden.
- Per Knopfdruck auf “Daten Import” mit anschließendem Einfügen der Werte aus der Zwischenablage werden die Daten in das aktuelle ausgewählte Tuning importiert.

Zeiten Eingabe

Jetzt kann man seine Zeiten erfassen. Siehe Bild unten:

Zeiten Eingabe

Trage deine Bestzeiten hier ein:

Vorwaerts Motor

select a Car:

Forpel Branta 1977

select a Tuning:

D lime new

select a Track

Anden Feststrecke Tag

Bestzeit: 01:23,554

Füge Zeit hinzu

Gib deine gefahrenen Bestzeiten ein

- Wähle ein Spiel aus
- Wähle ein Fahrzeug aus
- Wähle ein Tuning aus (Vorsicht: Es sollte zu diesem Tuning die Klassenauswahl korrekt sein.)
- Wähle eine Strecke aus
- Gib eine Zeit im Format: "mm:ss,MMM" ein.
- Drücke den "Add Time" Knopf

Zeiten Übersicht

Hier kann man alle seine gefahrenen Bestzeiten sehr schnell abrufen.



Kontrolliere deine gefahrenen Bestzeiten

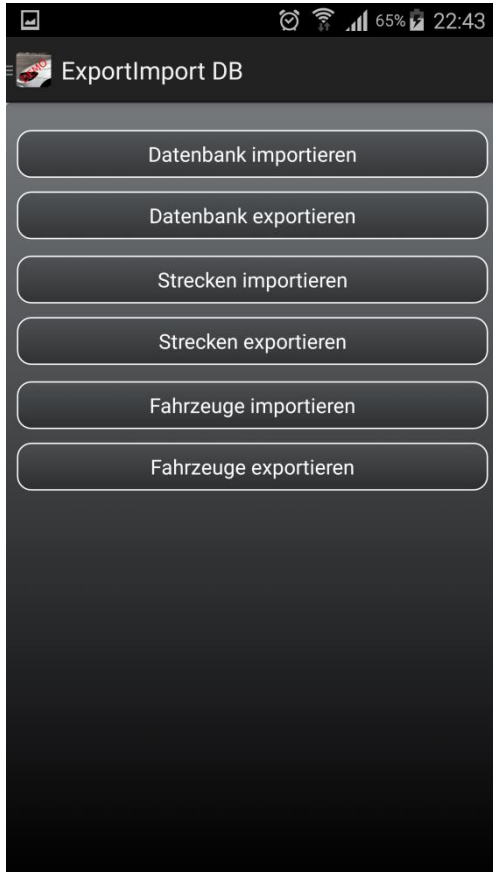
- Wähle ein Spiel aus
- Wähle eine Klasse aus. (Der Filter kann auch leer gelassen werden. Dann werden alle Zeiten zur angegebenen Strecke angezeigt)
- Wähle eine Strecke aus.
- Die Bestzeiten werden automatisch nach der Streckenauswahl sortiert angezeigt.

Export, import DB

Dient zum export / import von der gesamten Datenbank, einer Streckenliste oder einer Fahrzeugliste

Allgemein: Alle export / import Dateien liegen im folgenden Pfad:

/storage/emulated/0/LaptimeManagerForForza/



Datenbank importieren / exportieren

- “Datenbank importieren”: Import der Datenbank aus der Datei backup<DBVersion>.db
- “Datenbank exportieren”: Export der Datenbank in die Datei backup<DBVersion>.db

Strecken importieren / exportieren

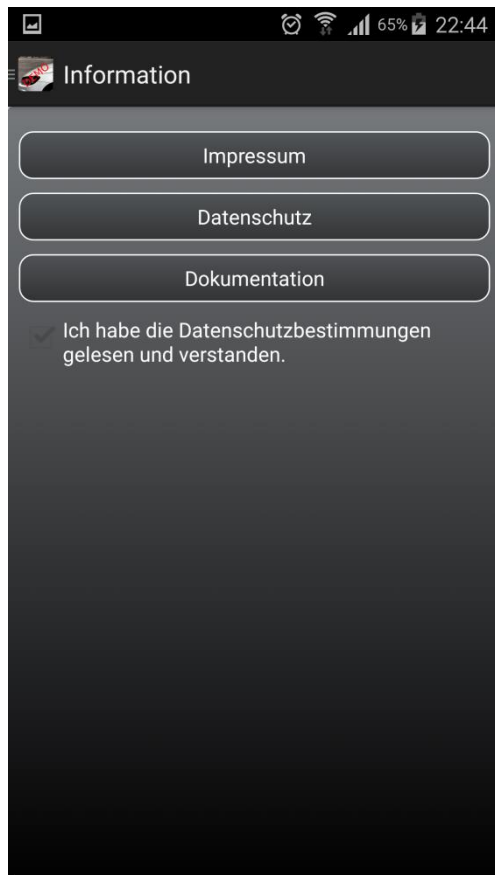
- “Strecken importieren”: Import der Tracklist aus der Datei TrackList.txt in die DB.
Aufbau der Datei TrackList.txt:
Sebring short Rain
Sebring full Rain
- “Strecken exportieren”: Export der Tracklist aus der DB in die Datei TrackList.txt

Fahrzeuge importieren / exportieren

- “Fahrzeuge importieren”: Import der Fahrzeugliste aus der Datei CarList.txt in die DB.
Aufbau der Datei CarList.txt:
Fropel|Krallibra|1991
Fropel|Branta|1979
- “Fahrzeuge exportieren”: Export der Fahrzeugliste aus der DB in die Datei CarList.txt

Information

Hier sind die links zum Impressum, der Datenschutzbestimmungen und der Dokumentation



Link zum Impressum

- “Impressum”: Öffnet einen Link zum Impressum

Link zu den Datenschutzbestimmungen

- “Datenschutzbestimmungen”: Öffnet einen Link zu den Datenschutzbestimmungen

Link zur Dokumentation

- “Dokumentation”: Öffnet einen Link zu der Dokumentation

Akzeptieren der Datenschutzbestimmungen

- Um mit der App arbeiten zu können muss man die Datenschutzbestimmungen gelesen und verstanden haben. Dies bestätigt man durch drücken auf die Checkbox unter dem Knopf Dokumentation.